Watkin Tudor Jones se ver-werkliking van Ninja (2009) as 'n simulakrum

S Muller

20573529

Skripsie voorgelê ter nakoming vir die graad *Magister Artium-Kunsgeskiedenis* aan die Potchefstroomkampus van die Noordwes-Universiteit

Studieleier: M Goosen

Mede-studieleier: Prof MC Swanepoel

November 2016

NORTH-WEST UNIVERSITY
YUNIBESITI YA BOKONE-BOPHIRIMA
NOORDWES-UNIVERSITEIT

Dit begin alles hier ™

INHOUDSOPGAWE

BEDANKINGS i

ABSTRACT ii

OPSOMMING iii

HOOFSTUK EEN 1

INLEIDING 1

1.1 Inleiding 1

1.2 Bekendstelling van die kontekstuele ruimte waarin Jones *Ninja* konstrueer 2

1.2.1 Breë kwashale van die apartheidskonteks 3

1.2.2 Bondige kontekstualisering van postapartheid 6

1.2.3 Bekendstelling van Watkin Tudor Jones 9

1.2.4 Bekendstelling van Ninja *as deel van* Die Antwoord *11*

1.2.5 Die Suid-Afrikaanse stereotipes wat Ninja vergestalt 13

1.2.6 Ninja *as 'n "zef-Afrikaner" 15*

1.2.7 Ninja *as 'n "*Coloured-*bendelid" 17*

1.2.8 Ninja *as 'n "swartmens" 20*

1.3 Teoretiese begronding 22

1.5 Metodologiese benadering 27

1.5.1 Literatuurstudie 27

1.5.2 Interpretasie van Jones en die ver-werkliking van Ninja *as simulakrum 27*

1.5.3 Voorlopige werkplan 28

HOOFSTUK TWEE 29

BAUDRILLARD SE KONSEPTUALISERING VAN DIE SIMULAKRUM EN DIE HIPERWERKLIKHEID 29

2.1 Inleiding 29

2.2 'n Kontekstuele raamwerk vir Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum 30

2.3 Baudrillard se poststrukturalistiese toevoeging tot die klassieke Marxisme en semiotiek 39

2.4 Simboliese ruil as 'n wegbereider vir die simulakrum 43

2.5 Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum 46

2.6 Die ordes van die simulakrum 48

2.6.1 Die simboliese orde wat die ordes van die simulakrum voorafgaan 49

2.6.2 Die orde van nabootsing 51

2.6.3 Die orde van produksie 54

2.6.4 Die orde van simulasie 57
2.6.5 Dubbellewens: 'n uitlewing van die simulakrum binne die hiperwerklikheid 62
2.7 Slotbeskouinge 65
HOOFSTUK DRIE 67
'n ONDERSOEK NA DIE KONTEKSTUELE INVLOEDE WAT JONES GEBRUIK OM SIMULASIES TE SKEP 67
3.1 Inleiding 67
3.2.1 Die die skep van virtuele ruimtes deur skerms 69
3.2.2 Die internet en sosiale media as virtuele ruimtes wat 'n gesimuleerde weergawe van die "werklikheid" reflekteer 76
3.3 Gekose visuele kuns- en musiekinvloede op Jones en *Ninja* 80
3.3.1 Die produksie van kopieë sonder oorsprong deur performance en nuwe-mediakuns 81
3.3.2 Kopieë sonder oorsprong deur klank: hip-hop en elektroniese dansmusiek 89
3.5 Slotbeskouings 100
HOOFSTUK VIER 101
'n INTERPRETASIE VAN JONES SE VER-WERKLIKING VAN NINJA AS 'n SIMULAKRUM 101
4.1 Inleiding 101
4.2 Watkin Tudor Jones as die simboliese orde 102
4.4 'n Interpretasie van Max Normal binne die orde van produksie 109
4.5 Die ver-werkliking van *Ninja* as simulakrum in die orde van simulasie 115
4.5.1 Wie is Ninja*: 'n "biografie" en oorsig van sy loopbaan* 116
4.5.2 'n Vergelykende lees van Jones se biografiese gegewens as oorsprong en Ninja *se biografiese gegewens as simulasie* 124
4.5.3 Die wyse waarop Ninja se biografie deur simulasies geskep en onderhou word 127
4.5.4 Ninja se spel met Suid-Afrikaanse stereotipes as simulasies 137
4.5.5 Ninja as 'n simulakrum wat in 'n hiperwerklike ruimte "leef" 142
4.6 Slotbeskouinge 145
HOOFSTUK VYF 146
SLOTBESKOUINGE 146
5.1 Inleiding 146
5.2 Samevatting van die kontekstuele ruimte waarin Jones vir Ninja konseptualiseer (Hoofstuk Een) 147

5.3 Samevatting en gevolgtrekkings met betrekking tot Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum (Hoofstuk Twee) 148
5.3 Samevatting en gevolgtrekkings met betrekking tot die invloede op Jones en Ninja (Hoofstuk Drie) 150
5.4 Samevatting en gevolgtrekkings met betrekking tot Jones se ver-werkliking van Ninja as simulakrum (Hoofstuk Vier). 151
5.5 Slotbeskouinge 152
5.6 Voorstelle vir verdere navorsing 153

Bibliografie 155

Diskografie 184

Videografie 185

Musiek snitte 186

BEDANKINGS

Ek sou nie hierdie verhandeling kon voltooi sonder die ondersteuning van die volgende persone en instansies nie, en wil graag my opregte dank aan hulle uitspreek:

My ouers, Irene en Gert Muller, vir die onvoorwaardelike liefde, oneindige ondersteuning en daaglikse inspirasie. My hele wese is te danke aan julle.

My studieleier, Moya Goosen, vir haar bekwame studieleiding, matelose ondersteuning, geduld, aanmoediging en veral haar insig, kennis en die deel in ’n waardering vir Baudrillard.

My medestudieleier, prof. Rita Swanepoel, vir haar insig tot my studie, asook haar liefdevolle begrip, ondersteuning en die kweek van ’n liefde vir kunsgeskiedenis.

Besonderse dank aan Vanessa Snyders – ’n vriendin en sielsgenoot – vir haar hulp met tegniese versorging, nagaan van bronne, asook liefde, ondersteuning, kameraadskap en vir soveel meer wat ek hier kan sê.

Aan my medestudente en hartsvriendinne, Dineke van der Walt en Tiina Liebenberg – wat elkeen op ’n unieke manier bygedra het tot my verhandeling – vir hul liefde, aanmoediging, ondersteuning en hulp.

My geliefde, Marnus de Jager, wat my daagliks omvou met liefde en ondersteuning.

Ek betuig ook graag my dank aan die *Lizamore & Associates* kontemporêre kunsgalery, spesifiek Teresa Lizamore – ’n mentor en moeder – vir tegemoetkomendheid en ondersteuning ten opsigte van my studies.

Aan my uitgebreide familie, Carin, Gerrie en Christi de Jager, vir die liefde, omgee en bemoediging – veral in die laaste maande van my studies.

My voorgraadse lektore vir die bemoediging om nagraadse studies aan te pak, in besonder Richardt Strydom, prof. Louisemarie Rathbone en prof. John Botha, wat, tesame met my studieleier en medestudieleier, ’n passie en ’n liefde vir kunsgeskiedenis en die visuele kultuur by my aangewakker het.

My kosbare vriende, in besonder Gawie Joubert, Ané Britz, Elzet Pirie, Doreen de Klerk, Fiona Anderson, Jacin van der Linde, Armand Nel, Meindert Korver en Tammy Langtry, vir hul ondersteuning en begrip.

Die finansiële steun vanaf die Noordwes-Universiteit, wat ’n beurs aan my toegeken het, asook my ouers en Benon Lutaaya – sonder wie my nagraadse studies nie moontlik sou wees nie.

ABSTRACT

This dissertation investigates the ways and processes through which the conceptual artist Watkin Tudor Jones embodies the rap persona *Ninja* as a simulacrum. The investigation is framed by an interpretation of Jones's play with characters and personas as part of various conceptual rap groups, such as *The Original Evergreen*, *Max Normal*, *The Constructus Corporation*, *MaxNormal.TV* as well as Jones's conceptualisation and embodiment of *Ninja* as protagonist of the rap group and internet sensation *Die Antwoord*. Jones's participation in these groups can be viewed as continuous *performances*, intertwined with elements of new media art, hip hop and electronic dance music in order to create conceptual art. In this study Jones's conceptual art is interpreted in the light of French poststructuralist Jean Baudrillard's conceptualisation of the simulacrum. The simulacrum involves the systematic replacement and obliteration of an original reality through a simulated reality which is experienced as a "new original". The simulacrum ultimately exists in what Baudrillard calls a hyperreality. This dissertation applies the simulacrum and hyperreality as a means to systematically expound and interpret Jones' embodiment of *Ninja* as a simulacrum. Jones's play with characters and personas and his conceptualisation of *Ninja* as part of *Die Antwoord*, ultimately veils his original identity. Since the conceptualisation of *Die Antwoord,* Jones has abandoned his original identity as "Watkin Tudor Jones" and subsequently adopted the realisation of *Ninja* in his everyday existence. Through this, *Ninja* becomes a "new original" that replaces and destroys Jones as the original. Consequently, *Ninja* is realised as a simulacrum that is maintained by continuous simulations resulting in *Ninja* creating a hyperreality, wherein he can continue to "exist".

Keywords: hyperreality, Ninja, orders of the simulacrum, simulacrum, simulation, Watkin Tudor Jones

OPSOMMING

Hierdie verhandeling ondersoek die wyses en proses waardeur die konseptuele kunstenaar Watkin Tudor Jones die kletsrymerpersona *Ninja* as 'n simulakrum ver-werklik. Dit word gedoen aan die hand van 'n interpretasie van Jones se spel met karakters en personas as deel van konseptuele kletsrymgroepe soos *The Original Evergreen, Max Normal, The Constructus Corporation, MaxNormal.TV,* asook Jones se konseptualisering van die ver-werkliking van *Ninja* as protagonis van die kletsrymgroep en internetsensasie *Die Antwoord.* Jones se betrokkenheid by dié groepe word as voortdurende *performances* beskou, wat met elemente van nuwe-mediakuns, *hip-hop*- en elektroniese dansmusiek vervleg word ten einde konseptuele kuns te skep. Die navorsing van die verhandeling trek verbande tussen Jones se konseptuele kunsskepping en die poststrukturalistiese Franse filosoof Jean Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum. Die simulakrum behels die stelselmatige vervanging en vernietiging van die oorspronklike werklikheid deur 'n gesimuleerde werklikheid wat as 'n "nuwe oorspronklike" ervaar word. Die simulakrum bestaan voort binne, wat Baudrillard, noem 'n hiperwerklikheid. Hierdie verhandeling gebruik Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum en hiperwerklikheid as 'n metode om Jones se verwesenliking van *Ninja* as 'n simulakrum sistematies uiteen te sit en te interpreteer. Jones se spel met karakters en personas en eindelike konseptualisering en skep van *Ninja* as deel van *Die Antwoord*, versluier sy eie oorspronklike identiteit. Sedert die totstandkoming van *Die Antwoord* het Jones sy oorspronklike identiteit as "Watkin Tudor Jones" laat vaar en vervolgens in sy alledaagse werklike bestaan die uitlewing van *Ninja* aangeneem. Hierdeur word *Ninja* 'n "nuwe oorspronklike" wat Jones as die oorspronklike vervang en vernietig. Vervolgens word *Ninja* as 'n simulakrum ver-werklik wat deur voortdurende simulasies onderhou word en "voortleef" binne 'n hiperwerklikheid.

Sleutelwoorde: hiperwerklikheid, Ninja, ordes van die simulakrum, simulakrum, simulasie, Watkin Tudor Jones

HOOFSTUK EEN

INLEIDING

> Die Antwoord is not fantasy, my blaar. If you still think so then you still don't understand what reality is. Reality is perception, Die Antwoord is masters of reality (Ninja *in* Dingle, 2011:27).

1.1 Inleiding

In hierdie verhandeling word 'n ondersoek gerig na die kunstenaar Watkin Tudor Jones (geb.1974; kyk Figuur 1) se konstruering en skepping van die kletsrymerpersona *Ninja* (2009; kyk Figuur 2), as deel van die konseptuele kletsrymgroep en internetsensasie *Die Antwoord* (2009). My ondersoek is spesifiek gefokus op hoe Jones die persona *Ninja* as 'n simulakrum ver-werklik[1] en uiteindelik Jones as die sogenaamde oorspronklike vervang.

Jones is in 1974 gebore – 'n tydperk wat in Suid-Afrika bekendstaan as die hoogbloeifase van apartheid, die rasgebaseerde ideologie wat die voormalige regering aangehang het. Apartheid was gebaseer op imperiale kolonialisme en die hegemonie van witheid. Dit hou in dat Jones beskou sou kon word as 'n wit, bevoorregte, Engelssprekende Suid-Afrikaanse konseptuele kletsrymer en *performance*[2] kunstenaar. “Konseptuele kuns” kan bondig omskryf word as 'n sambreelterm vir verskeie visuele kunsgenres wat toegespits is op die skep van kunswerke waar die idee (of konsep) van 'n kunswerk meer van belang geag word as die medium waarin die werk geskep is. Vanuit dié beskouing word die idee as die

---

[1] Vir die doeleindes van hierdie studie word die term “ver-werklik” (met 'n koppelteken) teoreties gebruik in aansluiting by Baudrillard (1981; 1983) wanneer daar spesifiek verwys word na die *vergestalting* van 'n *gesimuleerde* werklikheid, terwyl “verwerklik” (sonder 'n koppelteken) verwys na die konstruering of materialisering van 'n idee.

[2] In die konteks van die verhandeling is die term “*performance*” afkomstig van die visuele kunsgenre, *performance* kuns. *Performance* kuns moet nie verwar word met die opvoer van dramas (of ander uitvoerende kunste), waarby daar draaiboeke betrokke is en aktrises/-teurs wat hull rolle inoefen nie. In die visuele kunste dui *performance* kuns op lewendige, artistieke uitvoerings deur visuele kunstenaars ten einde 'n bepaalde gedagte of konsep oor te dra (soos in Hoofstuk Drie aan die orde gestel word). Ter wille van hierdie onderskeid word die konsep *perfomance* kuns in die visuele kunste nie in Afrikaans vertaal nie, omdat *performance* in Afrikaans na *uitvoering* of *optrede* vertaal sou word, wat nie ten volle die begrip *performance* binne die visuele kunste omskryf nie.

kunswerk beskou (Arnason & Mansfield, 2010:587; Wood, 2004:11). In pas met 'n konseptuele benadering tot kuns, konseptualiseer Jones vir *Ninja* as 'n persona in 2008, gebaseer op sy ervaringe in postapartheid, wat geken word aan demokrasie waar alle rasse as gelyk beskou word. Jones begin *Ninja* in so 'n mate vertolk dat hy *Ninja* totaal vergestalt in 2009. Gevolglik "word" Jones die oorspronklike, as t' ware *Ninja*. Die persona *Ninja* word op sy beurt geskep as 'n sogenaamde wit, minderbevoorregte, tweetalige (Afrikaans en Engels) Suid-Afrikaanse kletsrymer en kunstenaar. Die oorspronklike Jones en sy persona *Ninja*, alhoewel twee uiteenlopende identiteite, deel met ander woorde 'n fisieke liggaam. Jones en sy konstruering van *Ninja* is vir hierdie navorsing gekies omdat Jones deur karakters en personas[3] 'n spel tussen die werklikheid en kopieë teweegbring, wat sy eie oorspronklike identiteit versluier en eindelik vervang.

Die ondersoek word gerig vanuit die poststrukturalistiese Franse filosoof Jean Baudrillard (1929-2007) se konseptualisering van die simulakrum[4]. Die simulakrum hou verband met die bevraagtekening van die werklikheid deur die ondersoek van oorspronklikes en kopieë, en is daarom 'n goeie platform vir die ondersoek van Jones se konstruering van *Ninja*. Na 'n bondige uiteensetting van die Suid-Afrikaanse kontekstuele konteks waarin Jones *Ninja* ruimtelik konstrueer, word Jones as die kunstenaar aan die leser bekendgestel.

1.2 Bekendstelling van die kontekstuele ruimte waarin Jones *Ninja* konstrueer

In die bespreking van Suid-Afrika as die ruimte waarbinne Jones sy personas skep, word ter agtergrond eerstens kortliks aandag geskenk aan die apartheidsera. Die rede hiervoor is dat Jones se grootword- en vormingsjare, wat noodwendig 'n invloed op sy kunsbesef gehad het, gedurende die apartheidsera was. Dit word opgevolg deur 'n bondige oorsig oor die postapartheidsera, aangesien Jones die konseptuele kuns wat

[3] Hierdie navorsing tref 'n onderskeid tussen 'n karakter en 'n persona. In dié verband word 'n karakter as 'n tydelike, dramatiese uitbeelding geteoretiseer, teenoor 'n persona wat gebruik word om te verwys na 'n diepliggende ervaring van 'n bepaalde identiteit.

[4] Hierdie verhandeling focus hoofsaaklik op die grondslag van Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum. Latere perspektiewe work in Hoofstuk Vyf as verderdere navorsing aangespreek.

in hierdie verhandeling bespreek word, naamlik die skep van die persona *Ninja* gedurende die postapartheidsera van die land.

1.2.1 Breë kwashale van die apartheidskonteks

Soos bo gestel, het Jones tydens die hoogbloei van apartheid (1948-1990) in Johannesburg grootgeword (vgl. Parker & Richman, 2012:83-84). Apartheid as ŉ rasgebaseerde ideologie het tydens die laaste fase van die Britse imperiale kolonialisme (1806-1961) in Suid-Afrika beslag gekry. Hierdie rassesegregasie het aanleiding gegee tot ŉ diskriminerende wetgewing, aangesien apartheid in die eerste plek oor wit superioriteit en die bevordering van die belange van witmense gegaan het (Giliomee & Mbenga, 2007:307). Dit het die bevoordeling van die wit minderheidsgroep bo ander rassegroepe behels.

Giliomee en Mbenga (2007:314-315) verduidelik dat die Nasionale Party (NP), as die destydse regering (1948-1994), veral van wetgewing gebruik gemaak het om apartheid in stand te hou en te bevorder. Voorbeelde hiervan is die Bevolkingsregistrasiewet (30 van 1950), wat Suid-Afrikaners breedweg in vier rasgroepe (Blankes, Kleurlinge/*Coloureds*[5], Indiërs of Asiërs en swartmense – ook genoem Naturelle en Bantoes/Bantus) verdeel het. Hiérdie wet sou beskou kon word as die hoeksteen van apartheid. Nog wette wat wit hegemonie verseker het, was die Wet op Gemengde Huwelike (1949), wat verhoudings en huwelike oor die kleurgrense verbied het; die Groepsgebiedewet en die Wet op Afsonderlike Geriewe (1953), wat gelei het tot afsonderlike skole en universiteite, en aparte woon-, leef- en openbare ruimtes. In samehang hiermee het die onderwyswetgewing verder verseker dat swart kinders onderwys van ŉ laer gehalte ontvang het. Organisasies soos die *African National Congress* (ANC) en die *Pan-African Congress* (PAC) wat apartheid teengestaan het, is as verbode organisasies verban, terwyl die Wet op die Onderdrukking van Kommunisme (1953) die *Suid-Afrikaanse Kommunistiese Party*

[5] In hierdie verhandeling word *Coloured* voortaan nie na kleurling vertaal nie, omdat die term "*Coloured"* na 'n spesifieke Suid-Afrikaans identiteit verwys. Adhikari (2009:vii) verduidelik dat dié term binne ŉ Suid-Afrikaanse konteks na ŉ persoon verwys wat vanaf ŉ gemengde rasseherkoms afkomstig is, en nie na ŉ swartmens, soos in ander lande nie. Die feit dat die *Coloured*-gemeenskap dikwels as "kleurloos" beskou word en gemarginaliseerd is, het bygedra tot die groep se identiteit (Adhikari, 2009:vii).

(SAKP) verban het (Arnold, 2005:331-333; Giliomee, 2003:281; Slabbert, 1999:21, 50-54, 110; Thompson, 2006:76; Worden, 1994:72).

In samehang met die bogenoemde is die sensuurwetgewing, wat sedert die 1960s toenemend versterk het, geïmplementeer met die primêre doel om die apartheidsideologie te bevoordeel en versterk. Die Wet op Publikasies van 1974 het, byvoorbeeld, die invoer van alle buitelandse kuns, letterkunde en musiek wat die apartheidsregering kritiseer, verbied. Slegs dit wat ondergronds en onwettig die land ingesmokkel kon word, het die oë en ore van kunstenaars in Suid-Afrika bereik. Binnelands het dit beteken dat alle kunstenaars oor alle genres heen wat apartheid gekritiseer of teengestaan het, se werke verban is. Onwettige radiostasies, soos *Radio Freedom,* en publikasies, soos *Grassroots, Saamstaan* en die *Vrye Weekblad,* wat op ŉ gereelde basis as onwettig en verban verklaar is, het ŉ belangrike rol vertolk om hierdie isolasie teen te werk (Bastian en Laing, 2003: 51; Downing, 2011:490; vgl. Drewett, 2003: 153-157; Fine & Davis, 1991:106; Giliomee & Mbenga, 2007:322, 325-326).

Die bogenoemde bied ŉ blik op die milieu waarin Jones grootgeword het. Omdat die pers, radio, televisie en ander openbare media met valkoë dopgehou is en ook onder die sensuurwetgewing beperk is, was wit mense grootliks onkundig oor die oorweldigende negatiewe invloed van apartheid op nie-witmense se lewens. Volgens Worden (1994:96) het dit bygedra tot ŉ sogenaamde normalisering van apartheid onder witmense. Voortaan het die sensuurwetgewing daartoe gelei dat Jones, as jongmens, se blootstelling tot internasionale kuns- en musiektendense beperk sou wees.

Apartheid het voorts aanleiding gegee tot binnelandse onrus en toenemende opstand vanuit die *struggle*, wat hoofsaaklik deur die verbanne ANC, PAC en die SAKP gelei is (Arnold, 2005:330-332; Enwezor, 2013:20; Thompson, 2006:190). Die *struggle* het verder bestaan uit internasionale boikotte en sanksies op die gebied van handel, sport, kuns en kultuur, plaaslike en internasionale weerstandsbewegings asook massa-opstande en -optredes (Gerhart & Glaser, 2010:177; Fine & Davis, 1991:106; Magubane, 2004:26-32; Araneen, 2011:xii). Vir die doeleindes van hierdie studie is dit belangrik om kortweg spesifiek kulturele boikotte en sanksies uit te lig omdat dit sou bydra tot die verdere isolering van kunstenaars, soos Jones, se kunsbesef.

Kulturele boikotte is meestal ingestel deur Amerikaanse en Britse organisasies wat uitvoerende en vermaakkunstenaars, skrywers en filmprodusente en -regisseurs verteenwoordig het (Enwezor, 2009:18; Pissarra, 2011:181). Die doel van kulturele boikotte was om die "rassistiese regime", soos verteenwoordig deur die NP, te isoleer om sodoende mee te werk om die apartheidsregering tot 'n val te bring (Gerhart & Glaser, 2010:633,666).[6] Pissarra (2011:181) voer aan dat kulturele boikotte ingehou het dat Suid-Afrikaanse kuns en kunstenaars van die internasionale kunsgemeenskap uitgesluit was en dat Suid-Afrikaanse kunstenaars se interaksie met die buitelandse kunsgemeenskappe tussen 1968 en 1991[7] beperk was.

Gedurende die 1980s het die NP, onder leierskap van die voormalige Eerste Minister P.W. Botha (1916-2006), die sogenaamde "totale strategie" gepropageer, as reaksie teen die onrus in Suid-Afrika (vanweë die *struggle* teen die apartheidsideologie). Hierdie totale strategie moes die totale aanslag van "die Roomse, die swart en die rooi (kommunisme) gevare" beveg (Slabbert, 1999:17, 24, 110). Arnold (2005:726) is van mening dat die idee van 'n "totale aanslag" wat 'n "totale strategie" vereis het, nie sy oorsprong in Afrikanerarrogansie gehad het nie, maar eerder in vrees. Hierdie toedrag van sake is eers herstel na die vrylating van die vryheidsvegter en prominente lid van die ANC, Nelson Rolihlahla Mandela (1918-2013), in 1990.

Die vrylating van Mandela was 'n gevolg van, onder meer, die vervanging van P.W. Botha deur F.W. de Klerk (geb. 1936) as staatspresident in 1989, die val van die Berlynse muur in 1989 (wat simbolies die einde van kommunisme beteken het), die toenemende binnelandse druk van swart- en, toenemend, witmense, asook die las

---

[6] Reeds in 1952 het die Verenigde Nasies (VN) bevind dat apartheid 'n "gevaarlike en plofbare situasie" skep wat die instandhouding van wêreldvrede na die Tweede Wêreldoorlog bedreig. Sedert 1962 het die VN se Algemene Vergadering op 'n gereelde basis resolusies aanvaar van lidlande wat versoek het om diplomatieke sanksies op Suid-Afrika toe te pas (Giliomee & Mbenga, 2007:340). Hierna, in 1968, het die VN se Algemene Vergadering (*United Nations General Assembly*) die Resolusie 2396 aanvaar, waarvolgens alle lande en organisasies wat deel gevorm het van die VN, gevra is om alle kulturele, opvoedkundige en sportverwantskappe met die apartheidsregime te beëindig (Willemse, 1991:24).

[7] Ek neem kennis dat verskillende bronne verskillende datums aanmeld vir die begin van kulturele boikotte teen Suid-Afrika. Braam en Geerlings (1989:175), asook Nixon (1994:159) dateer byvoorbeeld die VN se Resolusie 2398 as 1969. Hierteenoor stel 'n voormalige Direkteur van die VN dat die presiese datum 2 Desember 1968 is (Pissarra, 2011:181).

van buitelandse sanksies en boikotte. Gesamentlik het dié gebeure die einde van apartheid aangekondig (Giliomee, 2003:629; Slabbert, 1999:43). Na aanleiding hiervan het onderhandelings[8] tussen die NP en ANC plaasgevind wat gelei het tot die eerste demokratiese verkiesing in Suid-Afrika op 27 April 1994, waartydens Mandela as Suid-Afrika se eerste demokraties-verkose staatspresident (1994-1999) aan bewind gestel is. Die beëindiging van apartheid het daartoe gelei dat boikotte en sanksies teen Suid-Afrika stelselmatig afgelas is, waarvolgens Suid-Afrikaanse kunstenaars, soos Jones, toenemend meer aan internasionale kuns- en musiekgenres blootgestel sou word (vgl. Giliomee, 2012:427; Majavu & Pissarra, 2011:3).

1.2.2 Bondige kontekstualisering van postapartheid

Na bykans drie eeue van wit oorheersing tydens Britse kolonialisme en apartheid, het Suid-Afrika se eerste demokratiese verkiesing in 1994 plaasgevind.[9] Vir ’n kort tydperk na die verkiesing het Suid-Afrikaners na hulself verwys as ’n sogenaamde “reënboognasie”. Bundy (2007:93) stel byvoorbeeld dat “the Rainbow Nation sought to finesse the historical legacy of racialised inequality through reconciliation”. Hierdie mite het egter geleidelik tot ’n einde gekom as gevolg van hernude rassespanning, veral na die beëindiging van Mandela se termyn in 1999. Mandela is opgevolg deur Thabo Mbeki (geb. 1942), wat daarvan beskuldig is dat hy rasgebaseerd gedink het en daartoe bygedra het dat rasseverhoudinge gepolariseer het, wat rassespanning tot gevolg gehad het (Arnold, 2005:794-796; Thompson, 2006:280-284; 286-288).

Mbeki is in 2008 uit die kussings gelig deur Jacob Gedleyihlekisa Zuma (geb.1942), ’n populis wat tans sy tweede termyn as president van die land en van die ANC uitdien.

---

[8] Ten einde ’n vreedsame oorgang vanaf apartheid na ’n demokratiese bestel te bewerkstellig, het onderhandelings tussen die NP en die ANC plaasgevind, wat bekendgestaan het as *The Convention for a Democratic South Africa* (CODESA). CODESA het in twee fases verloop: die eerste fase het 20-21 Desember 1991 plaasgevind. Nadat ’n dooiepunt bereik is, is CODESA 2 in Mei 1992 hervat (Arnold, 2005:781).

[9] Soos genoem, was Mandela die eerste demokraties-verkose president en was hy wyd gerespekteer en geliefd. Hy het nasionaal en internasionaal tot mense se harte gespreek met sy versoenende regeringsinslag. Onder sy leiding het die land ’n nuwe vlag gekry, asook ’n nasionale lied wat saamgestel is uit twee strofes van *Nkosi sikelel ‘iAfrika,* en twee strofes (een in Afrikaans en een in Engels) uit die voormalige volkslied, die Stem van Suid-Afrika (Swanepoel, 2013:77). Soortgelyk het die land elf amptelike landstale onder sy leiding verkry, in die plek van net Afrikaans en Engels, soos gedurende apartheid. Engels is egter *de facto* die hoofkommunikasiemedium in alle regeringsdokumente (Welsh & Spence, 2007:294).

Onthullings oor Zuma se betrokkenheid by korrupsie (soos blyk uit die Staatskapingsverslag (*State Capture Report*) (2016) van die voormalige Openbare Beskermer, advokaat Thuli Madonsela (geb. 1962)), sy vriendskap met die Gupta-familie, asook die duursame opgradering en beveiliging van sy huis by Nkandla, sorg tans vir groot kontroversie (vgl. Herman, 2016; Marrian, 2016a; Munusamy, 2016). Zuma se regering het tot toenemende hoë vlakke van armoede onder Suid-Afrikaners, asook die toenemende agteruitgang van die land, wat betref dienslewering, misdaad, geweld en korrupsie, gelei (Parsons, 2013:135; Plaut, 2008:25).

Tydens postapartheid is tradisionele rolle van wit Afrikaans- en Engelssprekendes as die bevoorregtes op die kop gekeer, alhoewel witmense steeds oor die algemeen ekonomies bevoorreg is vanweë die apartheidsgeskiedenis in Suid-Afirka. Dit is veral Afrikaners wat voel dat daar teen hulle gediskrimineer word, soos verwoord deur die joernalis Chris Louw (1954-2009), wat algemene bekendheid in Suid-Afrika verwerf het met sy pro-ANC-uitsprake:

> Vandag kan ek ook sê, ons is gatvol van vermoor word! … Die ANC wat vandag aan die bewind is, verraai almal wat aan ’n regverdige toekoms geglo het – insluitend dié Afrikaners wat op hul manier die huidige bedeling help moontlik maak het (Louw, 2009:14).

Dit is voorts belangrik om in ag te neem dat Afrikaans steeds as die taal van die onderdrukker beskou word (Arnold, 2005:594; Welsh & Spence, 2007:294). Engelbrecht (2007:38-49) is in die kol met sy opmerking dat heelwat swartmense die wit Afrikaner vanweë die apartheidsgeskiedenis as ’n “donker betekenaar van onderdrukking en hegemonie” identifiseer. Marschall (2005) is van oortuiging dat die uitdaging vir Suid-Afrikaners in ’n demokratiese bestel tans is om ’n nuwe en oortuigende mite te skep wat die klem plaas op inklusiwiteit en Suid-Afrikaanse een-nasieskap. Wat sy hiermee bedoel, is dat Suid-Afrikaners ’n geloofbare mite moet skep in die lyn van die reënboognasie. Die probleem wat Suid-Afrikaners egter hiermee in die gesig staar, is die diversiteit van die onderskeie samelewingsgroepe en mense van verskillende herkomste en kulture. Tog kan met Marschall (2005) akkoord gegaan word indien respek vir alle mense, asook gelykheid en menseregte, (soos vervat in die Grondwet, wat op ’n handves van menseregte gebaseer is) as vertrekpunt geneem word vir rasseverhoudings in die land.

Volgens Swanepoel (2013:78) is armoede een van die kernprobleme in Suid-Afrika, wat sy beskou as een van die redes vir die hoë misdaadvlakke in die land. ’n Ander moontlike rede wat sy noem, is dat ’n geweldskultuur in die land posgevat het as gevolg van, onder meer, rassekwessies wat veral sedert die twintigste eeu kenmerkend van Suid-Afrika geword het. Dit wil ook voorkom asof Suid-Afrikaners tot voor die 2016-munisipale verkiesings nog oorwegend langs raslyne gestem het (Southall & Daniel, 2009:117). Ferree (2006:803) stel dit soos volg:

> Since the end of apartheid, South Africans have voted in three national elections. During these elections, race has overwhelmingly predicted voting behavior for white and African voters ... so much that many have described South African elections as ‘racial census’.

Die steun vir die ANC het tydens die 2016-munisipale verkiesings tot 54% gedaal, ongeveer agt persentasiepunte laer as tydens die vorige verkiesing. Politieke ontleders skryf hierdie verminderde steun aan die ANC toe aan Zuma se swak regering (vgl. Marrian, 2016b; Writer, 2016).

Wat die kuns- en musieklandskappe in postapartheid betref, stel Enwezor (2009:16;18) dat Suid-Afrikaanse kunstenaars ’n tydperk van innovering en eksperimentering ingegaan sedert die 1990s, juis omdat kunstenaars internasionale tendense in die kreatiewe industrieë aangryp. Na die opheffing van kulturele en sportboikotte het die deure internasionaal vir deelname en invloede vir Suid-Afrikaanse kunstenaars in die huidige postapartheidsera oopgegaan en kunstenaars put energie en kreatiewe energie uit hierdie geleenthede. Hieruit vloei ’n verhoogde belangstelling in veral die internasionale visuele kunsgenres en die Amerikaanse musiekgenres (vgl. Majavu & Pissarra, 2011:3). Waarop dit neerkom, is dat kunstenaars, musikante en skrywers, soos Jones, opnuut blootgestel sou word aan die internasionale gemeenskap waarvan hulle tydens apartheid geïsoleer was (Jantjes, 2011:37). Sobopha (2011:109) merk veral ’n toename in die *performance*- en nuwe-mediakunsgenres tydens die 1990s in die visuele kunste op. In samehang hiermee stel Allan (2004:85) dat Suid-Afrikaanse musiek sedert die 1990s ’n invloed van veral Amerikaanse *hip-hop*-musiek en elektroniese dansmusiek getoon het. Dit is in dié kontekstuele tydgreep wat Jones sy stem as konseptuele *performance*-kunstenaar sou ontwikkel. Hieruit toon Jones se kuns- en musiekuitinge uiteraard ’n

invloed van *performance*, nuwe-mediakuns, asook *hip-hop* en elektroniese dansmusiek.

1.2.3 Bekendstelling van Watkin Tudor Jones

Watkin Tudor Jones het in 1993 aan die gesogte Parktown Boys High gematrikuleer en begin in 1994 sy loopbaan as 'n *performance* kunstenaar en musikant, wat inhou dat hy sy kunstenaarstem binne die bogenoemde postapartheid Suid-Afrika sou ontwikkel (vgl. Parker & Richman, 2012:83-84). Hoewel daar nie veel outobiografiese inligting oor Jones beskikbaar is nie, kan die afleiding gemaak word dat internasionale konseptuele kunsgenres soos *performance* en nuwe-mediakuns en Amerikaanse populêre musiek soos *hip-hop* en elektroniese dansmusiek sy kunsskepping gevorm het, juis omdat spore daarvan deurlopend in sy kunsskepping gevind word (vgl. Stephens, 2013a).

Die kunsgenre *performance*, wat onder die sambreelterm "konseptuele kuns" ressorteer, wentel meestal rondom kunstenaars se gebruik van hul liggame om idees oor te dra, wat volgens Sobopha (2011:109) in die 1990s deur Suid-Afrikaanse kunstenaars aangegryp is, asook deur Jones. Jones se konseptuele kunsuitings sentreer rondom 'n voortdurende *performance*, waar hy sy liggaam gebruik om kuns te skep deur middel van karakters en personas, wat idees aan gehore oordra (vgl. Dombal, 2010). Op die vroeë albums *Memoirs of a clone* (2001) en *The Ziggurat* (2003) (wat Jones as deel van die groep *The Constructus Corporation* (2003) uitgebring het), gebruik Jones verskillende stemtone en dialekte om verskillende karakters op snitte te vertolk ten einde narratiewe deur klank te skep (vgl. African Dope, 2003; Discogs, 2014; Stephens, 2013a). Voortvloeiend hieruit leef Jones die persona *Max Normal* (2001-2008, kyk Figuur 3)[10] uit, as deel van die groepe *Max Normal* (2001) en *Max Normal.TV* (2005) (Stephens, 2013a). Tydens Jones se visuele kunsuitstallings, soos *The Fantastic Kill* (2004) by die *Bell-Roberts Contemporary Art*

---

[10] Jones as *Max Normal* is gestileer as 'n korporatiewe besigheidsman wat altyd 'n driestukpak klere dra en motiveringspraatjies kletsrym.

Gallery (Kaapstad),[11] bied Jones ook *performances* aan waartydens hy kletsrym. In samehang hiermee word dié uitstallings verder uitgebrei deur die toevoeging van nuwe-media,[12] soos klank en video's. Jones se nuwe-media-videowerke ontvou rondom narratiewe (waar hy ook 'n karakter of persona vertolk) wat sosiale kommentaar lewer, soos *picnic*[13] (2004, kyk Video 1). In samehang hiermee, gee hy ook instruksies aan sy gehore om sy werk op die internet (as nuwe-media) af te laai. Voortvloeiend hieruit word Jones se musiek ter ondersteuning van sy kunsuitstallings in uitstalruimtes gespeel (Arttrhob, 2004; Artthrob, 2005; vgl. ook Normal, 2005; Osborne, 2002: 20; Stiles, 2004:186; Tribe & Jana, 2006:7).

Voortspruitend uit Jones se konseptuele kunsskepping, het hy kommersiële bekendheid verwerf vir sy loopbaan as konseptuele kletsrymer en musikant. Sy musiekskepping vind grotendeels vorm deur sy *performances*, as deel van eksperimentele en konseptuele kletsrymgroepe soos, onder andere, *The Original Evergreen* (1995), *Max Normal*, *The Constructus Corporation* , *Max Normal.TV* en *Die Antwoord* (2009). Dié groepe se musiek inkorporeer invloede van Amerikaanse *hip-hop* en elektroniese dansmusiek (Stephens, 2013a; Valentine, 2015). *Hip-hop*-musiek word geken aan ritmiese musiek wat direk skakel met kletsrym – 'n vinnige, ritmiese en rymende manier van praat wat gedreunsing word (vgl. Farley, 1999:56). In samehang hiermee word elektroniese dansmusiek gekenmerk deur digitaal-gegenereerde klanke en 'n vinnige tempo (Butler, 2006:12-13, 94; Kent, 2013). Die musiek van dié groepe waarby Jones betrokke is, asook sy musiek as solokunstenaar, toon invloede van dié genres, soos gehoor kan word in, onder andere, die snitte *Puff the Magik* (1995) deur *The Original Evergreen* en *You talk too loud* (2001) deur Jones

[11] Voortvloeiend uit dié uitstalling is Jones se werk ook in 2004 by die Klein Karoo Nasionale Kunstefees uitgestal en by die *Fantastic Kill Mega Event* by die Michaelis Skool van Visuele Kunste (die Universiteit van Kaapstad se visuele kunsdepartement) uitgestal. Die uitstalling het 'n aantal opgestopte speelgoedkreature ingesluit, wat op inheemse fauna gebaseer is en deur Jones ontwerp is. Verder is daar ook 'n klein hoeveelheid digitale drukwerk uitgestal, asook twee videowerke en 'n lewendige optrede deur Jones (Normal, 2005).

[12] Nuwe-mediakuns spuit voort uit die konseptuele kunsbeweging mediakuns, wat na kunswerke verwys wat afhanklik is van tegnologie om geskep te word (Osborne, 2002:11; Tribe & Jana, 2006:7). Die tegnologie wat gebruik word om mediakuns te skep is egter teen die 1990s verouderd. Derhalwe is die genre nuwe-mediakuns geskep om die nuwe tegnologie, wat sedert die 1990s ontwikkel, met kuns te integreer (Gane & Beer, 2007:6; Harris, 2006:215; Ippolito, 2002; Shanken, 2011:65).

[13] Dié video is 'n satire, wat handel oor 'n wit, bevoorregte, konserwatiewe Christengesin, wie se seun 'n dwelmverslaafde kletsrymer is.

(luister Snitte 1 en 2). In samehang met die invloed van Amerikaanse *hip-hop* en elektroniese dansmusiek, vergestalt Jones ook die genoemde karakters en personas as deel van dié groepe. Jones as konseptualiseerder en *performance*-kunstenaar vergestalt die karakters en personas op die verhoog in so ŉ mate dat sy eie identiteit versluier word (vgl. Parker & Richmand, 2012: 83; Powell, 2013:116).

Jones begin om die konseptuele kletsrymgroep *Die Antwoord* in 2008 te konseptualiseer, waarna hy vanaf 2009 deel vorm van dié groep en bekendstaan as *Ninja*. Sedert die totstandkoming van *Die Antwoord* het Jones sy geboortenaam "Watkin Tudor Jones" laat vaar en ook in sy alledaagse werklike bestaan die uitlewing van *Ninja* aangeneem (vgl. Ninja *in* Van Wyk, 2012; Ninja *in* Meyers, 2015).

1.2.4 Bekendstelling van Ninja *as deel van* Die Antwoord

Die Antwoord bestaan uit die volgende groeplede: *Ninja* (uitgeleef deur Jones), *Yo-landi Vi$$er* (uitgeleef deur Anrie du Toit, geb. 1984)[14] en *DJ Hi Tek.*[15] Die Antwoord skep elektroniese *hip-hop*-musiek, in ooreenstemming met die gewildheid van dié genres in postapartheid. *Die Antwoord* het selfs hulle eie benaming vir hul styl gekonstrueer, naamlik *zef rap-rave* (Cloete, 2010b:92; Van Rensburg, 2010a). Hoewel die Suid-Afrikaanse term "zef", as sleng, geassosieer word met platvloersheid, ongekultiveerdheid, "kommingeit" en onverfyndheid, behels *Die Antwoord* se subjektiewe weergawe van zef ŉ sogenaamde luukse, hoërklasleefwyse (vgl. Du Preez, 2011:106; Fourie, 2010; Schmidt, 2014:136). Ninja (*in* Cloete, 2010c:11) verduidelik dat hy en Vi$$er in hul "inner-zef inge-tap" het ten einde *Die Antwoord* te skep. Die kletsrymgroep het bekendheid verwerf vir hul kontroversiële kletsryme en *performances* wat wentel rondom ŉ kras benadering tot taboe onderwerpe soos,

---

[14] Na bewering is Du Toit ook ŉ romanskrywer wat al drie romans gepubliseer het (Keylock, 2010; Kozain, 2010: 28). Alhoewel Vi$$er deur Du Toit uitgeleef word, hou sy vol dat Yo-landi Vi$$er haar oorspronklike identiteit is (Swanepoel, 2011:91). Vi$$er word geken aan haar uitlokkende kleredrag en die seksuele ondertone van haar *performance* as *Ninja* se teenstem.

[15] DJ High Tek, die minder prominente lid van die groep, word deur ŉ aantal verskillende persone uitgeleef. In sekere van *Die Antwoord* se video's is hy ŉ skaam, oorgewig, wit man; ander kere is hy ŉ skraal homoseksuele man; en meer onlangs word hy deur ŉ swartman vertolk. Soms word daar ook na hom verwys as *God* of *G.O.D* (vgl. Ninja *in* Bein, 2016)

onder andere, die uitbeelding van gestereotipeerde *Coloured* en swartmense, minderjarige seks en Xhosa-besnyding (vgl. Salzwedel, 2010:34).

Die Antwoord maak nougeset gebruik van die internet en ander digitale media (soos sosiale media) om hulself te vestig en te bemark. Hierdeur het die groep se gebruik van die internet daartoe gelei dat hulle sedert 2010 ontwikkel het vanaf 'n Kaapse musiekgroep tot 'n internasionale fenomeen. In 2010 plaas die groep die video's *Zef Side* (2009, kyk Video 2) en *Enter the Ninja* (2010, kyk Video 3) op die video-webtuiste *YouTube*[16] ten einde 'n internasionale gehoor te bereik. Dombal (2010a) stel dat die groep uitstaan op webblaaie soos *YouTube,* omdat aanskouers se belangstelling geprikkel word deur die groep se kontroversiële kletsryme en oordrewe personas. Ingevolge hiervan het die Amerikaanse aanlynjoernaal, *Boing Boing*, dié video's op hul netwerke gedeel. Dit het bygedra tot die uitbreiding van die groep se internasionale aanhangerbasis (vgl. Davies, 2010; Van Rensburg, 2010a). Hierna het talle internasionale musiekjoernale oor *Die Antwoord* begin skryf en hul musiekvideo's aanlyn gedeel (Cloete, 2010c:11; Van Rensburg, 2010a).[17]

Die Antwoord het tot op datum vier vollengte albums uitgereik: *O* (2009, heruitgereik in 2010), *Ten$ion* (2012), *Donker Mag* (2014) en *Mount Ninji and da Nice Time Kid* (2016). In samehang hiermee het die groep talle enkelsnitte en gepaardgaande musiekvideo's uitgereik, wat meestal sosiale kommentaar lewer oor taboe-onderwerpe, soos Xhosa-besnyding, minderjarige seks, die uitbuiting van minderjarige meisies deur straatbendes en die stereotipering van swartmense. In hierdie verhandeling word die video's *Zef Side*, *Enter the Ninja, Evil Boy* (2010, kyk Video 4), *Fok julle naaiers* (2011, kyk Video 5) en *Fatty Fatty Boom Boom* (2012, kyk

---

[16] Reeds in 2009 het *Die Antwoord* en die Suid-Afrikaanse aanlyn-joernaal *Wat kyk jy* saamgespan en *Wat kyk jy* het 'n afsonderlike bladsy op hul webtuiste aan *Die Antwoord* toegestaan (Cloete, 2010b:84; vgl. Griffin, 2008). Besoekers aan die webtuiste kon musiek gratis aflaai en na *Die Antwoord* se musiekvideo's, *Wat kyk jy* (2009), *Zef Side* en *Enter the Ninja,* kyk. Kort voor lank is die treffer *Wat kyk jy* 60 000 keer afgelaai (waarna Die Antwoord besluit het dat die snit nie meer gratis afgelaai kan word nie). Deur die noukeurige gebruik van die internet as 'n medium om kuns te skep en te versprei, bereik *Die Antwoord* reeds in 2009 gehore in Skotland, Amsterdam, Tokyo en Japan (Taljaard, 2010:10, vgl. ook Ninja *in* Culhane, 2009).

[17] Jardin (2010) beskryf hierdie kitsroem as "megawebstardom". Op 3 Februarie 2010, slegs 48 uur nadat Jardin (2010) vir die eerste keer oor die groep op die blog *Boing Boing* geskryf het, het *Die Antwoord* "*Google trends*" gedomineer wat aandui dat derduisende mense die groep op *Google* nagespoor het (Jardin, 2010).

Video 6) ter illustrasie gebruik terwyl waar nodig, na ander liedjies en video's verwys word.

Soos in die inleidingsparagraaf verduidelik, wentel hierdie studie om die persona *Ninja* as die protagonis van *Die Antwoord*, alhoewel *Die Antwoord* uit *Ninja*, *Yo-landi Vi$$er* en *DJ Hi-Tek* bestaan. *Ninja* tree meestal kaalbolyf op, geklee in sy kenmerkende bokseronderbroek, waarop 'n illustrasie van die groep *Pink Floyd* se album *Dark side of the moon* (1973) se voorblad gedruk is. Hierdeur word sy getatoeëerde liggaam beklemtoon. Hy dra gereeld goue kettings om sy nek en goue oorbelle, en het goue krone op sy tande. *Ninja* praat Engels met 'n sterk Afrikaanse aksent en hy gebruik gereeld slengtaal en vloekwoorde (vgl. Hoby, 2010; Kozain, 2010:28; Van Wyk, 2012; kyk Figuur 2).

Ninja se sogenaamde biografiese inligting is op die internet en sosiale media beskikbaar. Hiervolgens kom *Ninja* uit 'n arm agtergrond en het hy in Suid-Afrikaanse agterbuurte (bekend as *ghetto's*) grootgeword. Aldus *Ninja* (Ninja & Vi$$er, 2010a) is hy so maer omdat hy as kind nooit genoeg kos gekry het nie. As gevolg van sy minder bevoorregte agtergrond en die impak daarvan op sy lewe, het *Ninja* baie opgekropte woede. Om hierdie rede is hy dikwels aggressief tydens *Die Antwoord* se optredes en kom kwaad voor. Selfs as volwassene het *Ninja* nooit 'n standvastige werk of huis gehad nie en het hy meestal op vriende se rusbanke geslaap of was hy inwonend by sy ouers (Ninja *in* William Morris Endeavor Entertainment, 2015, vgl. Culhane, 2009; Davis, 2009; Davis, 2010; Encyclopedia Dramatica, 2011; Jardin, 2010; Laher, 2009). In samehang met sy sogenoemde biografie, beweer *Ninja* (*in* Die Antwoord, 2010b) dat hy "Suid-Afrikaanse kultuur" verteenwoordig en dat hy homself met Xhosa-, Zoeloe-, Afrikaans- en Engelssprekende mense vereenselwig en dat hy eintlik wit, swart en *Coloured* is. In 'n poging om dié samelewingsgroepe te verteenwoordig, maak *Ninja* dikwels van stereotiperende uitbeeldings gebruik (vgl. Powell, 2013:122).

1.2.5 Die Suid-Afrikaanse stereotipes wat Ninja vergestalt

Postapartheid Suid-Afrika, waarin *Ninja* gekonseptualiseer word, word gekenmerk deur die voortdurende worsteling met identiteitskompleksiteite weens die nagevolge van die onderdrukking van gemarginaliseerde identiteite wat verskil het van die patriargale wit maghebber tydens kolonialisme en apartheid (vgl. Chapman, 1998:85).

Dié identiteitskompleksiteite met betrekking tot taal, ras en kultuur het aanleiding gegee tot die ontstaan van stereotipes.

ŉ Stereotipe kan omskryf word as ŉ veralgemeende en vereenvoudigde sosiale klassifikasie of beoordeling van ŉ spesifieke groep mense of individue. Stereotipering behels dikwels aannames en vooroordele wat gebaseer is op veronderstelde karaktereienskappe, geskiedenis en gedrag van ŉ individu of van ŉ bepaalde groep mense. Stereotipes word dikwels gevorm rondom nasionaliteit, ras, klas, geslag of beroepe. Dit beteken dat stereotipering nie ruimte laat vir individuele eienskappe, smake, voor- en afkeure en karaktertrekke nie. Stereotipes word dikwels in verband gebring met magsverhoudings, spanning en konflik, byvoorbeeld dat sekere nasionaliteite meer patrioties is as ander, bepaalde rasse skelm is of dat mense wat in ŉ bepaalde beroep spesialiseer op ŉ sekere manier sal optree (O'Sullivan & Allgeier, 1994a: 1035-1055; O'Sullivan *et al.*, 1994b:299-301). Dit kom daarop neer dat ŉ stereotipe van ŉ bepaalde groep mense ŉ veralgemeende waarneming van die groep is, en nie ŉ ware refleksie van individue, as deel van die groep, se karaktereienskappe, optredes of geskiedenis is nie. Maas en Arcuri (1996:193) stel dat stereotipes meestal deur taal gedefinieer, gekommunikeer en toegepas word. Teoretici, soos Mininni (1982), stel ŉ intrinsieke verhouding tussen stereotipes en taal voor, wat behels dat stereotipering deur taal kan plaasvind. Taal word gebruik om ander te veroordeel, maar ook vind stereotipering plaas deur vooropgestelde idees van taalgebruik – soos stereotiperende dialekte.

Met inagneming van bogenoemde, asook *Ninja* (*in* Die Antwoord, 2010b) se aanname dat hy "Suid-Afrikaanse kultuur" verteenwoordig, is dit belangrik om *Ninja* se vereenselwiging met en beklemtoning van Suid-Afrikaanse stereotipes bekend te stel. Vir die doeleindes van hierdie verhandeling word die stereotipering van die sogenaamde zef-Afrikaners, *Coloured*-bendelede en swartmense bekendgestel, omdat dié identiteite deur *Ninja* (*in* Die Antwoord, 2010b; 2010c; 2011; 2012a) beklemtoon word en die stereotipes hiervan dikwels deur hom gereflekteer word.

1.2.6 Ninja *as 'n "zef-Afrikaner"*

> The Afrikaners have these different cultures. One is very conservative and stiff, and the other, the underbelly of that, is Zef… We made it our thing.
>
> (Ninja *in* Nelson, 2011)

Ninja se aanvaarding van die identiteit van 'n sogenaamde zef-Afrikaner vir homself en vir *Die Antwoord*, spruit voort uit 'n veralgemeende beskouing van 'n sogenaamde laer klas Afrikaner, wat gestereotipeer word as "zef". In ooreenstemming met die bogenoemde aanhaling, is *Ninja* nie oorspronklik 'n sogenoemde zef-Afrikaner nie, maar die stereotipe word gebruik om sy identiteit te onderhou.

Du Preez (2011:106) en Fourie (2010) stel dat die woord "zef" afgelei is van die motorhandelsnaam die "Ford Zepher", wat 'n gewilde motor was in die vroeë 1970s. Dié motor was oor die algemeen – tipies van stereotipering en veralgemening – met 'n spesifieke groep mense geassosieer wat as platvloers of "kommin" beskou is. Hierdie stereotipering is gebaseer op die groep jong manne, wat graag met Ford Zephers in die strate resies gejaag het. Fourie (2010) beskryf die fenomeen soos volg: "Met opgewarmde Zephers het die manne laat-aand in die dorpstrate *gedice* [sic] en *gewheelspin* [sic]…" Die Zepher-aanhangers was, volgens Fourie (2010), meestal onverfynd en ongekultiveerd.[18] Alhoewel die beskrywing van "zef" na sogenaamde platvloerse en ongekultiveerde mense in die 1970s verwys, word hier spesifiek na Afrikaanssprekende witmense verwys omdat dit die groep is wat *Ninja* stel hy mee identifiseer (kyk aanhaling bo). Dit gaan dus vir *Ninja* oor Afrikaners uit die werkersklas, wat steeds onder die apartheidswetgewing ekonomies en andersins bevoordeel was vanweë die apartheidsideologie (vgl. Schmidt, 2014:136). Dit beteken dat zef nie noodwendig met armoede geassosieer is nie. Die afleiding kan gemaak word dat zef eerder verwys na mense, wat ten spyte van 'n groot salaris, nie hulself kultureel ontwikkel het nie, of nie die geleentheid gehad het om 'n smaak vir die fynere en kulturele dinge in die lewe te ontwikkel nie. Dié omskrywing van die term "zef" dui, met ander woorde en soos aangedui, op 'n stereotiperende en bevooroordeelde opvatting

---

[18] In samehang hiermee verduidelik Du Preez (2011:106) dat die term "Zef" ook destyds na motorfietsryers verwys het, wat, net soos die aanhangers van die Ford Zepher, na platvloerse, onverfynde en ongekultiveerde individue verwys het.

van ŉ bepaalde groep mense binne die Afrikanergemeenskap omdat dit na ŉ veralgemeende siening verwys dat bestuurders en aanhangers van die Ford Zepher onverfynd en ongekultiveerd was.

Die doelbewuste en beplande stereotipering word binne die konteks van *Ninja* en *Die Antwoord* versterk deur die vanselfsprekende aanname dat slegs Afrikaanssprekendes Zepher-motors besit het, asof Engelssprekendes byvoorbeeld nie hierdie motors gekoop het nie. In samehang hiermee stel Salzwedel (2010:32; vgl. ook Krueger, 2013:162-163) dat die term "zef" as erkende Afrikaanse sleng gereken word, wat op die werkersklas dui en dat dié term gebruik word om dié mense se smaak, wat as onverfynd en ongekultiveerd beskou word, te beledig.

Die redakteur van die Woordeboek vir die Afrikaanse Taal (WAT) (2010), doktor Frikkie Lombard (*in* Fourie 2010), stel dat zef meer kredietwaardigheid gekry het as ŉ erkende *styltendens* wat met swak smaak geassosieer word (vgl. Kozain, 2010:28). Dombal (2010a) stel dat zef-styltendense beskryf sou kon word as verwysend na "fur on the dashboard, tight mom jeans pulled up too high and mullet hairstyles". Bykomend hierby lys Viviers (2012) nog styltendense wat as zef beskou word. Afgesien van "mullets", is die volgende op sy lysie: "kroeë binne-in sitkamers, arm wit mense veral in plekke soos Jan Hofmeyr, Warmbad, Boksburg, Benoni en Brakpan".

Alhoewel wit Afrikaners hul bevoorregte magsposisie met die beëindiging van apartheid verloor het, geniet dié samelewingsgroep, saam met Engelssprekende witmense, steeds ekonomiese voordeel in Suid-Afrika (vgl. Durrheim, 2005: 455; Krueger, 2013:162; Marx & Milton 2011:727). Dit beteken nie dat alle witmense, deur die bank, noodwendig bo die broodlyn leef nie. Daar is beslis ŉ bepaalde groep mense wat as minderbevoorreg beskou kan word (vgl. Krueger, 2013:162-163). Die term "zef" verwys op ŉ stereotiperende wyse na dié groep minderbevoorregte mense en, in die konteks van *Die Antwoord*, na wit Afrikaners.

Krueger (2013:158) stel dat die konstruering van ŉ zef-persona, soos *Ninja*, doelbewus op ŉ zef-wyse uitgebeeld word deur die oorbeklemtoning van die persona se voorkoms en maniërismes om ŉ individu uit die wit werkersklas wat onbeskof, onverfynd en minderbevoorreg is uit te beeld. Deur homself as ŉ zef-Afrikaner te stileer (vgl. Ninja *in* Nelson, 2011), vereenselwig *Ninja* (asook *Die Antwoord*) homself met dié

stereotipering van ŉ geselekteerde aspek van wit Afrikaanssprekendes.

1.2.7 Ninja *as ŉ "*Coloured*-bendelid"*

I am a fucking Coloured...My inner Coloured just wants to be discovered

Ninja (*in* Die Antwoord, 2009c)

My blaar, we all in the same gang…

Ninja (*in* Davis, 2009)

Die wyse waarop *Ninja* homself as ŉ *Coloured*[19] aanbied, dui op ŉ stereotipe van ŉ *Coloured*-bendelid (vgl. Kozain, 2010:28). Haupt (2012a:115) merk dat *Ninja* stilistiese elemente en frases gebruik wat tipies met *Coloured*-bendes vanaf die Kaapse Vlaktes[20] in Kaapstad of tronke geassosieer word, in ŉ poging om ŉ *Coloured*-bendelid uit te beeld (kyk ook Van der Watt, 2012:410)

Kynoch (1999:55-56) stel dat die ontwikkeling van *Coloured*-bendes (asook bendes uit ander samelewingsgroepe) grootliks toegeskryf kan word aan die afsonderlike woonbuurte wat tydens apartheid onder die Groepsgebiedewet geïmplementeer was. Die rede hiervoor is dat swart en *Coloured*-woonbuurte nie gereelde polisiedienste geniet het wat geweld en kriminele aktiwiteite kon moniteer nie. Hierteenoor het wit woonbuurte meestal die beskerming van die polisie geniet, wat op ŉ gereelde basis dié gebiede se veiligheid gekontroleer het (vgl. Abrahams, 2010:502; Cooper, 2009:2). Aangesien hierdie beskermingsdienste nie formele strukture gehad het nie, het bendes begin vorm wat ŉ bepaalde gebied sou beskerm in ruil vir geld. Dié bendes het gewelddadig geword en betrokke geraak by onwettige aktiwiteite, soos alkohol-

---

[19] Die *Coloured*-identiteitskonstruk is uiters kompleks vanweë die groep mense se gemengde rasseherkoms (vgl. Voetnoot 5), soos Erasmus (2001:13) ook tereg stel: "For me, growing up coloured meant knowing that I was not only not white, but less white; not only not black, but better than black (as we referred to African people). The humiliation of being "less than white" made being "better than black" a very fragile position to occupy. The pressure to be respectable and to avoid shame created much anxiety" (Erasmus, 2001:13).

[20] Na aanleiding van die Groepsgebiedewetgewing (kyk 1.2.1) is die *Coloured*-gemeenskap vanaf Distrik Ses in die Kaap gedwonge na die Kaapse Vlaktes verskuif. Minty (2006:426-27) beweer dat Distrik Ses gedurende apartheid bekend geword het as ŉ unieke interkulturele gebied, waar interaksies tussen verskillende rasse openlik en met gemak plaasgevind het. Distrik Ses is in 1966 as ŉ eksklusiewe wit woonarea geproklameer. Distrik Ses is egter in 1982 gesloop en is ŉ skandvlek op die apartheidsregering omdat dit die grootste en mees sigbare area is wat nie weer deur die apartheidsregering herontwikkel is nadat dit gesloop is nie (Giliomee & Mbenga, 2007:318; Minty, 2006:426; Thompson, 2006:188).

en dwelmverkope, sekswerkers en kardiefstal (Cendon, 2015; Swingler, 2014). Die hoeveelheid bendes in bepaalde gebiede het geleidelik toegeneem, met die gevolg dat bendes bepaalde areas aan hulself toegeken het en beheer oor die areas is deur geweld geneem. Dit beteken dat die oorspronklike gedagte van bendes, as ŉ vorm van beskerming, verskuif het na misdadige aktiwiteite, soos moord, geweld en smokkel. Bendes het toenemend ŉ gevaar vir die gemeenskap geword, eerder as om as ŉ informele beskermingsdiens te funksioneer (Abrahams, 2010:502). Bendes het dikwels vrye teuels geniet, want beskerming in swart en *Coloured*-woonbuurte was, soos reeds genoem, nie deur die apartheidsregering as belangrik geag nie. Alhoewel bendes oor die algemeen gewelddadig is en ŉ gevaar vir die gemeenskap inhou, meen Abrahams (2010:502) dat sekere lede in *Coloured*-gemeenskappe dikwels bende-aktiwiteite en veral bendeleiers verheerlik omdat dié bendes vir ŉ bepaalde gemeenskap beskerming bied (ironies genoeg dikwels teen ander bendes).

Al hierdie faktore het bygedra tot die skep van stereotipes rondom *Coloured* individue, soos byvoorbeeld dat die *Coloured*-samelewingsgroep gewelddadig en aggressief is en gereeld alkohol en dwelms misbruik, wat met bendebedrywighede geassosieer word. Cooper (2009) en Abrahams (2010) het in hul navorsing bevind dat die bendes wel gevaarlik en gewelddadig is, maar dat nie alle *Coloured*-gemeenskapslede aan bendes behoort nie en ook dat nie alle *Coloured-mense* gewelddadig en aggressief is nie. Die verdere stereotipering van *Coloureds* dat hulle alkohol misbruik, kan deels toegeskryf word aan die sogenaamde "dop-sisteem". Dop verwys in dié konteks na ŉ vergoedingstelsel wat gedurende die 1950s ŉ algemene gebruik was op wynplase in die Wes-Kaap. Dit het behels dat die werkers op die plase beloon is met alkohol sodat ŉ kleiner salaris betaal is (Schneider *et al.*, 2007:664). Kortweg het dié sisteem behels dat *Coloured*-plaaswerkers deur goedkoop sopies wyn "betaal" is. Calix (2013:53) beweer dat die gebruik van die "dop-sisteem" aanleiding gegee het tot verhoogde alkoholisme onder plaaswerkers en sodoende het stereotipes rondom *Coloureds* as sogenaamde "suipers" en alkoholiste ontwikkel.

Volgens Fihlani (2011) en Cendon (2015) is daar tans honderde *Coloured*-bendes wat in die Wes-Kaap aktief is. Elk van dié bendes het hul eie simbole, kenmerke,

eienskappe en hiërargiese strukture waarvolgens hulle funksioneer.[21] *Ninja* se stereotipering van 'n *Coloured*-bendelid spruit spesifiek voort vanuit die stilering van die *Numbers*-tronkbende[22] (Van der Watt, 2012:410; vgl. Kitchiner, 2013:72). Die *Numbers* bestaan uit drie sub-bendes: die *26's*, *27's* en *28's*. Charlton (2016) verduidelik dat die Suid-Afrikaanse Departement van Korrektiewe Dienste gevangenes vir strafregtelike oortredings onder drie kategorie van veroordelings indeel: i) ekonomiese oortredings, ii) gewelddadige kriminele oortredings (wat gewelddadige dade, soos roof en moord, insluit) of iii) seksuele oortredings. Die sub-bendes waaruit die oorkoepelende *Numbers*-bende bestaan, word deur hierdie klassifikasies bepaal. Die eerste kategorie, naamlik ekonomiese oortredings, het betrekking op die bendegroep bekend as die *26's.* Die *27's* is gewelddadig en word as moordenaars beskou, terwyl die 28's hoofsaaklik skuldig is aan seksuele oortredings, soos verkragting en sodomie (Charlton, 2016; Mechanic, 2010; Van Rensburg, 2010b).

Lede van die onderskeie *Numbers*-bende tatoeëer hulself met tatoes wat vir hulle simboliese waarde het en wat hulle as lede van 'n spesifieke sub-bende identifiseer. Tatoeëring vind gewoonlik in tronke plaas, waar lede, na aanleiding van die spesifieke oortreding waarvoor hulle in die tronk is, by die spesifieke sub-bende aansluit. Die tatoeëermerke bedek dikwels die hele bolyf in die vorm van 'n tipe *collage*-kuns. Daarby sal lede soms die nommer van die sub-bende waaraan hulle behoort, onder hul oë laat tatoeëer (een nommer onder elke oog). Galperina (2011) verduidelik dat tronkbendes die illustrasie of teks van 'n gegewe tatoeëermerk met spykers of selfgemaakte lemme op 'n individu se liggaam inkerf. Hierna word 'n mengsel van rubberseëls, fyngemaalde rooibaksteen, vuilgoedsakke, batterye en spoeg, wat alles vermeng as 'n tipe ink in die

---

[21] Bendes sluit in: *Mongrels*, *Playboys*, *Naughty Boys*, *Hard Livings*, *Junkie Funkies* en *Corner Boys*. Dié bendes is gereeld in opstand teen mekaar om hul "terreine" te beskerm en te poog om ander "terreine" oor te neem. Die meeste van dié bendes word gekenmerk deur geweld en die meeste strategieë van die polisie om die geweld te stop was onsuksesvol (Cendon, 2015)

[22] Die *Numbers*-bende word oor die algemeen as 'n *Coloured*-bende beskou, maar het eintlik 'n Zoeloe oorsprong. Dié bendes is oorspronklik afkomstig vanaf Johannesburgse bendes in die laat negentiende eeu en vroeë twintigste eeu, spesifiek die *Ninevites*. Die *Ninevites* het ontstaan deur die sameswering van jong swart mans (meestal Zoeloes), wat vanaf die platteland af na stedelike gebiede getrek het, maar geweier het om vir wit werkgewers te werk (Steinberg, 2004:1, 4, 31).

wond ingesmeer (vgl. Van Niekerk, 2014). Derhalwe het dié tatoeëermerke ŉ kenmerkende "handvervaardigde" voorkoms (kyk Figure 4 en 5[23]).

Gebaseer op bogenoemde stereotipering van *Coloured*-mense as gewelddadige alkoholmisbruikers, konstrueer *Ninja* sy eie weergawe van sy sogenaamde "innerlike *Coloured*" deur bepaalde styltendense uit veral die *Numbers*-bende na te boots (Ninja *in* Kozain, 2010:28; Van der Watt, 2012:410).

1.2.8 Ninja *as ŉ "swartmens"*

God made a mistake with me. Actually, I'm black, trapped in a white body…

Ninja (*in* Van Wyk, 2012)

Alvorens *Ninja* se aanvaarding van die identiteit van ŉ swart persoon te belig, is dit eerstens nodig om bondig die kwessie van stereotipering van swartmense binne die Westerse konteks te ondersoek.

Volgens Dlamini (2001:197-198; Dlamini, 1996) vind die stereotipering van swartmense dikwels plaas na aanleiding van die veralgemeende Westerse uitbeelding van swartmense. Dié Westerse uitbeelding spruit voort uit die rasgebaseerde ideologieë van kolonialisme en apartheid, waar die wit maghebbers swartmense as ŉ homogene groep beskou het, en waarvolgens swartmense se geskiedenis as een veralgemeende geskiedkundige narratief oorvertel is. Dit beteken dat geen kulturele of individuele onderskeid tussen swartmense en swart groepe in ag geneem is nie. Dit is gewoon geïgnoreer. Voortspruitend uit die denkwyse van rasgebaseerde ideologieë (wat oor wit superioriteit gegaan het – kyk 1.2.1), word swartmense steeds as gevaarlik, dom, primitief en barbaars gestereotipeer (Bhahba, 1986:xxi; Fanon (1986 [1952]:84). Dié stereotipering van swartmense as primitief en gevaarlik, hou verband met die omskrywing van Afrika as die "donker kontinent" deur imperiale kolonialisme.

[23] Die beelde is uit Araminta de Clereont se dokumentêre fotografiese reeks, *Life After* (2008), wat oor bendelede handel.

Hiervolgens het Westerlinge kolonialisme as 'n opvoedingsprojek beskou, waarvolgens sogenaamde beskawing na donker Afrika gebring is (Bhabha, 1991:53).[24]

Binne 'n Suid-Afrikaanse konteks spruit die stereotipering van swartmense voort uit bogenoemde Westerse beskouing van swart samelewingsgroepe, soos blyk uit die apartheidsideologie wat alle Suid-Afrikaanse swartmense, wat uit verskillende kulturele groepe bestaan, oor een kam geskeer het en bloot as "swart" beskou het (vgl. Giliomee & Mbenga, 2007:314-315). Soortgelyk aan *Coloured*-mense, hou die stereotipering van swartmense in Suid-Afrika ook nou verband met die apartheidsideologie se verplasing van swartmense na aparte woonbuurte in stedelike areas ("stedelike bantoes") of tuislande (*Bantustans* of "tuislandbantoes") op die platteland (Giliomee & Mbenga, 2007:314-315; Slabbert, 1999:19; Thompson, 2006:188-189; Worden, 1994:96-97)[25]. Dlamini (2001:198; 1996) beklemtoon dat dié swart woonbuurte en tuislande nie swartmense se kultuur in ag geneem nie, maar bloot alle swartmense oor dieselfde kam geskeer het. Dlamini (2001:197) stel voorts dat dit misleidend is om Suid-Afrikaanse swartmense onder een sambreelterm te assosieer, omdat individue se ervaringe as byvoorbeeld Zoeloe of Xhosa tot niet gemaak word. Na aanleiding van die veralgemening van swart kulture, word stereotipes van dié groepe mense gevorm. Voorspruitend hierdie teoretiese begronding, word die aandag nou op *Ninja* as 'n sogenaamde swartmens gevestig.

---

[24] In samehang hiermee, veronderstel Fanon (1986 [1952]:82-83) dat swartmense se identiteitsvorming in 'n mate afhanklik is van die wyse waarop hulle hulself in 'n Westerse samelewing beskou. Vervolgens stel Fanon (1986 [1952]) dat swartmense dikwels metaforiese "wit maskers" dra om in 'n wit Westerse samelewing te kan funksioneer.

[25] Soortgelyk aan die gedwonge verskuiwing van *Coloured*-mense vanuit Distrik Ses na die Kaapse Vlaktes, is swartmense ook byvoorbeeld uit Sophiatown verplaas in 1954, toe dié buurt eksklusief aan witmense toegestaan is en as *Triomf* herbenoem is (Giliomee, 2003:507). In samehang met stedelike woonbuurte, was die doel van swart tuislande om 'n aparte swart nasie te skep, met hul eie taal en burokratiese sisteem. Ten einde dié doel na te streef, is gepoog om grensnywerhede tot stand te bring om swart tuislande onafhanklik te maak. In nagevolge van die mislukking van die probeerslag, het tuislande ekonomies agteruitgegaan, wat gelei het tot die desintegrasie van swart gesinne (Dlamini, 2001:198; Slabbert, 1999:19; Thompson, 2006:188-189; Worden, 1994:96-97). Swartmense wat in aparte woonbuurte in stedelike areas woonagtig was, is volgens Thompson (2006:186-188) as gasarbeiders beskou. Volgens dié beskouing mag swartmense net grond in tuislande besit het. In samehang hiermee is 'n passtelsel ingestel om die beweging van swartmense in stedelike areas te moniteer, asook om die verstedeliking van swartmense teen te werk.

Ninja se stereotipering van swartmense ontvou veral rondom die veralgemeende wyse waarop hy homself as swart omskryf en die veralgemeende uitbeelding van komplekse Suid-Afrikaanse swart kulture. Sy gebruik van stereotipes (soos die stereotipes van 'n zef-Afrikaner, *Couloured*-bendelid en swartmens) is hoogs problematies (vgl. Haupt, 2012b; Haupt, 2013:479; Monaheng, 2016; Schmidt 2014:132-136) omdat hy hierdeur komplekse identiteite op 'n oorvereenvoudigde en veralgemeende wyse verbeeld, waarvolgens individue se outentieke lewenservaringe oorvereenvoudig en minderwaardig uitgebeeld word. Terselfdertyd stereotipeer *Ninja* komplekse identiteite om reaksie uit te lok en sosiale kommentaar te lewer op die postapartheid Suid-Afrikaanse samelewing (kyk 1.2.2). In die verband kan *Ninja* se voortdurende stereotipering as 'n aaneenlopende "rasseprojek" beskou word (vgl. Schmidt, 2014:138). Hiermee word bedoel dat *Ninja* en *Die Antwoord* voortdurend verskillende rasse stereotipeer en kultureel toe-eien ten einde sosiale kommentaar te kan lewer.

Dit is belangrik om *Ninja* se konseptuele kuns in gedagte te hou wanneer hy identiteite stereotipeer. Vanuit só 'n beskouing word *Ninja* se stereotipering 'n *performance* van "rasse-absurdheid". Dié tipe *performance* funksioneer om die liggaam te herkontekstualiseer en fragmenteer ten einde vasgestelde sosiale kategorieë, soos ras, te destabiliseer (Amkpa, 2010:84).

Vervolgens word die teoretiese raamwerk vir hierdie navorsing (wat in Hoofstuk Twee deurtastend nagespoor word) aan die leser voorgehou. Dit wentel rondom Baudrillard (1981; 1983) se konseptualisering van die simulakrum.

1.3 Teoretiese begronding

Die ondersoek na die bevraagtekening en uiteindelike wegdoening van Jones as die oorspronklike werklikheid wat deur *Ninja* as 'n nuwe gesimuleerde werklikheid vervang word, geskied aan die hand van Baudrillard (1981; 1983) se teoretisering van die simulakrum. Die simulakrum ontvou rondom die voortdurende kopiëring van die werklikheid as oorspronklike, waardeur die werklikheid eindelik deur die kopiëring vernietig word en deur die simulakrum vervang word. Baudrillard (1968; 1972; 1981; 1983) se teoretisering van die simulakrum betrek 'n wye hoek, waarvolgens hy voortbou op die idees van die klassieke Marxisme en die semiotiek, asook 'n

ondersoek na en interpretasie van die gevorderde verbruikersamelewing vanuit die een-en-twintigste eeu.

Die term "simulakrum" is afkomstig van die Latynse woord *simulare* wat vertaal sou kon word as *nabootsing*. Dié term word gewoonlik geassosieer met die problematiek rondom die oorspronklike werklikheid versus kopiëring van die werklikheid, waarop Baudrillard (1972; 1981; 1983) voortbou vanuit sy beskouinge in die een-en-twintigste eeu se gevorderde verbruikersamelewing. Die Griekse wysgeer Plato (428-348 v.C.), in sy dualistiese benadering tot die konsep van die werklikheid, vestig die aandag vir die eerste keer op die kompleksiteite ten opsigte van werklikheid teenoor ŉ *mimēsis* of nabootsing in sy tekste *De Republica* (380 v.C.) en *Kratulos* (402 v.C.). Plato (424/423-348/347 v.C.) tref ŉ dualistiese onderskeid tussen die volmaakte en onveranderlike *Ideë-werklikheid* en die sigbare, veranderlike en onvolmaakte *Materiële werklikheid.* Kortliks gestel bestaan die *Ideë-werklikheid* uit die ideale modelle en voorbeelde vir die *Materiële werklikheid.* Die *Materiële werklikheid* is bloot ŉ nabootsing of mimesis van die *Ideë-werklikheid.* Gevolglik is die *Materiële werklikheid*, en dit wat ons in die aardse werklikheid aantref, altyd onvolmaakte reproduksies of kopieë van die *Ideë-werklikheid* (Plato, 2003 [380 v.C.]:339).

Baudrillard ([1981] 1994:3) bied ŉ korrektief op hierdie beskouing van Plato. Sy konseptualisering van die simulakrum hou verband met ŉ simulasie en hierdie simulasie toon geen verbande met Plato se *Materiële werklikheid* nie. Baudrillard (1983:2; 1994[1981]:6) beklemtoon dat die simulasie ŉ kopie van ŉ kopie sonder oorsprong is (vgl. ook Butler, 1999:36-37, 39; Lane, 2000:86). Hiervolgens gaan simulasies die simulakrum vooraf, waarvolgens die simulakrum die eindproduk van voortdurende simulasies is (Baudrillard, 1998 [1981]:167-168). Waarop dit neerkom, is dat die simulakrum ŉ kopie behels wat só ver verwyderd van sy oorspronklike is, dat dié kopie ŉ nuwe oorspronklike word: die simulakrum.

Baudrillard (1981; 1983) se teoretisering van simulasies as kopieë sonder oorsprong en die simulakrum as eindproduk hiervan, spruit voort uit sy voortbouing en kritiek op die klassieke Marxisme en die semiotiek. Baudrillard (1972) se voortbouing op die klassieke Marxisme spruit voort uit Karl Marx (1818-1883) se idees rondom die ruil van kommoditeite om waarde te bekom. Kortliks stel Marx (1982 [1867]:125, 126) dat die aksie van *ruil* van kommoditeite deur die kombinasie van *gebruikswaarde* en

wisselwaarde bepaal word, waarvolgens dit geruil word. In dié verband dui gebruikswaarde op die inherente nuttigheid van 'n kommoditeit wat behoeftes kan bevredig en die gepaarde wisselwaarde dui op die ekonomiese of monetêre waarde waarvoor 'n bepaalde kommoditeit geruil kan word. Vir Baudrillard (1998[1972]:80-82) lê die belang van Marx (1982 [1867]:125-126) se uitgangspunte rondom ruil in die wyse waarop objekte in die laat-kapitalistiese, verhoogde verbruikersamelewing vir simboliese waardes, soos status en klas, geruil word. Hiervolgens interpreteer Baudrillard (1998[1972]:80-82) objekte as semiotiese tekens wat met bepaalde betekenis in 'n verhoogde verbruikersamelewing – status en klas – belaai is. Baudrillard (1972) se voortbouing op die semiotiek spruit voort uit die Switserse linguis Ferdinand de Saussure (1857-1913) en die Franse literêre teoretikus Roland Barthes (1915-1989) se beskouinge van tekens as die basis waardeur betekenis gegenereer kan word. Baudrillard (1998[1972]:88) plaas klem in dié verband op die sosiale betekenis wat die besit van objekte genereer in die verhoogde verbruikersamelewing. Baudrillard (1998[1970]:32) lig egter uit dat die besit van bepaalde objekte, wat tekens van simboliese waardes is, gebruikers nie werklik bepaalde status gee of binne 'n bepaalde klas plaas nie. Verbruikers word eerder deel van die *illusie* dat die besit van objekte met simboliese waarde aan hulle bepaalde sosiale status gee. Hiervolgens word die waarde van objekte as tekens bepaal deur die potensiaal wat hulle het om vir simboliese waardes geruil te kan word (Baudrillard, 1968:14-16;19; 1998[1970]:31). Vervolgens konseptualiseer Baudrillard *simboliese ruil* as die aksie van ruil van tekens om simboliese waardes te bekom (Baudrillard, 1998 [1972]:111). Voortspruitend hieruit word die simboliese waardes wat aan objekte gekoppel word meer van belang geag as die oorspronklike werklike objek. Baudrillard (1972) se konseptualisering van simboliese ruil ruim die weg vir sy bevraagtekening van die werklikheid.

Vanuit die bogenoemde ondersoek Baudrillard (1981) die simulakrum en die simulakrum se sentrale paradoks: wanneer twee objekte as tekens deur wedersydse simboliese ruil mekaar te akkuraat kopieer, boots hulle mekaar glad nie meer na nie, maar skep eerder 'n gesimuleerde werklikheid. Baudrillard (1998 [1981]:167-168) stel dat voortdurende kopiëring deur wedersydse simboliese ruil, simulasies vorm wat die simulakrum voorafgaan en waarvolgens die simulakrum eindelik ontstaan as 'n plaasvervanger vir die oorspronklike werklikheid.

Vervolgens teoretiseer Baudrillard (1981; 1983) die ordes van die simulakrum as ŉ sistematiese proses wat die ontwikkeling van die simulakrum verduidelik aan die hand van tydperke in die Westerse geskiedenis. Die ordes bestaan uit die simboliese orde wat die simulakrum voorafgaan en drie opeenvolgende ordes, naamlik i) orde van nabootsing, ii) orde van produksie en iii) orde van simulasie. Die ordes van die simulakrum ontvou rondom die sistematiese bevryding van die teken se verpligting om na die werklikheid as oorspronklike te verwys en die gelyktydige verandering van die waarde van die teken. Na aanleiding van die demokratisering van die teken, word die werklikheid as oorspronklike eindelik deur die gesimuleerde werklikheid vervang, waarvolgens die simulakrum ontstaan.

Voortspruitend uit die simulakrum, teoretiseer Baudrillard (1976; 1981; 1983) die *hiperwerklikheid*. Baudrillard (1983:2) verduidelik dat simulasies die simulakrum as ŉ "nuwe werklikheid" skep. Deur die voortdurende skep van simulasies in die gevorderde verbruikersamelewing, verdiep die simulakrum en skep ŉ leefbare ruimte waarin die simulakrum kan voorbestaan: die hiperwerklikheid. Volgens Baudrillard (1998 [1976]:120) is die hiperwerklikheid ŉ ruimte waarin die simulakrum as ŉ nuwe oorspronklike uitgeleef kan word (Baudrillard, 1994 [1981]:6; vgl. ook Butler, 1999:39; Hegarty, 2004: 49-50; Lane, 2000:86).

Voortvloeiend uit die bogenoemde kan saamgevat word dat Baudrillard (1981; 1983) se konseptualisering van die simulakrum voortspruit uit die voortdurende kopiëring van die oorspronklike werklikheid, waarvolgens ŉ gesimuleerde werklikheid ontstaan en die werklikheid as oorspronklike vervang. Hiervolgens word die simulakrum as die sogenaamde "nuwe" oorspronklike werklikheid ervaar. So ook kan die ontstaan van ŉ nuwe oorspronklike, soos *Ninja*, wat die oorspronklike werklikheid, in hierdie geval Jones, vervang, vanuit Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum gelees en interpreteer word.

Gevolglik sentreer die **probleemstelling** van hierdie navorsing rondom die komplekse wyse waarop die Suid-Afrikaanse konseptuele kunstenaar Watkin Tudor Jones, die kletsrymer, *Ninja* van *Die Antwoord* deur simulasies ver-werklik en as ŉ simulakrum vergestalt. Voortvloeiend word die problematiek belig rondom ŉ ondersoek na die wyses en proses waarop Jones as die oorspronklike konseptualiseerder en

kunstenaar te werk gaan om *Ninja* te konstrueer en hoe *Ninja* uiteindelik as 'n simulakrum Jones vervang en verwesenlik.

Vanuit die bogenoemde probleemstelling word die volgende navorsingsvrae en spesifieke subdoelstellings vir hierdie navorsing geformuleer:

1.3.1 Wat behels Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum en die inherente ordes van die simulakrum? *Hierdie vraag word beantwoord deur 'n literatuurstudie oor Baudrillard se konseptualisering van die ordes van die simulakrum.*

1.3.2 Hoe het die vooruitgang van digitale tendense, asook *performance-kuns*, nuwe-mediakuns, *hip-hop* en elektroniese dansmusiek, as invloede op Jones en *Ninja*, die potensiaal om simulasies te skep? *Hierdie vraag word beantwoord deur 'n ondersoek te rig na die nuutste tendense, ontwikkeling, vooruitgang en daaglikse gebruik van digitale tegnologie, asook 'n literatuurstudie oor die gekose kuns- en musiekgenres in die 1990s en 2000s – as die tydperk waarin Jones en so ook Ninja se kunsbesef ontwikkel – waaruit simulasies geskep kan word.*

1.3.3 Op watter wyse ver-werklik Jones vir *Ninja* as 'n simulakrum, wat Jones as oorspronklike vervang en verwesenlik? *Hierdie vraag word beantwoord deur 'n interpretasie van Jones se spel met karakters en personas en die eindelike skep van* Ninja *aan die hand van Baudrillard se ordes van die simulakrum.*

In hierdie verhandeling argumenteer ek, as my **sentrale teoretiese stelling**, dat die kletsrymer *Ninja*, wat oorspronklik deur die Suid-Afrikaanse konseptuele kunstenaar Watkin Tudor Jones gekonseptualiseer is, as 'n simulakrum ver-werklik en vergestalt word en uiteindelik vir Jones as oorspronklike vervang en verwesenlik. Ek argumenteer voorts dat Jones se kunsbesef beïnvloed is deur kontekstuele verwikkelinge – soos digitale tendense, asook *performance*, nuwe-mediakuns, *hip-hop* en elektroniese dansmusiek – in die 1990s en 2000s, wat die potensiaal het om simulasies te skep. Digitale tegnologie gee vorm aan virtuele ruimtes (soos ruimtes wat deur digitale tegnologie en die internet verbeeld word), waarin gebruikers gesimuleerde werklikhede kan skep. In samehang hiermee bied die gekose kuns- en musiekgenres aan kunstenaars en musikante – soos Jones – die geleentheid om

kopieë sonder ŉ definitiewe oorsprong te skep, waarvolgens simulasies ontstaan. Ten slotte argumenteer ek dat Jones – in lyn met Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum – as die oorspronklike versluier word deur sy spel met karakters (op die albums *Memoirs of a clone* en *The Ziggurat*) en personas (soos blyk uit sy uitlewing van *Max Normal*). Dit lei daartoe dat *Ninja* deur simulasies geskep en onderhou word, waarvolgens hy as ŉ simulakrum ver-werklik en vergestalt word as ŉ plaasvervanger van die oorspronklike Jones.

1.5 Metodologiese benadering

Hierdie navorsing is kwalitatief van aard en die metode val in twee aanvullende dele uiteen, naamlik i) ŉ literatuurstudie en ii) die interpretasie van die proses waarvolgens Jones vir *Ninja* konseptualiseer en as ŉ simulakrum vergestalt, aan die hand van Baudrillard (1976; 1981; 1983) se ordes van die simulakrum.

1.5.1 Literatuurstudie

Verskeie bronne is in die verhandeling geraadpleeg, onder meer relevante boeke en artikels met betrekking tot Baudrillard (1968; 1970; 1972; 1976; 1981; 1983; 1993; 1999; 2002; 2005) se teoretisering van die simulakrum, asook relevante bronne oor die kunstenaar en sy kontekstuele invloede. Die databasisse, EBSCO-Host en JSTOR, vaktydskrifartikels en vakjoernaalartikels, asook die internet is gebruik. Relevante internet-artikels en aanlynjoernale is gebruik om spesifieke inligting oor Jones, *Ninja* en *Die Antwoord* te bekom, juis omdat Jones die internet gebruik om Ninja te ver-werklik, alhoewel internet-artikels nie as primêre bronne geraadpleeg is nie. Soektogte op Nexus- en Ebsco-host dui daarop dat genoegsame bronne vir die studie beskikbaar is en dat daar nie reeds ŉ soortgelyke studie gedoen is nie.

1.5.2 Interpretasie van Jones en die ver-werkliking van Ninja *as simulakrum*

Die metode waarvolgens Jones se konseptualisering en eindelike ver-werkliking van *Ninja* geïnterpreteer word, vloei voort uit Baudrillard (1981; 1983) se teoretisering van die ordes van die simulakrum. Die ordes van die simulakrum word as ŉ sistematiese raamwerk gebruik ten einde uit te wys hoe Jones, as die oorspronklike, deur *Ninja*, as die simulakrum, vervang en verwesenlik word. In die verhandeling word na verskeie musiekvideo's van *Die Antwoord* verwys, onder meer *Zef Side* (2010), *Enter the Ninja*

(2010), *Evil boy* (2010), *Fok Julle Naaiers* (2011) en *Fatty Fatty Boom Boom* (2012), asook onderhoude met *Ninja* om argumente te staaf.

1.5.3 Voorlopige werkplan

In Hoofstuk Een is die kunstenaar Jones en die persona *Ninja* aan die leser bekendgestel en die kontekstuele en teoretiese raamwerk vir die navorsing uiteengesit; die probleemstelling en voortspruitende navorsingsvrae, asook die sentrale teoretiese stellings vir hierdie studie is geformuleer. Vervolgens word Hoofstuk Twee toegespits op ŉ diepliggende ondersoek na Baudrillard se teoretisering van die simulakrum, wat aan die hand van die ordes van die simulakrum ontrafel word. Voortvloeiend uit Hoofstuk Twee, sentreer Hoofstuk Drie rondom die invloede op Jones en *Ninja* se kunsbesef. Hier word die potensiaal om simulasies in virtuele ruimtes te produseer nagespeur, asook die wyse waar die gebruik van *performance,* nuwe-mediakuns, *hip-hop* en elektroniese dansmusiek simulasies kan skep. Ten einde argumente te verhelder, word in Hoofstuk Drie ook na Baudrillard se spesifieke beskouinge van die geselekteerde invloede verwys. In Hoofstuk Vier word die proses waarvolgens Jones vir *Ninja* as simulakrum ver-werklik geïnterpreteer aan die hand van Baudrillard se ordes van die simulakrum. Hoofstuk Vyf, die slothoofstuk van die verhandeling, dien as ŉ samevatting van hoofargumente wat in die verhandeling aan die orde gestel is deur ŉ uiteensetting van die gevolgtrekkings wat uit dié argumente gemaak is.

HOOFSTUK TWEE

BAUDRILLARD SE KONSEPTUALISERING VAN DIE SIMULAKRUM EN DIE HIPERWERKLIKHEID

2.1 Inleiding

In Hoofstuk Een is die kunstenaar Watkin Tudor Jones as ŉ Suid-Afrikaanse konseptuele *performance*-kunstenaar aan die leser bekendgestel, asook *Ninja* (wat deur Jones uitgeleef word) as deel van die konseptuele kletsrymgroep *Die Antwoord*. In samehang hiermee is die agtergrond en teoreties-kontekstuele raamwerk vir die verhandeling geskets. Die teoretiese raamwerk vir die studie is bondig aan die orde gestel en die probleemstelling, navorsingsvrae en sentrale teoretiese stelling is geformuleer. Die metodologiese benadering is ook uiteengesit.

Hoofstuk Twee belig hoofsaaklik Baudrillard (1968; 1970; 1972; 1976; 1981; 1983) se konseptualisering van die simulakrum, wat die skep van ŉ nuwe, gesimuleerde werklikheid behels, wat die oorspronklike werklikheid vervang. Baudrillard (1972; 1976) se teoretisering van die simulakrum spruit voort uit sy voortbouing en kritiek op twee filosofiese denkstrome: die klassieke Marxisme en die semiotiek. Ten einde die konseptualisering van die simulakrum sinvol uiteen te sit, belig hierdie hoofstuk tersaaklike konsepte vanuit die klassieke Marxisme en semiotiek ten einde ’n kontekstuele raamwerk te bied vir Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum. Deur ’n samesmelting van bepaalde konsepte uit die klassieke Marxisme en semiotiek konseptualiseer Baudrillard (1972) *simboliese ruil*, waarvolgens sy bevraagtekening van die werklikheid voortspruit.

Hierna volg ’n diepliggende ondersoek na Baudrillard (1976; 1981; 1983) se konseptualisering van die simulakrum, wat vorm vind na aanleiding van die versluiering van die werklikheid as oorspronklike deur simulasies – kopieë van kopieë sonder oorsprong – tydens simboliese ruil. Voortspruitend hieruit word Baudrillard (1976; 1981; 1983) se ordes van die simulakrum nagespeur, waaruit hy die proses waarvolgens die simulakrum sistematies ontwikkel, aan die hand van die Westerse geskiedenis uiteensit. Baudrillard (1976; 1981; 1983) situeer dié ordes van die simulakrum binne bepaalde historiese tydperke in die Westerse geskiedenis ten einde

sistematiese stappe te bied waarvolgens die simulakrum ontwikkel en só die kompleksiteit van die simulakrum te verlig. Die ordes van die simulakrum word in verband gebring met Baudrillard (1976; 1981; 1983) se fases van visuele beelde met die doel om die konseptualisering van die simulakrum na die visuele kunste te transponeer. Vanuit dié ondersoek word visuele beelde as kunswerke gelees. Baudrillard se fases van die beeld volg dieselfde historiese tydlyn as die ordes van die simulakrum en verduidelik sistematies hoe kunswerke uiteindelik simulasies vorm waarvolgens die kunswerke as simulakra voortbestaan. Dit word gedoen sodat die karakters en personas wat Jones uitbeeld, en uiteindelik *Ninja*, as kunswerke binne die ordes van die simulakrum in Hoofstuk Vier gelees en geïnterpreteer kan word. Die ondersoek na die ordes van die simulakrum en die gepaarde fases van die beeld sentreer rondom die versluiering en uiteindelik totnietmaking van die werklikheid as die oorspronklike.

Die hoofstuk sluit af met ŉ ondersoek na die hiperwerklikheid wat ontstaan na aanleiding van die simulakrum as ŉ ruimte waarin individue kan voortleef. Die hiperwerklikheid word in verband gebring met Baudrillard (1999) se konseptualisering van *dubbellewens*, wat behels dat individue simulakra van *hulself* kan skep, wat hul oorspronklike, biografiese identiteit deur ŉ gesimuleerde weergawe van hulself vervang en verwesenlik. Dié individue kan as simulakra in die hiperwerklikheid "leef".

2.2 ’n Kontekstuele raamwerk vir Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum

Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum spruit uit sy voortbouing op die klassieke Marxisme en die semiotiek, waarna hy aspekte van dié denkstrome saamsmelt, wat die weg bou vir die simulakrum. Om die rede is dit nodig om ’n ompad na ’n ondersoek na die simulakrum te neem, deur eerstens ondersoek te rig na die klassieke Marxisme en die semiotiek, tesame met Baudrillard (1968; 1970; 1972; 1976) se bydraes tot dié denkstrome.

Die klassieke Marxisme se teoretiese beginsels is gegrond in die teoretisering van Karl Marx (1818-1883) en Frederick Engels (1820-1895) se kritiek op kapitalisme tydens die negentiende-eeuse Industrialisasie. Die uitgangspunte van hul kritiek en beredenering is gebaseer op die Duitse metafisiese idealis Hegel (1770-1831) se

dialektiek,[26] met die doel om 'n korrektief op die kapitalistiese samelewing te bied. Kortliks kritiseer die klassieke Marxisme die negentiende-eeuse kapitalistiese sosiale ordes, waar die kapitalistiese bourgeoisie oor die ekonomiese mag beskik het en voordeel getrek het bo die loonarbeider of proletariaat. Die klassieke Marxisme, as 'n materialistiese filosofie, stel 'n korrektief voor wat die ontwikkeling, reproduksie en transformasie van hierdie kapitalistiese ordes behels. Die loonarbeider of proletariaat het, volgens Marx (1982 [1867]), die potensiaal om deur revolusie die maghebbende klasse – met ander woorde die bourgeoisie – te dekonstrueer om sodoende 'n klaslose samelewing teweeg te bring (Marx (1982 [1867]:125; vgl. ook Harris, 2006:181-183; Payne & Barbera, 2010:439-440).

Marx (1982 [1867]:125), vanuit sy kritiek op die kapitalistiese bourgeoisie, voer aan dat daar gedurende die opkoms en versterking van 'n kapitalistiese samelewing 'n verheerliking en uitbouing van kommoditeite ontstaan; hy ondersoek voorts die wyse waarop kommoditeite geruil word. 'n Kommoditeit kan binne 'n Marxistiese konteks beskryf word as 'n bemarkbare (dus ook verhandelbare) objek wat menslike behoeftes bevredig en waaraan ekonomiese (dus monetêre) waarde toegeken kan word. Waarop dit neerkom, is dat 'n kommoditeit 'n objek is wat bepaalde behoeftes bevredig en geruil word vir monetêre waarde – met ander woorde geld. Volgens Marx (1982 [1867]:125,126) word die waarde van 'n bepaalde kommoditeit deur die *gebruikswaarde* en *wisselwaarde* van die kommoditeit bepaal. Die gebruikswaarde van 'n kommoditeit word bepaal na gelang van die bevrediging van die behoeftes wat na die kommoditeit ontstaan. Marx (1982 [1867]:126) verduidelik dat dit die materiële entiteit van die kommoditeit is wat gebruikswaarde het en dat gebruikswaarde nie sonder die kommoditeit kan voortbestaan nie. Derhalwe word die gebruikswaarde van 'n kommoditeit bepaal deur die potensiaal wat dié kommoditeit het om die verbruiker se behoeftes te bevredig. Daarom is gebruikswaarde afhanklik van die kommoditeit waaraan die gebruikswaarde toegeken word (vgl. Marx 1982 [1867]:126). Afgesien van die gebruikswaarde, beskik kommoditeite ook oor, wat Marx (1982 [1867]:126)

---

[26] Hegel se dialektiek is 'n proses van opeenvolgende vlakke – tese, antitese en sintese – waardeur beweeg word ten einde op 'n bepaalde teorie voort te bou of 'n korrektief te bied. Kortliks behels dit enige gegewe fenomeen – 'n tese – wat teenstrydige aspekte binne die gegewe fenomeen bevat – 'n antitese. Dié teenstrydighede vind mekaar in 'n sintese. Hegel stel dat progressie deur die loop van die geskiedenis die resultaat is van 'n dinamiek wat dié dialektiek bevat (Garvey & Stangroom, 2012:268).

noem, ŉ "wisselwaarde". Die wisselwaarde van ŉ kommoditeit is die ekonomiese of monetêre waarde waarvoor ŉ bepaalde kommoditeit geruil kan word, met ander woorde die hoeveelheid geld waarvoor ŉ kommoditeit geruil kan word. Voortvloeiend hieruit verduidelik Marx (1982 [1867]:126) dat die aksie van *ruil* deur die kombinasie van gebruikswaarde en wisselwaarde verteenwoordig word. Die wisselwaarde verbeeld dus die aksie van ruil wanneer een gebruikswaarde vir ŉ ander gebruikswaarde of monetêre waarde geruil word (Marx, 1982 [1867]:126).

Baudrillard (1972) ondersoek en bou voort op Marx (1867) se bogenoemde konseptualisering van die ruil van kommoditeite, maar vanuit Baudrillard se ervaring in die twintigste-eeuse, verhoogde verbruikersamelewing. Met die draai van negentiende eeu na die twintigste eeu was daar ŉ drastiese toename in produksiesisteme. Tydens die vroeg twintigste eeu word die eerste outomatiese produksielyne ontwikkel, wat gelei het tot ŉ toename in produksie. Die produksie van kommoditeite bereik ŉ hoogtepunt na die Tweede Wêreldoorlog (1939-1945) in veral die Verenigde State van Amerika (VSA) met die opkoms en toename van ŉ gevorderde verbruikersamelewing. Vanuit die vooruitgang in produksie in die gevorderde verbruikersamelewing, beskou Baudrillard (1972) kommoditeite eerder as objekte, wat die resultaat of gevolg van ŉ toename in produksie is. Buiten die potensiaal wat objekte het om behoeftes te bevredig, word daar ook in die gevorderde verbruikersamelewing *simboliese waardes* aan die besit van objekte geheg, soos status of klas. In nagevolge hiervan verander die waarde van kommoditeite, as items wat behoeftes bevredig, na objekte, waarvan die waarde bepaal word volgens die behoeftes na die simboliese waardes wat die besit van ŉ objek uitlig.

Baudrillard (1998 [1972]: 80-82) vind aanklank by Marx (1982 [1867]:125-126) se idees ten opsigte van die toename in en ruil van kommoditeite as objekte en hy (Baudrillard) gebruik dit as die onderbou vir sy eie konseptualisering rondom ruilsisteme. Waar Marx (1867) se fokus gerig is op die produksie en ruil van kommoditeite, fokus Baudrillard (1972) – vanuit ŉ verbruikersgeoriënteerde samelewing – op die potensiaal wat objekte het om behoeftes, waaraan simboliese waarde gekoppel word, te bevredig. Baudrillard (1998 [1972]:80-82) stel dat behoefte na objekte (eerder as kommoditeite) binne ŉ ruilsisteem ontstaan, waarvolgens objekte geruil word vir die eersgenoemde simboliese waardes van status of klas.

Baudrillard (1972) neem Marx (1982 [1867]:125) se uitgangspunte rondom behoeftes binne 'n sisteem van ruil – waar gebruikswaarde en wisselwaarde van mekaar afhanklik is – en bring dit in verband met 'n gevorderde verbruikersamelewing wat in die twintigste eeu ontwikkel het. Vanuit sy teoretisering binne 'n gevorderde verbruikersamelewing, veronderstel Baudrillard (1998 [1972]:80-82) dat gebruikswaarde en wisselwaarde nie van mekaar afhanklik is nie, juis omdat objekte nie vir gebruikswaarde geruil word nie, maar eerder vir simboliese waardes. Hiervolgens argumenteer Baudrillard (1998 [1972]:80-82) dat objekte se waarde nie deur gebruikswaarde (of die wyse waardeur 'n verbruiker se behoeftes bevredig word) bepaal word nie, maar slegs deur wisselwaarde. Baudrillard (1998 [1972]:80-82) argumenteer dat gebruikswaarde eerder geleidelik verdwyn en objekte se waarde alleenlik deur wisselwaarde bepaal word. Ingevolge hiervan word die wisselwaarde nie alleenlik deur die inherente nuttigheid waarvoor objekte uitgeruil kan word, bepaal nie, maar ook deur *tekens*, wat dié objekte bepaalde betekenis gee (vgl. Baudrillard, 1998 [1972]:80-82; Mendoza, 2010:49-50).

Baudrillard (1998 [1972]:80-82) se verbandlegging tussen die wyse waarop die wisselwaarde van objekte deur tekens van simboliese waardes bepaal word, spruit voort uit semiotiese denkwyses. Wat die semiotiek betref, ondersoek Baudrillard (1972) die wyse waarop objekte as semiotiese tekens, wat bekentenis, oftewel simboliese waarde genereer, gelees en geïnterpreteer kan word. Baudrillard (1972) bou voort op die klassieke Marxisme se beklemtoning van die ruil van kommoditeite, deur dié gedagtes met aspekte van die semiotiek te kombineer. Om ten volle begrip vir Baudrillard se toevoeging van die semiotiek tot Marxistiese waardesisteme te hê is 'n oorsig van bepaalde aspekte van die semiotiek, wat Baudrillard se teoretiese uitgangspunte sou beïnvloed, nodig.

Die term "semiotiek" is afgelei van die Griekse woord *semeion*, wat as "teken" vertaal kan word. Kortliks behels die semiotiek die teoretisering van tekensisteme en betekenisskeppingsprosesse. 'n Teken word beskou as iets, hetsy 'n objek of woord, wat in die plek van iets anders staan of na iets anders verwys (Du Plooy, 1992:473-175). Betekenis word deur tekens gegenereer. Die semiotiek het aanvanklik te doen met die lees en interpretasie van betekenis in taal, maar word deur verskeie teoretici, soos Baudrillard, na ander studievelde – byvoorbeeld die visuele kunste – uitgebrei

en getransponeer. In dié verband kan ook verwys word na Bryson (1983:xii) se standpunt dat ŉ kunswerk ŉ visuele sisteem van tekens is.

Die semiotiek is gewortel in die strukturalistiese[27] taalkunde van die Switserse linguis Ferdinand de Saussure (1857-1913) en die Amerikaanse filosoof Charles Sanders Peirce (1839-1914). Kortliks kan die "strukturalisme" omskryf word as 'n sambreelterm vir 'n groep denkers wat, deur meestal homogene idees, die samelewing interpreteer volgens individue se interverwantskappe met mekaar en oorkoepelende strukture (Bensmaïa, 2005:92-93; Blackburn, 2008:365). Voortvloeiend uit De Saussure en Pierce, bied, onder andere, die Franse literêre teoretikus Roland Barthes (1915-1989) 'n bydrae tot die semiotiek, wat veral op Baudrillard se voortbouing op die semiotiek van belang is, soos voortaan bespreek word.

As wegspringpunt na 'n ondersoek van die semiotiek, kan na De Saussure [1916] se teoretisering van die teken verwys word. De Saussure (1966 [1916]:44-50; 75-80; 2013 [1916]:78-79) stel dat ŉ teken uit ŉ betekende (*signifier*) en betekenaar (*signified*) bestaan, wat tesame betekenis aan ŉ bepaalde teken gee.[28] Kortliks dui die betekende op die woord (of objek), soos dit gesien of, in die geval van taal, gehoor word. In samehang hiermee, dui die betekenaar op die konsep of betekenis wat opgeroep word wanneer die betekende gesien of gehoor word. Volgens De Saussure (2013 [1916]:78-79) word betekenis deur konvensie bepaal, aldus is daar nie ŉ vasgestelde verhouding tussen die betekende en betekenaar nie. Die wyse waarop objekte benaam word, binne ŉ spesifieke taalgroep, dui op die betekenis van die betekende. Elke taal het, met ander woorde, ŉ ander betekenaar oftewel betekenis vir 'n bepaalde betekende. Derhalwe voer De Saussure (2013 [1916]:78-79) aan dat

---

[27] Venter (1992:510) en Adams (1996:133) wys daarop dat die strukturalisme die ontwikkeling van die geesteswetenskappe in die twintigste eeu in diepte beïnvloed het. Strukturalisme is ŉ metodologie wat voortspruit vanuit sosiologie, antropologie en taalkunde. Tipies veronderstel die strukturalisme dat menslike kultuur volgens die mens se interaksie met ŉ oorkoepelende sisteem of struktuur gelees en geïnterpreteer moet word. Dié filosofiese denkstroom spruit voorts uit sosiologie, antropologie en taalkunde, en poog om die struktuur waarvolgens mense dink en voel, waarop hulle reageer en wat hul waarnemings en ervaringe beïnvloed te ontbloot. Met ander woorde behels die strukturalisme die gedagte dat die mensdom deur hul interverwantskappe met mekaar en oorkoepelende strukture verstaan moet word (Blackburn, 2008:365; Deleuze, 2002:171-173).

[28] Alhoewel De Saussure (1916) toegespits is op die wyse waardeur betekenis deur taal gegenereer word, stel hy ook dat tekens ander vorms as net woorde of taal kan aanneem en dus, soos in die geval van dié studie en in akkoord met Baudrillard (1972), objekte ook kan wees.

tekens arbitrêr is. Die teken, as geheel, dui op dié arbitrêre verhouding tussen die betekende en betekenaar (vgl. Harris, 2006:283-284).

De Saussure (2001 [1916]:854-855) stel dat ŉ teken se betekenis deur die bogenoemde arbitrêre verhouding tussen die betekende en die betekenaar bepaal word. In dié opsig kan gestel word dat ŉ teken, volgens De Saussure (2001 [1916]:854-855), ŉ herkenbare kombinasie van betekende en betekenaar is, wat ŉ bepaalde betekenis genereer. De Saussure (2001 [1916]:854-855) voer voorts aan dat ŉ bepaalde betekende meer as een betekenaar kan hê, maar gevolglik ŉ nuwe, ander teken word; met ander woorde, De Saussure (2001 [1916]:853-856) beskou die verhouding tussen ŉ bepaalde betekenaar en betekende as afsonderlike tekens. Vanuit dié beskouing het elke teken ŉ betekende en betekenaar, wat nie sonder mekaar kan bestaan nie. Sodra ŉ betekende met ŉ ander betekenaar gekombineer word, word dit ŉ *nuwe* teken. Om De Saussure se analise van die teken te vereenvoudig kan na ŉ voorbeeld van ŉ stoel verwys word. Die stoel, as betekende, se betekenis, oftewel betekenaar, is ŉ objek om op te sit. So ook kan dié stoel terselfdertyd iemand se smaak, voorkeur of styl verteenwoordig. In dié geval word smaak, voorkeur of styl nóg ŉ betekenaar, maar sodra die betekenaar verander, word ŉ nuwe teken geskep. Gevolglik is ŉ stoel as ŉ objek waarop gesit word, een teken, en ŉ stoel wat op smaak, voorkeur of styl dui, ŉ ander teken (De Saussure, 2001 [1916]:853-856; vgl. Gane, 2010:95).[29]

Baudrillard (1981 [1972]) bring Marx (1982 [1867]) se perspektief op waardesisteme in verband met De Saussure (1916) se teoretisering van die betekenisgenereringsproses van tekens. Sy (Baudrillard se) ondersoek is spesifiek gefokus op die verwantskap tussen die tweeledigheid tussen objekte en tekens: ŉ objek (vanuit ŉ Marxistiese perspektief) bestaan uit wissel- en gebruikswaarde en tekens bestaan uit die betekende en betekenaar. Baudrillard (1972) merk op ooreenkomste tussen die wisselwaarde van objekte en die betekenaar van ŉ teken,

[29] As voortbouing op De Saussure (1916) se uiteensetting van tekens, stel Pierce (1957) ŉ verdeling binne tekensisteme voor en tref hy ŉ onderskeid tussen ikone, indekse en simbole. Aangesien Baudrillard nie spesifiek op Pierce se benadering tot die semiotiek voortbou nie, word hier nie verder in besonderhede op Peirce ingegaan nie.

asook ooreenkomste tussen die gebruikswaarde en die betekende (Lechte, 2010:194). In lyn met sy fokus op wisselwaarde, eerder as gebruikswaarde, plaas Baudrillard ook klem op die betekenaar, eerder as die betekende, en ondersoek die wyse waarop betekenis deur die betekenaar genereer word. Baudrillard (1972) lewer kritiek op De Saussure se aanname dat betekenis (wat gebaseer is op konvensie) deur die arbitrêre verhouding tussen die betekenaar en betekende gegenereer word, en ondersoek voorts die wyse waarop betekenis eerder bloot deur die betekenaar gegenereer word. Vanuit dié uitgangspunt vind hy aansluiting by Barthes (1967) se idees rakende die betekenisgenereringsproses en spesifiek die wyse waarop die betekenaar in verhouding met meer as een betekende betekenis kan genereer.

Barthes (1967) bou voort op De Saussure se teoretisering van die teken en die verhouding tussen die betekende en betekenaar, deur die teken in verband te bring met kulturele prosesse – insluitend die verbeeldingsruim. In teenstelling met De Saussure se aanname dat die verhouding tussen die betekende en betekenaar arbitrêr is, argumenteer Barthes (1967:51) dat die verhouding tussen die laasgenoemde konstrukte analogies is, wat eerder die skep van 'n gemotiveerde teken inhou. Deur dié benadering verdeel Barthes (1967:89-94; 1993:121-127) die betekenisgenereringsproses (waarmee die betekende en die betekenaar saam in 'n verhouding staan) in drie vlakke, naamlik denotasie, konnotasie en mite.

Barthes (1967) se eerste twee vlakke van betekenis – denotasie en konnotasie – is afhanklik van mekaar. Denotasie word omskryf as die letterlike of voor-die-hand-liggende betekenis van die teken en behels 'n direkte ooreenkoms tussen die betekende en die betekenaar. Byvoorbeeld, 'n stoel (betekende) se voor-die-hand-liggende betekenis is 'n objek wat gebruik word om op te sit (betekenaar). Binne die visuele kunste beteken die denotasievlak dat die visuele uitbeelding, as betekende, die konsep van dié uitbeelding, die betekenaar*,* oproep (Barthes, 1967:89-94; 1993:121-127).[30]

[30] Hieruit blyk dit dat Barthes se denotasie soortgelyk is aan Pierce (1991:239) se teoretisering van 'n ikoniese teken, wat die teenwoordigheid van 'n konsep suggereer.

Hierteenoor verwys die tweede vlak, konnotasie, na die wyse waarop die betekende en betekenaar aanmekaar *verbind* is. Die konnotatiewe betekenisvlak gebruik die denotatiewe teken (die ooreenkoms tussen die betekende en betekenaar) as ŉ nuwe betekende en heg dit aan ŉ addisionele betekenaar. Hiervolgens behels konnotasie ŉ teken waarvan die betekenaar van ŉ denotatiewe teken afkomstig is. Sodoende word ŉ betekenaar in denotasie, ŉ betekende tydens konnotasie. Denotasie lei gevolglik na ŉ reeks konnotasies. Deur konnotasie kom dit voor asof die teken een ding uitwys, maar die teken is belaai met veelvoudige betekenis(se) (Barthes, 1967:89-94; 1993:121-127).[31] Om die kompleksiteit van die konnotatiewe betekenis vlak te belig, kan ons terugverwys na die voorbeeld van ŉ stoel. Binne denotasie is die stoel ŉ objek wat gebruik word om te sit – dié betekenis toon ŉ direkte ooreenkoms tussen die betekende en die betekenaar. Dieselfde stoel word in konnotasie slegs ŉ betekende met verskeie betekenaars – oftewel betekenisse. In konnotasie kan dié stoel ŉ objek wees om op te sit, maar kan dit ook, soos vroeër genoem, ŉ statussimbool wees wat 'n welgestelde se smaak, voorkeur en styl vertoon. Vanuit dié uiteensetting gee Barthes (1967:89-94) voorkeur aan konnotasie omdat die vorm van die betekende kan verander, terwyl dieselfde, letterlike betekenaar verskillende konnotasies genereer. Waar De Saussure se bydraes tot die semiotiek grootliks taalgebonde is, bied Barthes se analise van konnotasie sosiokulturele betekenisgenerering. Konnotasie dui voorts op die kulturele en persoonlike assosiasies (hetsy emosioneel of ideologies) met die betekende. Op sy beurt het Baudrillard (1972) se toevoeging van die semiotiek tot waardesisteme veral met konnotasie te doen.

In Barthes (1993:112-113) se derde vlak van die betekenisgenereringsproses, mites, is die teenwoordigheid van die teken, betekenaar en die gelyke verhouding wat tussen dié twee konstrukte ontstaan, noodsaaklik. Volgens Barthes (1993:112-113) word alle tekens deur mites gegenereer en om dié rede beskou Barthes mites as die wyse waarop tekens met mekaar verbind word. Barthes beskou ŉ mite as ŉ kommunikasiesisteem wat die boodskap wat ŉ bepaalde objek inhou, oordra. ŉ Mite dwing dominante kulture se historiese waardes en beskouinge op ander af deur dié

---

[31] Konnotasie kan in verband gebring word met Peirce (1991:239) se indeksale tekens, omdat ŉ indeksale teken na meer as een konsep kan verwys.

kulturele en historiese waardes as die natuurlike en die norm voor te hou (Barthes, 1993:112-113). Volgens Barthes (1993:11, 137-142) beskik dominante magstrukture oor die mag om hul ideologiese beskouings as veralgemeende en natuurlike prosesse aan te bied deur hul boodskappe, opinies, geloofsisteme en waardes as voor-die-hand-liggend en waar aan te bied. ’n Mite is die kommunikasiesisteem wat dié magstruktuur gebruik om haar boodskap universeel en veralgemeend aanvaarbaar te maak deur dit as ideologiese “waarhede” voor te hou. Die doel van ’n mite is, met ander woorde, om kulturele en historiese ideale as natuurlik en normaal voor te hou. Vanuit Barthes se konseptualisering van mites sou Marxisme as ’n mite gelees kon word, omdat dié filosofiese denkstroom ideologiese “waarhede” voorgehou het ten einde die negentiende-eeuse kapitalisme teen te staan.[32]

Ter samevatting tot dusver: die semiotiek is geanker in die strukturalistiese taalkunde van, onder meer, De Saussure. Baudrillard se voortbouing op die semiotiek ontvou hoofsaaklik uit De Saussure se aanvanklike teoretisering van die teken. Die teken, wat, volgens De Saussure, uit ’n arbitrêre verhouding tussen die betekende en betekenaar bestaan, dien as die sleutel waardeur betekenis gegenereer word. In samehang hiermee het Baudrillard se analise van die teken te doen met Barthes se konnotatiewe en denotatiewe vlakke van betekenis. Barthes stel dat die verhouding tussen die betekende en betekenaar eerder gemotiveerd is, waarvolgens hy die denotatiewe betekenisvlak as representatief beskou, met ’n direkte verband tussen die betekende en betekenaar. Voortvloeiend hieruit, neem die konnotatiewe betekenisvlak die denotatiewe teken en bring dit in verband met ’n bykomende betekenaar wat opgeroep kan word, en skep sodoende ’n nuwe teken. Baudrillard gebruik veral Barthes se beskouinge rondom die denotatiewe betekenisvlak ten einde die weg te bou vir sy konseptualisering van die simulakrum, soos voortaan ondersoek word.

---

[32] Barthes se uitgangspunte rondom mites kan voorts in verband met Peirce (1991:239) se simbole gebring word omdat ’n simbool, soortgelyk aan ’n mite, nie ’n voor-die-hand-liggende betekenis oproep nie, maar eerder ’n gekonstrueerde betekenis wat deur bepaalde magstrukture daargestel is.

2.3 Baudrillard se poststrukturalistiese toevoeging tot die klassieke Marxisme en semiotiek

Baudrillard (1972) se voortbouing en toevoeging tot die klassieke Marxisme en semiotiek spruit voort vanuit ’n poststrukturalistiese benadering. “Poststrukturalisme” is ŉ sambreelterm vir denkers wat voortbou en reageer op die homogene idees van strukturalistiese denkers (Bensmaïa, 2005:92-93; Poster, 1988:5-6). Die poststrukturalisme volg egter nie chronologies op die strukturalisme nie omdat poststrukturalistiese teorieë en idees reeds na vore kom in die tydperk waarin strukturalistiese teorieë nog ontwikkel het (Hambidge; 1992:400; Marshall, 2010:xv). Derhalwe word die poststrukturalisme dikwels omskryf in verhouding met die strukturalisme. As reaksie teen strukturalistiese denkers se ondersoek na en verheerliking van versteekte diepere strukture waarvolgens die samelewing georganiseer word, veronderstel poststrukturalistiese denkers dat dié strukture nie bestaan nie (Hambidge, 1992:400). Denkers wat met die poststrukturalisme geassosieer word, is Jacques Derrida (1930-2004), Michel Foucault (1926-1984), Gilles Deleuze (1925-1995), Judith Butler (1956), Julia Kristeva (1941), asook Baudrillard (Craig, 1998:597; Harrison, 2006:122-135).

Vanuit ’n poststrukturalistiese benadering stel Baudrillard (1998 [1972]:88), in ooreenstemming met Barthes,[33] dat die betekenaar nie slegs betekenis genereer in verhouding met een bepaalde betekende nie – maar eerder met meer as een betekende. In aansluiting hierby veronderstel ander poststrukturalistiese denkers en Baudrillard se tydgenote, soos Derrida, Foucault en Loytard, ook dat die wyse waarop betekenis gegenereer word, oop is vir interpretasie (Adams, 1996:162). Voortvloeiend uit die bogenoemde denkwyse, ondersoek Baudrillard (1972) die wyse waarop objekte binne ’n gevorderde verbruikersamelewing betekenis genereer. Hiervolgens argumenteer Baudrillard (1998 [1972]:88) dat objekte, as deel van die gevorderde verbruikersamelewing, sterker gemeet word aan die bepaalde konnotatiewe betekenisvlak, wat volgens hom die status en klas is wat aan die besit van objekte gekonnekteer word. Waarop dit neerkom, is dat Baudrillard (1998 [1972]:88) klem

[33] Barthes se denke en teoretiseringe beweeg tussen strukturalistiese en poststrukturalistiese uitgangspunte heen en weer, waarvolgens hy, in dié proses, gedurende sy poststrukturalistiese fase uitsprake gemaak wat strukturalisties van aard is (du Plooy, 1992:473-175).

plaas op die betekenis – status en klas – wat objekte genereer. Vanuit só ’n beskouing word die afleiding gemaak dat die Baudrillaanse teken se betekenis afhanklik is van bepaalde aspekte, verbandhoudend met die interpreteerder se kultuur, en dat objekte as tekens (wat met bepaalde sosiale betekenis – soos status – belaai is) gelees kan word.

Baudrillard (1968:14-16;19; 1998[1970]:31) wys daarop dat die individu se verhouding met objekte binne die gevorderde verbruikersamelewing verander het sedert die negentiende-eeuse kapitalistiese samelewing. Hy (Baudrillard, 1968:21-22) voer aan dat objekte as tekens, wat bevry is van hul funksie as verbruikersitems (of kommoditeite) wat gebruikswaarde het, geïnterpreteer kan word. Gevolglik beskou Baudrillard (1970:31) die betekenaar belangriker as die betekende en stel hy dat objekte as tekens in die gevorderde verbruikersamelewing bepaalde betekenis uitwys: status en klas. Ingevolge sy klem op die bepaalde betekenis van objekte as tekens, ag Baudrillard (1970; 1972), soos Derrida, Foucault en Barthes, die betekenaar belangriker as die betekende. As gevolg van die konnotatiewe betekenisvlak wat aan objekte as tekens gekoppel word, word die kulturele betekenis, oftewel simboliese waardes – status en klas – die betekenis wat objekte as tekens in die gevorderde verbruikersamelewing uitwys (Baudrillard, 1968:14-16;19; 1970:31; 1998 [1972]:88). Volgens Baudrillard (1968:11; 14) dui die besit van bepaalde objekte sosiale status aan, waarvolgens dié objekte – as tekens – se betekenis sosiale status is. Dié betekenis (of betekenaar) word van meer belang as die objek (die betekende) geag.

Met so ’n beskouing word objekte nie meer as blote kommoditeite gesien nie, maar eerder as tekens wat ’n bepaalde betekenis in dié verbruikerskultuur oordra. Hiervolgens word objekte omvou met simboliek, wat met status en klas geassosieer word. Waarop dit neerkom, is dat sekere objekte in ’n gevorderde, verbruikerskultuur ’n hoër status as ander het.

Na aanleiding van sy ondersoek en voortbouing op die semiotiek, stel Baudrillard (1968:21-22) dat Marx (1982 [1867]:125) se klem op produksie eerder na verbruik moet skuif. Volgens Baudrillard (1968:21-22) behels verbruik die gebruik van objekte wat betekenis oordra en die wyse waarop die verbruiker die objekte as tekens binne ’n geïntegreerde sisteem verstaan (Hegarty, 2004:19; Mendoza, 2010:49). Hiervolgens word die simboliese waardes wat in ’n gevorderde verbruikersamelewing

aan objekte toegeken word, verbruik, eerder as die objek op sigself. Baudrillard argumenteer dat verbruik 'n aktiewe poging is om objekte as tekens te manipuleer:

> Consumption is surely not that passive process of absorption and appropriation which is contrasted to the supposedly active mode of production…consumption is the vital totality of all objects and messages ready-constituted as more or less coherent discourse. If it has any meaning at all consumption means an activity consisting of the *systematic manipulation of signs*...[my beklemtoning] (Baudrillard, 1968:21-22)

Baudrillard (1968:22) gebruik bepaalde aspekte vanuit die semiotiek om die sistematiese manipulasie van objekte as tekens in 'n verbruikersgeoriënteerde samelewing te beklemtoon. Binne 'n verbruikersamelewing lei die besit van objekte daartoe dat individue deel word van die *illusie* dat hulle deel van 'n bepaalde klas word en bepaalde sosiale status het (Baudrillard, 1998 [1970]:32). Hiermee bedoel Baudrillard (1998 [1970]:32) dat dié objekte die verbruiker nie werklik binne 'n bepaalde klas plaas nie – maar dat dit eerder die kondisionering van betekenis binne 'n verbruikersamelewing is wat individue laat glo dat die besit van die objekte hulle deel van 'n bepaalde klas maak. Terselfdertyd word die illusie verwerklik binne laat-kapitalisme, omdat objekte se waarde gemeet word aan kapitaal wat inherent aan klas gekoppel word.

Soos reeds bevind, lewer Baudrillard (1972) kritiek op gebruikswaarde en gee voorkeur aan wisselwaarde omdat wisselwaarde die aksie van ruil verteenwoordig. Baudrillard (1972) gebruik die basiese konseptualisering van wisselwaarde – die ruil van kommoditeite vir monetêre waarde (geld) – en stel dat dit met tekenwaarde vervang word. Tekenwaarde, anders as die ruil van kommoditeite, behels die wedersydse ruil tussen objekte as tekens. Waar kommoditeite geruil word vir monetêre waarde om behoeftes te bevredig, behels die ruil van een teken vir 'n ander die oorvloedige verbruik van objekte as tekens ten einde sosiale status te behaal en onderhou.

Na afloop van die bogenoemde ondersoek na die semiotiek kan die volgende saamgevat word: Baudrillard bou vanuit 'n poststrukturalistiese benadering voort op die strukturalistiese idees van spesifiek De Saussure en Barthes se semiotiese benadering. De Saussure voer aan dat betekenis deur tekens gegenereer word en dat 'n bepaalde teken uit 'n betekende en 'n betekenaar bestaan. Deur 'n arbitrêre

verhouding tussen die betekende en betekenaar, argumenteer De Saussure dat betekenis deur konvensies gegenereer word. As voortbouing hierop, argumenteer Barthes dat ŉ betekenaar betekenis genereer in verhouding met meer as een betekende, wat hy die "konnotatiewe betekenisvlak" noem. In ooreenstemming met Barthes (asook met Derrida), veronderstel Baudrillard dat die betekenis van die betekenaar deur meer as een betekende gegenereer word. Baudrillard plaas veral klem op die belang van die betekenaar om betekenis te genereer en bring dit in verband met die Marxistiese konseptualisering van kommoditeite as objekte binne die een-en-twintigste-eeuse verbruikersamelewing. Vanuit dié beskouing beskou Baudrillard objekte in die gevorderde verbruikersamelewing as tekens, wat met bepaalde betekenis belaai is – status en klas. Gevolglik is die Baudrillaanse teken ŉ objek wat in ŉ gevorderde verbruikersamelewing status en klas uitwys. Gevolglik blyk dit dat die besit van objekte as tekens binne die gevorderde verbruikersamelewing die *illusie* skep dat die eienaar bepaalde sosiale status het en aan ŉ sekere klas behoort. Vanuit dié beskouing word verband gelê tussen objekte en simboliese assosiasies, soos status en klas. Dié assosiasies behels dat die betekenis van objekte sosiale waardes is, wat ŉ sosiale rang van ŉ bepaalde individu uitwys.

Baudrillard (1972) se kritiek op gebruikswaarde kan toegeskryf word aan sy voorkeur aan die simboliese waardes (of betekenis) van objekte as tekens. Dié simboliese waardes skep die illusie dat die besit van ŉ objek die eienaar deel van ŉ bepaalde klas maak. Vanuit die laasgenoemde beskouing word die Marxistiese proletariaat binne die gevorderde verbruikersamelewing verbruikers, wat objekte as tekens verbruik ten einde sosiale status te behaal. Dié verbruikers het belang by die instandhouding van sosiale status – wat deur die ruil en verbruik van objekte as tekens onderhou word – omdat hulle deur die gevorderde verbruikersamelewing gekondisioneer word om hul lewens te moduleer op die beelde van sosiale status en klas. Gevolglik word die eersgenoemde sosiale waardes in ŉ mate aan verbruikers binne die laat-kapitalisme verkoop. Die illusie word geskep dat verbruikers glo dat hulle modes navolg deur die besit van objekte wat status en klas uitwys, maar eintlik is dié status en klas slegs beelde wat voorgehou word deur diegene wat die objekte produseer en bemark. Gevolglik is die gebruikswaarde – die nuttigheid van die objek – volgens Baudrillard (1998 [1970]:31) minder van belang as die wisselwaarde. Hy beklemtoon egter dat objekte in die gevorderde verbruikersamelewing nie vir monetêre waarde geruil word

nie, maar eerder vir simboliese waardes, soos status en klas. Hieruit konseptualiseer Baudrillard tekenwaarde, wat inhou dat objekte as tekens, met ander tekens wat betekenis genereer, uitruil – simboliese waardes, soos status en klas. In samehang hiermee behels verbruik (binne 'n gevorderde verbruikersamelewing) 'n aktiewe proses om tekens te manipuleer ten einde simboliese waarde uit te wys.

Vanuit die bogenoemde kontekstuele raamwerk van die klassieke Marxisme en die semiotiek blyk dit dat Baudrillard (1968; 1970; 1972) se voortbouing op dié denkstrome toegespits is op die wyse waarop objekte as tekens geruil word vir simboliese waardes – veral status en klas – in 'n gevorderde verbruikersamelewing. Voortspruitend hieruit konseptualiseer Baudrillard (1972) *simboliese ruil* as 'n alternatiewe ruilsisteem waarvolgens objekte geruil word vir simboliese waardes. In die volgende gedeelte van die hoofstuk word 'n ondersoek gerig na simboliese ruil as 'n bousteen waardeur Baudrillard die werklikheid betwyfel, wat aanleiding gee tot sy konseptualisering van die simulakrum.

2.4 Simboliese ruil as 'n wegbereider vir die simulakrum

In die voorafgaande gedeelte van die hoofstuk is die wyse waarop objekte as tekens geïnterpreteer kan word, wat vir simboliese waarde geruil word, uiteengesit. Vanuit dié uitgangspunt konseptualiseer Baudrillard simboliese ruil. Volgens Baudrillard (1998 [1972]:111) plaas die Marxisme te veel klem op ekonomiese ruil en hy vind eerder aanklank by die gedagte van *simboliese ruil* as alternatiewe ruilsisteem vir die gevorderde verbruikersamelewing (Baudrillard, 1998 [1972]:111; Pawlett, 2007:20). Sy gebruik van die term "simboliese ruil" is grotendeels afkomstig vanaf i) Marcel Mauss (1872-1950) se *The Gift* (1925) en ii) George Bataille (1897-1962) se *The Accursed Share* (1949) en *The Notion of Expenditure* (1933) (Gane, 2010:211; Lane, 2000:48).

Kortliks behels Mauss se *The Gift* (1925) 'n antropologiese ondersoek van die geskenk-ruilsisteme van antieke Suid-Amerikaanse samelewings. Dié sisteme was gebaseer op die wedersydse ruil van geskenke wat rondom religie en rituele plaasgevind het. Mauss (1990 [1924]:74) voer aan dat die invloed van die Weste dié geskenk-ruilsisteme tot niet gemaak het en dit met ekonomiese ruilsisteme – soos beskryf deur Marx (1982 [1867]) – vervang het. Voorts gee Mauss voorkeur aan

geskenk-ruil as ŉ sentrale aspek van die sosiale samelewing (Gane, 2010:211; Lane, 2000:48). Vir Baudrillard (1981:64) is ŉ geskenk die naaste voorbeeld van simboliese ruil vir ons huidige samelewing. Deur die gebaar om ŉ geskenk aan iemand te gee, verloor die objek sy doel as ŉ verbruiksartikel en word eerder deel van die verwantskap van die ruil vir tekens en betekenis. Hiervolgens word simboliese waarde aan 'n geskenk geheg, eerder as ekonomiese (of monetêre) waarde (vgl. Hegarty, 2004:34; Mauss, 1990 [1924]:74).

In aansluiting by Mauss se omskrywing van geskenk-ruil, vind Baudrillard (1972) ook aanklank by George Bataille se *The Accused Share*. Bataille (1991[1949]:25-26) stel ŉ nuwe ekonomiese teorie voor wat hy ŉ "algemene ekonomie" noem, teenoor Marx se ekonomiese uitgangspunte oor gebruiks- en wisselwaarde. Bataille voer aan dat ekonomiese groei, binne ŉ beperkte ekonomie, die oorbeklemtoning van ekonomiese beginsels – met ander woorde gebruik- en wisselwaarde – behels. Dié oorbeklemtoning van ekonomiese beginsels het die gevolg dat gebruiks- en wisselwaarde *verbruik* word. In ooreenkoms met Bataille, ontwikkel Baudrillard (1972) ŉ vergelyking tussen die beperkte raamwerk van ekonomiese waardesisteme en ŉ meer algemene sosiale denkwyse. Deur die eersgenoemde semiotiese invloede argumenteer Baudrillard dat verbruik van ekonomiese waardes dié waardes transformeer tot simboliese waardes van status en klas.

In 'n voortbouing op Mauss en Bataille stel Baudrillard (1998 [1976]:120) dat die gevorderde verbruikersamelewing aan die hand van simboliese ruil begryp kan word. Baudrillard (1998 [1972]:38) verduidelik: "Through objects each individual and each group searches his or her place in an order". Hiermee bedoel hy dat individue sosiale status probeer behaal deur objekte as tekens van status en klas te verbruik, wat deur teken-ruil met mekaar uitgeruil word. Vanuit dié beskouing word objekte nie meer vir monetêre waarde (geld) geruil nie, maar geld word ŉ teken van sosiale status wat vir 'n objek, as 'n teken van sosiale status, geruil word.

Baudrillard (1998 [1970]:47) stel dat die gevorderde verbruikersamelewing nie bloot objekte verbruik nie, maar dat dié verbruikersamelewing eerder meer objekte verbruik as wat nodig is om hul basiese behoeftes te bevredig. Dié oorvloedige verbruik van objekte is ŉ simboliese optrede wat so algemeen aanvaarbaar geword het, dat dit deel van die gevorderde verbruikersamelewing se daaglikse aksies word. Waarop dit

neerkom, is dat die gebruik van objekte – as tekens van status en klas – ʼn daaglikse ritueel geword het. Die wyse waarop die verbruikersamelewing objekte meer verbruik as wat nodig is om hul basiese behoeftes te bevredig, laat die produksie toe van sosiale waardes, soos prestige, klas en status, of, volgens Baudrillard, simboliese waardes (vgl. Pawlett, 2007:21). Derhalwe behels simboliese ruil ʼn proses waar die individu, oftewel die verbruiker, se sogenaamde status verander deur bepaalde objekte te besit (of deur bepaalde objekte te ruil). Die laasgenoemde roep ʼn assosiasie op met Barthes se reeds genoemde mite, wat die voorgee van mites as die "waarheid" inhou. Soortgelyk hieraan, word ʼn individue se status nie werklik bepaal deur die besit van bepaalde objekte nie, maar die gevorderde verbruikersamelewing skep ʼn mite wat die illusie onderhou dat die besit van objekte status en klas bepaal.

Simboliese ruil is egter ʼn meer diepliggende proses as die bogenoemde oorvloedige verbruik van objekte as tekens om sosiale status te behaal en te onderhou. Binne ʼn kapitalistiese samelewing – soos dié waarin die Marxisme geteoretiseer word – is daar ʼn outonome waarde aan die einde van die ruilsisteem: monetêre waarde. In teenstelling hiermee, is daar nié ʼn outonome waarde aan die einde van die simboliese ruilsisteem nie. Objekte as tekens wat in simboliese ruil betrokke is, kry sosiale betekenis, in plaas van ʼn monetêre waarde. Tydens die voortdurende simboliese ruil word die objekte vernietig omdat hulle herhaaldelik verbruik word deur verbruikers, sonder om enige waarde van hul eie te bekom (Baudrillard, 1998 [1972]:59-60; vgl. Pawlett, 2007:21-22). Oplaas word simboliese ruil – met ander woorde die statussimbool wat aan beide individue en objekte gekoppel word – hoër geag as die werklike objek.

Na aanleiding van sy konseptualisering van simboliese ruil, argumenteer Baudrillard (1981; 1983) dat die sosiale waardes wat aan objekte as tekens gekonnekteer word, meer van belang is as die werklike objek. Hieruit begin Baudrillard die werklikheid bevraagteken. Omdat dié objekte as tekens gelees word, wat sosiale waardes uitwys, verwys hulle nie meer na die werklikheid van die objek nie. Hiervolgens stel hy dat die werklikheid dubbelsinnig word: die werklike, oorspronklike objek, teenoor die simboliese waarde wat die objek aandui. Sodoende word die verbruiker se ervaring van die werklikheid deur die teken bepaal. Derhalwe kan sy bevraagtekening van die werklikheid aan simboliese ruil toegeskryf word. Deur simboliese ruil word die

werklikheid in gedrang geplaas, wat Baudrillard se ondersoek na die bevraagtekening van die werklikheid en uiteindelike konseptualisering van die simulakrum loods. In die volgende deel van die hoofstuk stel ek ondersoek in na Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum wat voortspruit uit sy konseptualisering van simboliese ruil.

2.5 Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum

Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum spruit voort uit bogenoemde ontwikkeling van simboliese ruil. Wanneer die werklikheid dubbelsinnig word tydens simboliese ruil, word die werklikheid in gedrang geplaas en ’n ruimte waarin die simulakrum kan ontwikkel, vind vorm, soos in die volgende gedeelte van die hoofstuk uitgewys word.

In Hoofstuk Een is aangetoon dat die term “simulakrum” van die Latynse woord *simulare* afkomstig is, wat met nabootsing en kopiëring te doen het.[34] Baudrillard (1981; 1983) se konseptualisering van die konstruk *simulakrum* het te doen met die problematiek van nabootsing of kopiëring van objekte wat binne simboliese ruil verkeer waardeur die werklikheid dubbelsinnig word. Baudrillard (1981) stel dat objekte mekaar voortdurend deur wedersydse, simboliese ruil kopieer en *simulasies* van mekaar word wat die simulakrum voorafgaan. Hiervolgens is die simulakrum die eindproduk van die geleidelike toename in simulasies (Baudrillard, 1998 [1981]:167-168). Vir Baudrillard (1998 [1981]:167-168) is ŉ simulasie ŉ aktiewe proses waar die werklikheid gekopieer word. Dié voortdurende kopiëring versluier uiteindelik die werklikheid omdat die verskil tussen die oorspronklike werklikheid en die kopie vervaag, en ’n simulasie vorm vind.

Die kompleksiteit van die konstruk simulasie word deur sy teenoorgestelde – *dissimulasie* – verlig. Baudrillard verduidelik dat dissimulasie die aksie om te flous of te mislei behels. Hierteenoor is die simulasie meer kompleks. Simulasie is nie blote

---

34 Plato (vgl. 1987:425-427) se konseptualisering van *mimēsis* as ‘n simulasie vorm die grondslag van Baudrillard (1981;1983) se konseptualisering van die simulakrum. In teenstelling tot Plato argumenteer Baudrillard (1981;1983), alhoewel vanuit ŉ poststrukturalistiese raamwerk, dat dié dualistiese onderskeid tussen ŉ oorspronklike *Ideë-werklikheid* en ŉ gesimuleerde *mimēsis* vervaag, omdat die visuele, werklikheid in ons huidige tydsgees geen oorspronklike waarhede (oftewel *Ideë* – soos Plato dit noem) bevat nie (vgl. Butler, 1999:14; 21).

misleiding nie, maar behels ŉ produksie van ŉ gesimuleerde werklikheid. Baudrillard illustreer die betekenis van simulasie aan die hand van ŉ persoon wat voorgee dat sy of hy siek is:

> Someone who *feigns* an illness can simply go to bed and pretend to be ill. Someone who *simulates* an illness produces in himself some of the symptoms... (Buadrillard, 1998 [1981]:167-168)

Waarop dit neerkom, is dat die oorspronklike werklikheid steeds teenwoordig is tydens ŉ dissimulasie – die verskil tussen die oorspronklike werklikheid en die kopie daarvan is duidelik. Hierteenoor vervaag simulasie die verskil tussen die oorspronklike werklikheid en die gekopieerde werklikheid, omdat die simulasie, soos Baudrillard bo verduidelik, simptome van ŉ siekte produseer wat as "werklik" voorkom. Ingevolge die voortdurende skep van simulasies wat 'n gesimuleerde werklikheid produseer, tree die simulakrum uiteindelik in werking. Hiervolgens is die simulakrum die eindproduk van die produksie van voortdurende simulasies. Binne die simulakrum ontstaan ŉ "nuwe werklikheid", wat nie meer ŉ blote kopie van die oorspronklike werklikheid is nie, maar eerder op die *afwesigheid* van die oorspronklike werklikheid dui (hierteenoor word die oorspronklike werklikheid tydens simulasies bloot versluier). In die "nuwe werklikheid" wat binne die simulakrum geproduseer word, word die oorspronklike werklikheid tot niet gemaak en niks kan binne die simulakrum as oorspronklik opgeneem word nie.

Ter samevatting: Baudrillard teoretiseer vanuit simboliese ruil simulasies as die produksie van ŉ gesimuleerde werklikheid wat die oorspronklike werklikheid versluier of versteek. Die toename in die produksie van simulasies deur simboliese ruil, lei daartoe dat die oorspronklike werklikheid deur 'n gesimuleerde werklikheid vervang word. Wanneer die oorspronklike werklikheid deur die gesimuleerde werklikheid vervang word (en nie bloot versteek word nie), vind die simulakrum vorm. Die simulakrum behels die ontstaan van ŉ "nuwe werklikheid" as 'n totale plaasvervanger vir die werklikheid as oorsprong. Ten einde die simulakrum sinvol uiteen te sit konseptualiseer Baudrillard die ordes van die simulakrum wat die geleidelike ontwikkeling van die simulakrum aan die hand van Westerse geskiedenis uiteensit. Die volgende gedeelte van die hoofstuk loods ŉ ondersoek van Baudrillard se ordes van die simulakrum om die kompleksiteit van die simulakrum te belig.

2.6 Die ordes van die simulakrum

Baudrillard (1981; 1983) se ordes van die simulakrum bied ’n sistematiese proses waarin hy die verdoeseling en eindelike totnietmaking van die oorspronklike werklikheid uiteensit, in lyn met Foucault se *The Order of Things* (1966).[35] Om dié rede dien die ordes van die simulakrum, my insiens, as ’n goeie raamwerk om die kompleksiteit van die simulakrum te verlig. Baudrillard situeer elke orde binne ’n bepaalde tydperk in die Westerse geskiedenis, vanaf die Middeleeue tot die laat-kapitalistiese, gevorderde verbruikersamelewing.

Hy begin sy “historiese raamwerk” by wat hy die “simboliese orde” noem – waar die oorspronklike werklikheid nie betwyfel word of in gedrang geplaas word nie. Hiervolgens gaan die simboliese orde die ontwikkeling van die simulakrum vooraf. Die voortvloeiende drie ordes van die simulakrum is soos volg: i) die orde van nabootsing; ii) die orde van produksie; en iii) die orde van simulasie. In samehang met die ordes van die simulakrum belig Baudrillard (1998 [1981]:170) vier fases van die beeld, wat die ontwikkeling van simulasies tot die ontstaan van die simulakrum aan die hand van visuele kuns verduidelik. Baudrillard verwys na vier fases van beelde, wat, volgens hom, net soos die ordes in bepaalde tydperke van Westerse geskiedenis vorm vind: i) beelde as ’n refleksie van die werklikheid; ii) beelde wat die werklikheid verdoesel; iii) beelde wat die *afwesigheid* van die werklikheid versluier; en iv) beelde as ’n simulakrum. Baudrillard maak van voorbeelde van visuele kuns gebruik (as fases van die beeld) om elke orde van die simulakrum te verduidelik. Binne so ’n ondersoek na die ordes van die simulakrum kan visuele kunswerke as tekens gelees word (vgl. Bryson, 1983:xii). Dié tekens se betekenis is verbonde aan hul verpligting om die oorspronklike werklikheid uit te wys. Soos wat die simulakrum geleidelik ontwikkel, word dié tekens bevry van hul verpligting om die oorspronklike werklikheid uit te wys

---

[35] Foucault (1966) omskryf ’n diskontinuïteit in die verloop van die geskiedenis, waarvolgens hy tydelike epistemologiese aannames in verskillende historiese tydperke uitwys. Soortgelyk hieraan bied Baudrillard se ordes van die simulakrum ’n sogenaamde tydelike historiese oorsprong vir die simulakrum.

en begin hulle eerder na ’n gesimuleerde werklikheid en, uiteindelik, die simulakrum verwys.

Die ordes van die simulakrum is meestal gesentreerd rondom die verandering in waarde van tekens en die sistematiese bevryding van tekens as definitiewe aanwysers van die oorspronklike werklikheid, wat die weg ruim vir die totstandkoming van die simulakrum. Die bevryding van die teken spruit voort uit wat Baudrillard die “simboliese orde” noem, waar tekens tot ŉ bepaalde betekenis beperk was. Vandaar word die teken sistematies – met die afloop van die ordes van die simulakrum – bevry om verskeie betekenisse te genereer (in ooreenstemming met Barthes, Derrida en Foucault), tot die teken uiteindelik nie meer na die oorspronklike werklikheid verwys nie (Baudrillard, 1983:83). In samehang hiermee verander die waarde van tekens ook met die afloop van die ordes van die simulakrum, vanwaar waarde vooraf bepaal is deur bepaalde sisteme tot en met die waarde bepaal word deur die simboliese waardes wat aan tekens toegeken word, waarvolgens die oorspronklike werklikheid versluier en, uiteindelik, deur die simulakrum vervang word.

2.6.1 Die simboliese orde wat die ordes van die simulakrum voorafgaan

Die simboliese orde dien as die tydperk wat die ontwikkeling van die simulakrum voorafgaan, waartydens die werklikheid nie bevraagteken of in gedrang geplaas word nie. Daarom kan dié tydperk as die konseptualisering vir die voortvloeiende ordes van die simulakrum gelees word. Baudrillard (1998 [1976]:136) assosieer die simboliese orde met die feodale samelewings vanuit die Middeleeue (±500-1500). Feodale samelewings was rondom sosiale rangsisteme georganiseer, wat behels het dat individue aan ŉ sekere rangorde behoort, byvoorbeeld die kerk, koninklikes, opperhere, vrye burgers en boere. Dié sosiale range was hiërargies van aard en individue wat aan ŉ bepaalde rang behoort het (byvoorbeeld die Katolieke kerk of koninklikes), was hoër geag as ander (byvoorbeeld vrye burgers en boere). Baudrillard (1998 [1976]:135-136) stel dat feodale samelewings rondom kaste (‘n sisteem waar individue volgens klas in oorerflike kaste gerangskik is) en rang georganiseer was, wat geen sosiale mobiliteit toegelaat het nie. In ’n feodale samelewing word ŉ individu in ŉ bepaalde rangorde gebore en is aan daardie rangorde verbonde tot die sterfdag toe, waarvolgens Baudrillard (1998 [1976]:135-136) veronderstel dat tekens in die

simboliese orde verstrengel raak in die hiërargieë wat gepaardgaan met ’n feodale samelewing.

Vanuit die bogenoemde veronderstel Baudrillard (1998 [1976]:135-136) dat tekens in die simboliese orde se waarde voorafbepaal is deur vasgestelde magstrukture. In samehang hiermee is tekens in dié orde ook beperk tot ’n reeds vasgestelde betekenis, wat inhou dat hulle na ’n definitiewe oorspronklike verwys. Vanweë die vasgestelde waarde van tekens in die simboliese orde, word die oorspronklike werklikheid nie tydens die simboliese orde in gedrang geplaas nie, omrede die oorspronklike werklikheid nie bevraagteken word nie. Hiervolgens is tekens se waarde in die simboliese orde absoluut duidelik omdat elke teken na ’n spesifieke sosiale kas of rang in feodale samelewings verwys het en nie bevraagteken word nie. Dié tekens het slegs een vasgestelde betekenis wat absoluut duidelik is (Baudrillard, 1998 [1976]:135-136; vgl. ook Butler, 1999:36; Hegarty, 2004:49; Lane, 2000:86).

Die bogenoemde uiteensetting van die waarde van tekens in die simboliese orde, kan in verband gebring word met Baudrillard (1998 [1981]:170) se eerste fase van die beeld – beelde as ’n refleksie van ‘n diepgaande werklikheid. Die eerste fase van die beeld behels dat die oorspronklike werklikheid van dit wat uitgebeeld word nie bevraagteken word nie, juis omdat die betekenis voorafbepaal en vasgestel is (Baudrillard, 1998 [1981]:170). Baudrillard (1998 [1981]:170) stel dat die eerste fase van die beeld aan die hand van kuns vanuit die Middeleeue omskryf kan word. Hy veronderstel dat beelde vanuit die Katolieke kerk in die Middeleeue as voorbeeld dien vir beelde in die eerste fase van die beeld, juis omdat die simboliek en betekenis wat aan dié kunswerke gekoppel word, nie bevraagteken word nie. ’n Voorbeeld van ’n kunswerk vanuit die Middeleeue is Giotto di Bondone (1266-1337) se *Madonna Enthorned* (1310) (sien Figuur 6). Net soos die bogenoemde tekens in die simboliese orde van die simulakrum, word die betekenis van dié kunswerk nie bevraagteken nie omdat die betekenis voorafbepaal is deur die Katolieke kerk (Baudrillard, 1998 [1981]:170). Hiervolgens word die persepsie nie geskep dat kuns die oorspronklike werklikheid vervang nie, omdat dit bloot die betekenis, wat deur die feodale samelewing gekondisioneer word, blootlê.

Bogenoemde simboliese orde, wat Baudrillard (1998 [1976]:136) met feodalisme assosieer, word gevolg deur die orde van nabootsing – in Baudrillard se sogenoemde

historiese ontwikkeling van die simulakrum. Die simboliese orde kom, volgens Baudrillard (1983:84), in die vyftiende eeu tot ŉ einde en word deur die Renaissance- (1300-1600) en Barok- (1600-1750) tydperke gevolg, wat hy met die orde van nabootsing assosieer.

2.6.2 Die orde van nabootsing

Voortspruitend uit die simboliese orde, vestig Baudrillard (1983:84) die aandag op bepaalde veranderinge in die totstandkoming van klasse gedurende die Renaissance, wat aanleiding gee tot die orde van nabootsing. Die oorgang vanaf die feodale stelsel hou in dat individue se rang nie meer deur ŉ vasgestelde sisteem (kerk of koninklikes) voorafbepaal word nie, maar eerder deur ŉ vryemarksisteem. Dié vryemarksisteem het veral in Europa ontwikkel en was deur die sogenoemde middelklas (bourgeois) gedomineer. Hiervolgens was individue nie meer aan ŉ bepaalde klas of rang van hul geboorte verbonde nie, maar hul klas en rang is deur inkomste bepaal. Omdat individue in ’n vryemarksisteem kapitaal kon besit en genereer, kon hulle van een klas na ŉ ander klas verskuif. Om hierdie rede assosieer Baudrillard (1998 [1976]:135) die orde van nabootsing met wat hy die “natuurlike wet van waarde” noem, waarvolgens die waarde van tekens nie voorafbepaal is deur ’n vasgestelde sisteem nie omdat waarde die potensiaal het om deur almal besit te kan word.

Die verandering in die waarde van tekens spruit voort uit die vorming van verbruikersgeoriënteerde mode-tendense in die Renaissance- en Baroktydperke, wat na aanleiding van individue se smaak en styl vorm vind. Gevolglik het daar ’n vraag na sekere objekte ontstaan. Na aanleiding van die vraag na bepaalde objekte, word meer objekte geproduseer. Dié objekte is egter nagemaak of gekopieer, wat as tekens van smaak en styl dien. As gevolg hiervan word die orde van nabootsing geken aan ŉ vermeerdering van tekens, ingevolge die vermeerdering van gekopieerde objekte. Baudrillard (1983:84-85) stel dat dié tekens betekenis willekeurig genereer omdat die tekens bevry word van ’n voorafbepaalde betekenis (soos tekens in die simboliese orde). Hiervolgens verwys tekens in die orde van nabootsing eerder na geproduseerde betekenisse, soos status, rykdom en prestige, wat volgens kondisionering van die bourgeoisie ontstaan het. Ingevolge hiervan verander die waarde van tekens in die orde van nabootsing omdat tekens met vele betekenisse belaai is wat met mekaar kompeteer.

Gekopieerde objekte as tekens – wat na aanleiding van ŉ vraag geproduseer word – toon ŉ ooreenkoms of verwantskap met die objek se oorspronklike as die werklikheid, maar hulle is nie ŉ identiese kopie nie. Die laasgenoemde hou in dat tekens in die orde van nabootsing nie probeer om hulself as die oorspronklike objek voor te hou nie. Gevolglik stel Baudrillard (1998 [1976]:136-137) dat die waarde van tekens in die orde van nabootsing na die oorspronklike werklikheid verwys deur daarvan te *verskil*. Terselfdertyd kan twee of meer gekopieerde objekte van dieselfde oorspronklike objek gemaak word, wat beteken dat verskillende gekopieerde tekens na dieselfde oorspronklike werklikheid kan verwys. Vanuit die beskouing word die natuurlike waarde (wat met die orde van nabootsing gepaardgaan) ŉ gemene deler waarteen tekens gemeet kan word. In die orde van nabootsing betree tekens alle aspekte van die bourgeois sosiale lewe en word sodoende ŉ sistematiese ekwivalent vir die bourgeois sosiale lewe (Baudrillard, 1983: 84-87; Baudrillard, 1998 [1976]:135-137; vgl. ook Butler, 1999:36; Hegarty, 2004:49; Lane, 2000:86).

Die tweede fase – beelde wat die werklikheid versluier – vind in samehang met die orde van nabootsing plaas (vgl. Baudrillard, 2006 [1981]:6). Baudrillard (1983:87) stel dat die tweede fase van die beeld in die vakmanskap van die *stucco*- en *tromp l'oeil*-tegnieke van die Renaissance- en Barokkuns te sien is, wat gepaardgaan met die orde van nabootsing. *Stucco* is ŉ term vanuit die Italiaanse Renaissance en behels ŉ tipe pleister wat gebruik word op ŉ oppervlak (gewoonlik van ŉ gebou) om tweedimensionele kunswerke te skep. *Trompe l'oeil* is ŉ skildertegniek wat letterlik beteken "om die oog te flous". Dié tegniek behels die illusie van ŉ driedimensionele objek of figuur wat op ŉ tweedimensionele oppervlak uitgebeeld word (Baudrillard, 1983:87-88; Pawlett: 2007:75).

Baudrillard (1983:87-88) stel dat die *stucco*-tegnieke kunstenaars – gedurende die Renaissance- en Baroktydperke – se bekwaamheid om die oorspronklike werklikheid te kopieer weergee, deur veral te verwys na interieurs, teaters en kuns vanuit dié tydperke. Terselfdertyd stel hy dat paleise en kerke wat met die tegniek geassosieer word, verskillende style naboots, soos te sien in die fluweelgordyne en houtplafonlyste, waarvolgens meer nabootsings ontstaan. Die laasgenoemde hou verband met die vermeerdering van nabootsings waaraan die orde van nabootsing geken word. Al dié verskillende, gekopieerde style word in een styl vereenselwig –

sodoende word dié interieurs weerspieëlings van verskillende style. Buiten die vermeerdering van nabootsings deur die *stucco*-tegnieke, word *stucco-* en *tromp l'oeil*-tegnieke geken aan die illusie van die oorspronklike werklikheid wat deur dié tegnieke geskep word – soos byvoorbeeld die illusie van driedimensionele diepte.

Voorbeelde van kunswerke wat van dié illusionêre tegnieke gebruik maak, is, onder andere, Andrea Mantegna (1431-1506) se *Dead Christ* (1501) (sien Figuur 7) en Michelangelo Merisi da Caravaggio (1571-1610) se *Conversion of Saint Paul* (1601) (sien Figuur 8). Kunstenaars wat dié tegnieke gebruik om kuns te skep, poog om die oorspronklike werklikheid so na as moontlik na te boots deur illusies van die oorspronklike werklikheid te skep, soos blyk uit die gegewe voorbeelde. Ten einde die oorspronklike werklikheid akkuraat na te boots, word kunswerke in 'n realistiese styl geskep en die subjekte wat uitgebeeld word, is nie geïdealiseerd nie. Hiervolgens was aanskouers beïndruk met die akkuraatheid van die kunswerk. Die kunswerke se realistiese uitbeelding is afhanklik van die illusie van die oorspronklike werklikheid wat hulle skep – met ander woorde, daar is aan aanskouers bewys dat hulle na 'n nabootsing van die oorspronklike werklikheid kyk (Pawlet, 2007:75). Kunswerke wat deur die *stucco-* en *tromp l'oeil*-tegnieke geskep is, kan in verband gebring word met die orde van nabootsing en funksioneer as tekens, wat na die werklike gebeure verwys deur daarvan te verskil. Kunswerke uit dié tydgreep poog om die werklikheid as die oorspronklike so korrek as moontlik na te boots, maar dit is steeds vir die aanskouer sigbaar as 'n nabootsing, alhoewel die aanskouer gefassineerd en beïndruk is deur die tegniek en wyse waarop die kopie die oorspronklike werklikheid kan naboots.

Vanuit bogenoemde blyk dit dat tekens in die orde van nabootsing se waarde verander deur die bevryding van die betekenis van die teken. Die orde van nabootsing is, volgens Baudrillard, gebonde aan die Renaissance- en Barok-eras, waartydens meer nabootsings van objekte geproduseer is na aanleiding van die toename in aanvraag na die objekte. Omdat die hoeveel objekte wat geproduseer word, vermeerder, is daar 'n toename in tekens. Dié tekens hou verskeie betekenisse in, soos status, rykdom en prestige, wat volgens kondisionering van die bourgeoisie ontstaan het. Hiervolgens is die waarde van tekens nie meer voorafbepaal en vasgestel nie, maar die waarde van die teken is eerder afhanklik van die kondisionering daarvan deur die bourgeoisie, wat simboliese betekenisse, soos status, aan tekens koppel. In samehang hiermee verskil

die nabootsings wat in die orde van nabootsing ontstaan altyd van die oorspronklike en word dit nie met die oorspronklike verwar nie. Hiervolgens is die verskil tussen die teken, as kopie, en die werklikheid (oorspronklike) altyd duidelik, alhoewel gekopieerde objekte poog om die oorspronklike so akkuraat moontlik na te boots. Tekens sit hul sogenaamde bevrydingsproses en die demokratisering van hul waarde voort in die tweede orde van die simulakrum, naamlik die orde van produksie.

2.6.3 Die orde van produksie

Die orde van produksie strek, volgens Baudrillard (1983:92, 96-97; 1998 [1976]:137), vanaf die negentiende-eeuse Industriële Revolusie tot en met die gevorderde verbruikersamelewing wat in die twintigste eeu ontwikkel. Dié tydperk is gebaseer op kommersiële waardesisteme wat deur gebruikswaarde en wisselwaarde onderhou word, soos deur die Marxisme uitgewys is (kyk 2.2). Hiervolgens word tekens se waarde deur monetêre waarde (met ander woorde geld) bepaal.

Buiten die bogenoemde kommersiële waardesisteme, word die negentiende-eeuse Industriële Revolusie gekenmerk aan 'n vooruitgang in meganiese tegnologie. Na aanleiding hiervan het meganiese tegnologie die massaproduksie van objekte moontlik gemaak deur die ontwikkeling van reeksproduksielyne. Dié vooruitgang van produksie dien as vertrekpunt vir Baudrillard (1983:94-95) se ondersoek na tekens in die orde van produksie. Die ontwikkeling van reeksproduksielyne het beteken dat die vermeerdering van tekens (vanuit die orde van nabootsing) nog meer toegeneem het in die orde van produksie, omdat produksielyne die produksie van nóg meer tekens toegelaat het. In samehang hiermee kan identiese kopieë deur middel van massaproduksie van objekte deur reeksproduksielyne geproduseer word. Baudrillard (1983:96-97) argumenteer dat die opkoms van identiese, gekopieerde objekte 'n nuwe reeks tekens teweegbring, wat tekens se bevrydingsproses voortsit. Tekens in die orde van produksie hoef nie nageboots te word nie omdat hulle reeds deur reeksproduksie nageboots is. Tekens in die orde van produksie verskil nie van die oorspronklike nie, anders as in die orde van nabootsing. Deur die produksie van identiese gekopieerde tekens word die verskil tussen die oorspronklike en kopie vernietig. Sodoende word dié tekens bevry van hul sodanige gekondisioneerde verpligting om na die voorafbepaalde oorspronklike te verwys. Dit is egter belangrik om steeds te beklemtoon dat, alhoewel die tekens bevry word van 'n voorafbepaalde

waarde, tekens in die orde van produksie steeds na ŉ sogenaamde oorspronklike verwys.

Voortvloeiend uit bogenoemde het die vooruitgang van meganiese tegnologie die gevolg dat identiese kopieë (wat na mekaar as die oorspronklike verwys) ook van handgemaakte objekte geproduseer kan word. Na aanleiding hiervan word handgemaakte objekte deur meganies-geproduseerde objekte vervang. Gevolglik argumenteer Baudrillard (1983:94-95) dat mens en masjien gelyk aan mekaar gemaak word tydens die orde van produksie. Hiermee bedoel hy dat masjiene wat deur meganiese tegnologie ontwikkel word, die potensiaal het om mense as die primêre produsent van objekte te vervang. Voortvloeiend hieruit word meganiese masjinerie die oorsprong van objekte, eerder as die mens. Hieruit blyk dit dat massaproduksie en masjinerie (eerder as die mens) die oorsprong van tekens in die orde van produksie word, waaruit tekens in ŉ eindelose siklus na mekaar as die oorspronklike verwys, omdat die mensgemaakte oorspronklike deur ŉ meganies-geproduseerde oorspronklike vervang word. Ingevolge hiervan word tekens se betekenis afhanklik van meganiese produksie as oorsprong en kan hulle geen betekenis buite die produksielyn genereer nie.

Hiervolgens argumenteer Baudrillard (1983:96-97, 137) dat die oorspronklike werklikheid vloeibaar word – die orde van produksie produseer ŉ tipe werklikheid: ŉ eggo of spieël van die oorspronklike werklikheid deur meganiese reproduksies. Dié metaforiese spieël reflekteer 'n gesimuleerde werklikheid, eerder as die oorspronklike werklikheid. Omdat tekens in die orde van produksie na reeksproduksie as oorsprong verwys, blyk dit dat tekens in die orde van produksie *afwesigheid* van die oorspronklike werklikheid versluier. Hiermee word bedoel dat die werklikheid as oorspronklike in die orde van produksie versluier word deur gekopieerde tekens wat hulself as die oorspronklike voorhou. In samehang hiermee verander die waarde van tekens in die orde van produksie omdat die betekenis van tekens afhanklik is van mekaar as oorsprong (omrede hulle geen betekenis buite die produksielyn het nie). Hiervolgens is tekens se waarde afhanklik van produksie en die potensiaal wat 'n teken het om geproduseer te word.

Baudrillard (1998 [1981]:170) assosieer die orde van produksie met die derde fase van die beeld – beelde wat die *afwesigheid* van die werklikheid versluier. Hy bring

beelde in die orde van produksie in verband met Walter Benjamin (1892-1940) se ondersoek na die effek van reproduksie op kuns. Benjamin (2006 [1936]:19-22) stel dat die kunsproduksie deur reproduksie vervang word, waarvolgens die finale uitkoms van die gereproduseerde objek of kunswerk verander na gelang van die reproduksie van identiese kopieë. Laasgenoemde hou verband met die bogenoemde tekens, waaruit identiese kopieë deur reeksproduksie geproduseer word, wat die verskil tussen die oorspronklike en kopie vernietig. Bogenoemde vooruitgang in tegnologie tydens die Industriële Revolusie het nuwe maniere om beelde te produseer na vore gebring – byvoorbeeld fotografie en drukkuns – wat die produksie van identiese kopieë van kunswerke moontlik maak. Die skep van beelde in die derde fase van die beeld verander van klassieke produktiwiteit (soos te sien in die orde van nabootsing) na reproduksie van eenderse kopieë van beelde. Hiervolgens verander die waarde van dié tipe kunswerke omdat dit aan meer mense beskikbaar word, teenoor een kunswerk as ŉ kopie van die oorspronklike werklikheid in die vorige fases van die beeld. Tegnieke soos fotografie en drukkuns om beelde eindeloos te reproduseer dra by tot die vervaging tussen die kopie en die oorspronklike beeld. Alhoewel die verskil tussen die kopie en die oorspronklike verminder, bly daar ŉ verwantskap tussen die kopie en die oorspronklike in die orde van produksie.

Ter samevatting: in die orde van produksie blyk dit dat die waarde van tekens op kommersiële waardesisteme gebaseer is. Vanweë die ontwikkeling van meganiese produksielyne word gekopieerde tekens, wat identies aan mekaar is, deur masjinerie geproduseer. Hiervolgens word die mens as oorspronklike skepper deur masjinerie vervang en die produksielyn word die oorsprong van tekens. Ingevolge hiervan verwys tekens na mekaar as die oorspronklike. Na aanleiding hiervan veronderstel Baudrillard dat werklikheid as oorspronklike versluier word in die orde van produksie omdat tekens hulself as die oorspronklike voorhou. In dié verband word die waarde van tekens deur die reproduksie van kopieë bepaal, waarvolgens tekens se betekenis deur hul verhouding met mekaar gegenereer word – eerder as deur die teken se verbintenis met die oorspronklike. Waarop dit neerkom, is dat tekens bevry word om na die oorspronklike te verwys omdat die oorspronklike werklikheid in dié orde versluier word.

In die hieropvolgende orde van simulasie word die bevryding van tekens om na die oorspronklike te verwys voortgesit tot op die punt waar tekens nie meer na die

oorspronklike verwys nie, maar eerder na 'n gesimuleerde weergawe van die oorspronklike. Die volgende gedeelte van die hoofstuk rig die ondersoek na die orde van simulasie, waartydens die simulakrum ontstaan.

2.6.4 Die orde van simulasie

Die bogenoemde orde van produksie dien, binne Baudrillard (1998 [1976]:135-137) se historiese tydlyn van die ontwikkeling van die simulakrum, as 'n oorgang tussen die orde van nabootsing en die derde orde van die simulakrum – die orde van simulasie. Baudrillard veronderstel dat die orde van simulasie in die laat-kapitalistiese verbruikersamelewing (wat die Industriële Revolusie volg) tot die huidige gevorderde verbruikersamelewing plaasvind.

Die laat-kapitalistiese, gevorderde verbruikersamelewing ontwikkel na die Tweede Wêreldoorlog, met 'n drastiese toename in die produksie en die oormatige reproduksie van objekte, soos reeds in die hoofstuk aangedui is. Baudrillard (1983:104) assosieer dié tydperk met die strukturele wet van waarde en dui op 'n wegbreek van die kommersiële waardesisteme vanuit die orde van produksie. Hy (1983:111) stel dat daar 'n wegbeweging van kapitalisme en produksie is na neo-kapitalisme. Neo-kapitalisme is 'n ideologie wat elemente van die reeds genoemde kapitalisme en ander sisteme of teorieë vermeng – soos Baudrillard se poststrukturalistiese semiotiese toevoeging. Terselfdertyd behels die neo-kapitalisme 'n vernuwing in sosiale en ekonomiese ideologie in die tweede helfte van die twintigste eeu, waartydens die kapitalistiese doktrine verdiep en wat op die tegnologiese revolusie en die globalisering van markte gebaseer is. In samehang met dié denkwyse stel Baudrillard (1983:115) dat die gevorderde verbruikersamelewing toenemend meer digitaal-tegnologies gedryf word. Hiervolgens veronderstel Baudrillard (1983:108) dat die gevorderde verbruikersamelewing wat deur digitale tegnologie gedomineer word die voorafgaande samelewings (vanuit die eerste twee ordes) vervang. Ingevolge hiervan verander die verhouding tussen die kopie en die oorspronklike in die orde van simulasie, soos voortaan beredeneer sal word.

In die voorafgaande orde van produksie word die oorspronklike deur die oormatige reproduksie van objekte as tekens versluier, omdat gekopieerde objekte in reeksproduksie na mekaar as oorspronklikes verwys. Sodoende word tekens bevry

van hul verpligting om die werklikheid as oorspronklike uit te wys en dat die kopie die oorspronklike voorafgaan. Die oormatige reeksproduksies in die orde van produksie word voortgesit in die orde van simulasie. Gevolglik verwys dié tekens na hulself as die oorspronklike werklikheid. Hiervolgens word die betekenaar (wat betekenis uitwys) in die orde van simulasie in gedrang geplaas en, uiteindelik, deur reproduksie vernietig. In dié verband word die betekenis van objekte as tekens voorafbepaal deur reproduksie, eerder as deur die betekenaar. Tekens in die eerste twee ordes van die simulakrum is steeds gebonde aan die oorspronklike werklikheid. Hierteenoor begin tekens in die orde van simulasie na hulself as ʼn sogenaamde "werklikheid" verwys en word bevry van hul verhouding van die oorspronklike werklikheid. Na aanleiding van die selfverwysing van tekens in die orde van simulasie, verdwyn die oorspronklike werklikheid geleidelik. Die selfverwysing van die teken hou in dat tekens betekenis binne hulself genereer en nie afhanklik van die oorspronklike werklikheid is om betekenis te genereer nie (Baudrillard, 1976:100-110; Baudrillard, 1983:116-117; Baudrillard, 1993 [1976]:7).

Dit hou in dat tekens se betekenis verbuig word in die orde van simulasie, met die gevolg dat die oorspronklike werklikheid gedekonstrueer word tot gesimuleerde fragmente. Dié fragmente kan in verband gebring word met ʼn metaforiese kamer vol spieëls, wat ʼn gesimuleerde werklikheid reflekteer. Deur die voortdurende reproduksie en verdubbeling van die gefragmenteerde tekens ontstaan ʼn eindelose refleksie – ʼn gesimuleerde werklikheid – wat uit tekens van die oorspronklike werklikheid bestaan. Dié tekens is egter kopieë sonder oorsprong. Die gefragmenteerde refleksie is sodoende ʼn gesimuleerde werklikheid omdat die tekens wat weerspieël word na hulself as ʼn sogenaamde oorspronklike verwys. Die metafoor van ʼn kamer vol spieëls reflekteer eindelose simulasies, wat voortdurend weerspieël word. Dié proses is egter net nóg ʼn verdubbeling. Die oorspronklike werklikheid word nie gereflekteer nie, maar bloot herhaal totdat dit heeltemal uitgemergel word. Hierdeur ontstaan ʼn simulasie van die werklikheid – die oorspronklike word heeltemal vernietig en die oorspronklike werklikheid verdwyn binne die spel met die gesimuleerde werklikheid. Hierdeur word die werklikheid en die fantasie of denkbeeldige (verbeeldingsruim) gelyk aan mekaar, omdat die twee nie meer van mekaar onderskei kan word nie. Vir die aanskouer van die gesimuleerde werklikheid, is die simulasie nie duidelik nie omdat die simulasie as die sogenaamde "werklikheid" voorgehou en aanvaar word. Derhalwe domineer

simulasie die werklikheid. Na aanleiding van hierdie simulasie produseer tekens ŉ *effek* van die werklikheid: *ŉ taktiese leefbare hallusinasie* van die "werklikheid" (Baudrillard, 1983:116-117, 143-144,150-152; Baudrillard, 1998 [1976]:146).

Baudrillard (1983:119, 143) argumenteer, met ander woorde, dat objekte as tekens die oorspronklike werklikheid in eenvoudige elemente afbreek, wat herbou kan word in nuwe weergawes wat as "werklik" ervaar word. Dié eenvoudige elemente of fragmente van die oorspronklike werklikheid skep die bogenoemde effek van die gesimuleerde werklikheid. Ek het reeds in dié hoofstuk genoem dat Baudrillard ŉ vermindering in die gebruikswaarde van objekte voorstel. Hiervolgens veronderstel hy dat die enigste gebruik of funksie wat objekte as tekens het, as iets is waarteen die werklikheid "getoets" kan word.

Dit beteken dat ŉ simulasie ŉ aktiewe proses is waartydens die oorspronklike werklikheid voortdurend gekopieer word, in so ŉ mate dat die oorspronklike werklikheid deur simulasies geabsorbeer word. Hiermee word bedoel dat die simulasie – oftewel die gesimuleerde werklikheid – die werklikheid as oorsporng opneem en vervang. Soos blyk uit die voorbeeld van ŉ metaforiese kamer vol spieëls, kan die oorspronklike werklikheid nie meer buite die simulasie voortbestaan nie. Sodoende vervang simulasies die werklikheid as oorsprong, met die gevolg dat die oorspronklike werklikheid in gedrang gebring word. Hoe meer die simulasie realiseer, hoe meer word die *illusie* van ŉ gesimuleerde werklikheid geskep en die aanskouer begin uiteindelik dié gesimuleerde werklikheid as die oorspronklike ervaar. Wanneer die gesimuleerde werklikheid die oorspronklike werklikheid vervang en 'n nuwe oorspronklike skep, tree die simulakrum in werking. Waarop dit neerkom is dat die simulakrum vorm vind as 'n totale plaasvervanger van die oorspronklike werklikheid in die orde van simulasie. In dié verband vind die simulakrum vorm in die sentrum van die metaforiese kamer vol spieëls (Butler, 1999:39; Hegarty, 2004: 49-50).

Ter samevatting: volgens Baudrillard bevind die gevorderde verbruikersamelewing (wat deur digitale tegnologie gedomineer word) hulself tans in ŉ werkende/leefbare simulasie, wat sensoriese sintuie mimiek en tasbaar is. Dié taktiese, tasbare "werklikheid" word deur simulasies geskep in ŉ poging om die werklikheid as oorspronklike te vervang en ons te laat glo dat dié gesimuleerde werklikheid die oorspronklike is. Dié gesimuleerde werklikheid kan nie buite die illusie wat dit skep,

bestaan nie. Wanneer die gesimuleerde werklikheid as die oorspronklike ervaar word, tree die simulakrum in werking. Volgens Baudrillard word ’n illusie van ’n oorspronklike – die simulakrum – geskep om die idee van ’n sogenaamde oorspronklike te beskerm. Terselfdertyd is die illusie afhanklik van ’n voorbestaande werklikheid as ’n verwysing na ’n oorspronklike, en sodoende word die “werklikheid” as simulakrum gekonstrueer.

Binne die orde van simulasie ontstaan die vierde fase van die beeld – beelde as simulakrum. In ooreenstemming met die bogenoemde objekte in die orde van simulasie, betree kuns ook ’n ruimte van voortdurende reproduksie (wat uit die orde van produksie oorsprong vind). Baudrillard (1983:143-144, 151) stel dat die invloed van reproduksie op kuns, wat inhou dat die nabootsings die oorspronklike uiteindelik vervang en ’n simulakrum skep, gesien kan word aan Britse en veral Amerikaanse Popkuns (±1950s-1960s). Hy gebruik die werk van die Amerikaanse popkunstenaar Andy Warhol (1928-1987) as voorbeeld. Popkuns weerspieël oor die algemeen die gevorderde verbruikersamelewing waaruit dit ontstaan deur verbruiksitems as kuns voor te hou. In Popkuns, word dié verbruiksitems voortdurend herhaal en gekopieer, totdat die oorspronklike gekelder en uiteindelik vernietig word, soortgelyk aan die oorspronklike werklikheid in die orde van simulasie. ’n Voorbeeld hiervan is Warhol se *Campbell’s Soup Cans* (1962) (kyk Figuur 9). Dié werk bestaan uit 32 identiese skilderye op doek (51 x 41 cm elk) van ’n Campbell blikkie sop (elk van ’n geur van die sop wat dié maatskappy in die 1960s aangebied het). Vir die aanskouer is dit onduidelik watter een van dié skilderye die oorspronklike is. Derhalwe word elke skildery ’n “nuwe” oorspronklike, aldus ’n simulakrum. Dié kunswerke, as tekens, word heeltemal bevry van hul verpligting om die oorspronklike uit te wys en begin hul betekenis binne hulself genereer. Hiervolgens verwys hulle na hulself as die oorspronklike. Baudrillard (1998 [1981]:170) voer aan dat beelde in die vierde fase net hulself kan voorstel en nie ’n kopie van ’n oorspronklike is, soos in die eerste twee ordes van die simulakrum, nie. Gedurende die proses word beelde hul eie simulakrum.

Vervolgens blyk dit dat die simulakrum vorm vind tydens die orde van simulasie deur die sistematiese bevryding en selfverwysing van die teken. Dié selfverwysing van die teken hou in dat betekenis vernietig word omdat tekens betekenis binne hulself genereer en nie meer na ’n oorspronklike verwys nie. Hierdeur word representasie ook vernietig omdat tekens niks anders as hulself kan voorstel nie. Gevolglik word die

waarde van tekens tot so ’n mate gedemokratiseer, dat tekens se waarde slegs deur die teken self bekom word (Baudrillard, 1983:104, 106).

Voortvloeiend uit die simulakrum, teoretiseer Baudrillard (1983:2) die *hiperwerklikheid* as ’n leefbare ruimte wat binne die simulakrum ontstaan. Die orde van simulasie produseer modelle[36] van die gesimuleerde werklikheid wat geen oorsprong het nie, of te meer ŉ “nuwe werklikheid” as simulakrum. Dié simulakrum vervang die oorspronklike werklikheid heeltemal en skep ’n leefbare ruimte waarin individue kan voorbestaan, wat deur Baudrillard as ŉ hiperwerklikheid omskryf word (Baudrillard, 1994:6; vgl. Lane, 2000:86). Oor die algemeen word die konstruk hiperwerklikheid geassosieer met ŉ kritiese teoretiese raamwerk wat die onderbewuste se onbevoegdheid om tussen die oorspronklike werklikheid en die fantasie of illusie te onderskei voorstel (Hegarty, 2004:204). Baudrillard gebruik egter die term “hiperwerklikheid” om die “nuwe werklikheid” waarin die simulakrum ontstaan, te omskryf. Hy (Baudrillard, 1998 [1976]:120) argumenteer dat die oorspronklike werklikheid deur die simulakrum vervang word en die hiperwerklikheid vind vorm as ‘n ruimte waarin die simulakrum as “werklikheid” uitgeleef kan word.

Die orde van simulasie kan soos volg saamgevat word: tekens in die orde van simulasie toon geen verband met die oorspronklike werklikheid nie en wys eerder ’n gesimuleerde werklikheid uit. Die gesimuleerde werklikheid is ŉ gereproduseerde verdubbeling wat deur voortdurende kopiëring ontstaan. Hiervolgens ontstaan die simulakrum wanneer dié gesimuleerde werklikheid die oorspronklike werklikheid vervang en as die oorspronklike ervaar word. Ingevolge hiervan stort die werklikheid en die gesimuleerde werklikheid ineen ten einde die simulakrum te skep. Samehangend hiermee, teoretiseer Baudrillard die hiperwerklikheid as ’n ruimte wat

---

36 In sy ondersoek na reeksproduksie, wat vroeër in hierdie hoofstuk uiteengesit is, tref Baudrillard ŉ onderskeid tussen modelle en reekse (wat vanuit reeks- of massaproduksie tydens die Industriële Revolusie afkomstig is). Die produksie van bepaalde produkte genereer modelle wat die eienaar se status uitlig. Sodoende onderskei klas modelle van reekse. Objekte wat kulturele merkers (byvoorbeeld kleur) het wat die objek personifieer, besit ŉ status van modelle. Die gebruiker van objekte poog om die bepaalde objek te personifieer binne ŉ sisteem waarin reeksproduksie die dominante produksiesisteem is. Oor die algemeen gebruik Baudrillard die term “modelle” om problematiek rondom die simulakrum te ondersoek. Simulasie word gesien as die aanloop tot modelle (Genosko, 2010:129-130).

voortvloeiend uit die simulakrum ontstaan. Ek sal voorts my ondersoek toespits op die hiperwerklikheid wat in die simulakrum inbegrepe is.

2.6.5 Dubbellewens: ’n uitlewing van die simulakrum binne die hiperwerklikheid

Volgens Baudrillard (1983:146) het die ontstaan van die hiperwerklikheid te make met die vernietiging van die representasie in die orde van simulasie en die vervanging van die oorspronklike werklikheid deur ’n gesimuleerde werklikheid. Representasie vanuit die orde van nabootsing bied ŉ interpretasie van die werklikheid. Die industriële representasie vanuit die orde van produksie veronderstel ŉ universele sisteem van gelykheid omdat identiese kopieë ontstaan. Hierteenoor ontstaan die gesimuleerde werklikheid en, uiteindelik, die simulakrum in die orde van simulasie, wat altyd reeds gereproduseer is. Dié “werklikheid” wat reeds deur die sisteem gereproduseer is, is die hiperwerklikheid. Tydens die verloop van die ordes van die simulakrum word die verskil tussen die kopie en die oorspronklike in gedrang gebring (deur die sistematiese verdubbeling van die oorspronklike werklikheid en die geleidelike bevryding van die teken). Wanneer die hiperwerklikheid – binne die simulakrum – verwerklik word, word dié verskil tussen die kopie en die oorspronklike totaal uitgewis. Die hiperwerklikheid is nie ŉ blote kopie van ŉ objek of die werklikheid nie, omdat die hiperwerklikheid reeds gereproduseer is en dit self voortdurend herhaal. Sodoende gaan die hiperwerklikheid die oorspronklike werklikheid vooraf (Baudrillard;1998 [1976]:145).

Baudrillard (1998 [1981]:166-167) verduidelik die bogenoemde konseptualisering van die hiperwerklikheid aan die hand van Jorge Luis Borges (1899-1986) se fabel *On the exactitude of science*. Kortliks handel dié fabel oor kartograwe wat ŉ kaart geproduseer het as ŉ identiese kopie van hul koninkryk, wat bo-oor die koninkryk geplaas is. Baudrillard veronderstel dat *On the exactitude of science* ŉ gelykenis vir die konsep van die hiperwerklikheid kan wees. In teenstelling tot Borges (1975:131) se weergawe van die fabel, argumenteer Baudrillard dat dit nie die oorspronklike terrein is wat die kaart voorafgaan nie, maar – uit die oogpunt van die generasies wat op die kartograwe volg – gaan die kaart die oorspronklike terrein vooraf. Dus gaan die kopie die oorspronklike vooraf. Die opvolgende generasies is slegs bewus die gekopieerde kaart en is nie bewus van die oorspronklike koninkryk wat onder die kaart bestaan nie. Gevolglik stel Baudrillard dat die idee dat die kaart en terrein – oftewel

die oorspronklike werklikheid en die kopie – se afsonderlike bestaan beëindig word. Sodoende word die kaart ʼn “nuwe werklikheid” – ʼn hiperwerklikheid.

In lyn met Borges se fabel, kan die kaart as ʼn teken van die werklikheid gelees word omdat die kaart na die oorspronklike werklikheid verwys. Soos reeds beredeneer, word tekens in die orde van simulasie gelyk aan die oorspronklike werklikheid – net soos die kaart en die koninkryk gelyk is aan mekaar. Binne die hiperwerklikheid word tekens van die oorspronklike werklikheid vervang met die simulakrum, met die gevolg dat die werklikheid verdubbel word. Dié verdubbeling van die sogenaamde werklikheid gee voor om tekens te hê wat die werklikheid uitwys. Dié tekens is dus blote simulakra.

Die hiperwerklikheid is die taktiese, leefbare hallusinasie van die oorspronklike werklikheid. In dié verband word die hiperwerklikheid as ʼn sensoriese, taktiese weergawe van die werklikheid ervaar, alhoewel dié ervaring van die werklikheid eintlik ʼn simulakrum is. Dit is egter belangrik om in ag te neem dat die hiperwerklikheid nie net ʼn blote fiktiewe of denkbeeldige ruim is wat buite die werklikheid ontstaan nie. In die hiperwerklikheid vind ʼn ineenstorting van die werklikheid en die denkbeeldige ruim plaas deur die simulakrum. Die denkbeeldige is dus nie meer ʼn droom of fantasie nie, maar eerder ʼn hallusinasie van die idee van ʼn werklikheid. Hiervolgens word representasie in gedrang geplaas en uiteindelik vernietig, omdat niks in die hiperwerklikheid voorgestel kan word nie. Om uit die krisis van representasie te kom moet die hiperwerklikheid in pure herhaling opgesluit word (Baudrillard, 1983:142). Die hiperwerklikheid transendeer representasie omdat dit heeltemal binne ʼn simulakrum vorm vind (Baudrillard, 1983:146-147). Volgens Baudrillard is die huidige, gevorderde verbruikersamelewing se bestaan hiperwerklik wat inhou dat alle dimensies van die samelewing – polities, sosiaal, histories en ekonomies –die dimensie van die hiperwerklikheid inkorporeer. Dit hou in dat ons daagliks in ʼn “estetiese” hallusinasie van die sogenaamde “werklikheid” leef, wat as die werklikheid ervaar word, maar eintlik ʼn simulakrum is.

Baudrillard (1981) gebruik die Amerikaanse gevorderde verbruikersamelewing en die pretpark Disneyland as voorbeelde van hoe die samelewing in ʼn hiperwerklikheid vasgevang is. Baudrillard (1998 [1981]:171-172) stel dat al die ordes van die simulakrum in Disneyland verstrengel is. Met sy analise van Disneyland vestig hy die aandag op die parkeerterrein van die park en die Verenigde State van Amerika, eerder

as die park self. Hy belig die kontras tussen Disneyland en die parkeerterrein buite die park. Die verbeeldingryke en fiktiewe park verskuil die hiperwerklike aard van Amerika wat Disneyland omring. Volgens Baudrillard bestaan Disneyland om Amerikaners en besoekers aan dié pretpark te laat glo dat Disneyland die fiktiewe illusie is en dat die area wat Disneyland omring, werklik is. Ten einde sy argument te staaf, stel Baudrillard (1983:24) dat Disneyland die wêreld is waarteen die hiperwerklikheid gedefinieer word. Disneyland moet, met ander woorde, ŉ misterieuse fantasie ryk wees, om die hiperwerklike aard van die omringende Amerikaanse kultuur te verskuil. Hieruit argumenteer Baudrillard dat die area wat Disneyland omring – Amerika en die huidige samelewing – hiperwerklik is (Gane, 2010:96).

Baudrillard (1983:115-119) ondersoek die visuele kunste binne die hiperwerklikheid. Kuns in die hiperwerklikheid vorm deel van die reeds genoemde vierde fase van visuele kuns. Ek het reeds genoem dat Baudrillard stel dat die huidige samelewing toenemend meer digitaalgedrewe word in die orde van simulasie, wat inhou dat kuns ook digitaal gereproduseer word. Deur reproduktiewe kunsmediums, soos fotografie, digitale beelde, videokuns en nuwe-mediakuns, vind die noukeurige verdubbeling van die werklikheid vorm. Die werklikheid word deur dié mediums in gedrang geplaas, deur die kopiëring van die oorspronklike werklikheid van een medium na ŉ ander. Met ander woorde, die voortdurende kopiëring van die werklikheid het die gevolg dat die werklikheid as oorspronklike vernietig word (Baudrillard, 1998 [1976]:144-145). Gevolglik word die werklikheid – tydens die proses van reproduksie in die eersgenoemde kunsmediums – nie bloot iets wat gereproduseer kan word nie, maar wat reeds gereproduseer is (Gane, 2010:96). Die bogenoemde beteken dat die werklikheid ineenstort deur die kortstondige verdubbeling daarvan deur reproduktiewe digitale mediums (soos foto's en advertensies) en deur dié mediums word die hiperwerklikheid onderhou (Baudrillard, 1983:141-142).

Wat individue wat binne die hiperwerklikheid "leef" aanbetref, konseptualiseer Baudrillard (2001 [1999]:89-97) die gedagte van "dubbellewens". Hy verduidelik die idee van dubbellewens deur na ŉ gevallestudie van Jean Claude Romans (geb. 1954) te verwys. Romans was ŉ mediese student wat sy eksamens gedruip het. In plaas daarvan om die eksamens oor te skryf, het Romans in die huwelik getree, kinders is uit die huwelik gebore en hy het homself as ŉ suksesvolle dokter voorgehou en

pasiënte behandel. Romans het wat Baudrillard ŉ "parallelle lewe" noem, geleef. Baudrillard stel dat hierdie gebeurtenis binne die terme van gesimuleerde verhoudinge gelees moet word, met ander woorde as ŉ gebeurtenis in die orde van simulasie. Romans (*in* Baudrillard, 2001 [1999]:92) het beweer dat hy nie kan verduidelik hoe hy die simulasie, wat hy van homself geskep het, onderhou het nie. Baudrillard (2001 [1999]:92) stel dat die rede hiervoor is omdat die simulasie selfvervullend word (soos ŉ profesie) deur voortdurende herhaling in die hiperwerklikheid. Baudrillard verduidelik dit soos volg:

> ... this time the simulation worked too well, and he blamed them for not having managed to unmask him, for not having be able, over a lifetime, to see through him.... for turning him into a veritable simulation machine (Baudrillard, 2001 [1999]:89).

Deur sy dubbellewe te ver-werklik, het Romans ŉ werkende en leefbare simulakrum van homself geskep wat in 'n hiperwerklikheid "uitgeleef" is. Individue, soos sy familie, vriende, kolegas en pasiënte het dié hiperwerklikheid as die oorspronklike ervaar omdat hulle ook geglo het dat dit wat hy voorhou om te wees "werklik" is.

Na aanleiding hiervan blyk dit dat die simulakrum en, inbegrepe, die hiperwerklikheid individue die geleentheid bied om ŉ dubbellewe van hulself te skep wat ŉ simulakrum van hulself is. Dié dubbellewe het egter die potensiaal om ŉ individu se oorspronklike identiteit te vervang. Gevolglik hou dié simulakrum nie net bloot die vernietiging van die oorspronklike werklikheid in nie, maar skep dit ook die geleentheid vir individue om hul eie oorspronklike identiteit te vernietig deur 'n simulakrum van hulself te skep wat in 'n hiperwerklike ruimte "uitgeleef" word.

2.7 Slotbeskouinge

In hierdie hoofstuk is 'n ondersoek gerig na Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum. Ek het aangetoon dat Baudrillard voortbou op i) die klassieke Marxisme se konseptualisering van ruilsisteme en ii) die semiotiese betekenisgenereringsproses deur tekens, soos deur De Saussure en Barthes geteoretiseer, om simboliese ruil te konseptualiseer, wat die weg ruim vir sy teoretisering van die simulakrum. In die lig hiervan is ondersoek gerig na die wyse waarop simboliese ruil simulasie produseer deur die ruil van tekens vir simboliese waardes – soos status en klas – wat belangriker as die werklikheid (as die oorspronklike) geag word. Voortspruitend hieruit is uitgewys

dat die simulakrum vorm vind na aanleiding van die produksie van voortdurende simulasies, omdat simulasies die werklikheid versluier en eindelik vervang deur ’n gesimuleerde werklikheid as ‘n nuwe oorspronklike.

Die ordes van die simulakrum is sistematies uiteengesit in die hoofstuk, asook dat tekens in die ordes van die simulakrum geleidelik bevry word van hul verpligting om die werklikheid as oorspronklike uit te wys. Sodoende begin tekens na *hulself* as die oorspronklike verwys deur die voortdurende kopiëring van die werklikheid. Hiervolgens word die waarde van tekens gedemokratiseer en tekens begin waarde binne hulself genereer. In die lig hiervan vind die simulakrum vorm wanneer tekens na hulself as die werklikheid verwys. Voortvloeiend is bevind dat die simulakrum die werklikheid as oorspronklike vervang en uiteindelik vernietig. Vervolgens is aangetoon dat die simulakrum ’n hiperwerklikheid teweegbring, waarin die simulakrum kan bestaan. Hierna is individue wat binne die simulakrum en voortvloeiende hiperwerklikheid leef, na aanleiding van Baudrillard se konseptualisering van dubbellewens bespreek. Die wyse waarop individue simulakra van hulself kan skep, is aan die orde gestel, waaruit dié gesimuleerde individue in die hiperwerklikheid “leef”. Dit hou in dat die bepaalde individue se oorspronklike identiteit vernietig word en heeltemal deur die simulakrum van hulself vervang word binne die hiperwerklikheid.

Hoofstuk Drie dien as die kontekstuele begronding vir die verhandeling en daarin word die kontekstuele invloede op die konseptuele kunstenaar, Jones, aan die leser bekendgestel. As voortbouing op Hoofstuk Twee, word Baudrillard se uitgangspunte rakende die gekose invloede, naamlik die gebruik van digitale tegnologie, asook *performance*-kuns, nuwe-mediakuns, *hip-hop* en elektroniese dansmusiek, belig ten einde argumente te verhelder. Dié invloede word as simulasies – kopieë van kopieë sonder oorsprong – ondersoek. Die doel hiervan is tweeledig: i) om Jones se skep van simulasie in sy kuns en musiek uit te wys en ii) om ondersoek te rig na die wyse waardeur *Ninja* deur simulasies geskep en onderhou word, wat dan in Hoofstuk Vier aan die orde gestel word.

HOOFSTUK DRIE

’n ONDERSOEK NA DIE KONTEKSTUELE INVLOEDE WAT JONES GEBRUIK OM SIMULASIES TE SKEP

3.1 Inleiding

In Hoofstuk Twee is Baudrillard se konseptualisering en teoretisering van die simulakrum as plaasvervanger vir die werklikheid nagevors. Baudrillard se ordes van die simulakrum is ondersoek as die sistematiese ontwikkeling van die simulakrum na aanleiding van die toename in simulasies in ’n gevorderde verbruikersamelewing. Die ordes van die simulakrum is na die visuele kunste getransponeer deur dit in verband te bring met Baudrillard se fases van die beeld, waarvolgens beelde soos visuele kuns ook as simulasies en uiteindelik as simulakra geteoretiseer word.

Hierdie hoofstuk wentel rondom die invloede wat Jones, as oorspronklike konseptuele kunstenaar en kletsrymer en *Ninja* deel, met ’n spesifieke fokus op die invloed van digitale tegnologie, asook *performance*-kuns*,* nuwe-mediakuns, *hip-hop* en elektroniese dansmusiek. Hierdie invloede word ondersoek as kopieë sonder oorsprong waarvolgens simulasies geproduseer kan word, in ooreenstemming met Baudrillard se teoretisering. In samehang hiermee word Baudrillard se uitgangspunte rondom dié gekose invloede in die hoofstuk uitgelig ten einde argumente te versterk. In dié verband word ondersoek gerig na die opkoms van ’n digitaalgedrewe samelewing waar virtuele ruimtes deur digitale tegnologie geskep word. Die ondersoek na virtuele ruimtes word in verband gebring met die produksie van kopieë sonder oorsprong waardeur simulasies geskep kan word. Voortvloeiend hieruit word die gekose konseptuele kuns- en musiekgenres nagespeur. Hier word klem geplaas op die toevoeging van digitale tegnologie en die gebruik van personas in dié genres waarvolgens kunstenaars simulasies kan skep deur kopieë sonder oorsprong te produseer.

Die ondersoek na invloede op beide Jones (as oorspronklike kunstenaar) en *Ninja* se invloede as kunstenaar word tweeledig ondersoek: i) die opkoms en vooruitgang van digitale tegnologie wat virtuele ruimtes skep as simulasies en ii) gekose kuns- en musiekgenres as kopieë sonder ’n duidelike oorsprong as simulasies.

3.2 Die opkoms van ’n digitale samelewing waarin simulasie in virtuele ruimtes geskep word

Sedert die 1990s en toenemend in die 21ste eeu is daar ’n snelle vooruitgang en ontwikkeling in digitale tegnologie en sosiale media. Dit lei tot toenemende daaglikse gebruik daarvan onder verbruikers, veral in die geval van skerms, wat as ’n middel dien om virtuele ruimtes, soos die media-uitsending, televisie en die internet, te bereik en mee om te gaan. Dit is ook die tyd wat Jones se loopbaan as kunstenaar met mening afskop. Hy maak juis van digitale media gebruik om sy konseptuele kuns te skep (soos te sien is in sy gebruik van skerms en die internet) en die toenemende gebruik van digitale tegnologie wat simulasies teweegbring.

Voortvloeiend uit sy konseptualisering van die simulakrum (vgl. 2.6 en 2.6.4), stel Baudrillard (1983:115) dat daar sedert die opkoms van digitale tegnologie ’n wegbeweging is van die verbruikersgeoriënteerde samelewing na ’n samelewing wat deur digitale tegnologie gedomineer word. In aansluiting hierby stel Toffoletti (2010:15-16) dat die kontemporêre samelewing in virtuele ruimtes ingedompel is. ’n Virtuele ruimte vind vorm deur die gebruik van digitale tegnologie (soos rekenaars of selfone) wat deur globale kommunikasielyne (soos satelliete en die internet) aan mekaar gekoppel is. Omdat die virtuele ruimtes gebruikers toelaat om aan mekaar gekonnekteer te wees, kan gebruikers in virtuele ruimtes interaktief met aanskouers kommunikeer (Bell, 2007:1; Benedict, 2007:19). Laasgenoemde hou in dat virtuele ruimtes sosiale interaksies kan mobiliseer en dat individue tot ’n mate in die ruimtes kan “leef”. Die digitaalgedrewe samelewing (wat vanaf die mid-1990s spoedig ontwikkel het) behels die digitale reproduksie van tekste, beelde en klank in virtuele ruimtes as kopieë van reeds gekopieerde tekste, beelde en klank (vgl. Harrison, 2010:175). Laasgenoemde kan in verband gebring word met Baudrillard (2001 [1999], 121) se aanname dat virtuele ruimtes die potensiaal het om kopieë sonder oorsprong te produseer.

Virtuele ruimtes vind grootliks vorm in die media en televisie, asook die internet en gepaardgaande sosiale media, wat deur skerms bereik word. Hiervolgens bied die volgende gedeelte van die hoofstuk ’n ondersoek na die gebruik van digitale tegnologie wat sedert die 1990s – in ooreenstemming met Jones se kunsbesef – deur middel van die media, televisie, die internet en gepaarde sosiale media begin seëvier

het. Spesifieke aandag word geskenk aan die wyse waarop kopieë sonder oorsprong deur virtuele ruimtes geskep word, waarvolgens simulasies geproduseer word (vgl. 2.6.3).

3.2.1 Die die skep van virtuele ruimtes deur skerms

Sedert die opkoms van ’n digitale samelewing in die 1990s het die rol van skerms om narratiewe of oorspronklike werklikhede te vertolk verander na middele tot virtuele ruimtes waardeur kopieë sonder oorsprong uitgesaai word. Die verbintenis met virtuele ruimtes is, volgens Baudrillard (2005:122; vgl. ook Baudrillard, 1995:56), byna onvermydelik aangesien die werklikheid as die oorsprong van ŉ gebeurtenis ondermyn word wanneer die gebeurtenis deur skerms opgeneem word. Die skerm poog om die onderskeid tussen die oorspronklike gebeurtenis en die dekking daarvan tot niet te maak en dien hiervolgens as ’n meganisme om ’n simulasie te skep. In aansluiting hierby is die gebruik van skerms deur beide Jones en *Ninja* in Hoofstuk Een aan die orde gestel soos blyk uit hul gebruik van videokuns en kort films om kuns te skep, asook die media om dié kunswerke voor te hou (vgl. 1.2.3 en 1.2.4). Die ondersoek na die wyse waarop virtuele ruimtes, wat deur skerms gevorm word om kopieë sonder oorsprong uit te beeld, ontvou rondom die gebruik van digitale tegnologie in die media en realiteitsprogramme.

Die wyse waarop virtuele ruimtes deur die media vorm vind, kan toegeskryf word aan die opkoms van sogenaamde “lewendige” nuusuitsendings tydens die 1990s. Hierdie “lewendige” nuusuitsendings word in “egte tyd” – met ander woorde dieselfde tyd as waarop die gebeure afspeel – uitgesaai op televisie (en vandag selfs sosiale media). Harrison (2010:97-98) merk op dat die produksie van “lewendige” nuusuitsendings toegeskryf kan word aan ’n toename in die daaglikse gebruik van skerms (beide televisie en rekenaar) in die 1990s, waarvolgens mense begin het om mekaar dop te

hou.[37] Na aanleiding van dié nuutgevonde gewoonte om mekaar deur skerms dop te hou, het ’n behoefte ontstaan om nuus in “egte tyd” te sien afspeel.

Dié “lewendige” media-uitsending skep die illusie dat die gebeure wat die aanskouer deur die skerm waarneem die oorspronklike verloop van gebeure is, alhoewel dié gebeure dikwels verdraai kan word (vgl. Baudrillard, 2005:62; Harrison, 2010:97-98).[38] Die opkoms van digitale tegnologie het dié verdraaiing en versluiering van die werklikheid vergemaklik deur uitsendings wat in “egte tyd” afspeel ook in “egte tyd” te redigeer, deur byvoorbeeld die uitsending van een kamera na ’n ander kamers te verskuif of bepaalde gebeure te beklemtoon. Hiervolgens is die gebeure wat deur “lewendige” uitsendings uitgebeeld word nie noodwendig ’n oorspronklike weerspieëling nie, maar eerder ’n geredigeerde kopie waarvan die oorsprong onduidelik is (vgl. 2.6.3).

Ter ondersteuning van bogenoemde kan na Baudrillard (1995) se beskouinge rondom die “lewendige” mediadekking van die Amerikaanse Golfoorlog (1990-1991) verwys word. Die mediadekking rakende die oorlog is wêreldwyd uitgesaai, wat inhou dat die blootstelling tot die mediagebeure nie net tot Amerikaanse gehore beperk was nie en dat die Amerikaanse weergawe van die oorlog internasionaal geprojekteer is (Finlan, 2003:35). Dié oorlog is ook in Suid-Afrika uitgesaai en dus kon Suid-Afrikaners, soos Jones, ook die gebeure volg. Die voorbeeld is ook gekies omdat dit Jones se debuut as kunstenaar met slegs twee jaar voorafgaan en moontlik kan dui op sy bewuswording van die potensiaal wat die media het om simulasies te skep.

Die Golfoorlog word geken aan ’n unieke media-aanslag – “lewendige” mediadekking waarvolgens die oorlog in “egte tyd” op televisie uitgesaai word (anders as

---

[37] Vanaf die 1990’s was daar ’n toename in die aantal geslotebaankameras in winkelsentrums, kantore en privaat woonplekke in die vorm van sekuriteit-, web- en selfoonkameras. Die ontwikkeling van plat skerms het ook ingehou dat dié skerms in openbare ruimtes, byvoorbeeld bushaltes, banke en sport- of musiekbyeenkomste, vir advertensies gebruik kan word. As alternatief is die skerm gebruik om gebeure uit te saai. By sport- en musiekbyeenkomste word plat skerms gebruik om die gebeure op die veld of verhoog in ’n vergrote formaat vir die gehoor by die byeenkoms uit te saai (Harrison, 2010:97-98).

[38] Daar moet gelet word op die feit dat die media nie slegs sedert die 1990’s die potensiaal het om die werklikheid te verdraai nie, maar dat die gebruik van skerms en digitale tegnologie sedert die 1990s die verdraaiing van inligting vereenvoudig het. Soos in Hoofstuk Een aan die orde gestel is, het die NP byvoorbeeld reeds in 1963 sensuurwetgewing in Suid-Afrika geïmplementeer om die “werklikheid” van inligting te verdraai ten einde hul eie politieke agenda te ondersteun.

voorafgaande oorloë of mediagebeure[39]). Die nuuskanaal CNN het byvoorbeeld 'n kanaal beskikbaar gemaak wat 24-uur-lange "lewendige" dekking van die oorlog uitgesaai het (Finlan, 2003:76). Tydens die Golfoorlog het die Amerikaanse weermag toegelaat dat nuusspanne en joernaliste in die oorlog veranker word om "lewendige" nuusdekking uit te saai, waarvolgens invalle en beleërings "lewendig" uitgesaai is (Harrison, 2010:98-99). Dié uitsendings is deur Amerikaanse militêre offisiere, wat nuusspanne en joernaliste vergesel het, gemoniteer en hulle sou intree as die joernalis ongewenste vrae vra of ongewenste beeldmateriaal verfilm. Vervolgens was die nuusspanne se "lewendige" uitsendings bloot 'n geredigeerde weergawe wat deur die Amerikaanse weermag goedgekeur is (Finlan, 2003:76). Vervolgens merk Finlan (2003:76) op dat die weergawe van die oorlog wat aan aanskouers uitgesaai is, 'n illusie was.[40] Ingevolge hiervan beklemtoon Baudrillard (1995:56; 2005:62) dat dié "lewendige" mediataktieke eerder 'n skynweergawe – of illusie – van die Golfoorlog gekonstrueer het, eerder as om 'n eerlike weergawe van die oorlog te rapporteer.

Volgens Baudrillard (1995:56; 2005:62) het die wyse waarop die oorlog deur skerms gereflekteer was, die oorlog binne 'n virtuele ruimte geplaas. Die virtuele aard van die oorlog beteken dat die aanskouer se ervaring van die oorlog deur mediabeeldmateriaal gefiltreer word en gekonstrueer word om 'n skyn- of gesimuleerde weergawe van die oorspronklike gebeure te bied. Vanuit bogenoemde

---

[39] Die rede hiervoor is die probleme wat die Amerikaanse Weermag tydens die Viëtnamese oorlog met die media gehad het. Tydens die Viëtnamese oorlog het die media die Amerikaanse troepe se oorlogvoering belemmer en die Amerikaanse regering wou voorkom dat dit weer gebeur deur die media meer effektief in die Golfoorlog te integreer en offisiële bronne van informasie aan die media te bied (Harrison, 2010:98).

[40] Om dié "lewendige" media-uitsendings meer te "verwerklik", het die Amerikaanse weermag ook sogenoemde "slim wapens" gebruik (Finlan, 2003:7; Harrison, 2010:98-99). Dié wapens was toegerus met afstandbeheerde begeleidingsisteme en kameras, wat die missiel se vlug tot en met die punt van impak gespoor het. Beelde vanaf dié kameras is aan die publiek uitgesaai om die sogenaamde akkuraatheid van die Amerikaanse magte te demonstreer. Ironies genoeg het "slim" wapens slegs 7% uitgemaak van die artillerie wat na Irakese terrein afgeskiet is en 70% van die ander missiele wat afgeskiet is, het hul teikens gemis, alhoewel dit nie so aan die publiek geartikuleer is nie. Hieruit is 'n illusie geskep dat die Amerikaanse weermag wapens akkuraat afgeskiet het, wat skynbaar altyd hul teikens raakgeskiet het, alhoewel dit nie die geval was nie (Toffoletti, 2011:102). Dié aanvalle wat van "slim" wapens gebruik gemaak het, is onder andere deur CNN uitgesaai. Wanneer die uitsending skielik van die lug af verdwyn het, het dit beteken dat die teiken raakgeskiet is. Derduisende mense het ingeskakel om na dié uitsendings te kyk (Finlan, 2003:35). Wat vanuit laasgenoemde belangrik is, is dat dié uitsendings bloot Amerika se mag en kundigheid in oorlogvoering weerspieël het en nie die gruwels van oorlog – die Irakese burgers en Amerikaanse soldate wat doodgemaak en beseer is – uitgesaai het nie. Die gehoor het opwindende en aangrypende toegang tot die gevegsfront gehad. Die nagevolg van die missielimpak was egter 'n misterie omdat die uitsending dan verbreek is. Die meerderheid van die beelde van bomme wat teikens raakskiet, is deur die Amerikaanse weermag aan die media verskaf, wat inhou dat aanskouers na geselekteerde beeldmateriaal gekyk het (Finlan, 2003:76; Harrison, 2010:98-99).

bespreking van die mediadekking van die Golfoorlog, blyk dit ’n geselekteerde persepsie van oorlog te wees, wat deur televisienetwerke geskep en deur voortdurende uitsendings uitgesaai is. Waarop dit neerkom, is dat ’n gesimuleerde weergawe van die oorlog uitgesaai en nie die oorspronklike werklikheid nie (Baudrillard, 1995:56; Harrison, 2010:99-101). Dié uitsending van ’n gesimuleerde werklikheid as ’n kopie van die oorspronklike werklikheid stem ooreen met die skep van ’n gesimuleerde werklikheid tydens die ordes van die simulakrum (vgl. 2.6). Hiervolgens word die oorspronklike werklikheid versluier en die nuus wat deur “lewendige” mediadekking uitgesaai word, word kopieë waarvan die oorsprong nie duidelik is nie.

Voortspruitend uit “lewendige” mediadekking van die Golfoorlog, het meer mediahuise “lewendige” mediadekking gebruik om gebeure weer te gee. Verdere voorbeelde van gewilde “lewendige” mediagebeure wat in die 1990s uitgesaai is, is toe die Los Angeles-polisie die verdagte moordenaar O.J. Simpson (geb. 1947)[41] in 1994 met hul motors gejaag het en die kultusleier David Koresh (1953-1993)[42] se bewustheid van kameras wat die FBI vergesel het tydens ’n beleëring by die Mount Carmel Sentrum in Texas in 1993 (Harrison, 2010:97-98). Binne ’n Suid-Afrikaanse konteks is ’n voorbeeld van ’n “lewendige” media-uitsending in die 1990s, die media-uitsendings rondom vryheidsvegter en oudpresident Mandela se vrylating na 27 jaar se gevangeskap in 1990 (vgl. British Broadcasting Corporation, 2012; Coleman, 1998:269). Dié mediagebeure is met dieselfde problematiek belaai as die eersgenoemde voorbeeld van die Golfoorlog, juis omdat dieselfde digitale tegnologie waardeur “lewendige” dekking uitgesaai word, mediahuise in staat stel om dié uitsending in “egte tyd” te redigeer. Voortvloeiend hieruit kan geargumenteer word dat die gebruik van digitale tegnologie in die media tot ’n betwyfeling van die werklikheid

---

[41] O.J. Simpson is ’n voormalige Amerikaanse voetbalspeler wat aangekla vir en skuldig bevind is aan die moorde van sy eksvrou Nicole Brown-Simpson en haar vriendin Ron Goldman in 1994 (Ford & Newton, 1994). Dershowitz (2004:514) verduidelik dat Simpson se verhoor “lewendig” op televisie uitgesaai is en deur miljoene Amerikaners gekyk is. Voorts is dié verhoor gereeld in die media belig. Om dié rede is die voorbeeld gepas omdat dit ook uitwys hoe die media die gesimuleerde werklikheid deur skerms weerspieël.

[42] Koresh was die Amerikaanse leier van die *Branch Davidians*-sekte. Hy het homself as die leier van die kultus en hul laaste profeet gesien van dié groep voor die wegraping sou plaasvind. Koresh is aangekla van kindermishandeling en die verkragting van minderjariges. Hy en 79 lede van die *Branch Davidians*-sekte is in 1993 deur die FBI vermoor na ’n skietgeveg tussen die FBI en groepslede van die kultus uitgebreek het. Dié skietgeveg is as ‘n “lewendige” mediagebeurtenis uitgesaai (Bromley & Silver, 1995:54; Pitts, 2010).

as oorsprong lei, omdat dié uitsending geredigeerde kopieë van die oorspronklike gebeure is. Die toepaslikheid van die media se vermoë om simulasies te skep word in Hoofstuk Vier ontbloot deur ’n ondersoek na die media se bydrae tot instandhouding van *Ninja* as simulakrum.

Bogenoemde totstandkoming van “lewendige mediadekking” en die gepaarde toename in die alledaagse gebruik van skerms waardeur die samelewing mekaar dophou, het voortaan aanleiding gegee tot radikale veranderings in die televisielandskap in die 1990s en 2000s, soos blyk uit die opkoms van realiteitstelevisie. Harrison (2010:120) en Deery (2004:1) stel dat realiteitstelevisie die dominante nuwe televisiegenre van die 21ste eeu is.[43] Murray en Ouellette (2009:3-4) wys uit dat problematiek rondom die uitbeelding van die sogenaamde werklikheid in die titel van die genre ingebed is. Realiteitsprogramme handel grotendeels oor die uitbeelding van gebeure in die “regte lewe” deur individue se daaglikse aktiwiteite te verfilm. Die totstandkoming van die sensuurwetgewing en gepaarde kulturele boikotte (vgl. 1.2.1 en 1.2.2) sou inhou dat die invloed van internasionale televisiegenre, soos realiteitstelevisie, ook Suid-Afrikaners soos Jones sou bereik en beïnvloed.

The Real World, wat in 1991 op die Amerikaanse musiekkanaal *MTV* (*Music Television*) uitgesaai is, is een van die belangrikste programme wat bygedra het tot die konseptualisering van realiteitstelevisie. Dié program het jong volwassenes uitgebeeld, wat mekaar nie voor die program se uitsending geken het nie. Hulle is saam in ’n huis geplaas en moes voor kameras saamgebly het. Interessante situasies het tydens die verloop van die program ontwikkel, soos liefdesdriehoeke en persoonlike struwelings. Dié program was ’n voorloper vir realiteitsprogramme soos

---

[43] Voorlopers van realiteitsprogramme is dokumentêre films en programme wat lede van die publiek uitbeeld, byvoorbeeld *Candid Camera* (1959-1967), waar poetse wat op mense gebak is, verfilm is deur ’n versteekte kamera en sonder dat die mense daarvan weet. In Suid-Afrika is soortgelyke films gemaak deur die komediant Leon Schuster in films soos “*Oh shucks, it’s Schuster*” (1989). Die huidige beskouing van realiteitstelevisie behels egter nie bloot net verskuilde kameras wat individue onverwags dophou nie, maar dat individue, met hul toestemming, hul alledaagse aktiwiteite laat verfilm vir ander se vermaak (Murray & Ouellette, 2009:4). Binne die genre van realiteitstelevisie ontstaan daar ’n aantal subgenres tydens die vroeë 1990’s, wat aanleiding gee tot ons huidige konseptualisering van realiteitstelevisie. Polisie- en nooddiensprogramme, soos *America’s most wanted* (1988-), *Resue 911* (1989-) en *Cops* (1989-), bied ’n blik op werklike krisisse en hoe noodwerkers krisisse hanteer. 1990 sien die opkoms van *America’s funniest home videos*, wat vir lede van die publiek die geleentheid bied om hul eie amateur beeldmateriaal uit te saai. Kletsprogramme ontwikkel in meer proaktiewe, sensasionele en onbeheerbare vorme, soos blyk uit *The Jerry Springer Show* (1991-) waar gaste hul lewensdrama aan die gehoor vertel en die geleentheid gegee word om familie en vriende, wat ’n onreg aan die gaste gedoen het, te konfronteer, wat al tot fisieke geweld tussen partye aanleiding gegee het.

Big Brother (1999), *Survivor* (2000) en *Idols* (2001) (Harrison, 2010:126; Murray & Ouellette, 2009:4). Hierdie drie programme volg dieselfde resep.

Volgens Roscoe (2001:11) word realiteitstelevisie geken aan die uitbeelding van alledaagse mense wat aktiwiteite uitleef. Realiteitsprogramme het skynbaar nie ’n geskrewe draaiboek nie en akteurs word nie gebruik om rolle te vertolk nie. Juis omdat deelnemers aan realiteitsprogramme alledaagse individue is en nie herkenbare akteurs nie, word die illusie geskep dat die gebeure wat afspeel die oorspronklike werklike gebeure is. In samehang hiermee, word gepoog om verfilmde tonele so natuurlik as moontlik te laat oorkom. Programme soos *Big Brother* en *Survivor* versteek die kameras en mikrofone, wat die feit dat die aanskouer na ’n kunsmatige konstruk kyk, weggee. Hierdeur word die illusie geskep dat die tonele wat waargeneem word die oorspronklike werklikheid is omdat die elemente wat weggee dat die toneel verfilm word, versteek is (vgl. Roscoe, 2001:14). Hiervolgens is die toneel wat aanskou word ’n kopie waarvan die oorsprong onduidelik is, juis omdat die tegnologie wat die oorspronklike weggee (soos kameras en mikrofone) weggesteek word (vgl. Kronig, 2000: 47).

Bogenoemde illusie dat aanskouers die oorspronklike werklikheid waarneem, versterk die ineenstorting van die verhouding tussen die aanskouer en dit wat aanskou word. ’n Sentrale element van realiteitstelevisie is die interaktiewe rol wat aanskouers aanneem. Enige aanskouer word ’n potensiale deelnemer van die realiteitstelevisieprogram, omdat hulle outomaties kwalifiseer om aan programme soos *Big Brother* en *Survivor* deel te neem. Selfs programme soos *Idols*, waar deelnemers sangtalent ten toon stel, is oop vir enigiemand om deel te neem deur publieke oudisies, ongeag van die deelnemer se sangtalent (vgl. Toffoletti, 2011:104-105). Buiten hiervoor, neem aanskouers ook dikwels die rol van beoordelaar aan in realiteitstelevisieprogramme. Programme soos *Idols* en *Big Brother* bied ’n interaktiewe stemprosedure, waar aanskouers vir hul gunstelingdeelnemer kan stem om te wen. Sodoende verander die verhouding tussen die aanskouer en die media, omdat die aanskouer nie net meer passief na die program kyk nie, maar eerder betrokke is by die gebeure en uitkomste van die program (Toffoletti, 2011:106-105). Ingevolge hiervan word die illusie dat die aanskouer oorspronklike gebeure waarneem, versterk.

Baudrillard (2005:182) stel dat bogenoemde interaktiewe proses (wat deur die gebruik van digitale tegnologie vergemaklik word) die afstand vanwaar die kyker morele beoordeling lewer, verander, omdat hulle in die gebeure geïmpliseer word. Allen en Mendick (2012:462) verduidelik voorts dat aanskouers van realiteitsprogramme hul eie morele waardes en morele verwagtinge op die deelnemers van 'n bepaalde realiteitsprogram projekteer deur dié morele beoordeling. Na aanleiding van die morele beoordeling wat aanskouers lewer, skep hulle bepaalde verwagtinge van deelnemers. Hierdeur word emosionele reaksie opgeroep wanneer deelnemers op seker maniere optree (vgl. Skeggs et al., 2008; Skeggs & Wood, 2008). Gevolglik word aanskouers in die gebeure van 'n realiteitsprogram ingedompel, wat verder die illusie rondom die "werklikheid" van die gebeure versterk, wat ooreenstem met illusie van die oorspronklike wat geskep word tydens die ordes van die simulakrum (vgl. 2.6.2) wanneer kopieë sonder oorsprong geproduseer word.

Na aanleiding van die bogenoemde bespreking van realiteitstelevisie blyk dit dat dié genre 'n illusie teweegbring dat die aanskouer die oorspronklike werklikheid waarneem. In samehang hiermee ontstaan problematiek rondom die oorspronklike wat in realiteitstelevisie verfilm word, omdat dié tipe programme, soortgelyk aan bogenoemde mediadekking, geredigeer word om bepaalde gebeure te beklemtoon (vgl. Murray & Ouellette, 2009:4-5). Dit is in hierdie verband dat Baudrillard (1990:11) stel dat realiteitstelevisie die kykers blootstel aan 'n gesimuleerde werklikheid, wat deur dié televisieprogramme onderhou word, soortgelyk aan die gesimuleerde werklikheid wat gedurende die ordes van die simulakrum ontstaan (kyk 2.6). Die belangrikheid van die kenmerkende eienskappe van realiteitstelevisie word in Hoofstuk Vier aan die orde gestel as *Ninja* se kopiëring van dié eienskappe in sy eie video's ondersoek word.

Vanuit bogenoemde kan saamgevat word dat virtuele ruimtes geskep word in digitaal-gegenereerde media- en realiteitstelevisie, waarvolgens kopieë sonder definitiewe oorsprong uitgesaai of verbeeld word. In samehang hiermee argumenteer Baudrillard (1984:23) dat die bewegende beelde wat deur skerms verbeeld word, gesimuleerd is, omdat kopieë sonder oorsprong deur die skerm uitgesaai kan word, wat verband hou met die produksie van kopieë sonder oorsprong tydens die ordes van die simulakrum (vgl. 2.6.3). Die toepaslikheid van die virtuele ruimtes wat deur skerms onderhou word,

word in Hoofstuk Vier aan die orde gestel deur Jones en *Ninja* se gebruik om simulasies deur skerms te skep.

3.2.2 Die internet en sosiale media as virtuele ruimtes wat 'n gesimuleerde weergawe van die "werklikheid" reflekteer

In hierdie gedeelte van die hoofstuk word die virtuele ruimtes wat deur die opkoms van die internet en gepaardgaande sosiale media ontstaan, nagespeur. Wat voorts van belang is, is die wyse waarop individue alternatiewe identiteite deur middel van die internet in die virtuele ruim kan konstrueer en "uitleef" as kopieë sonder oorsprong. In Hoofstuk Een is belig dat *Ninja* en *Die Antwoord* op die internet staatmaak om hulself te vestig en hul kunsuitinge te versprei, wat dui op ’n invloed van die internet op Jones se konstruering van *Ninja* (vgl. 1.2.4). In dié verband is die aanhaling uit die film *The social network* belangrik: "We lived on farms, then we lived in cities, now we are going to live on the internet" (die karakter, Sean Fanning in die film *The social network*, 2011)*. The social network* handel oor die suksesverhaal van die Amerikaanse skepper van die sosiale netwerk *Facebook*, Mark Zuckerburg (geb. 1984), ’n rekenaarprogrammeerder en internet-entrepreneur. Hierdie aanhaling dien as ’n inleiding vir die wyse waarop gebruikers van die internet in die virtuele ruimte, as ’n kopie sonder ’n oorsprong, kan "leef".

Die 1990s en 2000s merk ’n vooruitgang in die uitbou van die internet (wat al in die 1950s gekonseptualiseer en ontwikkel is) as ’n interaktiewe ruimte deur ontwikkeling van die wêreldwye web / *world wide web* (www)[44] in 1994, waardeur individue van regoor die wêreld aan die internet kan konnekteer. Dié verwikkeling het dit moontlik gemaak vir gebruikers om in virtuele ruimtes met mekaar te kommunikeer (alhoewel die kommunikasie beperk was in die wêreldwye web se vroeër jare). Voortspruitend

[44] Die wêreldwye web was eers ’n eenvoudige sisteem wat uit hiperteks bestaan het en het spoedig in ’n massa-kommunikasienetwerk ontwikkel. Kommunikasie via die internet was egter eers beperk tot virtuele bulletinborde en multigebruikersdomeine. Virtuele gemeenskappe het, tydens die 1990s, rondom bepaalde belangstellings ontwikkel, soos virtuele bewonderaarsklubs, aanlyn videospeletjies, rolspel-webtuistes en -kletskamers, aanlyn veilinghuise, asook musiek- en video datadelingsprogrammatuur (Harrison, 2010:169-173).

hieruit is Web 2.0[45] in 1999 ontwikkel, wat interaktiewe webtuistes en gepaarde sosiale webtoepassings moontlik gemaak het. Dit het beteken dat gebruikers met meer gemak aan gesprekke en gebeure in virtuele ruimtes kon deelneem. ’n Voorbeeld van ’n Web 2.0-webtuiste is die aanlyn ensiklopedie *Wikipedia*. Dié aanlyn ensiklopedie stel gebruikers in staat om self inskrywings te maak, asook om wysigings op reeds bestaande inskrywings te maak. Voortvloeiend uit die opkoms van Web 2.0 is verskeie sosiale media-platforms in die vroeë 2000s ontwikkel, soos *MySpace, Facebook,*[46] *Twitter*, *YouTube* en *Instagram* (om enkeles te noem). Sosiale media het uit die staanspoor kommunikasie en interaksie tussen verbruikers aangemoedig deur verskillende vorms, hetsy foto’s, video’s of inskrywings waarop ander kan kommentaar lewer. Gebruikers van sosiale media skep ’n aanlyn profiel op dié netwerke, wat biografiese en professionele inligting, persoonlike voorkeure en foto’s of video’s bevat (DiNucci, 1999:32; Graham, 2005). Wat die ontwikkeling van Web 2.0 vir die verhandeling van belang maak, is die geleentheid wat dit vir gebruikers bied om interaktief aan die uitbou van webtuistes en virtuele ruimtes deel te neem. Omdat gebruikers interaktief in virtuele ruimtes kan kommunikeer en saamwerk, word die moontlikheid geskep dat hulle hulself in die virtuele ruim kan indompel.

Voortaan bied Web 2.0-webtuistes aan gebruikers die geleentheid om ’n gekopieerde weergawe van hulself aanlyn “uit te leef”. Op verskeie Web 2.0-webtuistes, veral sosiale media-blaaie, asook aanlyn videospeletjies, soos *Second Life* en *World of Warcraft,* kan gebruikers ’n aanlyn profiel skep en dit aan ander gebruikers ten toon stel. In dié verband stel Turkle (2011:133) dat ’n aanlyn profiel eerder ’n geredigeerde weergawe van ’n bepaalde individu uitbeeld. Dié weergawe reflekteer ’n konstruksie of kopie van die gebruikers se identiteit, waarmee hulle tevrede is en is ook moontlik ’n weergawe van hulself, waarna hulle aspireer om te wees (Turkle, 2011:133). Vanuit dié beskouing word die internet (spesifiek Web 2.0-webtuistes) ’n meganisme om ’n

---

[45] Web 2.0 verwys na webtuistes van die wêreldwye web wat inhoud wat deur gebruikers gegenereer is en maklik is om te gebruik, beklemtoon. Die tipe webtuistes word gekenmerk aan interoperabiliteit, wat beteken dat Web 2.0-webtuistes met ander webtuistes, internetprodukte, sisteme en toestelle geïntegreer kan word. Web 2.0 bied aan gebruikers die geleentheid om met mekaar te kommunikeer en saam te werk aan webprojekte deur sosiale media-netwerke in ’n virtuele gemeenskap (Graham, 2005; DiNucci, 1999:32)

[46] Die sosiale media-netwerk, *Facebook*, se gewildheid het gegroei sedert die netwerk se ontstaan in 2004 en is een van die gewildste sosiale netwerk-platforms, soos blyk uit *Facebook* se 500 miljoen intekenaars, waarvan 200 miljoen skynbaar daagliks aanteken (Mannion, 2011:143; Weaver, 2010:24).

gekopieerde weergawe van 'n gebruiker se identiteit te weerspieël, wat ooreenstem met die skep van dubbellewens as gekopieerde identiteit, waarvan die oorspronklike identiteit onduidelik is (vgl. 2.6.5).

In ooreenstemming met bogenoemde argumenteer Baudrillard (2002 [2000]:179) dat interaktiewe virtuele ruimtes wat deur die internet onderhou word (soos sosiale media-netwerke), 'n ruimte skep waar 'n geselekteerde weergawe van 'n individu se identiteit "uitgeleef" en ver-werklik kan word. Hy stel:

> ...you enter the screen and the visual image unhindered. You enter your life as you would walk onto a screen. You slip on your own life like a data suit (Baudrillard, 2002 [2000]:177).

Vanuit bogenoemde stelling blyk dit dat Baudrillard (2002 [2000]:179) veronderstel dat individue in virtuele ruimtes kan "leef" deur hul gesimuleerde aanlyn identiteite. In samehang hiermee stel Slater (2002:536) dat die konstruering van identiteit in virtuele ruimtes veroorsaak dat gebruikers van die gedagte van 'n oorspronklike weergawe van hul eie identiteit bevry word. Vervolgens argumenteer beide Slater (2002:536) en Turkle (1999:646-647) dat gekonstrueerde en gekopieerde identiteite in virtuele ruimtes vloeibaar, meersinnig en eksperimenteel is, eerder as outentiek of oorspronklik. Omdat aanskouers of ander internetgebruikers slegs aan dié aanlyn weergawe van 'n individu blootgestel word, is dié gekopieerde weergawe van 'n individu 'n kopie sonder oorsprong (vgl. 2.6.3).

Slater (2002:536) stel voorts dat die internet as virtuele ruimte gebruikers die geleentheid bied om 'n aanlyn identiteit te *selekteer* en "uit te leef". 'n Gebruiker kan byvoorbeeld enige geslag of ras kies wanneer 'n aanlyn profiel geskep word. Laasgenoemde beskouing beteken dat 'n aanlyn profiel terselfdertyd 'n gebruiker se geselekteerde weergawe van hulself uitbeeld en vervolgens ook aspekte van die geselekteerde identiteit kan uitleef deur interaksie met ander in virtuele ruimtes. Om hierdie rede veronderstel Du Preez (2013:14-15) dat 'n aanlyn profiel konstante instandhouding en bywerking benodig, omdat die "uitlewing" van 'n gekonstrueerde identiteit aangepas moet word om "uitgeleef" te kan word(vgl. ook Bargh, Mckenna en Fitzsimons, 2002; Ferranto 2010:191). Terwyl individue 'n gekopieerde identiteit in die internet kan uitleef, keer hulle meestal terug na hul oorspronklike identiteit wanneer hulle van lyn af gaan, soos blyk uit Lupton (2007:423-431) se stelling:

> While an individual may successfully pretend to be a different gender or age on the internet, she or he will always have to return to the embodied reality of the empty stomach, stiff neck, aching hands, sore back and gritty eyes caused by many hours in front of the computer terminal (Lupton, 2007:423-431).

Hieruit blyk die teenwoordigheid van internetgebruikers se oorspronklike identiteit, alhoewel ’n gekopieerde en gesimuleerde identiteit op die internet uitgebeeld word. Die laasgenoemde kan in verband gebring word met Baudrillard (1998 [1981]:167-168; vgl. Hoofstuk Twee) se aanname dat die oorspronklike deur simulasies versteek word, maar steeds teenwoordig is (vgl. 2.5 en 2.6.3). Vanuit dié beskouing kan die gevolgtrekking gemaak word dat dit internetgebruikers in staat stel om gesimuleerde identiteite as kopieë sonder oorsprong te skep.

Ter samevatting kan gestel word dat die internet virtuele ruimtes skep waarin individue gekopieerde weergawes van hulself kan “uitleef”, byvoorbeeld op sosiale media. Hiervolgens ontstaan kopieë van gebruikers se identiteite sonder oorsprong, omdat ander aanskouers nie noodwendig bewus is van die oorspronklike identiteit nie. Die toepaslikheid van die gebruik van die internet en veral sosiale media-netwerke om gekopieerde identiteite sonder oorsprong te skep, word in Hoofstuk Vier onder die soeklig gestel deur ’n ondersoek na *Ninja* se gebruik van sosiale media om simulasies te skep wat sy simulakrum onderhou.

In die volgende gedeelte van die hoofstuk val die soeklig op gekose visuele konseptuele kuns- en musiekgenres wat in die 1990s gewild geword het na aanleiding van die instroming van Amerikaanse invloede na Suid-Afrika, soos in Hoofstuk Een genoem (vgl. 1.2.2 en 1.2.3). Die keuse van genres wat ondersoek word – *performance art* en nuwe-mediakuns, asook *hip-hop* en elektroniese dansmusiek – is gemaak na aanleiding van die bekendstelling van Jones en *Ninja,* waarvolgens dié genres as invloede geïdentifiseer is. Dié visuele kuns- en musiekgenres word ook sedert die 1990s deur die toename in die daaglikse gebruik van digitale tegnologie beïnvloed, soos voortaan uitgewys word. Buiten vir die toevoeging van digitale tegnologie, het die genres nog ’n gemene deler – die gebruik van karakters of personas as ’n alternatief vir die kunstenaars se oorspronklike identiteite. In die volgende gedeelte word die gekose kuns- en musiekgenres as invloede op Jones en *Ninja* se kunsbesef aan die orde gestel.

3.3 Gekose visuele kuns- en musiekinvloede op Jones en *Ninja*

In Hoofstuk Een is visuele kuns- en musiekgenres – *performance*, nuwe-kuns, *hip-hop* en elektroniese dansmusiek – as invloede op Jones en *Ninja* geïdentifiseer (vgl. 1.2.3 en 1.2.4). Die volgende gedeelte van die hoofstuk bied 'n diepliggende ondersoek na dié genres, spesifiek die wyse waarop kopieë sonder oorsprong in die genres geskep word. Ter ondersteuning van argumente word na plaaslike en internasionale kuns- en musiekvoorbeelde verwys. Bepaalde raakpunte word in die gekose genres geïdentifiseer wat kenmerkend van Jones en *Ninja* se oeuvre word, naamlik die toevoeging van digitale tegnologie en die gebruik van karakters en personas om 'n spel-identiteite te bewerkstellig. Beide dié raakpunte bied aan visuele kunstenaars en Jones die geleentheid om kopieë sonder oorsprong te skep.

Die term "persona" is afkomstig van Latyn en het oorspronklik na 'n teatermasker verwys. Binne literêre studies, word 'n persona gebruik om die vertel van narratiewe te vergemaklik. Hiervolgens is 'n persona binne literêre studies 'n karakter in 'n teks wat die outeur gebruik om sy eie opinies en beskouinge oor te dra. Vanuit so 'n beskouing word die persona 'n masker wat die outeur gebruik ten einde sy beskouinge aan die leser oor te dra (Abrams & Harpham, 2010: 286-287). Hieruit is die potensiaal om 'n simulasie te skep reeds duidelik – in literatuur word 'n persona as 'n plaasvervanger of kopie van die outeur se oorspronklike identiteit gebruik om die outeur se beskouinge oor te dra. Hiervolgens word die persona in 'n teks 'n kopie van die outeur as oorspronklike, waarvolgens 'n simulasie geskep kan word (vgl. 2.5 en 2.6.3).

Bogenoemde gebruik van 'n persona word na die gekose konseptuele visuele kuns- en musiekgenres getransponeer, waar karakters of personas dikwels deur kunstenaars en musikante benut word. In Hoofstuk Een (vgl. voetnoot 3) is aan die leser genoem dat die navorsing onderskeid tref tussen 'n persona en 'n karakter. In ooreenstemming hiermee tref Drumming (2001:1) ook onderskeid tussen 'n naamsverandering of karakter (wat in kuns en musiek verskil van 'n karakter in 'n geskrewe teks) en 'n persona. In dié verband kan 'n karakter as 'n dramatiese uitvoering geïnterpreteer word, wat dui op 'n tydelike en meer oppervlakkige uitbeelding van 'n bepaalde identiteit. Hierteenoor is 'n persona 'n meer dinamiese ervaring van 'n identiteit wat as te ware "uitgeleef" word deur die kunstenaar.

Die gebruik van ’n persona in visuele kuns en musiek is egter nie slegs tot ’n geskrewe, literêre teks beperk nie. In dié genres *leef* kunstenaars ’n bepaalde persona uit. Alhoewel kunstenaars, soos Jones, dikwels tussen ’n persona, soos *Max Normal*, en sy eie biografiese identiteit sal spring, is die persona steeds ’n meer dinamiese ervaring van ’n ander gekonstrueerde identiteit, soos in Hoofstuk Vier verder belig word. Waarop dit neerkom, is dat ’n persona ’n identiteit is wat deur ’n individu uitgeleef word as plaasvervanger vir ’n individu se oorspronklike, biografiese identiteit, wat verband hou met Baudrillard se uitgangspunte rondom die skep van ’n simulasie (vgl. 2.5 en 2.6.3). Vanuit die benadering is die “uitlewing” van ’n persona ’n simulasie van die gegewe kunstenaar se biografiese identiteit as oorspronklike.

3.3.1 Die produksie van kopieë sonder oorsprong deur performance en nuwe-mediakuns

Vanuit die oorsig van Jones en *Ninja* blyk die gebruik van hul liggaam en die toevoeging van digitale tegnologie ’n sentrale aspek in hul konseptuele kunsuitinge. Jones maak van personas gebruik en verander sy liggaam – soos te sien aan die uitlewing van die *Max Normal*-persona – ten einde *performances* uit te voer. Digitale tegnologie word gebruik om dié uitvoerings deur video’s en digitale klank te versterk. Hieruit blyk dit dat Jones elemente van *performance* en nuwe-mediakuns gebruik ten einde sy eie kuns te skep. So ook gebruik *Ninja* sy liggaam om sy *performance* uit te leef, soos blyk uit die wyse waarop sy karaktertrekke deur sy liggaam vergestalt word.

Osborne (2002:11) merk dat beide *performance* en nuwe-mediakuns se ontwikkeling gewortel is in die konseptuele kunsbeweging van die 1960s.[47] Hassan en Oguibe (2001:10) verduidelik die ontwikkeling van konseptuele kuns soos volg:

> Conceptual art emerged in the last century from a long series of often unconnected and not altogether intentional acts and interventions in which artists elected or rejected certain forms or strategies in art making, and in the process revised the received understanding of the nature and essence of art (Hassan & Oguibe, 2001).

---

[47] In sy boek *Conseptual Art* verdeel Osborne (2002:11) konseptuele kuns in agt kategorieë: *Pre-historie 1950 – 1960*, *Instansie, Performance en dokumentering*, *Proses, sisteem en reeks*, *Woord en tekens*, *Appropriation*, *Institusionele kritiek* en *Afterward*. Beide *performance* en nuwe-mediakuns se oorsprong kan in dié kategorie gevind word.

Hieruit blyk dit dat konseptuele kunstenaars reageer op die tradisionele gedagte dat die medium die kunswerk is, deur die *idee* (of konsep) eerder as die kunswerk te lees (vgl. Arnason & Mansfield, 2010:587; Wood, 2004:11). Vervolgens blyk dit dat konseptuele kuns 'n sambreelterm is vir verskeie genres van visuele kuns wat toegespits is op die belangrikheid van die konsep agter die kunswerk, eerder as die medium van die kunswerk. In aansluiting hierby stel Arnason en Mansfield (2010:587) dat die idee as die kunswerk in konseptuele kuns beskou word. Dit beteken dat skilderye, beelde, illustrasies, drukwerke, foto's, installasies of selfs geboue wat in reaksie tot 'n idee geskep word, as die dokumentasie of 'n dokumentering van estetiese uitdrukking dien. Waarop dit neerkom, is dat die idee wat die kunswerk ondersteun, as die kunswerk gelees word, eerder as die medium wat gebruik word om die werk te skep as die kunswerke gelees word. In konseptuele kuns word die idee – of konsep – derhalwe belangriker geag as die medium (Osborne, 2002:11). Levin (1985:3) stel voorts dat "[c]onceptualism came out of the closet and art became documentation". Laasgenoemde hou in dat die dokumentasie van konseptuele kuns, hetsy deur video, fotografie, geskrewe voorstellings of selfs net in die geheue van die aanskouer, 'n belangrike aspek van die kunsbeweging is, omdat dit aanleiding tot 'n sterk filosofiese stroming gee. Dié filosofiese stroming het betrekking op verskeie beredenerings rakende die omskrywing van visuele kuns binne 'n konseptuele tydsgees. Na aanleiding hiervan wys Chilvers (1990:101), asook Osborne (2002:11) daarop dat konseptuele kuns aan kunstenaars die geleentheid bied vir artistieke interpretasies van bogenoemde filosofiese idees, wat beteken dat filosofiese idees deur konsepsuele kuns vasgevang en geïllustreer word.

Bogenoemde dien as 'n bondige inleiding tot die opkoms van konseptuele kuns, maar dié beweging het ook sedert dit in die 1960s ontwikkel is, aangepas om by die kontemporêre tydsgees aan te pas. Die toename in die gebruik van digitale tegnologie (vgl. subhoof 3.2) het ook 'n invloed op die ontwikkeling van konseptuele kuns. Wat konseptuele kuns in die huidige digitale samelewing betref, vind ek aanklank by Joselit (2013:159) se omskrywing van *konseptuele kuns 2.0* as die opvolgende fase van konseptuele kuns. Die eerste fase wat bo bespreek is, word gekenmerk aan 'n verhouding tussen die konsep van die kunswerk en die dokumentasie daarvan deur tekste of visuele beelde (vgl. Osborne, 2002:11). Hierteenoor staan die tweede fase van konseptuele kuns, konseptuele kuns 2.0, wat gekenmerk word aan die verhouding

van die konsep van die kunswerk met sagteware en die wêreldwye web.

As ŉ voortbouing op konseptuele kuns, beklemtoon konseptuele kuns 2.0 i) die interaktiewe aspek van kuns (wat voortvloei uit die opkoms van die wêreldwye web en sosiale media, vgl. 3.2.2) waar die aanskouer op 'n kunswerk kan reageer en kommentaar lewer (wat herinner aan die interaktiewe aspek van Web 2.0-webtuistes) en ii) die soekbaarheid van objekte as konseptuele kuns 2.0-kunswerke deur onder meer die internet. In dié verband word beelde wat in virtuele ruimtes, soos *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* en *YouTube,* geplaas word (vgl. 3.2.2), kunsobjekte of kunswerke in konseptuele kuns 2.0. Laasgenoemde hou in dat konseptuele kuns 2.0 in virtuele ruimtes geproduseer, ondersoek en bespreek kan word (Joselit, 2013:160-162). Uiteraard sluit konseptuele kuns 2.0 digitale mediums, soos fotografie, video en digitale manipulasie van beelde, in. Dié digitale mediums dra by tot 'n vernuwing in die estetika van visuele kuns. As gevolg van die onmiddellikheid van die digitale mediums ontstaan daar ŉ vermeerdering en versnelling van oordrag van een formaat na ŉ ander (Joselit, 2013:161, 167).

Vanuit bogenoemde kan beide *performance* en nuwe-mediakuns as konseptuele genres gekontekstualiseer word, wat deel uitmaak van konseptuele kuns se tweede fase – konseptuele kuns 2.0. In die hieropvolgende gedeelte word ŉ ondersoek geloods na *performance* en nuwe-mediakuns as deel van konseptuele kuns 2.0, met spesifieke fokus op die ontwikkeling van die bewegings in 'n postapartheid Suid-Afrika as invloed op Jones. Smith (2011:137) beklemtoon die opkoms van veral installasies, nuwe mediakuns en *performance* tydens die 1990's in Suid-Afrikaanse kunsuitstallings, as ŉ voortvloeiing van internasionale tendense waaraan Suid-Afrikaanse kunstenaars in postapartheid blootgestel is (vgl. 1.2.1 en 1.2.2). Dit beteken nie dat kunstenaars nié tydens die apartheidsjare in dié mediums en genres gewerk het nie, maar eerder dat daar 'n toename van dié genres was na aanleiding van die vrye toegang tot internasionale tendense en kunsgesprekke. Verder stel Smith (2011:137) dat kritiese beskouinge rondom die inhoud en vorm van die kunswerk (met ander woorde in idee of konsep) en die wyse waarop die kunswerk uitgestal word, kenmerkend van Suid-Afrikaanse kuns in dié era geword het. Hiervolgens kan afgelei word dat Jones, as 'n jong kunstenaar in postapartheid Suid-Afrika, met dié invloede en genres sou eksperimenteer om kuns te skep, soos blyk uit die oorsig van sy

loopbaan (vgl. 1.2.3).

Nuwe-mediakuns spruit voort uit die konseptuele kunsvertakking, mediakuns (Tribe & Jana, 2006:7, vgl. ook Osborne, 2002:11). Kortliks verwys mediakuns na kunswerke wat afhanklik is van tegnologiese innovering om te realiseer. As ’n konseptuele kunsbeweging, herdefinieer mediakuns die tradisionele kategorieë van kuns, wat meestal uit skilderkuns, drukwerk, beeldhou in klei, brons, marmer of hout, en illustrasies bestaan het. Die media wat in mediakuns gebruik is, is egter teen die 1990’s nie meer nuut nie. Sedert die 1990s was daar ’n toename in die alledaagse gebruik van digitale tegnologie, asook ’n opkoms van nuwe, innoverende media (soos in Hoofstuk Een verduidelik, vgl. voetnoot 12) (Ippolito, 2002; Shanken, 2011:65). Manovich (2002:5) omskryf dié nuwe tegnologie (en toestelle wat daarmee gepaardgaan) as nuwe media,[48] wat aanleiding gee tot nuwe-mediakuns as ’n opvolgende fase van nuwe media. Gane en Beer (2007:6) merk dat nuwe media aanvanklik van ouer media onderskei is deur die toevoeging van digitale tegnologie in nuwe media teenoor analogiese tegnologie in verouderde media. Digitale tegnologie ontwikkel in die huidige tydsgees so vinnig dat die term “nuwe media” ook kort voor lank problematies gaan wees, omdat nuwe media binnekort ook nie meer nuut gaan wees nie. Vir die doeleindes van my studie verwys nuwe media egter na die digitale media wat sedert die 1990s ontwikkel is en gebruik word om kuns te skep.

Nuwe-mediakuns is ’n uitlopende genre wat na kunswerke verwys wat deur die gebruik van nuwe media, soos digitale kuns, rekenaargegenereerde grafika, rekenaargegenereerde animasie, internetkuns, interaktiewe kuns, videospeletjies en driedimensionele drukwerke, geskep word. Alhoewel nuwe-mediakuns na kuns verwys wat deur nuwe media geskep is, sluit dit steeds kuns in wat voorheen as mediakuns omskryf sou word, wat tipies uit video’s, klank en films bestaan. Nuwe-

---

[48] Manovich (2002:6) beweer dat ons tans ’n nuwe-media-revolusie ondergaan, wat ooreenstem met Baudrillard (1983:115) se aanname dat die samelewing toenemend meer digitaalgedrewe word. Net so het die drukpers in die 14de eeu en die fotografie-revolusie in die 19de eeu ’n revolusionêre impak op die ontwikkeling van die moderne samelewing en kultuur gehad. Hierdie revolusie is meer diepsinnig as die voriges. Die drukpers- en fotografie-revolusies het beide slegs ’n impak op sekere aspekte van kulturele kommunikasie gehad. In kontras hiermee het die rekenaar-media-revolusie ’n invloed op alle vorme van kommunikasie (soos die verkryging, manipulasie, berging en distribusie van inligting) en media (teks, stilbeelde, bewegende beelde, klank en ruimtelike konstruksies). Hierdie revolusie lei daartoe dat ’n verskuiwing plaasvind vanaf afsonderlike kulture na rekenaarbemiddelde produksie, distribusie en kommunikasie (Manovich, 2002:6; Zaayman: 2005:156-157).

mediakuns word gekenmerk deur die wyse waarop hierdie tegnologie gebruik word vir kritiese en eksperimentele doeleindes in 'n konseptuele tydsgees (Shanken, 2011:65; Tribe & Jana, 2006:6-7). Met die opkoms en ontwikkeling van nuwe mediakuns in die 1990s het Suid-Afrikaanse kunstenaars ook aan dié diskoers begin deelneem (Smith, 2011:137; vgl. 1.2.2). Die gebruik van nuwe media (veral video) in Suid-Afrikaanse kunstenaars se kunsskepping, het aan kunstenaars 'n nuwe kommunikasiemiddel gebied ten einde kommentaar te lewer. Binne 'n Suid-Afrikaanse konteks was die gebruik van nuwe media as 'n vorm van kommunikasie in die 1990s veral aangegryp om sosiale onregte te artikuleer, as 'n poging om die verlede (met ander woorde apartheid) se onregte te versoen (vgl. 1.2.2 en 1.2.3). Vanuit die bekendstelling van Jones blyk sy gebruik van nuwe media om kuns te skep duidelik, soos te sien aan sy gebruik van video's en *Power Point*-voorleggings tydens uitvoerings en die wyse waarop hy, tesame met *The Constructus Corporation*, die internet gebruik om die *The Ziggurat* te versprei en vir aanskouers die geleentheid te bied om interaktief deel te neem aan die skep van hul musiek.

Ek wil veral die impak van die opkoms van internet as 'n potensiële medium om nuwe-mediakuns te skep belig, juis omdat Jones die internet en sosiale media noukeurig gebruik om *Ninja* en *Die Antwoord* te vestig (vgl. 1.2.4). Internetkuns (ook bekend as net-kuns, net.kuns of web-kuns) vind vorm deur digitale konstruksie van video's en beelde en word deur die internet versprei en aanskou. Greene (2000:162-163) verduidelik dat internetkuns vorm vind deur webtuistes, e-pos-projekte, internetgebaseerde sagteware, installasiewerke wat aan die internet gekoppel is en interaktiewe video- en klankwerke wat "lewendig" uitgesaai word. Dié kunsvorm het die tradisionele rol van 'n galery of museum as 'n ruimte waar kuns aanskou word, omseil, omdat dit aanskou word in enige ruimte waar die aanskouer toegang tot die internet het (Ippolito, 2002). Die opkoms van sosiale media-netwerke het veral bygedra tot die verspreiding van internetkuns en het ook aan kunstenaars die geleentheid gebied om via die virtuele ruim saam te werk aan kunsprojekte (Bleus, 1997:3; Greene, 2000:163). Voorts stel Tribe en Jana (2006:7) dat die gebruik van die internet vir nuwe-media-kunstenaars die geleentheid bied om aspekte van identiteitskonstruksie te ondersoek en te bevraagteken deur virtuele personas te skep (vgl. Galpernina, 2012). In ooreenstemming hiermee staan 'n ondersoek na identiteit sentraal aan die postapartheid-diskoers (vgl. 1.2.2 en 1.2.5). Nuwe-media-

kunstenaars se gebruik van die internet as ’n meganisme vir ’n spel met identiteit kan in gesprek gebring word met Baudrillard (2002 [2000]:179) en Turkle (1999:646-647) se reeds genoemde uitgangspunte rondom die konstruering van ’n gesimuleerde identiteit via die internet (vgl. ook Du Preez, 2013:15; Slater, 2002:536), wat inhou dat kunstenaars se spel met identiteit via die internet ’n simulasie is (vgl. 2.5, 2.6.3; 3.2.2).

Vanweë nuwe-mediakuns se afhanklikheid van digitale tegnologie kan verbande getref word tussen die wyse waarop digitale tegnologie gebruikers in staat stel om kopieë sonder oorsprong te skep (vgl. Baudrillard 1983:116-117, 143-144, 150-152). Nuwe-mediakuns word binne virtuele ruimtes geskep, soortgelyk aan ander virtuele ruimtes (soos die media, televisie en die internet). In aansluiting hiermee word nuwe-mediakuns in virtuele ruimtes geskep waardeur kopieë sonder oorsprong geproduseer word (vgl. 2.6.3 en 3.2.1 en 3.2.2).

In samehang met nuwe-mediakuns, gebruik Jones en *Ninja* hul liggaam om kuns te skep. Die gebruik van ’n kunstenaar se liggaam ten einde kuns te skep, is tekenend van *performance*-kuns. As ’n vertakking van konseptuele kuns is die idee agter die *performance* meer van belang as die estetika van die *performance* wat afspeel (Kleiner & Mamiya, 2005:1046; Osborne, 2002:19; Wood, 2004:10-11). Na aanleiding hiervan lewer *perfomances* meestal sosiale kommentaar in die vorm van idees wat deur die kunstenaar se liggaam geartikuleer word. *Performance*-kuns sluit byvoorbeeld, onder andere, publieke intervensies en opvoerings in ten einde aanskouers met die konsep agter die *performance* te konfronteer. Kunstenaars kies dikwels *performance* as ’n medium van uitdrukking omdat hulle in ’n meer direkte wyse met die aanskouer kan kommunikeer as wat skilder- en beeldhoumediums bied. Alhoewel *performances* op die publiek gerig is en dikwels interaktief is ten einde aanskouers aan die konsep agter die *performance* bloot te stel, speel dit ook dikwels in isolasie af. Osborne (2002:20) wys daarop dat *performance* tydelik van aard is, maar dat dit dikwels deur fotografie of video’s gedokumenteer word, sodat dit vasgevang kan word en behoue kan bly (Atkins, 1997:142; Carlos, 1998:12; Chilvers, 2003:447).

Sedert die 1990s – die tydgreep waarin Jones aan die *performance*-diskoers begin deelneem het – kan *performance* as ’n deel van konseptuele kuns 2.0 geïnterpreteer word na aanleiding van die toevoeging van nuwe media. Hiervolgens hou dit ook

verband met nuwe-mediakuns. Behalwe vir die dokumentering van *performance* deur fotografie en video, word rekenaartegnologie en die internet ook sedert die 1990s gebruik (Stiles, 2004:186). Deur die toevoeging van nuwe media en die gepaarde digitale tegnologie, kan *performances* kopieë sonder ’n definitiewe oorsprong skep (vgl. 2.6.3 en 3.2).

In samehang met bogenoemde stel Sobopha (2011:109) dat *performance*-kuns in Suid-Afrika een van die sentrale genres vir visuele kuns geword het na 1994 (vgl. 1.2.2). Net soos hul internasionale eweknieë, het Suid-Afrikaanse *performance*-kunstenaars *performance* gebruik om tradisionele konvensies rondom kuns te bevraagteken en kuns in Suid-Afrika na ’n nuwe, konseptuele vlak te neem. Volgens Mackenny (2001:15) is Suid-Afrikaanse *performance*-kuns meestal gesentreerd om die ondersoek na identiteit in ’n postapartheid era, soortgelyk aan *Ninja* se spel met gestereotipeerde Suid-Afrikaanse identiteite (vgl. 1.2.5). Die rede hiervoor is kunstenaars se ondersoek en kommentaar op identiteit in postapartheid Suid-Afrika, waar Suid-Afrikaners vir die eerste keer sedert apartheid in diepte aan verskeie rasse en kulture blootgestel is (vgl. 1.2.5). Gevolglik is die doel van verskeie Suid-Afrikaanse *performances* om ’n soeke na identiteit te rig ten einde ’n dialoog rondom identiteit in ’n postapartheid konteks te skep (Mackenny, 2001:15; Sobopha, 2011:109). Enkele voorbeelde van Suid-Afrikaanse *performances* wat identiteit in ’n postapartheid-diskoers ondersoek, is, onder andere, Steven Cohen se vele *performances*, soos *Chandelier* (2001-2002; Figuur 10), Berni Searle se *Colour me*-reeks (1999; Figuur 11), Robin Rhode se *Park bench* (2000; Figuur 12) en Senzeni Marasela se voortdurende *performance* van *Theodora* (2003- ; Figuur 14).

Vanuit bogenoemde blyk dit dat ’n ondersoek na identiteit deur die gebruik van die kunstenaar se liggaam sentraal staan in *performance*-kuns. In hul ondersoek en gereelde bevraagtekening van identiteitskonstrukte ontwikkel kunstenaars dikwels

personas[49] om hul ondersoek na identiteit uit te brei en sosiale kommentaar te lewer. Sekere kunstenaars, soos Jones, skep nie blote visuele kuns in die vorm van, byvoorbeeld, skilder en beeldhou nie, maar skep, volgens Galperina (2012), eerder *mense*. In dié verband word klem geplaas op die skep van ’n persona as ’n alternatief vir ’n kunstenaar se oorspronklike identiteit wat ’n spel met kopieë sonder oorsprong teweegbring. Voortvloeiend hieruit kan verbande getrek word tussen die skep van ’n gekopieerde identiteit deur die internet en gepaarde sosiale media en die skep van ’n persona as die produksie van kopieë sonder oorsprong (vgl. 2.5; 2.6.3; 3.2.2).

Ter samevatting kan, in die geval van nuwe-mediakuns en *performance,* gestel word dat die ontwikkeling van dié genres in konseptuele kuns gesetel is, maar dat die belang van die genres vir die verhandeling voortspruit uit konseptuele kuns se tweede fase: konseptuele kuns 2.0. Konseptuele kuns 2.0 behels grootliks die toevoeging van digitale tegnologie tot konseptuele kuns, waarvolgens kopieë sonder oorsprong reeds geskep word. In dié verband sentreer nuwe-mediakuns rondom die integrasie van digitale tegnologie as kuns, veral die gebruik van die internet. Vervolgens bied veral *performance* aan kunstenaars die geleentheid om identiteitskonstruksies te ondersoek en te bevraagteken. Dié ondersoek vind dikwels plaas deur die gebruik van personas. Die gevolgtrekking kan gemaak word dat *performance* en nuwe-mediakuns aan die toevoeging van digitale tegnologie en ’n spel met identiteite (deur karakters en personas) gekenmerk word, waarvolgens kopieë sonder oorsprong geproduseer kan word (vgl. 2.6.3).

Voortvloeiend uit Jones en *Ninja* se gebruik van nuwe-mediakuns en *performance* om konseptuele kuns te skep, ontvou hul musiek rondom ’n unieke kombinasie van Amerikaanse *hip-hop* en elektroniese dansmusiek. Dié musiekgenres word ook deur die toevoeging van digitale tegnologie en die gebruik van personas of karakters

---

[49] Die gebruik van personas in visuele kuns het grootliks ontstaan vanuit kunstenaars se pogings om sosiale kommentaar te lewer en dateer terug tot so vroeg as 1910. ’n Belangrike kunshistoriese voorbeeld is Marcel Duchamp (1887-1968) se vroulike persona *Rose Selavy* (vgl. Harris:230). Duchamp, in gesprek met Cabanne (1971:64), verduidelik dat hy sy identiteit wou verander en graag ’n Joodse naam wou gebruik. Die motivering hiervoor was dat hy ’n “geloofsverandering” wou ondergaan vanaf sy eie oorsprong uit ’n Rooms-Katolieke agtergrond. Hy kon egter nie ’n Joodse naam vind waarvan hy gehou het nie. Na aanleiding hiervan het hy op die ingewing van die oomblik besluit om ’n identiteits- en gepaardgaande “geslagsverandering” te ondergaan en *Rose Selavy* te begin uitleef. Galperina (2012) stel dat dié persona haar eie styl, opinies en gedagtes gehad het en selfs haar eie kunswerke geproduseer het – wat van Duchamp se styl en kuns verskil het.

gekenmerk, soortgelyk aan die eersgenoemde kunsgenres. Die volgende gedeelte van die konteks-hoofstuk ontvou rondom 'n ondersoek na dié musiekgenres wat Jones en *Ninja* gebruik waarvolgens kopieë sonder oorsprong geskep kan word.

3.3.2 Kopieë sonder oorsprong deur klank: hip-hop en elektroniese dansmusiek

Vanuit die bekendstelling van Jones en *Ninja* in Hoofstuk Een (vgl. 1.2.3; 1.2.4) kom die gebruik van Amerikaanse *hip-hop* en elektroniese dansmusiek in Jones se *performances* voor en ook in *Die Antwoord* se musiek. Volgens Wood (2004:10-11) is die toevoeging van musiek kenmerkend van *performance*-kuns, soos blyk uit Jones se loopbaan en die eindelike konstruering van Ninja. Die invloed van dié musiekgenres is nie bloot te hoor in die klank wat Jones skep nie, maar ook in die estetika wat veral met *hip-hop* geassosieer word. Harrison (2010:82) stel dat *hip-hop* en elektroniese dansmusiek van die mees gewilde en invloedryke musiektendense van die 1990s en vroeë 2000s was, en Jones kan moontlik weens dié rede die genres gebruik om kuns te skep.

Hip-hop en die gepaarde kletsrym[50]-musiek vind oorsprong in Amerika, maar het in die gees van globalisering van die 1990s[51] 'n globale fenomeen geword. Dié genre het ontstaan rondom rassepolitiek van die vroeë 1990s in Amerika, wat meestal te doen gehad het met die diskriminering en bevooroordeling van swart Amerikaners.[52] Hiervolgens was dié musiekgenre toegewyd aan die progressiewe vooruitgang van

---

50 Dit is belangrik om kennis te dra dat *hip-hop* 'n musiek-styltendens en musiekgenre is, waaronder kletsrym meer as 'n tipe tegniek dien, wat met *hip-hop* gepaardgaan.

51 Daar moet gelet word dat die *hip-hop*-genre reeds in die laat 1970s en 1980s ontwikkel het, maar sedert die 1990's 'n internasionale fenomeen geword het. Om die rede word dié genre se ontwikkeling in die 1990s ondersoek omdat Jones deur die internasionale deurbraak van die genre beïnvloed sou word.

52 Soortgelyk aan die onderdrukking van swartmense in Suid-Afrika tydens koloniale en apartheidstydperke (vgl. 1.2.1, was swartmense in die VSA ook as slawe onderdruk tydens Amerika se koloniale era (1492-1763) (Grizzard & Smith, 2007:198; vgl. Wood, 1997a: 68-93). Die slawerny van swartmense het egter nie tot stand gekom na Amerika in 1783 onafhanklik van Brittanje geword het nie, maar eers in 1865 (Sreekumar, 2011:111). Ten spyte hiervan, het diskriminasie teen swart Amerikaners nie tot stand gekom nie. Die Burgerregtebeweging (1954-1968) was daarop gefokus om rassediskriminasie teen swart Amerikaners af te skaf (Hansen, 2003:177; Jordan, 2013:586; Wright, 2005). Alhoewel belangrike vordering vir die regte van swartmense in Amerika sedert die 1950's gemaak is (soos die bevordering van swart indiensneming en die opvoeding van swartmense, asook die vermindering van swart armoede), het die bevooroordeling van en diskriminasie teen swartmense steeds swart Amerikaners in die 1990s geaffekteer. Vanweë dié bevooroordeling en diskriminasie teen swart Amerikaners het *hip-hop*-kunstenaars en kletsrymers hul stemme teen die institusionele rassisme in Amerika begin dik maak deur musiek. Daar moet ook kennis geneem word dat Amerika (soos vele ander gekolonialiseerde lande, soos Suid-Afrika) tans steeds komplekse debatte rondom ras hanteer.

gelyke rasseontwikkeling in die VSA, met ’n spesifieke klem op swart bewussyn, soortgelyk aan die musiek-weerstandbewegings in Suid-Afrika (alhoewel daar teen die 1990s nie meer wetlik teen swart Amerikaners gediskrimineer was soos teen swart Suid-Afrikaners tydens apartheid nie) (Charry; 2012:1-2; Harrison, 2010:82). Farley (1999:63-65) merk dat die *hip-hop*-musiekgenre ’n jeugkultuur teweeggebring het wat deur kletsrymers op ’n vernuwende en insiggewende wyse belig is. Jong swartmense – wat van hul ouers se sosiale visie vir die gemeenskap ontneem is (soos blyk uit die uitgangspunte van swartmense in die Amerikaanse burgerregtebeweging (kyk voetnoot 52) – was aangetrokke tot *hip-hop*-kunstenaars se boodskappe van hoop vir gelyke regte en die tentoonstellings van bravade teen magstrukture (vgl. ook Charry, 2012:3). Vanuit die wyer spektrum *hip-hop*-genre, ontwikkel twee bene: (i) *swart nasionalistiese kletsrym* en (ii) *gangsta kletsrym*.

Swart nasionalistiese kletsrym lewer politieke protes deur na Amerikaanse swart nasionalisme te streef. Voorbeelde van dié tipe *hip-hop* is die Amerikaanse kletsrymgroep *Public enemy,*[53] se albums *It Takes a nation of millions to hold us back* (1988) en *Fear of a Black Planet* (1990). Hierteenoor beklemtoon die tweede been, *gangsta kletsrym*, die rassekonflik van die vroeë 1990s in Amerika en moedig konfrontasie met institusionele magte, gewoonlik die polisie, aan. Dié kletsrymers bemoedig eerder geweld en misdaad as regmatige politieke aksies. Amerikaanse kletsrymers, soos Tupac Amaru Shakur[54] en lede van die NWA (Niggaz with Attitude), vind aanklank by die uitbeelding van misdaad en geweld in die agterbuurte van Amerika (Harrison, 2010:82). Dié uitbeeldings van misdaad en geweld hou verband met Amerikaanse swart bendes (soos te sien aan die term *gangsta* wat sleng vir ’n bendelid is). Dié verbandlegging blyk veral uit Shakur se loopbaan, musiek en kletsryme, soos blyk uit die verwysing na Amerikaanse bendes in sy lirieke

---

[53] Die *hip-hop*-groep *Public Enemy* bestaan uit Chuck D, Flavor Flav, Professor Griff, Khari Wynn en DJ Lord. Die groep is in 1982 in New York gevorm en is meestal bekend vir hul polities-belaaide musiek, kritiek van die Amerikaanse media en ’n aktiewe belang by die frustrasies van die Afro-Amerikaanse gemeenskap. Om dié rede is hulle een van die mees hoogaangeskrewe groepe vanuit die 1990’s (Hilburn, 1998).

[54] Die Amerikaanse kletsrymer, platevervaardiger en akteur, Tupac Amaru Shakur, is die gekonstrueerde persona van Lesane Parish Crooks (1971-1996). Shakur word oor die algemeen as een van die mees invloedryke kletsrymers gesien (Gotrich, 2016; Levs, 2006).

(vermoedelik was hy ook betrokke by bendes[55]). Op sy beurt kan *Ninja* (en so dan ook die *Die Antwoord*) onder die *gangsta kletsrym*-been ressorteer, soos blyk uit *Ninja* se kopiëring van 'n gestereotipeerde *Coloured*-bendelid (vgl. 1.2.7). Die toepaslikheid hiervan word in Hoofstuk Vier aan die orde gestel.

Alhoewel *hip-hop* vanuit 'n politieke uitgangspunt ontwikkel het, het dit spoedig na die hoofstroommedia oorgevloei, vanwaar dit toeganklik vir 'n groter, multikulturele gehoor geword het[56] (Farley, 1999:55-60; vgl. Harrison, 2010:66;73; Hess, 2005:298-299). Die verkope van *hip-hop*- en kletsrymmusiek was beter as alle ander genres in die 1990's. Reeds in 1990 was *hip-hop*-kunstenaars, soos Tupac Shukar, *MC Hammer*[57] en *Vanilla Ice,*[58] reeds topverkopers en hulle het bo-aan die *Billboard* trefferlys[59] verskyn. Voorts het *hip-hop* die hoofstroommedia geïnfiltreer en *hip-hop*-invloede was in popmusiek, films, modetendense en advertensies te sien. *Hip-hop*-musiek het ook in die 1990's in Afrika gewild geword deur digitale media (soos radio, film en televisie) en deur die invoer van dié musiek op kassette (Charry, 2014:4). Jones en *Ninja* se gebruik van *hip-hop*-musiek as 'n medium vir kuns kan toegeskryf word aan die genre se internasionale en plaaslike gewildheid in die 1990s, wat parallel loop met die ontwikkeling van Jones se kunstenaarstem.

Volgens Charry (2012:1) het *hip-hop*-kunstenaars in Afrika (insluitend Suid-Afrika) hul eie regmatige stem in dié genre in die 1990's ontwikkel,[60] waaruit afgelei kan word dat

---

[55] Shakur is in 1996 raakgeskiet in 'n bende-georganiseerde verbyry-skietery (wat die gevolg was van 'n bendeoorlog) en is kort daarna na aanleiding van 'n skoot in sy regterlong oorlede (Reed, 2014).

[56] In 1999 is die genre byvoorbeeld in *Times Magazine* ('n hoofstroom-media tydskrif) erken as een van die mees suksesvolle musiekgenres van die 1990s (Harrison, 2010:66; 73).

[57] Die Amerikaanse *hip-hop*-kunstenaar, danser, musiekvervaardiger, akteur en entrepreneur, MC hamer, is die gekonstrueerde persona van Stanley Kirk Burrell (1962). As een van die mees suksesvolle *hip-hop*-kunstenaars uit die 1990's word hy as 'n *hip-hop*-ikoon beskou (Fernaye, 2009).

[58] *Vanilla Ice* is die *hip-hop*-persona van Robert van Winkle (1967). Vanilla Ice is 'n Amerikaanse kletsrymer, akteur en televisie-aanbieder wat in die 1990's bekend geword het vir sy kletsrymmusiek (Rauschert, 2008; Mooney, 2009).

[59] Die *Billboard*-trefferlys bewerkstellig weekliks die gewildheid van treffers en albums in die VSA. Daar is ook *Billboard*-trefferlyste vir ander lande soos die Verenigde Koninkryk. Die uitslae word in die *Billboard*-tydskrif gepubliseer, asook op *Billboard biz*, 'n aanlyn weergawe van die tydskrif.

[60] Soos in voetnoot 51 genoem het *hip-hop*-musiek reeds in die laat-1970's en 1980 in Amerika begin ontwikkel. Charry (2012:1) is van mening dat *hip-hop*-kunstenaars in Afrika egter hul Amerikaanse voorgangers slegs gekopieer het, en eers teen die 1990's dié genre geëien het.

dié genre na aanleiding van globale blootstelling ook in Afrika begin ontwikkel het. Beide Eko (2001:31;34) en Charry (2012:3) let daarop dat die ontwikkeling en gewildheid van *hip-hop*- en kletsrymmusiek in Afrika voortspruit uit die Amerikaanse weergawe van die genre en nie uit plaaslike kulturele tradisies en invloede nie. Aanvanklik het kletsrymers in Afrika die Amerikaanse kultuur van die genre toegeëien, wat reeds dui op die kopiëring van die Amerikaanse. Kort voor lank het *hip-hop*-kunstenaars uit Afrika egter dié genre hul eie gemaak deur in hul moedertale te begin kletsrym en elemente van tradisionele Afrika musiek by hul *hip-hop* te voeg (Charry, 2012:3-4; Eko, 2001:31, 34).

In Suid-Afrika het die gewildheid van *hip-hop*-musiek, anders as ander lande in Afrika, voortgespruit uit die eersgenoemde politieke uitgangspunte van hul Amerikaanse voorgangers en is gebruik as deel van die weerstandsbeweging teen apartheid. Veral swart studente het tydens opstande op straat begin kletsrym om hul frustrasies en emosies op 'n kreatiewe manier bloot te lê. Watkins (2001:29) stel egter dat *hip-hop* en kletsrym selfs na die beëindiging van apartheid steeds oor rassisme en marginalisering gehandel het (Watkins, 2001:29-32). Hiervolgens blyk dit dat *hip-hop* in Afrika voortspruit uit die Amerikaanse herkoms van die genre, maar uiteindelik deur kunstenaars in Afrika hul eie gemaak is. Buiten die verwesterse toeëiening van die genre, het Suid-Afrikaanse kunstenaars juis aanklank gevind by dié genre se potensiaal om politieke frustrasies weer te gee. McQuaid (2016) merk dat *hip-hop*-musiek in Suid-Afrika egter eers in die 2000's hul eie, regmatige styl ontwikkel het ten einde nie meer bloot Amerikaanse invloede te kopieer nie. Kontemporêre *hip-hop*-musiek handel eerder oor geleefde Suid-Afrikaanse ervaringe, soos blyk uit die musiek van die Suid-Afrikaanse kletsrymers AKA (Kiernan Jarryd Forbes, geb. 1988) en K.O (Ko Kapches, geb. 1986).

Die opkoms van 'n digitale samelewing in die 1990's (vgl. 3.2) loop parallel met die internasionale gewildheid van *hip-hop*- en kletsrymmusiek. Hiervolgens word *hip-hop* geken aan *monstersameling,* wat die kopiëring en vermenging van reeds bestaande musiek uit ander genres met 'n bepaalde kunstenaar se eie *hip-hop*-musiek behels deur digitale tegnologie te gebruik. 'n Voorbeeld hiervan is die Amerikaanse *hip-hop*-groep *2 Live Crew* se gebruik van die Amerikaanse sanger en liedjieskrywer, Roy

Orbison, se gewilde poptreffer.[61] Die monstersameling van musiek hou egter bepaalde wetlike problematiek in rakende die kopiereg en outeurskap van liedere. Sekere *hip-hop*-kunstenaars het nie altyd die finansiële steun gehad om die kopiereg op dié musiek te betaal nie, maar nogmaals musiek van ander kunstenaars gebruik om hul eie weergawes te konstrueer (Harrison, 2010:83). Volgens Schumacher (1995:253-273) word monstersameling op twee maniere gebruik: i) kunstenaars met groter begrotings (en die finansiële steun van platemaatskappye) het betaal om bekende deuntjies gedeeltelik te gebruik en dié deuntjie het 'n meer prominente rol in die finale lied; of ii) kunstenaars het 'n *collage*-aanslag geneem wat inhou dat oorspronklike liedjies met 'n bepaalde kunstenaar se eie musiek vermeng word ten einde die gebruik van 'n ander kunstenaar se musiek te versteek. Deur laasgenoemde *collage*-aanslag te neem gebruik *hip-hop*-kunstenaars dikwels onwetlike bronmateriaal ten einde kopiereghouers te ontduik. Die belang van monstersameling vir dié studie lê in die wyse waarop reeds bestaande klanke en musiek gekopieer word waardeur die oorspronklike versluier word. Vanuit dié beskouing word liedjies wat van monstersameling gebruik maak, met behulp van digitale tegnologie, kopieë sonder oorsprong, juis omdat die oorspronklike liedjie deur die kopie versluier word (vgl. 2.6.3).

In samehang met bogenoemde, skep *hip-hop*-kunstenaars ook personas tydens hul uitvoerings, wat alreeds dui op die skep van 'n kopie waarvan die oorspronklike onduidelik is (vgl. 3.3). *Hip-hop*-kunstenaars se gebruik van personas is afkomstig van dié kunstenaars se pogings om aanklank te vind by swart samelewingsgroepe waaruit dié genre ontwikkel. Vanuit die inleidende bespreking van die genre, blyk dit dat *hip-hop*-musiek die lewenservaringe van swart Amerikaners artikuleer. Farley (1999:55-60) en Harrison (2010:81-82) merk dat *hip-hop*-kunstenaars se kommersiële sukses gekoppel is aan die sogenaamde "egtheid" van dié ervaringe. Om dié rede sal sekere kunstenaars 'n persona skep wat met dié lewenservaringe kan identifiseer en die ervaringe kan artikuleer, alhoewel hul oorspronklike biografiese identiteit nie noodwendig die ervaringsbegrip deel nie. Na aanleiding hiervan stel Hess (2005:298)

---

[61] 'n Voorbeeld hiervan is die Amerikaanse *hip-hop*-groep, *2 Live Crew* se gebruik van die Amerikaanse sanger en liedjieskrywer, Roy Orbison, se gewilde poptreffer *Pretty Woman* in hul weergawe van die lied met dieselfde naam. In dié lied gebruik *2 Live Crew* Orbison se treffer se kenmerkende deuntjie, maar skryf hul eie lirieke wat handel oor swart vroue en liefdesverhoudinge (Harrison, 2010:83).

dat *hip-hop*-kunstenaars hul oorspronklike biografiese identiteite versluier om bemarkbaar aan 'n groter hoofstroomgehoor te wees – wat inkoop op die "geleefde ervaringe" van *hip-hop*-kunstenaars. Hiervolgens kan verbande getrek word tussen 'n *hip-hop*-persona (wat die kletsrymer se oorspronklike identiteit versluier) en die skep van simulasies as kopieë waarvan die die oorsprong onduidelik is (vgl. 2.6.3). In samehang hiermee kan Jones se konstruering van *Ninja*, wat skynbaar swart en *Coloured* lewenservaringe deel (vgl. 1.2.7 en 1.2.8) aan die *hip-hop*-genre toegeskryf word. Die belang hiervan kom na vore in Hoofstuk Vier.

Voorts word die *hip-hop*-persona dikwels gekenmerk deur 'n kostuum wat die kunstenaar se biografiese identiteit verdoesel. Potter (1995:121-122) stel dat die kostuum 'n sentrale aspek van die *hip-hop*-persona is omdat dit die karakter visueel verwerklik. Kletsrymers stylleer hulself om by 'n sogenoemde *hip-hop*-styltendens in te pas, byvoorbeeld goue kettings, te groot tekkies en swart leerbaadjies.

Vanuit bogenoemde blyk dit dat *hip-hop*-kunstenaars se kommersiële sukses bepaal word deur hul ervaringsbegrip van 'n onderdrukte swart lewenservaring. Om dié rede is dit ironies dat die meerderheid van die genre se aanhangers in die 1990s witmense was (vgl. Harrison, 2010:81-82). Gevolglik het wit aanhangers *hip-hop* se beelde van "swartheid" gekopieer en op 'n voyeuristiese wyse met hul eie ervaringe vermeng (Farley, 1999:63; Harrison, 2010:81-82). Buiten vir die gebruik van 'n persona om sogenoemde "geleefde ervaringe" uit te leef, word personas ook deur wit kletsrymers gebruik om i) die swart lewenservaringe te kopieer en ii) skynbaar die ervaringe van swartmense te deel ten einde kommersiële sukses te behaal. Hiervolgens kan wit *hip-hop*-kunstenaars wat 'n persona konstrueer nie uit sy of haar persona tree sonder om die geloofwaardigheid van die persona in gedrang te plaas nie (Hess, 2005:302-305). Wit kletsrymers se gebruik van 'n persona skep dikwels die illusie dat hulle wel swart lewenservaringe meedeel. Frith (1996:71) beklemtoon dat die illusie wat deur personas geskep word, deur die musiek se lirieke as die waarheid, of sogenaamde oorspronklike werklikheid, ervaar word, alhoewel 'n persona eintlike 'n simulasie skep. Voorbeelde van wit kletsrymers wat personas skep ten einde aansluiting te vind by die swart kultuur wat deur die *hip-hop*-genres verbeeld word, is Eminem (biografiese identiteit Marshall Matters) en Vanilla Ice (biografiese identiteit Robert van Winkle), wat Ninja (*in* Jardin, 2010) as twee van sy grootse invloede sien. Vanilla Ice se platemaatskappy se offisiële

kunstenaarsbiografie het destyds aangevoer dat Vanilla Ice in ŉ arm agterbuurt grootgeword het. Hy het sy kredietwaardigheid as *hip-hop*-kunstenaar verloor toe die *Dallas morning live*-program sy biografiese identiteit as ŉ wit, middelklas inwoner van Dallas onthul het (Hess, 2005:297; vgl. Harrison, 2010:90). Binne ’n Suid-Afrikaanse konteks is Jack Parow (biografiese identiteit Zander Tyler) en Snotkop (biografiese identiteit Francois Henning) voorbeelde van wit kunstenaars wat deelneem aan die *hip-hop-* en kletsrymdiskoers. Snotkop was byvoorbeeld eers bekend as Lekgoa (’n neerhalende naam wat uit Tswana en Sotho gekombineer is om na ’n witmens verwys) en hy kletsrym in Afrikaans en Sotho en vermeng terselfdertyd aspekte van dié kulture.

Vanuit bogenoemde ondersoek na *hip-hop*-musiek word tot die gevolgtrekking gekom dat dié genre geken word aan die gebruik van monstersameling (deur digitale tegnologie) en personas waardeur swart lewenservaringe geartikuleer word. Dié kenmerkende aspekte van *hip-hop*-musiek stel musikante in staat om kopieë sonder oorsprong in die vorm van musiek en identiteite te skep, wat ooreenkomste toon met Baudrillard se uitgangspunte rondom die skep van kopieë sonder oorsprong as simulasies (vgl. 2.5 en 2.6.3).

In samehang met die invloed van *hip-hop,* is die toevoeging van elektroniese dansmusiek tot Jones en *Ninja* se kunsuitinge ook opvallend. Elektroniese dansmusiek is ’n omvattende genre wat ’n aantal subgenres insluit, soos *techno*, *trance*, *house*, *rave* en *euro-dans*, om slegs enkele voorbeelde te noem. Anderson (2013) verduidelik dat dié subgenres in wese dieselfde kenmerkende eienskappe het en slegs deur minimale elemente verskil, soos die invloede van ander genres om ’n elektroniese dansmusiek-subgenre te skep (Kent, 2013). Derhalwe ondersoek dié verhandeling die kenmerke van elektroniese dansmusiek as ’n geheel. Dié subgenres word saamgegroepeer as elektroniese dansmusiek na aanleiding van hul kenmerkende vinnige tempo en ritme (wat onderskei word van ander genres deur 130-150 slae per minuut) en die gebruik van digitale instrumente (Butler, 2006:12-13, 94; Kent, 2013).

Elektroniese dansmusiek is een van gewildste musiekgenres van die 1990’s (soortgelyk aan *hip-hop*-musiek), wat kan dui op Jones se blootstelling aan die genre. Die gewildheid van elektroniese dansmusiek in die 1990’s is gesentreerd rondom dié genre se reaksie teen populêre musiek, naamlik die gedagte van ’n oorspronklike outeur (soortgelyk aan *hip-hop*), asook die wyse waarop musiek opgevoer word deur

klank in “egte tyd” voor aanskouers te vermeng en te skep (eerder as om dit vooraf op te neem). Voorts word elektroniese dansmusiek aan die eksperimentering met digitaal-gegenereerde klank gekenmerk. Anders as *hip-hop* wat in rasse-politiek geanker is, is elektroniese dansmusiek eerder gesentreerd rondom die skep van musiek deur digitale klank (Butler, 2006:12-13, 94; Harrison, 2010:90; MacDonald, 2016). Dié toevoeging van digitale tegnologie dui reeds op die potensiaal wat die genre het as middel om kopieë sonder oorsprong te skep (vgl. 3.2).

Volgens Anderson (2013) is die kopiëring en kombinasie van verskeie reeds bestaande klanke om ’n samehangende liedjie te skep ’n sentrale aspek van elektroniese dansmusiek en daarom word elektroniese dansmusiek, net soos *hip-hop,* aan monstersameling gekenmerk (Langford, 2009). Elektroniese dansmusiekvervaardigers versamel tipies ’n klankbiblioteek wat gebruik word om nuwe musiek te skep deur reeds bestaande musiek te vermeng (Greenburg, 2013). Monstersameling word deur elektroniese dansmusiekvervaardigers of -platejoggies (DJ’s) geïmplementeer deur die draaitafeltegniek (*turntablism*) tydens opnames, en word ook tydens optredes gebruik. Die draaitafeltegniek behels die manipulasie van klank deur gebruik te maak van ’n draaitafel waarop plate gekrap word, terwyl die plaat speel, ten einde ’n hoë frekwensie klank te skep. Plate word ook dikwels vorentoe en agteruit gedraai terwyl dit gespeel word, om ’n nuwe weergawe van die reeds bestaande musiek op die plaat te skep. Tesame met draaitafels gebruik elektroniese dansmusiekvervaardigers en -platejoggies ook ’n platejoggie-menger (*DJ Mixer*) – ’n tipe klankvermenging-konsole wat gebruik word om te verseker dat die oorgang van een snit of klank na ’n ander glad verloop. Waarop dit neerkom, is dat ’n elektroniese dansmusiekvervaardiger of -platejoggie (oftewel draaitafelspeler) reeds bestaande klanke manipuleer, stileer en vermeng. Net soos musikante vanuit ander genres, tree elektroniese dansmusiekplatejoggies voor ’n gehoor op terwyl hulle musiek vermeng deur die draaitafeltegniek. Gevolglik is die klank wat die aanskouer hoor ook musiek wat die draaitafelspeler vir die eerste keer hoor en ervaar. Dit beteken dat die onderskeid tussen om musiek vooraf te vervaardig en die aksie om daarna te luister ineenstort. Die draaitafeltegniek behels voorts ook die vermenging van verskillende musiekgenres, soos klassieke musiek en filmklankbane, om elektroniese dansmusiek te skep (Harrison, 2010:94-95). Hieruit blyk dit dat ’n draaitafelspeler of elektroniese dansmusiekplatejoggie reeds bestaande klanke voortdurend kopieer ten einde klank

en musiek te skep, waarvolgens kopieë sonder oorsprong geproduseer word, wat verband hou met Baudrillard se konseptualisering van simulasies as kopieë sonder oorsprong (vgl. 2.5; 2.6.3).

Digitale tegnologie word voorts, in samehang met bogenoemde, gebruik om die klank van elektroniese dansmusiek te verskerp deur klank met digitale instrumente te skep, wat deur rekenaarprogramme bewerkstellig word. Hiervolgens is die eindproduk klank wat deur digitale instrumente en rekenaars uitgevoer word, eerder as deur mense. Baudrillard (1990 [1983]:83) veronderstel dat musiek wat deur digitale tegnologie gegenereer word, 'n musikale *illusie* skep (vgl. ook. Baudrillard, 2005 [2004]:28; 2.6). Hiervolgens word klank geskep wat die illusie skep dat 'n oorspronklike liedjie gehoor word, alhoewel dié musiek eintlik deur digitale instrumente as kopieë van oorspronklike instrumente geskep word. Gevolglik word klank geskep wat in 'n virtuele ruimte deur digitale tegnologie gevorm word. Soos in die hoofstuk beredeneer (vgl. 3.2), word kopieë sonder oorsprong in 'n virtuele ruimte geproduseer, waarvolgens musiek wat deur 'n virtuele ruimte geskep is, ook 'n kopie is van reeds bestaande klank.

Elektroniese dansmusiek word voorts deur die gebruik van personas gekenmerk, soortgelyk aan *hip-hop*-musiek. Anders as *hip-hop*-kunstenaars se personas, neem elektroniese dansmusiekkunstenaars personas aan om hul eie teenwoordigheid te versteek of te minimaliseer, sodat die elektroniese of digitale aard van musiek beklemtoon kan word. Sekere elektroniese dansmusikante sal hul teenwoordigheid verbloem deur 'n masker of kostuum te dra wat hul oorspronklike, biografiese identiteit verbloem. Die Suid-Afrikaanse elektroniese dansmusikant *Jax Panik*, as protagonis van die elektroniese dansmusiekgroep met dieselfde naam – *Jax Panik* (2007) – dra byvoorbeeld aanvanklik tydens optredes 'n groot wit masker, wat verhoed dat die gehoor sy gesig kan sien. Sodoende word sy oorspronklike biografiese identiteit verskuil en die aanskouer weet nie wat sy regte naam of ras is nie en ook nie hoe hy waarlik lyk nie.[62] Sekere elektroniese dansmusiekkunstenaars probeer hul eie

---

[62] Die groep *Jax Panic* is aktief sedert 2007 en bestaan uit lede Hugo Chichava, Johannes Jacobus van Heerden, Johnny de Ridder, Theunis Uys, Deon van Zyl, Christopher Smith, Edward Cox, Steve, Jeremy Puren, Kailyn Johnson, Chris Beyrens, Ash Stephenson en Devan Swanepoel. Dit is onduidelik watter een van dié individue die protagonis van die groep is, omdat die oorspronklike identiteit versluier word.

oorspronklike identiteit in so ’n mate verskuil dat die personas uiteindelik ontliggaam word en eerder in ’n virtuele ruimte ver-werklik word (Reynolds, 2004 [1995]:259). ’n Voorbeeld hiervan is die virtuele, elektroniese dansmusiekgroep *Gorillaz* vanuit Brittanje. Dié groep is in 1998 deur Damon Albarn en Jamie Hewlett gekonstrueer. Groepslede is die geanimeerde karakters *2D, Murdoc Niccals, Noodle* en *Russel Hobbs.* Dié fiksionele karakters is egter nie blote personas wat deur musikante uitgeleef word nie, maar bestaan totaal en al in ’n geanimeerde virtuele ruim (Paul, 2001). Die virtuele ruim waarin die groepslede “leef”, bestaan uit hul webtuiste, musiekvideo’s en ander kort animasiefilms. Hul musiekstyl is ’n samesmelting van ondermeer *hip-hop* en elektroniese dansmusiek (Paul, 2001). Die belang van die gebruik van personas in elektroniese dansmusiek lê by die feit dat personas gebruik word op die musikant se oorspronklike identiteit te versluier. Hiervolgens is die elektroniese dansmusiek-persona ’n kopie sonder ’n definitiewe oorsprong, soortgelyk aan *hip-hop*-personas (vgl. 3.3. en 2.6.3).

Vanuit bogenoemde ondersoek na *hip-hop* en elektroniese dansmusiek is dit opvallend dat die invloed van dié genres in die 1990’s na die Suid-Afrikaanse musiektoneel getransponeer is deur i) die parallelle ontwikkeling van globalisering (met die hulp van digitale tegnologie, soos die internet en gepaarde elektroniese media) en ii) die beëindiging van Suid-Afrika se isolasie van internasionale tendense na die beëindiging van apartheid en gepaarde sensuurwette en kulturele boikotte (vgl. Allan, 2004:83; Eko, 2001:26; Pissarra & Majavu, 2011:7; 1.2.2). Na aanleiding hiervan het die Suid-Afrikaanse musiekgenre, *kwaito*, ontwikkel uit spesifiek *hip-hop-* en elektroniese dansmusiek.

Volgens Allan (2004:85) het *kwaito* in die mid-1990s, na die beëindiging van apartheid, ontwikkel as ’n nuwe Suid-Afrikaanse musiekgenre wat die invloede van *hip-hop* en elektroniese dansmusiek vermeng ten einde ’n genre te skep wat uniek is aan Suid-Afrika se stedelike swart jeug (sien ook Watkins, 2001: 29-32). Steingo (2005:333) verduidelik dat *kwaito*-musiek voortspruit uit die swart Suid-Afrikaanse jeugkultuur wat in die postapartheidsera ontwikkel het. Soortgelyk aan *hip-hop* in die VSA, hou *kwaito*-musiek nou verband met rassepolitiek, en swart kunstenaars gebruik dié genre om hul frustrasies rakende armoede en sosiale onreg te deel. ’n Enkele voorbeeld is Arthur

Mafokate se beknopte album (EP) *Kaffir*[63]. Die term "kaffir" is een van die mees neerhalende maniere om in Suid-Afrika na 'n swartmens te verwys. Dié beknopte album het vier weergawes van die titelsnit bevat en twee weergawes van die snit *Daai ding*. In laasgenoemde snit word die lirieke *"Nee baas, don't call me kaffir"* uitgeroep. In die konteks verwys die woord "baas" na hoe swartmense dikwels gedurende apartheid hul wit werkgewers aangespreek het. Hierdie album was 'n besonderse kragtige en uitdagende stelling oor die rassepolitiek waarmee Suid-Afrika belaai is na kolonialisme en apartheid as rasgebaseerde ideologieë wat die land radikaal beïnvloed het. Soortgelyk aan sy Amerikaanse *hip-hop*-invloede, deel Mafokate sy lewenservaring as 'n swartmens binne 'n sisteem waar diskriminasie en vooroordeel jeens swartmense geheers het (Steingo, 2005:338).

Aanvanklike skeppers van *kwaito*-musiek was *Arthur Mafokate*, *Boom Shaka* (wat deur Steingo (2005:337) as die eerste *kwaito*-musiekgroep beskou word) en *Trompies. Kwaito*-musiek word meestal deur dreunende basslae gedomineer en ritmiese herhaling van energieke deuntjies, soos kenmerkend deur die vinnige ritmes van elektroniese dansmusiek. In die gees van internasionale tendense van elektroniese dansmusiek is die instrumentele agtergrondmusiek meestal rekenaargegenereerd. Gepaard hiermee kletsrym die *kwaito*-kunstenaar saam met elektroniese dansmusiek. Die lirieke handel dikwels oor Suid-Afrikaanse swart lewenservaringe en swart identiteit, op 'n soortgelyke wyse as die *hip-hop*-genre. Tipies is die *kwaito*-kunstenaar se stem wat kletsrym die enigste menslike aspek van die liedjie omdat alle ander klanke deur digitale tegnologie geskep word. *Kwaito*-kunstenaars breek weg van die internasionale templaat van *hip-hop,* deur in 'n sameflansing van plaaslike tale soos Zoeloe, Sesotho, Xhosa, Engels en Afrikaans te kletsrym (Allan, 2004:85-86). Ninja (*in* Culhane, 2009) stel ook dat *kwaito* 'n groot invloed op *Die Antwoord* se musiek het. Die toepaslikheid van *kwaito*-musiek word in Hoofstuk Vier aan die bod gestel as 'n

---

[63] Binne 'n Suid-Afrikaanse konteks is die woord "kaffir" 'n uiters neerhalende term wat na swartmense verwys. Giliomee (2003:17) verduidelik dat dié term oorspronklik deur die Arabiese Moslems gebruik is om na swart ongelowiges of heidene te verwys (vanuit 'n Arabiese oorsprong, word die woord ook gespel *kafhir* of *caffre*). In 'n Suid-Afrikaanse konteks, is die woord "kaffir" in die vroeg sewentiende eeu gebruik om na swartmense, wat as onbeskaafde heidene beskou is, te verwys.

invloed op *Ninja* en *Die Antwoord* waardeur simulasies geskep kan word omdat *kwaito*-musiek in *hip-hop*- en elektroniese dansmusiek gesetel is.

Ter samevatting word die volgende afleidings gemaak: sowel *hip-hop* as elektroniese dansmusiekgenres het in die 1990's as gewilde musiektendense internasionaal gefloreer, waaraan die invloed op Jones en *Ninja* toegeskryf word. Vanuit die omskrywing en diepere ondersoek na *hip-hop*- en elektroniese dansmusiek blyk dit dat musikante kopieë sonder definitiewe oorsprong kan produseer deur die gebruik van digitale tegnologie en personas in dié genres. Hiervolgens skep die gebruik van dié genres aan musikante die geleentheid om simulasies te skep.

3.5 Slotbeskouings

In hierdie hoofstuk is invloede op Jones en *Ninja* se kunsbesef aan die orde gestel. Die ondersoek na dié invloede is in twee dele nagespeur. Eerstens is virtuele ruimtes wat deur digitale tegnologie geskep word, ondersoek. Voortspruitend hieruit is die gebruik van digitale tegnologie en personas in *performance*, nuwe-mediakuns, *hip-hop* en elektroniese dansmusiek ondersoek. Hiervolgens is verbande gelê tussen die skep van kopieë sonder oorsprong deur dié invloede en Baudrillard se konseptualisering van simulasies. Ingevolge hiervan is tot die gevolgtrekking gekom dat kunstenaars en musikante wat dié gekose invloede gebruik om kuns te skep, soos Jones en ook *Ninja*, simulasies deur hul kuns kan produseer.

In die volgende hoofstuk van die verhandeling word Jones se spel met karakters en personas en die eindelike skep van *Ninja* aan die hand van Baudrillard se ordes van die simulakrum geïnterpreteer. Voortvloeiend hieruit word *Ninja* as 'n simulakrum geïnterpreteer, wat deur die skep van voortdurende simulasies vergestalt en ook onderhou word.

HOOFSTUK VIER

’n INTERPRETASIE VAN JONES SE VER-WERKLIKING VAN NINJA AS ’n SIMULAKRUM

4.1 Inleiding

In die vorige hoofstuk is invloede op Jones en *Ninja* se kunsbesef nagespeur. Hieruit is die gebruik van digitale tegnologie en gepaardgaande virtuele ruimtes, asook bepaalde kuns- en musiekgenres – naamlik *performance,* nuwe-mediakuns, *hip-hop-* en elektroniese dansmusiek – as hoofinvloede op Jones en *Ninja* se kunsbesef geïdentifiseer en ontrafel. In ooreenstemming met my teoretiese raamwerk in Hoofstuk Twee – naamlik Baudrillard (1981;1983) se teoretisering van die simulakrum – bied hierdie invloede aan kunstenaars en musikante die geleentheid op kopieë sonder oorsprong as simulasies te produseer.

Hoofstuk Vier is gesentreerd rondom Jones se ver-werkliking van Ninja[64] as ’n simulakrum. In hierdie hoofstuk word ondersoek ingestel na die wyses waarop Jones, deur spel met karakters en personas, as die oorspronklike versluier word en eindelik *Ninja* konstrueer en ver-werklik. In dié verband word aandag spesifiek geskenk aan die wyse waarop *Ninja* uiteindelik vir Jones as ’n simulakrum verwesenlik. Die interpretasie van *Ninja* ontvou rondom Baudrillard (1981;1983) se ordes van die simulakrum (soos belig in Hoofstuk Twee; vgl. 2.5 en 2.6) wat as ’n metode gebruik word om die ontwikkeling en vergestalting van *Ninja* as ’n simulakrum te ondersoek.

Die hoofstuk val in twee dele. Die eerste deel behels ’n ondersoek na Jones se stelselmatige konstruering van karakters en personas aan die hand van Baudrillard se simboliese orde, die orde van nabootsing, asook die orde van produksie (kyk 2.6.1; 2.6.2 en 2.6.3). Hier word spesifiek verwys na Jones as lid en inherente oorspronklike in die *hip-hop-*kletsrymgroep *The Original Evergreen* (1995) as deel van die

---

64 Daar word in hierdie hoofstuk na *Ninja* (kursief) verwys wanneer daar verwys word na Jones se betrokkenheid en konstruering van hom as ’n kunswerk. Ninja (nie kursief) verwys na die selfstandige identiteit Ninja nadat hy Jones totaal verwesenlik het as simulakrum.

simboliese orde (kyk 2.6.1). Daarna word Jones se konstruering en vertolking van die karakters op die albums *Memoirs of a clone* (2001) en *The Ziggurat* (2003) in lyn met Baudrillard (kyk 2.6.2) se orde van nabootsing geïnterpreteer. Die eerste gedeelte van die hoofstuk word afgesluit met Jones se konseptualisering en uitlewing van die persona *Max Normal* (2001-2008) aan die hand van Baudrillard se orde van produksie (kyk 2.6.3). Dit word gedoen om sodoende Jones as oorspronklike werklikheid te situeer wat *Ninja* ver-werklik.

Die tweede gedeelte van hierdie hoofstuk behels voorts ŉ interpretasie van *Ninja* van *Die Antwoord* as ŉ simulakrum. Hier word veral gefokus op hoe Jones (die konseptualiseerder), as die oorspronklike, by wyse van simulasies uiteindelik vervang en verwesenlik word deur Ninja. Dié gedeelte verloop soos volg: eerstens word ŉ uitgebreide biografie van *Ninja* weergegee om hom sodoende te kontekstualiseer. Vervolgens word ŉ vergelyking getref tussen Jones en *Ninja* ten einde Ninja se vervanging en verwesenliking van Jones as die aanvanklike oorspronklike uit te lig. Hierna volg ŉ interpretasie van Ninja as ŉ simulakrum wat voortbestaan binne ŉ hiperwerklikheid aan die hand van Baudrillard se orde van simulasies (vgl. 2.6.4; 2.6.5).

4.2 Watkin Tudor Jones as die simboliese orde

Baudrillard (vgl. 2.6.1) se konseptualisering van die simboliese orde dien as wegspringpunt om *Ninja* as simulakrum te ontleed. Die simboliese orde behels dat die waarde van tekens voorafbepaal en vas is binne ’n sisteem van betekenis (kyk 2.6.1). Die wyse waarop tekens se waarde in die simboliese orde voorafbepaal en vasgestel word, kan in verband gebring word met Jones se biografiese gegewens as ’n sogenaamde oorspronklike en sy aanvanklike kletsrymloopbaan as deel van *The Original Evergreen*, voordat hy ’n spel met karakters en personas geloods het.

In Hoofstuk Een is Jones aan die leser bekendgestel (vgl. 1.2.3). Ek het aangetoon dat Jones ŉ wit, bevoorregte, Engelssprekende, Suid-Afrikaanse kletsrymer en konseptuele *performance*-kunstenaar is. Jones se voorkoms kan soos volg omskryf word: Jones (kyk Figure 1 en 14) is ’n lang, skraal witman, met muisvaal hare. Hy het enkele tatoeëermerke wat vanuit die gegewe fotografiese beelde op sy lyf sigbaar is. Links op sy maag is ’n reghoekige tatoeëermerk, wat uit buitelyne bestaan. Dié

tatoeëermerk is die gaskoeldrank *Coca Cola* se Thailandse logo. Op Jones se linkerarm is 'n tatoe-mou (*tattoo sleeve*) onder sy klere sigbaar (vgl. Figuur 14). Dié tatoe-mou beeld 'n feetjie tussen rankplante uit. Jones se dialek is dié van 'n Engelssprekende Suid-Afrikaner en hy gebruik byna geen kru-taal of vloekwoorde in onderhoude nie (kyk Video 7). Soos in Hoofstuk Een vermeld (vgl. 1.2.3), het Jones grootgeword tydens die apartheidsera, met spesifieke voordele, soos 'n goeie skoolopleiding, omdat witmense deur die apartheidsisteem bevoordeel is.

Vanuit bogenoemde beskouing kan Jones se vroeë kunsuitinge en sy betrokkenheid by *The Original Evergreen* as tekens geïnterpreteer word, wat na Jones as die oorspronklike verwys en waarvan die betekenis nie betwyfel word nie (vgl. 1.2.3). In die simboliese orde word tekens se waarde voorafbepaal (vgl. 2.6.1). Voortvloeiend word Jones se biografiese gegewens (wat deur 'n sisteem gekondisioneer en bepaal word) as 'n sogenaamde oorspronklike in die simboliese orde geïnterpreteer. Die vasgestelde betekenis van tekens in die simboliese orde hou in dat die waarde van tekens nie betwyfel word nie en sodoende verbonde is om na die oorspronklike werklikheid te verwys. Hiervolgens word die afleiding gemaak dat Jones se debuut op die kletsrym-toneel, as deel van *The Original Evergreen,* as tekens van dié voorafbepaalde betekenis gelees kan word. Hiermee word bedoel dat Jones se biografiese gegewens nie betwyfel word as deel van *The Original Evergreen* nie, waarvolgens die werklikheid as oorsprong (Jones) nie bevraagteken word nie.

Soos in Hoofstuk Een aangetoon, loods Jones 'n spel met die uitbeelding van verskeie karakters op sy debuut solo-album *Memoirs of a clone* en die album *The Ziggurat* (wat hy saam met *The Constructus Corporation* uitreik) (kyk 1.2.3). Dié karakters word in die hieropvolgende orde van nabootsing as kopieë of nabootsings geïnterpreteer, wat verband hou met Baudrillard (kyk 2.6.2) se uitgangspunte rondom die vermeerdering van nabootsings in die orde van nabootsings, waarvolgens tekens se waarde bevry word van 'n voorafbepaalde betekenis.

4.3 Die orde van nabootsing: eindelose nabootsings van musiekgenres en karakters

In ooreenstemming met Baudrillard se orde van nabootsing (kyk 2.6.2), loods Jones ’n spel met die nabootsing van verskeie musiek- en kunsgenres, asook karakters op sy debuut solo-album *Memoirs of a clone* (2001) en die spel word op die album *The Ziggurat* (wat Jones as deel van *The Constructus Corporation* uitgereik het) voortgesit.

Die titel van die *Memoirs of a clone*-album (Snit 3) dui reeds op ’n spel met nabootsings, omdat ’n kloon (*clone*) op kopiëring dui. Soos die titel aandui, is die album saamgestel uit nabootsings van musiekgenres (onder meer *hip-hop-* en elektroniese dansmusiek) en karakters, wat verband hou met die vermeerdering van nabootsings in die orde van nabootsing. Jones verander deurgaans die styl van die musiek deur musiekgenres soos, onder meer, *hip-hop-* en elektroniese dansmusiek te kopieer. Die titelsnit *Memoirs of a clone* (Snit 4) is byvoorbeeld in ’n *hip-hop*-styl uitgevoer en Jones kletsrym op dié snit. So ook is die snit *Be Kind To Animals* (Snit 5) ’n nabootsing van Amerikaanse *hip-hop* en kletsrym. Die snit *You talk too loud* (Snit 4) is ook ’n *hip-hop*-lied, maar dié snit toon ook ’n invloed van elektroniese dansmusiek, deur die toevoeging van digitaalgegenereerde klank. In samehang hiermee is *Good Old Fashion Loving* (Snit 6) ’n elektroniese dansmusiek-snit. Die klank op dié snit is heeltemal digitaal gegenereer en Jones sing op die snit, eerder as om te kletsrym, alhoewel dié snit nie die vinnige tempo het waaraan elektroniese dansmusiek gekenmerk word nie (kyk 3.4.2). Die album bevat ’n snit *Shaboom* (Snit 7), waar Jones die treffer *Sha Boom* (1954) van *The Chords* (’n Amerikaanse musiekgroep) kopieer en sing, kenmerkend van monstersameling in beide *hip-hop-* en elektroniese dansmusiek (kyk 3.3.2) Dié spesifieke snit word afgesluit deur ’n dialoog tussen karakters wat in verskillende dialekte ’n gesprek met mekaar voer.

Jones (*in* Kahn, 2001) omskryf bogenoemde interaksie tussen karakters op die album as narratiewe wat in 'n tipe feëverhaal ontvou,[65] waarvolgens hy karakters deur middel van gekopieerde stemtone en dialekte skep. 'n Karakter kan geïnterpreteer word as 'n gedramatiseerde uitvoering, wat dui op 'n tydelike en oppervlakkige uitbeelding van 'n bepaalde identiteit, soos in Hoofstuk Drie beredeneer (kyk 3.3). In ooreenstemming hiermee is Jones se verbale vertolking van karakters, byvoorbeeld op die *Shaboom*-snit, 'n tydelike, dramatiese uitvoering van 'n bepaalde karakter wat deur musiek onderhou word. Jones verander byvoorbeeld sy stemtoon om soos 'n klein dogtertjie te klink (deur sy stemtoon te verhoog) wat in gesprek is met 'n Asiër, soos blyk uit die karakter se dialek en naam. Dié Asiër, genaamd *Ching*, word deur Jones vertolk deur 'n stereotiperende dialek te gebruik (soos blyk uit die uitspraak van Engels woorde soos byvoorbeeld *won't* word uitgespreek as *whont* met 'n verkorting of afkapping van die vokaal *o* of die weglating van die *r*-klank in woorde, soos blyk uit die uitspraak van *emperor* as *em-pe-rhe*). Die klein dogtertjie en *Ching* se interaksie word deur 'n storieverteller met 'n growwe, diep stem oorvertel. Jones stereotipeer ook ander karakters deur dialekte op die album, soos te hoor aan die Amerikaanse man wat hy in die *Memoirs of a clone* (Snit 4) -snit vertolk (Jones kopieer 'n Amerikaanse dialek deur dié karakter se *o*-klank te oorrond en *r*-klanke te rol).

Vanuit bogenoemde omskrywing van die album *Memoirs of a clone*, blyk dit dat Jones die album skep deur 'n aantal nabootsings, wat herinner aan die vermeerdering van nabootsings (of gekopieerde objekte) in die orde van nabootsing (vgl. 2.6.2). Alhoewel Jones nabootsings skep, is daar 'n simbiotiese interafhanklikheid tussen Jones as die oorspronklike en die musiekgenres en karakters wat hy op die album naboots, omdat dié album onder sy biologiese naam – Watkin Tudor Jones – uitgereik is. Dit hou in dat die luisteraar (oftewel aanskouer tydens *performances*) bewus is dat Jones die

---

[65] Tydens die liedjies kletsrym hy oor sy Suid-Afrikaanse ervaringe – branderplankry, Kaapstad, Jungle Oats en spot selfs met meisies wie se onderklere bo hul jeans uitsteek ('n styltendens wat in die vroeë 2000s gewild was). Die eerste lied op die album *Good Old Fashion Loving* toon invloede van Billie Holiday. Die daaropvolgende lied, *Max Normal*, word grootliks deur die Beastie Boys beïnvloed. Ander liedjies op die album word beskryf as die rustige musiek wat tipies op 'n Sondagmiddag geluister sou word, wat met ghitaarmusiek gekombineer word (Kahn, 2001).

oorspronklike is wat die musiekgenres en karakters naboots, maar die sukses van dié nabootsing word bepaal deur hoe goed Jones dit naboots (vgl. 2.6.2).

Jones sit dié bogenoemde spel met nabootsing voort op sy album *The Ziggurat,* wat hy as deel van *The Constructus Corporation* uitbring. *The Ziggurat* is saam met ’n grafiese novelle met dieselfde titel uitgebring, wat deur Nikhil Singh geïllustreer is (The Constructus Corporation, 2002:54). *The Ziggurat* se klankbaan, asook die gepaarde grafiese novelle ontvou rondom ’n wetenskapfiksie-feëverhaal, wat deur Jones geskryf is (African Dope, 2003). Hiervolgens word die narratief van *The Ziggurat* gekopieer deur ’n klankbaan en visuele grafiese novelle van dieselfde narratief te skep. *The Ziggurat* vertel die storie van ’n jong seun en kletsrymer, *Random Boy* en sy beste vriend, *Kidtronic*, ’n robot (die karakters is deur Sing geïllustreer in die grafiese novelle, Figuur 15).[66] Jones vertel die verhaal van die twee karakters aan die luisteraar deur ’n verskeidenheid karakters se stemme na te boots. Sodoende vind die karakters, soos op *Memoirs of a clone,* vorm deur gekopieerde dialekte en stemtone.

Die protagoniste van *The Ziggurat*, Random Boy en Kidtronic, kan gehoor word op die snit *Random Boy and Kidtronic* (Snit 8). Om Random Boy as ’n jong seun te verbeeld, verhoog Jones sy stemtoon wanneer hy as die karakter praat. Die Kidtronic-karakter klink soos ’n robot met ’n rekenaargegenereerde stem wanneer hy praat. *The Ziggurat* se storieverteller is ’n Asiër-man (soortgelyk aan *Ching* op *Memoirs of a clone*) wat gehoor word deur ’n gestereotipeerde aksent, soos blyk uit die uitspraak van Engelse woorde soos byvoorbeeld *perfectly* wat as *pê-fêj-tlie* uitgespreek word. Dié Asiër, wat deur Jones vertolk word, kan onder meer op *Random Boy and Kidtronic* en die titelsnit *The Ziggurat* (Snit 9) gehoor word. Op die snit *Rick Flare* (Snit 10) stel Jones ’n karakter met dieselfde naam voor. *Rick Flare* is ’n Amerikaanse kletsrymer, soos deur sy gestereotipeerde dialek (wat die oorronding van *o*-klanke en rol van die *r*-klanke behels) gehoor word. Die gebruik van ’n Amerikaanse dialek herinner aan Amerikaanse kletsrymers, wat verder dui op die nabootsing van Amerikaanse *hip-hop*.

---

[66] Die verhaal speel in *The Ziggurat* af, ’n gekonstrueerde piramiede wat deur digitale tegnologie onderhou word en in die buiteruim rondsweef. Random Boy en Kidtronic is deel van ’n “samelewing” wat in *The Ziggurat* woon, wat deur *The Constructus Corporation* bestuur en beheer word. Die veiligheid van *The Ziggurat* word op die spel geplaas deur *The Constructus Corporation,* en Random Boy en Kidrobot gaan op ’n avontuur waar hulle *The Ziggurat* en haar inwoners moet red (The Constructus Corporation, 2002:1).

Vanuit die laasgenoemde bespreking van die wyse waarop Jones karakters skep deur dialekte en stemtone te kopieer, blyk dit dat Jones se aanvanklike spel nabootsings van karakters uit *Memoirs of a clone* op *The Ziggurat* verdiep. Hiervolgens en in lyn met die orde van nabootsing, vermeerder die nabootsings wat Jones skep (vgl. 2.6.2)

In samehang met bogenoemde, vermeerder die nabootsing nóg meer op *The Ziggurat* deur die kopiëring van musiekgenres, soos *hip-hop* en elektroniese dansmusiek, op die klankbaan van die *The Ziggurat* (soortgelyk aan die nabootsing hiervan op *Memoirs of a clone*). *The Ziggurat* se klankbaan bevat snitte wat die *hip-hop*-genre naboots, byvoorbeeld *Rick Flare* (Snit 10), waarin Jones kletsrym. *Rick Flare* toon ook ’n invloed van elektroniese dansmusiek omdat digitaalgegenereerde klanke gehoor kan word. Die snitte *Random Boy and Kidtronic* (Snit 8) en *The Ziggurat* (Snit 9) se klank is ook digitaal gegenereer, soos kenmerkend aan elektroniese dansmusiek. Die *The Ziggurat*-snit skop ook af met plate wat gekrap word, wat herinner aan die draaitafeltegniek vanuit die elektroniese dansmusiekgenre. In samehang hiermee is die karakters wat Jones in beide *Memoirs of a clone* en *The Zuggurat* skep, ontliggaam, wat ’n verdere kenmerk van elektroniese dansmusiek is, soos in Hoofstuk Drie uitgelig (kyk 3.3.2). Hieruit blyk dit dat Jones beide *hip-hop*- en dansmusiek naboots om klanke en snitte te skep.

Soortgelyk aan *Memoirs of a clone,* kan bogenoemde gekopieerde musiekgenres en karakters in *The Ziggurat* as tekens in die orde van nabootsing geïnterpreteer word, wat ’n simbiotiese interafhanklikheid met Jones as die oorspronklike het. Alhoewel Jones voortdurend nabootsings skep, bly dié nabootsing van hom steeds van die oorspronklike afhanklik, omdat hy onder sy biologiese naam deel is van die groep *The Constructus Corporation* en die outeur is van die verhaal van *The Ziggurat*. Dit beteken dat die luisteraars en aanskouers van die klankbaan en grafiese novelle daarvan bewus is dat Jones, as die oorspronklike, bepaalde musiekgenres en karakters naboots (vgl. 2.6.2)

Buiten bogenoemde vermeerdering van nabootsings op *Memoirs of a clone* en *The Ziggurat*, kopieer dié albums ook kenmerke van bepaalde kunsgenres. *The Ziggurat* (Snit 9) sluit af met die snit *Choose your own adventure* (Snit 11), waar Jones weer as die Asiër-man praat en die luisteraar instruksies gee om hulle eie weergawe vir die tweede gedeelte van die narratief rondom Random Boy en Kidtronic se avontuur te

skryf, op te neem en na ’n adres op die album se omslag te stuur. Die instruksie is ook op die laaste bladsy van *The Ziggurat* se grafiese novelle geplaas (The Constructus Corporation, 2002:57). Dié interaktiewe aspek van die album is kenmerkend van *konseptuele kuns 2.0,* wat aanskouers dikwels aanmoedig om aktief aan ’n kunswerk deel te neem en die gebruik van digitale tegnologie om die interaksie te bewerkstellig is ook ’n kenmerk van nuwe-mediakuns (kyk ook subhoof 3.3.1). Dié karakters bestaan slegs in die virtuele ruimte wat deur musiek onderhou word. Hierdeur skep Jones kuns in ’n virtuele ruimte wat kenmerkend van nuwe-mediakuns is as ’n voortvloeiing van konseptuele kuns 2.0 (kyk 3.3.1). Voorts is die instruksies wat na afloop van *The Zuggurat* aan die aanskouer of luisteraar gegee word ook ’n kenmerk van nuwe-mediakuns, waar die internet gebruik word as ’n medium vir kunsskepping (vgl. Greene, 2000:162-163). Die gebruik van bogenoemde kunsgenres bied gebruikers soos Jones die geleentheid om verdere kopieë te skep, soos in Hoofstuk Drie beredeneer, wat verdere verbande tussen *Memoirs of a clone*, *The Zuggurat* en Baudrillard (vgl. 2.6.2) se orde van nabootsing inhou.

Vanuit bogenoemde blyk dit dat Jones talle nabootsings skep op die albums *Memoirs of a clone* en *The Zuggurat*. Voortvloeiend hieruit kan die nabootsings as tekens, waarvan die waarde verander vanuit die simboliese orde (waar tekens se waarde vasgestel was), geïnterpreteer word. Soortgelyk aan Baudrillard (vgl. 2.6.2) se beskouing dat tekens in die orde van nabootsing betekenis willekeurig kan genereer, het elk van die nabootsings wat Jones op die albums skep hul eie betekenis, waarvolgens Jones as ’n sogenaamde oorspronklike se waarde nie vasgestel is nie, maar hy eerder belaai word met vele betekenisse wat met mekaar kompeteer. Soos reeds bevind is daar ’n verwantskap tussen Jones as die oorspronklike en die nabootsings wat hy skep. Hiervolgens probeer die nabootsings as tekens nie hulself as die oorspronklike voorhou nie, maar hou eerder verband met Jones deur van hom as oorspronklike te *verskil*, soos te sien aan die hand van die uitbeelding van ’n Amerikaanse en Asiatiese karakter teenoor Jones (as ’n wit, Engelssprekende, Suid-Afrikaanse man). Die sukses van dié nabootsings word egter gemeet aan hoe goed die oorspronklike (Jones) naboots, waarvolgens ’n illusie van die oorspronklike geskep word (alhoewel die verskil tussen die oorspronklike en kopie vir die aanskouer duidelik blyk). Ek het ook uitgewys dat ’n karakter tydelike dramatisering is. In samehang

hiermee is Jones se uitbeelding van karakters kortstondig, waarna hy na sy eie identiteit as oorsprong terugkeer (vgl. 2.6.2).

Ter samevatting kan gestel word dat die nabootsings as tekens van Jones as oorspronklike se waarde bevry word van ’n voorafbepaalde betekenis, omdat hulle betekenis willekeurig genereer, alhoewel hulle ’n verwantskap met Jones as oorspronklike het. Hieruit blyk dit dat Jones, as die oorspronklike, altyd in beheer is van die nabootsings wat geskep word, juis omdat die nabootsings met hom verband hou (vgl. 2.6.2).

Voortvloeiend uit bogenoemde orde van nabootsing, word identiese nabootsings in die orde van produksie geproduseer, waarvolgens tekens se sogenaamde bevrydingsproses voortgesit word (vgl. 2.6.3). In samehang hiermee verdiep Jones sy spel met nabootsings en skep die persona *Max Normal,* wat vervolgens binne die orde van produksie geïnterpreteer word.

4.4 ’n Interpretasie van Max Normal binne die orde van produksie

In Hoofstuk Twee (kyk 2.6.3) is aangetoon dat die oorspronklike in die orde van produksie versluier word deur die totstandkoming van identiese kopieë. Die produksie van identiese kopieë hou in dat die verskil tussen die oorspronklike en die nabootsing of kopie (vanuit die orde van nabootsing) verminder. Jones se uitlewing van die persona *Max Normal* (kyk 1.2.3) kan in verband gebring word met Baudrillard se beskouinge rondom kopieë in die orde van produksie, wat die oorspronklike werklikheid (Jones) versteek (kyk 2.6.3)

Vanuit sy aanvanklike spel met karakters, ontwikkel Jones die persona *Max Normal*. *Max Normal* word vir die eerste keer deur Jones as ’n karakter op *Memoirs of a clone* uitgebeeld en Jones skep die persona na aanleiding van die karakter in 2001. ’n Persona kan, volgens Drumming (2001:1), geïnterpreteer word as ’n diepliggende en dinamiese ervaring van ’n bepaalde identiteit (teenoor ’n karakter wat ’n kortstondige en tydelike gedramatiseerde weergawe van ’n identiteit is) (vgl. 3.3). Hieruit blyk dit dat ’n persona soos *Max Normal* op ’n “uitlewing” van ’n gekonstrueerde identiteit dui, eerder as ’n gedramatiseerde uitbeelding van ’n karakter wat vir ’n beperkte tyd uitgevoer word. In die voorafgaande orde van nabootsing is bevind dat die kortstondige, gedramatiseerde uitbeelding van karakters behels dat Jones altyd na sy

oorspronklike identiteit as oorspronklike terugkeer. Hierteenoor behels die uitlewing van ’n persona soos *Normal* ’n diepliggende en dinamiese ervaring, waarvolgens Jones as oorspronklike versluier word, soos voortaan beredeneer word ten einde *Normal* in die orde van produksie te situeer (vgl. 2.6.3).

Max Normal is ’n lang, skraal witman, wat gereeld ’n formele driestukpak klere dra (meestal roomkleurig of swart) en soos ’n korporatiewe besigheidsman lyk (kyk Figure 16 en 17). Hy dra sy hare kort en hy het ’n regterkantpaadjie. Aan die begin van Normal se loopbaan was hy aanvanklik skoongeskeer, maar laat groei later ’n snor en baard (kyk Figuur 3). Sou *Normal,* soos Jones, tatoeëermerke hê, is dit meestal nie sigbaar onder die pak klere waarin hy optree nie. Dit is, met ander woorde, moontlik dat hy wel soos Jones tatoeëermerke het. *Normal* is Engelssprekend, maar kletsrym in Afrikaans en Engels (Normal *in* Studio 1, 2008; kyk Video’s 8 en 9). Die *Max Normal* persona is gebaseer op een van Jones se gunsteling-strokiesprentkarakters met dieselfde naam – *Max Normal* (kyk Figuur 18) – vanuit die strokiesprentreeks *Judge Dredd,*[67] wat altyd ’n pak klere met smal strepies op dra – wat reeds op ’n nabootsing dui, omdat Jones se weergawe van Normal ook meestal in ’n formele pak klere (Thompson, 2008).

Tydens uitvoerings neem Max Normal die rol van ’n tipe motiveringspreker aan wat poog om aanskouers deur sy kletsrym te motiveer. Sy motiveringspraatjies (wat in die vorm van kletsrym aangebied word) handel oor gewildheid en hoe om as gewild (of *cool*) gesien te word in ’n samelewing wat rondom korporatiewe besigheid gestruktureer is (Stephens, 2013a; Jones, 2006). Hierdeur lewer Normal kommentaar op die wyse waarop die laat-kapitalistiese verbruikersamelewing (wat in Hoofstuk Twee bespreek is) rondom geld en korporatiewe sukses wentel. Voortaan kan sy ondersoek na gewildheid gekoppel word aan dit wat as “normaal” in ’n korporatiewe landskap – en so dan ook die laat-kapitalistiese verbruikersamelewing – beskou word. Hieruit kan afgelei word dat sy naam, alhoewel van ’n strokiesprentkarakter afkomstig, ook sinspeel op sogenoemde “normaliteit”, soos blyk uit “*Normal*” wat “normaal” beteken. In samehang hiermee kan sy voornaam Max geïnterpreteer word as ’n

---

[67] In die strokiesprent is Max Normal die hoofkarakter, Judge Dredd, se beste informant oor kriminele aktiwiteite.

verkorting van die naam Maximilian, wat vanuit Latyns kortweg beteken om die beste te wees. Hiervolgens kan ’n moontlike interpretasie van Max Normal “om die beste weergawe van wat as normaal beskou word” wees.

Die wyse waarop Jones as die oorspronklike deur *Normal* versteek word (wat verband hou met die orde van produksie, vgl. 2.6.3), blyk uit die wyse waarop Normal tot ’n mate as ’n afsonderlike identiteit begin funksioneer. As voorbeeld kan verwys word na ’n artikel *Return of the king,* op Max.Normal.TV se voormalige webtuiste.[68] Jones skryf die artikel nadat hy besluit het om *Max Normal* te herkonseptualiseer (hy neem ’n breuk van sy uitlewing van Max Normal tussen 2002 en 2007 (Stephens, 2013a). Alhoewel dié artikel deur Jones geskryf is, is dit aan *Max Normal* gerig, waaruit afgelei word dat Jones vir *Normal* as ’n afsonderlike identiteit begin ervaar. In *Return of the king* gee Jones (2006) aan Max Normal raad oor hoe hy sy musiek en kunsuitings kan skep ten einde sukses te behaal (Jones, 2006). Hieruit blyk dit dat Jones as die oorspronklike identiteit *Normal* as ’n afsonderlike, gekopieerde identiteit ervaar, wat ook in ooreenstemming is met Drumming (2001:1) se omskrywing van ’n persona as ’n diepliggende ervaring van ’n identiteit. Jones se ervaring van *Normal* as ’n afsonderlike persoon kan verder in verband gebring word met identiteitekopieë in die orde van produksie (vgl. 2.6.3). Vanuit bogenoemde artikel blyk dit dat *Normal* deur Jones as ‘n tipe eweknie – of identiese kopie – ervaar word.

In samehang met Jones se ervaring van *Normal* as ’n afsonderlike identiteit as identiese kopie, bou *Normal* ook ‘n loopbaan vir homself as musikant en visuele kunstenaar, waarvolgens Jones as die oorspronklike skepper versluier word. Die gedagte van *Normal* as ’n identiese kopie word versterk deur *Normal* se musiek- en kunsuitinge wat in dieselfde genres as Jones vorm vind.

Max Normal (saam met die *Max Normal*- en *Max.Normal.TV*-groepe) se kunsuitings word deur *performance*, nuwe-mediakuns, *hip-hop*- en elektroniese dansmusiek beïnvloed, soortgelyk aan Jones se kunsuitinge wat in Hoofstuk Een (kyk 1.2.3) aan die leser bekendgestel is (en ook in die voorafgaande ordes van die simulakrum aan

---

68 Dié webtuiste is sedertdien van die internet afgehaal, maar kan nog deur die argiewe webtuiste *Web Archive* besoek word: https://web.archive.org/web/20070302132213/http://www.maxnormal.tv/about-maxnormal.php

die bod gestel is). Net soos Jones, gebruik *Normal* sy liggaam om kuns te skep en sosiale kommentaar te lewer, 'n kenmerkende eienskap van *performance*-kuns. Dié *performance* word met digitale tegnologie, soos beligting, video's en voorleggings wat deur die *Powerpoint*-program aangebied word, 'n dieper dimensie gegee, soos aan nuwe-mediakuns geken word. Dié voorleggings en video's bevat dikwels illustrasies van strokiesprentkarakters, wat deur Normal geïllustreer is (kyk Figure 19 en 20; vgl. MaxNormal.TV, 2007). Die musiek van *Max Normal* toon ook invloede van *hip-hop-* deur kletsrym te gebruik en elektroniese dansmusiek deur digitaalgegenereerde klank te skep, soos in die video's *MaxNormal.TV Interview: with Syd Kitchen* (Video 9) en *The way of the dassie* (Video 10) gehoor kan word.

Buiten sy loopbaan as kletsrymer en musikant, is *Max Normal*, net soos Jones, ook 'n visuele kunstenaar en grafiese ontwerper. Hy het in 2007 die musiekfees, Oppikoppi, se reklameveldtog, getiteld *Oppikoppi 13: The Way of The Dassie* (Studio 1, 2008) (kyk Figuur 21), ontwerp. Die groep Max Normal.TV het ook 'n snit en gepaarde video, *The way of the dassie* (Video 10), uitgereik. Op die *The way of the dassie*-musiekvideo illustreer Normal gediertes en maak speelgoedpoppe wat op die illustrasies gebaseer is. Die poppe word dan in 'n poppekas geplaas en beweeg rond deur 'n stopraam-animasie. As deel van die *Oppikoppi*-veldtog, het Normal in 2007 kunswerke, in die vorm van 'n reeks driedimensionele speelgoeddassies, by die David Kurt Galery in Johannesburg uitgestal. Vir dié uitstalling het Normal as 'n tipe mitiese bewaker vir die dassie opgetree:

> I am the Guardian of the Dassie, so I am very connected to them all. At any one moment in time I am experiencing one of my Dassie's emotions and powers. Right now, I am very in tune with the Snow Dassie. (Normal, 2007a)

Normal (2007a) verduidelik dat hy in 'n droom 'n visioen het waar hy 'n goue dassie sien sweef het. Hy het wakker geword en die dassie wat hy in sy droom gesien het, op lap ontwerp en aanmekaargestik het met 'n naaldwerkmasjien (David Krut Projects, 2007). *Normal* se rol as 'n bewaker van dassies (wat hy aan homself toegeëien het) is deur 'n *performance* tydens die uitstalling se opening uitgevoer, waartydens hy die materiaalspeelgoed-dassies op 'n naaldwerkmasjien in die galery geskep het (David Krut, 2007). Dié reeks speelgoed-dassies wat hy tydens die *performance* geskep het, was onder meer getiteld *Orginal, Lucky, Bubblegum, Cold, Dalai, Puff, Radio-Active, Snow* en *Rave Dassie* (Figuur 22).

Buiten die driedimensionele speelgoed-dassies, het Normal ook 'n reeks illustrasies van dié dassies geskep wat hy, saam met ander Suid-Afrikaanse diere (soos kameelperde en leeus), in boekformaat uitgebring het, naamlik *Max Normal likes animals* (Normal, 2007b). Alhoewel dié boek onder Max Normal se naam uitgereik is, lê die kopiereg van die boek steeds by Jones, waarvolgens afgelei word dat daar steeds 'n verwantskap tussen Jones as oorspronklike en Normal as identiese kopie is (alhoewel Normal Jones se teenwoordigheid versluier) (vgl. 2.6.3).

Vanuit bogenoemde kan verbande gelê word tussen kopieë in die orde van produksie en die verhouding tussen Jones as oorspronklike en *Max Normal* as sy identiese kopie. Soortgelyk aan die identiese kopieë wat in die orde van nabootsing ontstaan, is beide Jones en Normal wit, Engelssprekende Suid-Afrikaanse kletsrymers. Terselfdertyd is die invloed van *performance*, nuwe-mediakuns, *hip-hop* en elektroniese dansmusiek in beide Jones en *Normal* se loopbane opvallend. Hiervolgens kan *Normal* as 'n identiese kopie van Jones geïnterpreteer word. Vanuit Baudrillard (vgl. 2.6.3) se omskrywing van die orde van produksie blyk dit dat 'n identiese kopie van die oorspronklike die teenwoordigheid van die oorspronklike versluier. In oorstemming hiermee word Jones as die oorspronklike persoon/identiteit ook deur *Normal* versluier, soos blyk uit *Normal* se loopbaan as visuele kunstenaar en musikant wat deur die gekopieerde persona (*Normal*) uitgeleef word en nie deur Jones nie. Hiervolgens begin *Normal*, as 'n gekopieerde teken in die orde van produksie, na homself as die oorspronklike verwys, juis omdat Jones as die oorspronklike versluier word (vgl. 2.6.3).

Voortspruitend uit bogenoemde blootlegging van *Max Normal* as 'n identiese kopie van Jones, kan verbande gelê word met Baudrillard se beskouinge rondom die gelyke verhouding wat tussen die mens en masjien in die orde van nabootsing ontstaan (kyk 2.6.3). Hiervolgens word meganiese gereproduseerde objekte ervaar as meer waardevol/suksesvol as handgemaakte objekte, terwyl die mens as 'n oorspronklike skepper deur meganiese tegnologie vervang word. In ooreenstemming hiermee beskou Jones ook Normal as meer suksesvol, soos blyk uit die volgende aanhaling uit *Return of a king*: "Maybe I should call myself Max Normal again. Cause, no matter what Waddy Jones does, he'll never be as large as Max Normal" (Jones, 2006).

Hieruit kom dit voor asof Jones besluit om weer *Normal* uit te leef, omdat hy van mening is dat *Normal* meer suksesvol is as hy. In samehang hiermee kan geargumenteer word dat Jones as die oorspronklike skepper van kuns en musiek deur *Normal* vervang word, wat ook kuns en musiek skep en onder sy eie naam uitreik. Voortvloeiend hieruit word hou *Max Normal* homself voor as die skepper, dus oorsprong, van kuns en musiek. Vanuit dié beskouing kan geargumenteer word dat Jones en *Normal* ekwivalente van mekaar word in die orde van produksie (vgl. 2.6.3).

Vanuit bogenoemde interpretasie van *Max Normal* as ’n teken in die orde van produksie, blyk dit dat *Normal* as ’n identiese kopie vir Jones as die oorspronklike versluier. Na aanleiding hiervan word *Normal* bevry van die verpligting om na Jones as die oorspronklike te verwys, soortgelyk aan die verandering van waarde van tekens in die orde van nabootsing. Terselfdertyd is daar steeds ’n verwantskap tussen Jones en *Normal* (vgl. 2.6.3). Jones beweeg openlik en in die publieke oog tussen sy eie biografiese identiteit as die oorspronklike en die personalisering van *Max Normal*. Jones het in 2001 *Max Normal* begin uitleef, maar in 2002 doen Jones afstand van *Normal*, om onder sy biografiese identiteit deel van *The Constructus Corporation* te wees. Hierna herkonseptualiseer hy *Max Normal* en begin weer die persona in 2005 uitleef (Stephens, 2013a). Hiervolgens is aanskouers wat Jones se loopbaan volg, bewus dat Jones die oorspronklike is.

Voortvloeiend uit bogenoemde proses, waarvolgens identiese kopieë ontstaan wat die oorspronklike versluier en gevolglik na hulself as die oorspronklike verwys in die orde van produksie, argumenteer Baudrillard (1983:96-97) dat die werklikheid as oorspronklike vloeibaar word. Tydens die orde van produksie word ’n gekopieerde weergawe van die werklikheid geproduseer wat deur simulasies onderhou word. Baudrillard (vgl. 2.6.3) veronderstel dat dié simulasies ontstaan omdat tekens, soos *Normal*, na hulself as oorspronklike verwys, waarvolgens kopieë sonder ’n vaste oorsprong ontstaan. Voortaan skep die die kuns- en musiekgenres (*performance*, nuwe-mediakuns, *hip-hop* en elektroniese dansmusiek) wat *Normal* gebruik, ook simulasies (soos in Hoofstuk Drie beredeneer, vgl. 3.3.1 en 3.3.2). Hierdeur word die oorspronklike werklikheid, soos Jones, verder versluier, terwyl die gekopieerde teken, soos *Normal* as die oorspronklike voorgehou word.

Kragtens die gegewe ondersoek en interpretasie van *Max Normal* in die orde van produksie, blyk dit dat *Normal* as 'n persona 'n diepliggende ervaring van 'n identiteit is, wat deur Jones as die oorspronklike gekonseptualiseer is (wat op 'n verwantskap tussen Jones en *Normal* dui). Hiervolgens word onderskeid getref tussen die tydelike, gedramatiseerde karakters wat Jones in die orde van nabootsing uitleef (vgl. 4.3) en *Max Normal* as 'n geleefde persona in die orde van produksie. In die interpretasie van *Max Normal* in die orde van produksie, blyk dit dat *Normal* – as 'n identiese kopie – Jones as die oorspronklike versluier en dat *Normal* as die oorspronklike voorgehou word, alhoewel 'n verwantskap tussen dié twee behoue bly. Die afleiding kan vervolgens gemaak word dat *Max Normal* nie probeer om Jones as die oorspronklike te *vervang* nie (alhoewel hy Jones versluier deur homself as die oorspronklike voor te hou), juis omdat daar 'n breuk in die personalisering van die *Max Normal*-persona is. Jones, as die oorspronklike, beheer steeds *Normal* as die kopie, asook die ruimte waarin *Normal* verpersonaliseer word. Voortaan is bevind dat *Normal* 'n simulasie skep, juis omdat hy, as 'n gekopieerde teken, homself as 'n sogenoemde oorspronklike voorhou (vgl. 2.6.3). In samehang hiermee skep die kuns- en musiekgenres waarin *Normal* werk verdere simulasies (vgl. 3.3). In Hoofstuk Twee is uitgewys dat die voortdurende skep van simulasies eindelik tot die totstandkoming van die simulakrum lei (vgl. 2.5). Vervolgens ontstaan daar in die sentrum van Jones se kunsskepping 'n simulakrum: *Ninja*.

4.5 Die ver-werkliking van *Ninja* as simulakrum in die orde van simulasie

Die simulakrum vind, volgens Baudrillard (kyk 2.6.4), vorm in die orde van simulasie. Ingevolge die versluiering van oorspronklike in die orde van produksie, word kopieë as tekens in die orde van simulasie bevry van die verpligting en verwantskap wat hulle met die oorspronklike in die voorafgaande ordes van die simulakrum het. Hiervolgens vervang die kopie uiteindelik die oorspronklike in die orde van simulasie en skep eerder 'n "nuwe oorspronklike" – die simulakrum. In dié verband argumenteer Baudrillard (kyk 2.6) dat die gesimuleerde werklikheid eindelik die oorspronklike werklikheid absorbeer en vervang. Hierdeur word 'n nuwe weergawe van die "werklikheid" geskep as plaasvervanger vir die werklikheid – die simulakrum. Die wyse waarop die kopie die oorspronklike vervang en 'n simulakrum vorm, word in die

hieropvolgende gedeelte in verband gebring word met Jones as die oorspronklike wat deur *Ninja* vervang word, soos voortaan geïnterpreteer word.

Vir die doeleindes van die interpretasie word *Ninja* se gekonstrueerde en gesimuleerde biografie aan die bod gestel (as uitbreiding op die bekendstelling van *Ninja* in Hoofstuk Een; vgl. 1.2.4). Die doel van dié gesimuleerde biografie is tweedelig – i) om uit te wys hoe *Ninja* se gesimuleerde biografie van Jones as oorspronklike verskil en uiteindelik Jones vervang en ii) om uit te wys hoe *Ninja* se biografiese gegewens en kunsuitinge deur simulasies onderhou word waar die oorspronklike tot niet gemaak is.

4.5.1 Wie is Ninja*: ŉ "biografie" en oorsig van sy loopbaan*

Vervolgens word ŉ biografie van *Ninja* aan die orde gestel. Fokus in hierdie verband word geplaas op die bekendstelling van *Ninja* se subjektiewe beskrywing van homself, wat dikwels polities inkorrek, stereotiperend en kras voorkom. Met ander woorde, in aansluiting by Baudrillard se beskouinge rondom die skep van simulasies (kyk 2.5) word hierdie biografie aangebied as ŉ simulasie sonder definitiewe oorsprong. In die hieropvolgende gedeelte word 'n biografie van *Ninja* en sy gepaardgaande kuns- en musiekuitinge aan die leser gebied bloot om *Ninja* bekend te stel. Die interpretasie hiervan volg in die hieropvolgende subafdelings van die hoofstuk.

Ninja het goue krone op sy tande en hy stileer sy hare in 'n "mullet"- (kort voor en lank agter) of 'n "*Bafanna-cut"* (hare aan die kant van die kop afgeskeer en ietwat langer bo-op die kop) haarstyl. Sy bolyf is bykans bedek 'n sameflansing van "handvervaardigde" tatoeëermerke (vgl. Figure 2 en 25). In verskeie artikels, waarvan baie deur die internet aangebied word (Culhane, 2009; Davis, 2009; Davis, 2010; Encyclopedia Dramatica, 2011; Jardin, 2010; Laher, 2009; Stephen, 2013b) stel *Ninja* dat hy in Suid-Afrikaanse *ghetto's* of agterbuurte grootgeword het, waar hy in armoede geleef het en mense nooit enige vertroue in sy vermoëns gehad het nie. 'n *Top Billing*-onderhoud met *Ninja* en *Vi$$er* in 2011 speel in Rocklands, 'n woonbuurt in Mitchell's Plain in die Kaapse Vlaktes, af. In dié onderhoud insinueer *Ninja* en *Vi$$er* dat Rocklands die groep se tuisdorp is en die onderhoud wys skote van sogenaamde bure en vriende (Haupt, 2012a:4, 132-133; Top Billing, 2011). *Ninja* (Ninja & Vi$$er, 2010) beweer voorts dat hy maer is omdat hy nie genoeg voedsame kos gekry het toe hy

jonger was nie. As gevolg van sy sogenaamde minderbevoorregte kinderlewe het hy nooit goed gedoen op skool nie en is hy ’n psigologies beskadigde man wat ly aan opgekropte woede. Dit is klaarblyklik die rede hoekom hy kwaad en aggressief by vertonings en tydens onderhoude voorkom. *Ninja* (*in* William Morris Endeavor Entertainment, 2015) verduidelik dat hy, na hy skool voltooi het, na die *Alexandra Township* in Johannesburg getrek waar hy meestal dagga gerook het. Vanaf die *Alexandra Township* het *Ninja* baie rondgetrek en meestal op vriende en familie se banke gewoon terwyl hy probeer het om ’n kletsrymloopbaan vir homself te bou. Uiteindelik het hy na sy ouerhuis teruggekeer, waar hy weer kennis gemaak het met *Yo-landi Vi$$er* (saam met wie hy grootgeword het). Alhoewel die twee nog nooit in ’n liefdesverhouding was nie, het hulle ’n buite-egtelike kind saam gehad, *Sixteen* (Ninja *in* William Morris Endeavor Entertainment, 2015). Die biografiese gegewens blyk ook uit aanhalings van *Ninja* se lirieke:

> *Met fokkol kos, skraal* (Ninja *in* Die Antwoord, 2010b)
> *I went from fokol to so fokken hot right now* (Ninja *in* Die Antwoord, 2010c)
> *I got sick and tired of getting treated like a stupid fuck-up* (Ninja *in* Die Antwoord, 2012a)

Vanuit bogenoemde kom dit voor dat *Ninja* uit ’n minder bevoorregte agtergrond kom en dat hy, voor *Die Antwoord* sukses behaal het, meestal haweloos en arm was. In aansluiting hiermee stel *Ninja* (*in* Ninja & Vi$$er, 2010) dat hy en *Die Antwoord* mense verteenwoordig wat uit dieselfde agtergrond as hy kom: “Die Antwoord represents the common man, the bottom of the food chain... thats what we relate to”, wat hy as zef omskryf (vgl 1.2.6). In aansluiting hiermee omskryf *Ninja* (Ninja & Vi$$er, 2010) zef soos volg:

> Zef is the ultimate style, where we find our full style... your full flex. It‘s a South African style... its not something you can explain, you experience it...everybody has an inner-zef. (Ninja &Vi$$er, 2010).

Buiten *Ninja* se bogenoemde omskrywing van wat hy ’n zef-styl noem, stel *Ninja* (*in* Keating, 2016; *in* Jardin, 2010; *in* Culhane, 2009) dat sy kunsbesef veral beïnvloed word deur die wit-en-swart fotografie van Roger Ballen (geb. 1950), kwaito-musiek wat in Suid-Afrikaanse taxi’s gehoor word, die Amerikaanse kletsrymer Eminem en die wetenskapfiksieverhaal *Neuromancer* deur William Gibson. *Ninja* se konseptualisering van *Die Antwoord* spruit voort uit die sameflansing van die bogenoemde zef-styl en

die laasgenoemde invloede. Wat *Ninja* se kuns- en musiekuitinge betref, is *Ninja* die regisseur van die meeste van *Die Antwoord* se video's en hy skep ook die illustrasies wat in die video's vertoon word, soos ek voortaan sal uitwys waar nodig. Hiervolgens word *Die Antwoord* se video's ook kunswerke, wat grotendeels deur Ninja gekonseptualiseer en geskep word (met behulp van ander individue, soos uitgelig word soos nodig).

In 2009 reik *Die Antwoord* hul eerste video *Wat pomp julle* (kyk Video 11) uit. Soos in Hoofstuk Een (vgl voetnoot 16) uitgewys, het die Suid-Afrikaanse webjoernaal *Wat kyk jy* ook in 2009 'n afsonderlike webblad aan die groep afgestaan. In Desember 2009 reik *Die Antwoord* die *Zef Side*-video uit, wat dien as 'n bekendstelling van die groep en die woonbuurt waarin hulle grootgeword het. Dié video word ook op *Wat kyk jy* geplaas en kort daarna plaas *Die Antwoord* dieselfde video op *YouTube,* wat as die beginpunt van *Ninja* en *Die Antwoord* se internasionale bekendstelling gedien het (vgl. 1.2.4). Ninja (*in* Die Antwoord, 2010a; William Morris Endeavor Entertainment, 2015*)* stel dat hy tot en met *Die Antwoord* se internasionale deurbraak by sy ouers gewoon het omdat hy nie geld gehad het om op sy eie te bly nie.

Die *Zef Side*-video (kyk Video 2) begin met 'n onderhoud waar die regisseur van die video, die Suid-Afrikaanse fotograaf en filmmaker, Sean Metelerkamp (geboorte datum onbekend), 'n onderhoud voer met *Ninja* en ander groepslede in 'n agterplaas. *Ninja* stel dat die woonbuurt in video is waar hy, *Yo-landi* en *DJ High Tek* saam grootgeword het: "DJ Hi-Tek lives with his granny, and then I live with my mom and dad down the road and Yo-landi's the next door neighbour". Vanuit die visuele stilering van dié ongeïdentifiseerde woonbuurt, kom die woonbuurt as 'n minderbevoorregte buurt voor, soos blyk uit die klein huise, sinkdakke wat nie goed onderhou is nie, die gebruik van ou asblikke as 'n alternatief vir tafels, stukkende fietse en motors wat nie herstel is nie en uitgeroeide tuine. In die video (asook ander onderhoude) kan gehoor word dat *Ninja* Engels praat met 'n sterk Afrikaanse aksent, soos blyk uit die uitspraak van die *th*-klank as *f* in woorde soos *think* wat as *fink* uitgespreek word. In samehang hiermee oorvereenvoudig *Ninja* sy taalgebruik en vermeng tale sodat dit voorkom asof Engels nie sy eerste taal is nie. Hy vloek gereeld en maak gebruik van slengwoorde, soos blyk uit die gebruik van terme soos *interwebs* (internet), *PC computer* (rekenaar), *next level* (in plaas van *advanced*, wat op vooruitgang dui).

Ninja verskyn kaalbolyf in die *Zef Side*-video in 'n bokseronderbroek, soos wat hy in vele ander video's en onderhoude ook te sien is (soos onder meer die video's *Enter the Ninja, Evil Boy en Fatty Fatty Boom Boom*), met 'n goue ketting om sy nek. Skote in die video beklemtoon die tatoeëermerke op sy lyf. Hierdie tatoeëermerke (kyk Figure 2, 23-26) is in 'n "handvervaardigde" styl aangewend. Dié tatoeëermerke beeld 'n verskeidenheid figure uit, soos onder meer 'n *Richie Rich*-karakter en 'n *Casper*-karakter[69] met 'n enorme penis, asook teks in slengtaal, soos "*pretty wise*", "*If you don't like funerals, don't kick sand in a Ninja's face*" en "*Ugly on the skin, lovely from within*" wat hy in blou ink op sy nek laat tatoeëer het (Laher, 2009; Ninja *in* Ninja & Vi$$er, 2010; vgl. Figure 23 en 26).

Ninja en *Die Antwoord* kletsrym en tree gereeld op saam met *Coloured* kletsrymers, soos Isaac Mutant, Jaak Paarl, Scallywag en Knoffel de Bruin, wat bekend is op die Kaapse Vlaktes, soos gehoor kan word op *Wie maak die jol vol?* (2009; Snit 12) (Cloete; 2010a). In Hoofstuk Een (vgl. 1.2.7) is aangetoon dat *Ninja* (*in* Kozain, 2010:28) sy "innerlike *Coloured*" wil vind en uitleef. *Ninja* poog om te praat en kletsrym in 'n veralgemeende Kaaps-Afrikaanse dialek, soos die uitspraak van *jou* as *djou* en die samevoeging van woorde, soos blyk uit die uitspraak van *daar is die* as *daarsi* terwyl die *aa* klank verplat word (Martin, 2001:249;259)

In 2010 reik *Die Antwoord* die video *Enter the Ninja* uit, waarvan *Ninja* die regisseur is (saam met Rob Malpage (geboorte datum onbekend) as die videograaf). *Enter the Ninja* (kyk Video 3) dien as *Die Antwoord* se groot deurbraak op internasionale vlak, omdat internasionale aanlyn joernale, soos *Boing Boing* en *UK Guardian Music* in reaksie op dié video in Februarie 2010 oor *Die Antwoord* skryf en hul video's uitsaai (vgl. 1.2.4). In die *Enter the Ninja*-video is verskeie wit-en-swart illustrasies wat in 'n naïewe *graffiti*-styl aangewend is te sien (kyk Video 3). *Ninja* kletsrym voor die mure waarop die illustrasies aangewend is. *Ninja* gebruik die video ook om homself bekend te stel en beskryf homself soos volg:

---

69 Richie Rich en Casper is karakters uit strokiesprente van die 1990s. Richie Rich is 'n ryk jong seun wie se manewales deur strokiesprente verbeeld word en Casper is 'n vriendelike spook wat probeer vriende maak eerder as om mense skrik te maak.

> Tjekit: I represent South-African culture. In this place you get a lot of different things: blacks, whites, Coloureds, English, Afrikaans, Xhosa, Zulu, watôkal. I'm like all these different things, all these different people, fucked into one person (Ninja *in* Die Antwoord 2010b)

Die video *Evil Boy* (kyk Video 4) volg *Enter the Ninja* in 2010, waarvan *Ninja* ook die regisseur is. In die video kan sketse op die mure gesien word, wat herinner aan die sketse in Roger Ballen se fotografie, alhoewel *Ninja* die kunstenaar van die sketse in die *Evil Boy*-video is. *Ninja* (*in* Dombal, 2010b) beweer dat hierdie video basies oor die Xhosa-stam se besnydingsrituele gaan. *Ninja* (*in* Dombal, 2010b) verduidelik vaagweg dat wanneer 'n Xhosa-seun negentien word, hy vir 'n week in die bos moet gaan woon met slegs 'n onderbroek en 'n kombers. Die seuns word dan, volgens hom, met 'n kombuismes of panga besny, sonder om enige pynmedikasie of ontsmettingsmiddels te gebruik. Die seuns ontvang daarna as vanuit 'n uitgebrande vuur wat hulle op hul penisse en gesigte moet smeer (Ninja, *in* Dombal, 2010b). Die Xhosa kletsrymer, Wanga (geboortedatum onbekend), is ook in die video en kletsrym saam met *Ninja* in Xhosa. Wanga se kletsrym handel spesifiek oor die besnydingsritueel en dat hy nie besny wil word nie. Volgens hom en *Ninja* (*in* Dombal, 2010b) word in die Xhosa-kultuur geglo dat mans wat nie besny is nie, homoseksueel is – wat op 'n stereotiperende beskouing dui. Wanga staan egter dié stereotipe teen deur te stel dat hy nie homoseksueel is nie, terwyl hy deur Xhosa-ingewydes aangehits word (soos blyk uit die wyse waarop die mans geklee is: komberse met wit en rooi strepe en knopkieries, wat deur Xhosa-ingewydes tydens inisiasie gedra word (vgl. Mbiti; 1986:102; Mhlahlo, 2009:112; Ntombele, 2011:636)). *Ninja* kletsrym en vloek ook op enkele dele van die snit in Xhosa. Hy gebruik die term *umnqunduwakho* – wat 'n Xhosa-vloekwoord is wat op 'n kru wyse na vroulike geslagsorgane verwys (soos *poes* in Afrikaans).

Die *Evil Boy*-video bied ook aan aanskouers *Ninja* se uitbeelding van die gevreesde Afrikademoon – die Tokoloshe. *Ninja* (*in* Dombal, 2010b) omskryf die Tokoloshe as 'n angswekkende, klein, harige man met 'n vet maag wat in die aand uitkom. In samehang hiermee, stel *Ninja* (*in* Dombal, 2010b), dat die Tokoloshe 'n enorme penis het. Volgens *Ninja* (*in* Dombal, 2010b) het swart vroue aan hom verduidelik dat wanneer hulle erotiese drome het, dit eintlik die Tokoloshe is wat seksueel met hulle verkeer. As gevolg van die Tokoloshe se groot penis, sal hul mans hulle nooit weer seksueel kan bevredig nie. Weens hierdie rede sal baie swart vroue hul beddens op

bakstene plaas, sodat hulle buite bereik van die Tokoloshe kan wees. Soortgelyk hieraan is die bed waarop *Yo-landi* in dié video kletsrym op bakstene geplaas. Mense kan ook 'n vloek op ander plaas deur 'n toordokter te vra om 'n Tokoloshe na 'n ander te stuur. Die toordokter meng bloed, kruie en medisyne en gooi dit op 'n voedoe-pop van die Tokoloshe uit, waarna die voedoe-pop lewendig word (Ninja, *in* Dombal, 2010b). *Ninja* (*in* Dombal, 2010b) se subjektiewe uitbeelding van dié voedoe-poppe is ook in die toneel met *Yo-landi* te sien, waar hulle uit die dak hang.

Tussen 2009 en 2010 het *Ninja* en *Die Antwoord* in 'n besonderse kort tydperk internasionale faam behaal deur hul video's en musiek strategies op hul webtuiste (www.dieantwoord.com) en sosiale media platforms, soos *Facebook* en *YouTube,* te plaas (Haupt, 2012a:116; vgl. 2.6.4). Taljaard (2010:10) stel tereg dat *Die Antwoord* die internet se potensiaal as 'n bemarkingsinstrument ten volle benut ten einde hulself te vestig. Deur *Ninja* (en *Die Antwoord*) se noukeurige gebruik van die internet, het *Die Antwoord* binne enkele dae 'n internasionale fenomeen geword, soos in Hoofstuk Een aan die orde gestel is. Die noukeurige gebruik van die internet, blyk ook uit *Ninja* se vroeë onderhoude (veral dié wat in 2009 en vroeg in 2010 plaasgevind het), wat op *Ninja* se aandrang via e-pos moes geskied (vgl. Davis, 2009; Dingle, 2011:27; Morphet, 2011:57). Teen die einde van 2010 is *Ninja* egter gemaklik genoeg met sy gekonstrueerde identiteit om onderhoude in persoon met joernaliste te voer. Verder is *Ninja* ook aktief op 'n aantal sosiale mediaplatforms. Alhoewel *Die Antwoord* hul eie sosiale mediablaaie het, het *Ninja* ook sy "persoonlike", individuele blaaie op *Twitter* (gebruikersnaam: @zef_alien_) en *Instagram* (gebruikersnaam: @zef_alien).

Gepaardgaande met *Die Antwoord* se internetfaam, maak die Suid-Afrikaanse regisseur, Kobus Holnaaier, 'n dokumentêre kortfilm, *Straight from the horse's piel* (kyk Video 12), in 2010 wat ook via die internet beskikbaar gemaak is. In samehang met die bogenoemde video's, dien dié kortfilm ook as 'n bekendstelling van die groep en dokumenteer *Ninja* en Yo-landi wat saam met hul sogenaamde vriende kuier. Soortgelyk aan *Zef Side*, bied dié kortfilm vir aanskouers 'n blik op *Ninja* en *Yo-landi* se woonbuurt in hul sogenaamde tuisdorp (waarvan die naam nie aangedui word nie). Uit die kortfilm blyk dit om 'n arm woonbuurt te wees waar minder bevoorregte wit- en *Coloured*-mense bly. 'n Onderhoud word met *Ninja* en *Yo-landi* gevoer in 'n karavaan, waar hulle oor hul musiek en identiteite gesels. *Ninja* (*in* Holnaaier, 2010) vloek baie

in dié onderhoud en dring daarop aan dat dié omstandighede waarin hulle leef "werklik" is.

Die Amerikaanse draaiboekskrywer en regisseur, Harmony Korine, skep in 2011 'n kortfilm, *Umshini wam*[70] (kyk Video 13), waarin *Ninja* en *Yo-landi* die hoofrolle vertolk. Die *Umshini wam*-kortfilm handel oor 'n eksentrieke, hawelose Suid-Afrikaanse paartjie – *Ninja* en *Yo-landi* – wat verlam is en met rolstoele op straat leef. Hulle het gewere (dit is onduidelik hoe hulle dié bekom het) en begin 'n rooftog waar hulle mense vermoor om nuwe, beter rolstoele te steel om hulself te verbeter (Korine, 2011).

Die musiekvideo's en ook gepaarde snitte wat tot dusver omskryf is, is uitgereik op *Die Antwoord* se debuutalbum *O* (wat in 2009 uitgereik is, waarna dit ná die groep se internasionale deurbraak in Oktober 2010 heruitgereik is). In 2012 reik die groep hul tweede album *Ten$ion* uit, wat onder meer die snitte *Fok julle naaiers* en *Fatty Fatty Boom Boom* bevat. Ek sal hierdie video's as deel van *Ninja* se kunsskepping bespreek.

Die video vir *Fok julle naaiers* (kyk Video 5) se regie is deur *Ninja* en die Suid-Afrikaanse mode-fotograaf Ross Garrett (geb. 1979) waargeneem. Skote in die *Fok julle naaiers*-video flits tussen wit en meestal *Coloured*-mans wat kaalbolyf staan, asook *Ninja* en *Yo-landi Vi$$er*. Garrett (2013) stel dat meeste van dié *Coloured*-mans lede van die *Numbers* bende is (vgl. Kitchiner, 2013: 72; 1.2.7). Die bendelede in die video staan voor 'n swart agtergrond en gluur op 'n aggressiewe wyse vir die kamera. *Ninja*, *Yo-landi* en *DJ High-Tek* (dié keer 'n swartman met vergrote lippe en neus) verskyn voor swakbeligte sementmure met graffiti van die nommers 26, 27 en 28 wat daarop gespuitverf is.

Ninja is ook die regisseur van die video *Fatty Fatty Boom Boom* (kyk Video 6). Die openingstoneel beeld 'n swart toergids uit wat in 'n taxi-bus vir 'n parodie van Lady

---

70 *Ushini wam* is ook die naam van 'n bekende *struggle*-lied wat deur swartmense in opstand teen apartheid gesing was. Dié titel word vertaal as "bring my masjiengeweer vir my". Die lied het opslae in die media gemaak in 2009 toe die Suid-Afrikaanse president, Jacob Zuma, die lied by ANC-ondersteunersaamtrekke begin sing het (Govender, 2016; Suttner, 2016).

Gaga[71] (uitgebeeld as ’n fopdosser) – die Amerikaanse popster – op ’n toer deur ’n ongeïdentifiseerde stad in Afrika neem. Na aanleiding van die beeldmateriaal blyk dit dat dié stad Johannesburg is, maar dit word nooit benaam in die video nie, wat beteken dat iemand wat nie bekend is met die Johannesburgse landskap nie, die stad as enige stad in Afrika kan lees. Die swart toergids wys vir “Lady Gaga” absurde besienswaardighede uit: hiënas wat uit asdromme eet, ’n swart winkeleienaar wat saam met sy swart luiperd ontspan en ’n swartman wat met sy troetel-leeu ontspan. Die openingstoneel word gevolg deur kameraskote van *Die Antwoord*, wat as straatmusikante gestileer is, op die hoek van ’n straat in die Afrikastad. Hulle het ’n groot klankstelsel en ’n swart DJ Hi-Tek speel op ’n tuisgemaakte stel dromme. Een van dié dromme herinner aan ’n tradisionele Afrikadrom uit dierevel en die ander is uit leë, geverfde blikke gemaak. Die kameraskoot herinner aan vele swart straatmusikante wat in toeristeareas, asook *townships*, op straat musiek maak (vgl. Schmidt, 2014:138-139). In ’n opvolgende toneel verskyn *Ninja* in wat hy (Ninja in Die Antwoord, 2012b) ’n voedoe-kamer noem. Dié toneel het baie kontroversie veroorsaak (vgl. Haupt, 2012b; Schmidt, 2014:138-139) omdat Ninja, in ’n uiterste blatante poging om swart te wees, homself swart geverf het, wat herinner aan *Blackface.*[72] *Yo-landi* is ook in die openingstoneel van dié video swart geverf. In dieselfde tyd as die uitreiking van *Fatty Fatty Boom Boom,* verduidelik *Ninja* (in Van Wyk, 2012) sy gebruik van Blackface soos volg: “*God made a mistake with me. Actually, I’m black, trapped in a white body.”* In aansluiting by dié aanname dat *Ninja* eintlik swart is, verwys hy ook na homself as ’n “wit kaffir” op die snit *Ugly Boy* (2014 *in* Die Antwoord, 2014).[73]

---

71 Die bespotting met Lady Gaga in die video is ’n reaksie teen die publieke uitval wat *Die Antwoord* met Gaga gehad het, nadat sy hulle gevra het om een van haar konserte te open. Die groep het gereageer deur haar “*weak*” en “*superficial”* te noem en haar verder in die *Fatty Fatty Boom Boom*-video te bespot (Conway-Smith, 2012).

72 Volgens Lott (1993:3) het die *Blackface*-tradisie in die negentiende eeu in Amerika ontwikkel. Dit behels dat wit akteurs hulself swart verf ten einde swart karakters uit te beeld omdat swart akteurs nie destyds in die teaterbedryf toegelaat was nie. Terselfdertyd is swart kulture dikwels deur dié gebruik bespot en wit akteurs het geld uit dié optredes gemaak, ten koste van swartmense se menswaardigheid. Die gebruik van *Blackface* het ook bygedra tot die skep van ’n aantal stereotipes rondom swartmense, soos dat swartmense dom is.

73 *Ugly Boy* word uitgereik saam met *Die Antwoord* se derde album, *Donker Mag* (vgl. 1.2.4).

Ninja en *Yo-landi* speel ook in die vollengte-film *Chappie* in 2015. Die film se regie en draaiboek is deur die Suid-Afrikaanse filmmaker Neill Blomkamp (geb. 1979) waargeneem. Kortliks is *Chappie* ’n wetenskapsfiksiefilm oor ’n kunsmatig intelligente, wetstoepassingsrobot, Chappie, wat deur bendelede – *Ninja* en *Yo-landi* – ontvoer word. Die film speel in Johannesburg se middestad af en *Ninja* en *Yo-landi* se bende is in die moeilikheid omdat hulle geld aan ’n bendeheerser skuld.

Die Antwoord bring in 2016 die album *Mount Ninji and da Nice Time Kid* uit, wat afgeskop word met die video *Banana Brian* (Video 14). Die video is ’n parodie wat spot met die Suid-Afrikaanse swemmer en paralimpiese atleet, Oscar Pistorius, wat sy meisie, Reeva Steenkamp, in 2014 deur ’n badkamerdeur doodgeskiet het. In die video verskyn *Ninja* op dieselfde stelte wat Pistorius bekend is om tydens resiesbyeenkomste te dra. *Ninja* speel aanhoudend met sy geweer terwyl hy *Yo-landi* uitneem na ’n partytjie. Tydens die partytjie soen *Yo-landi* ’n ander vrou en *Ninja* word kwaad vir haar, waarna sy na die badkamer vlug. *Ninja* mik om haar, soos Oscar, deur die deur te skiet, maar besluit daarteen. Hy maak eerder die deur oop en omhels *Yo-landi* as ’n teken van vergifnis.

Ninja (in Keating, 2016) verduidelik dat *Die Antwoord,* na hul vyfde album wat in 2017 uitgereik word, sal ophou om albums te maak. Hy beweer ook dat die groep ’n retrospektiewe uitstalling by die Zeitz MOCAA-museum (*Museum of Contemporary Art Africa*) in Kaapstad sal hou en steeds musiek- en kunsprojekte sal aanpak.

Tot dusver is ’n oorsig van *Ninja* se biografiese gegewens en kuns- en musiekuitinge geskets. Hieruit blyk dit dat *Ninja* ’n duidelike agtergrond en biografiese gegewens het. Volgens *Ninja* is sy herkoms vanuit ’n minderbevoorregte lewenstyl, waar hy dikwels haweloos was, en sy betrokkenheid by *Die Antwoord* en gepaardgaande kuns- en musiekuitinge spruit uit die biografiese gegewens voort.

4.5.2 ’n Vergelykende lees van Jones se biografiese gegewens as oorsprong en Ninja *se biografiese gegewens as simulasie*

Vanuit die bogenoemde oorsig van *Ninja* se “biografie” en kunsskepping, blyk dit dat *Ninja* se biografiese gegewens drasties van Jones se biografie as oorspronklike verskil (vgl. 1.2.3; 4.2) en dat Jones as die oorspronklike nie teenwoordig is nie. Ten einde uit te wys hoe *Ninja* vir Jones as die oorspronklike vervang, sal ek ’n vergelyking

tussen Jones en *Ninja* bied. Eerstens sal die waarneembare en kontekstuele verskille tussen Jones en *Ninja* uitgelig word, waarna ek die wyse waarop *Ninja* se biografie, kuns- en musiekskepping en identiteit deur simulasies geskep en onderhou word en uiteindelik ’n simulakrum skep (vgl. 2.5), bespreek.

In hierdie hoofstuk (vgl. 4.2) is uitgewys dat Jones se oorspronklike liggaam enkele tatoeëermerke het (vgl. Figuur 14). Hierteenoor is *Ninja* se lyf byna gevul met tatoeëermerke, soos in bogenoemde biografie genoem (vgl. Figure 2; 23-26). *Ninja* (*in* Ninja & Vi$$er, 2010) verduidelik ook dat hy sekere van Jones se tatoeëermerke, soos die feetjie in die woud op sy linkerarm, met onderlaag toemaak en graag wil laat verwyder omdat dit volgens hom nie “*gangsta”* is nie en dus nie by *Ninja* pas nie (vgl. Figure 2 en 26). Buiten die toevoeging van tatoeëermerke aan Jones en *Ninja* se liggaam om *Ninja* te skep, het *Ninja* ook vir homself goue krone op sy tande laat sit (vgl. Video 2), wat Jones (kyk Video 7) as oorspronklike nie gehad het nie. Jones se kleredrag (as sy oorspronklike self en ook as *Max Normal*) is meer konserwatief as *Ninja*, wat meestal kaalbolyf en in ’n bokseronderbroek (en soms ’n oorgroot sweetpakbroek) verskyn. Deur gereeld kaalbolyf op te tree en onderhoude te doen, plaas *Ninja* klem op sy getatoeëerde liggaam, waarvolgens die verskil tussen hom en Jones versterk word. In samehang met die visuele aspekte van Jones, praat hy Engels met ’n Suid-Afrikaanse Engelse aksent (soos in Video 7 gehoor kan word). Hierteenoor is in *Ninja* se biografie aangetoon dat *Ninja* Engels praat met Afrikaanse en Kaaps-Afrikaanse dialekte (kyk 2.5.1). In samehang hiermee gebruik Jones byna geen kru-taal in onderhoude nie, teenoor *Ninja* wat gereeld vloek en slengwoorde gebruik. Die verskil tussen Jones en *Ninja* word voortaan versterk deur hul biografiese gegewens en hul herkomste.

In die verhandeling is uitgewys dat Jones by die gesogte skool Park Town Boys High gematrikuleer het, waarvolgens hy as wit man die voordele van die apartheidsideologie geniet het (vgl. 4.2) en die afleiding kan gemaak word dat Jones nie uit ’n minderbevoorregte herkoms kom nie. Nadat hy gematrikuleer het, het Jones ’n loopbaan as kletsrymer en visuele kunstenaar geloods, waarmee hy redelike sukses in Suid-Afrika behaal het, soos blyk uit die interpretasie hiervan in die ordes van nabootsing en produksies (vgl. 4.3; 4.4). In teenstelling hiermee veronderstel *Ninja* dat hy vanuit ’n arm of minderbevoorregte agtergrond kom, waar hy in *ghetto’s*

(of agterbuurte) grootgeword het en dikwels by sy ouers of vriende moes bly (vgl. Culhane, 2009; Davis, 2009; Davis, 2010; Encyclopedia Dramatica, 2011; Jardin, 2010; Laher, 2009). In *Ninja* se biografiese gegewens (kyk 4.5.1) stel hy dat hy na skool in Alexandra woonagtig was, waarná hy gereeld rondgetrek het. Hierteenoor het Jones na skool 'n platekontrak met Sony geteken en saam met *The Original Evergreen* begin kletsrym (Discogs, 2014; Stephens, 2013a; vgl. 4.2). Verder stel *Ninja* dat hy voor *Die Antwoord* se internasionale deurbraak in 2010 by sy ouers woonagtig was omdat hy nie geld vir sy eie behuising of kos gehad het nie. Hierteenoor het Jones, voor hy as *Ninja* begin optree het, as *Max Normal* opgetree, gereeld getoer, musiek en kuns geskep en self kunsuitstallings gehou (vgl. 1.2.3; 4.3; 4.4). Voortaan stel *Ninja* (*in* Die Antwoord, 2010b) dat hy mense vanuit Afrikaanse, Engelse, *Coloured,* Zoeloe- en Xhosa-herkomste verteenwoordig (alhoewel hy dié groepe mense dikwels op 'n stereotiperende wyse uitbeeld), terwyl Jones nie probeer om ander rasse behalwe sy eie te verteenwoordig nie.

Vanuit bogenoemde vergelykende lees van Jones as oorsprong en *Ninja* se biografiese gegewens blyk dit dat die voorkoms en agtergrond van die twee individue drasties verskil. Voorts word Jones se teenwoordigheid heeltemal versluier deur *Ninja*, waarvolgens Jones tot niet gemaak en deur Ninja vervang word. Vanuit dié beskouing is Ninja nie 'n blote persona nie, maar hy word ver-werklik vanaf 'n persona wat deur Jones gekonseptualiseer is, na 'n geleefde identiteit as 'n "nuwe oorspronklike".

Voortspruitend uit die bogenoemde, word aansluiting gevind by Dingle (2011:28) se aanname dat Watkin Tudor Jones as 't ware Ninja geword het en as Ninja "leef". Volgens Morphet (2011:61) en Wright (2010) maak Ninja aan die begin van sy loopbaan 'n punt daarvan om Jones, asook sy vorige projekte, veral *Max Normal*, te ontken. Die laasgenoemde blyk uit die lirieke: *"*Yo Max: fok jou ek dink jy's 'n poes*"* uit die snit *Wat Pomp Julle?.* Dit kom ook voor of hy hier van *Max Normal* (en so dan ook Jones) afskeid neem in sy transformasie om Ninja te word. Op versoek dat *Die Antwoord* 'n snit van Max Normal by 'n optrede in 2009 moet sing, antwoord Ninja dreigend: "*Ons is na die toekoms. Max doesn't live here anymore, move on*" (Laher, 2009). Tydens die *Oppikoppi*-musiekfees in 2011 stel Ninja dat hy eens op 'n tyd Jones was, maar dat hy in Ninja getransformeer het. Anders as Jones se voorafgaande karakters en personas, soos *Max Normal*, is daar nie 'n breuk in die

uitlewing van Ninja nie (vgl. 4.4). Hiermee word bedoel dat Ninja op die verhoog en in publieke oog, asook in sy privaat lewe uitgeleef word, soos blyk uit Ninja (*in* Stone, 2012) se aanname: "My mom and daughter call me Ninja" (vgl. ook Dingle, 2011:28; Morphet, 2011:27). Hieruit kom dit voor dat Ninja die bestaan van Jones ontken, maar ook nie tussen Jones en 'n uitbeelding van Ninja beweeg nie. Hiervolgens verloor Jones beheer van die ruimte waarin Ninja "leef".

Die bogenoemde gegewens hou nou verband met Baudrillard (2.6.4) se beskouinge rondom die bevryding van tekens in die orde van simulasie, waarvolgens tekens waarde binne hulself genereer en nie van die oorspronklike afhanklik is om waarde te genereer nie. In ooreenstemming hiermee, is Ninja nie van Jones as oorspronklike afhanklik om voort te bestaan nie. Voortvloeiend hieruit, begin tekens, soos Ninja, in die orde van simulasie na hulself as die sogenaamde "werklikheid" verwys, juis omdat hulle bevry is van hul verhouding met die werklikheid as oorsprong, wat aanleiding gee tot die vernietiging van die werklikheid as oorsprong (vgl. 2.6.7). In ooreenstemming hiermee, genereer Ninja waarde binne homself en deur sy eie, definitiewe herkoms, biografie en loopbaan as kunstenaar en kletsrymer verwys hy na homself as die "werklikheid". Hierdeur verdwyn Jones as die oorspronklike werklikheid en word geleidelik vernietig. Vanuit dié beskouing kan geargumenteer word dat Ninja se biografie gesimuleerd is en uit kopie sonder enige definitiewe oorsprong bestaan, wat Jones as die oorspronklike versluier en vervang.

4.5.3 Die wyse waarop Ninja se biografie deur simulasies geskep en onderhou word

Voortspruitend uit die bogenoemde vervanging van Jones as die oorspronklike, word Ninja se kuns- en musiekskepping, asook sy identiteit, deur simulasies geskep en onderhou. Soos in Hoofstuk Twee aangetoon (vgl. 2.5) is die simulakrum die eindproduk van die skep van voortdurende simulasies. In ooreenstemming hiermee, is die digitale tegnologie, asook kuns- en musiekgenres wat Ninja gebruik, as kopieë sonder oorsprong in Hoofstuk Drie geïnterpreteer (vgl. 3.2 en 3.3). In die hieropvolgende gedeelte van die hoofstuk sal ek Ninja se gebruik van die invloede wat in Hoofstuk Drie aan die orde gestel is (digitale tegnologie, asook *performance*, nuwe-mediakuns, *hip-hop* en dansmusiek) uitlig, ten einde uit te wys hoe Ninja voortdurende simulasies skep wat sy eie gesimuleerde identiteit onderhou.

In die bekendstelling van Ninja se gesimuleerde biografie (asook in Hoofstuk Een; vgl. 1.2.4. en 4.5.1) is bevind dat dié biografie grootliks op die internet weergegee word en dat *Die Antwoord* se internasionale faam ook toegeskryf kan word aan die noukeurige gebruik van die internet en gepaardgaande sosiale media. Ninja onderhou sy eie gesimuleerde identiteit deur sy eie persoonlike *Twitter*- en *Instagram*-blaaie. Vanuit die gegewe oorsig van Ninja en *Die Antwoord* se kitsroem deur die internet, blyk dit dat Ninja (en ander groepslede) virtuele ruimtes, wat deur die internet en digitale tegnologie geskep word, gebruik om hul gekonstrueerde identiteite as die sogenaamde "werklikheid" te vestig (vgl. 3.2.2).

Ninja het veral aan die begin van sy loopbaan op die internet staatgemaak as 'n medium om sy gesimuleerde identiteit te konstrueer en weer te gee, soos blyk uit die wyse waarop hy aangedring het dat onderhoude aan die begin van sy loopbaan deur e-pos geskied (vgl. 4.5.1). Hieruit word afgelei dat *Ninja* op e-pos-kommunikasie aangedring het om aandag aan die konstruering van sy identiteit te gee deur sy antwoorde beter te kan deurdink. Op hierdie wyse sou hy ook nie nodig gehad het om sy rolspel voor te hou deur in dialekte te praat nie. Hoe meer Ninja ver-werlik het, hoe meer het hy uiteindelik gemaklik genoeg begin voel om onderhoude in persoon te doen. In samehang hiermee is in Hoofstuk Drie (vgl. 3.2.2) bevind dat die skep van 'n persoonlike aanlyn profiel, soos Ninja se *Twitter*- en *Instagram*-blaaie, hom in staat stel om 'n geredigeerde weergawe van homself te skep – in Ninja se geval 'n identiteit waarin verskeie "Suid-Afrikaanse kulture" ingebed is (vgl. 1.2.5; 3.2.2). Soos in Hoofstuk Drie aangedui, stel die internet, as virtuele ruimte, gebruikers in staat om 'n weergawe van hulself aanlyn te plaas en sodoende 'n weergawe van die self te skep. Dié weergawe van die self kan enige ras of geslag wees – soos te sien aan Ninja se spel met samelewingsgroepe vanuit verskillende rassegroepe waardeur hy sy gesimuleerde self skep. Vanuit dié beskouing simuleer Ninja 'n weergawe van die self wat hy deur die virtuele ruim "uitleef" en ver-werklik (1.2.5; 3.2.2; vgl ook Powel, 2013:116).

Ninja gebruik die internet as wegspringpunt om 'n simulasie in 'n virtuele ruimte te skep wat sy eie gesimuleerde identiteit onderhou. Voortaan gebruik hy ook video's, dokumentêre kortfilms en vollengte films op simulasies te skep. Hierdie hoofstuk het reeds 'n omskrywing van *Die Antwoord* se *Zef Side*-video gebied (vgl. 4.5.1; Video 2).

Die openingstoneel van *Zef Side* is in ’n dokumentêre styl geskiet, wat die estetika van realiteitstelevisie oproep (vgl. 3.2.1). Die kunskritikus Roberta Smith (*in* Rice, 2010) stel:

> Sean Meterlerkamp’s interview with the raunchy South-African rap trio, Die Antwoord, evolves the attention with music, attitude and setting. The video, ‘Die Antwoord – Zef Side’, captures the group members in their old neighborhood, among family and friends (or so it appears) in dazzling South-African light and a moment of relative restraint – judging from the trio’s other videos.

Deur van die stilistiese kenmerke van realiteitsprogramme gebruik te maak, word die illusie geskep dat dit wat die video uitbeeld, die oorspronklike werklikheid is, hoewel ’n gesimuleerde werklikheid eerder uitgesaai word (vgl. 3.2.1). Soos reeds aangedui, gebruik Ninja die *Zef Side*-video om sy eie identiteit bekend te stel. Hierdeur word sy eie identiteit deur ’n simulasie onderhou.

In samehang met bogenoemde, skep die dokumentêre kortfilm, *Straight from the horse’s piel* (wat reeds in Ninja se gesimuleerde biografie omskryf is) ook ’n simulasie deur ’n gesimuleerde werklikheid en Ninja se gesimuleerde identiteit weer te gee. Die titel van die dokumentêre kortfilm sinspeel op die Engelse idioom *straight from the horse’s mouth*, wat beteken om betroubare inligting van ’n oorspronklike bron te kry. Sodoende skep die titel die illusie dat dit wat in die dokumentêre film verbeeld word, die oorspronklike werklikheid is; desnieteenstaande is dit wat in die kortfilm uitgebeeld word ’n gesimuleerde werklikheid. Soos genoem (vgl. 2.5.1), dokumenteer dié kortfilm Ninja en *Yo-landi* se sosiale interaksies in hul skynbare woonbuurt. ’n Naam en plek van die woonbuurt word egter nie gebied nie, wat op nog ’n simulasie dui, omdat dié buurt geen definitiewe oorsprong het nie. Die styl waarin *Straight from the horse’s piel* verfilm is, herinner aan realiteitsprogramme, omdat dit mense se sogenaamde alledaagse aktiwiteite uitbeeld. Soos in Hoofstuk Drie beredeneer, kan realiteitsprogramme in verband gebring word met Baudrillard se konseptualisering van simulasies, juis omdat kopieë sonder oorsprong (soos die woonbuurt waarin die kortfilm verfilm is en Ninja) deur realiteitsprogramme uitgebeeld word (vgl. 3.2.1).

In ooreenstemming met die bogenoemde kan die kortfilm *Umshini wam* ook in verband gebring word met Baudrillard se konseptualisering van simulasies (vgl. 2.5; 2.6.4). Dié film beeld Ninja en *Yo-landi* uit as ’n eksentrieke, hawelose Suid-Afrikaanse paartjie wat verlam is en met rolstoele oor die weg kom. Dié verhaal kan as ’n metafoor vir

Ninja en *Yo-landi* se gesimuleerde lewens as arm en onderdrukte individue geïnterpreteer word. Wat belangrik is, is dat Ninja en *Yo-landi* nie ander karakters vertolk nie – maar as "hulself" in die film verskyn – asof hulle ’n weergawe van hul lewensverhaal vertel. Hiervolgens word Ninja se gesimuleerde identiteit versterk en onderhou, omdat dié kortfilm ’n gesimuleerde werklikheid weerspieël. Soortgelyk hieraan is Ninja en *Yo-landi* in die vollengte film *Chappie* ook nie karakters nie, maar eerder die gesimuleerde identiteite wat hulle deur *Die Antwoord* geskep het, waarvolgens Ninja se gesimuleerde identiteit onderhou word.

Bogenoemde voorbeelde is slegs enkele voorbeelde waar Ninja die gesimuleerde werklikheid deur rekenaar- en televisieskerms weerspieël (vgl. 3.2). Ninja plaas ook talle video’s op sy sosiale media, veral *Instagram*, wat sy sogenoemde alledaagse aktiwiteite uitbeeld. *Die Antwoord* maak ook graag video’s wat wys hoe hulle sekere musiekvideo’s geskep het, byvoorbeeld "*The making of Fatty Fatty Boom Boom*" (Die Antwoord, 2012b) wat uitbeeld hoe die *Fatty Fatty Boom Boom*-video verfilm is. Dié tipe video’s, wat uitbeeld hoe *Die Antwoord* hul musiekvideo’s skep, volg dieselfde stilistiese kenmerke van ’n realiteitstelevisieprogram omdat die illusie geskep word dat Ninja se alledaagse lewe uitgebeeld word (vgl. 3.2.1). Die voorbeelde wat bo bespreek is, skep ’n gesimuleerde werklikheid wat deur skerms as mediums tot virtuele ruimtes vorm vind. Dié video’s, dokumentêre kortfilms en vollengte film breek die onderskeid tussen dit wat uitgebeeld word en die werklikheid as oorspronklike af, waarvolgens ’n gesimuleerde werklikheid geskep word (vgl. 3.2.1).

In Hoofstuk Drie (kyk 3.2.1) is die wyse waarop die media tot die skep van ’n gesimuleerde werklikheid bydra, nagespeur. In ooreenstemming hiermee, onderhou die media ook Ninja se gesimuleerde identiteit. Na aanleiding van *Die Antwoord* se internasionale deurbraak, kry Ninja en die groep ’n magdom geleenthede om in die media te verskyn deur televisie-, radio-, tydskrif- en aanlyn onderhoude. Hierdeur word talle moontlikhede geskep waardeur Ninja sy eie gesimuleerde identiteit deur die media as die "werklikheid" kan weerspieël. In die verhandeling is na talle voorbeelde vanuit media-artikels en -onderhoude verwys, waarvolgens Ninja homself as die "werklikheid" voorhou. ’n Spesifieke voorbeeld van Ninja se gebruik van die media om homself en *Die Antwoord* se gesimuleerde werklikheid voor te hou, is ’n televisie-onderhoud met Ninja en Vi$$er in 2011 op die Suid-Afrikaanse leefstylprogram *Top*

Billing (vgl. 1.2.4). Gewoonlik speel *Top Billing* se onderhoude in luukse woonbuurte, in ontwerpershuise of luukse hotelle af. Hierteenoor speel die onderhoud met *Die Antwoord* in Rocklands, ’n woonbuurt in Mitchell’s Plain in die Kaapse Vlaktes af. Soos in Hoofstuk Een genoem, insinueer die onderhoud dat Rocklands die groep se tuisdorp is en dui op die media se potensiaal om hierdie aannames geloofwaardig te maak en sodoende ‘n simulasie te skep (Haupt, 2012a:4, 132-133; Top Billing, 2011). Nog ’n enkele voorbeeld van Ninja se gebruik van die media om homself as simulakrum voor te hou, is die Amerikaanse musiektydskrif *Rolling Stone*. *Die Antwoord* verskyn op die voorblad van die tydskrif in Februarie 2012 met ’n gepaardgaande artikel in die tydskrif. Dié artikel beskryf een van die groep se vertonings en beskryf Ninja as die zef multikulturele identiteit wat hy simuleer as die “werklikheid”. Die Britse tydskrif *Dazed and Confused* publiseer ook gereeld artikels oor Ninja en *Die Antwoord* (vgl. Kinsman, 2015; Meyers, 2015). Ook in dié artikels speel die tydskrif in op Ninja se simulasie, eerder as om Jones as sy oorspronklike na te speur en te ontmasker. Dit is opvallend dat Ninja in alle onderhoude met die media sy gesimuleerde identiteit uitleef. Ingevolge hiervan word die media gebruik om die gesimuleerde werklikheid wat Ninja skep voor te hou.

Vanuit bogenoemde interpretasie van die wyse waarop Ninja deur rekenaar-, televisie- en filmskerms uitgebeeld word, blyk dit dat dié virtuele ruimtes bydra tot die skep van sy gesimuleerde werklikheid waarvolgens Ninja se gesimuleerde identiteit in stand gehou word (vgl. 3.3). In ooreenstemming met Baudrillard (vgl. 3.2) argumenteer ek dat die beelde wat deur skerms as virtuele ruimtes uitgebeeld word, die oorspronklike werklikheid in so ’n mate kopieer dat ’n gesimuleerde werklikheid geskep word. Dié beskouing hou in dat Ninja ’n gesimuleerde werklikheid deur skerms weerspieël.

In samehang met die gebruik van digitale tegnologie en gepaardgaande virtuele ruimtes, word Ninja se gesimuleerde identiteit verder onderhou deur die gebruik van *performance,* nuwe-mediakuns, *hip-hop* en elektroniese dansmusiek. In Hoofstuk Drie is die potensiaal wat die gekose kuns- en musiekgenres – *performance,* nuwe-mediakuns, *hip-hop* en elektroniese dansmusiek – het om simulasies te skep aan die orde gestel (vgl. 3.3). Die hieropvolgende gedeelte van die hoofstuk interpreteer Ninja se gebruik van *performance*, nuwe-mediakuns, *hip-hop* en elektroniese dansmusiek as simulasies waarvolgens Ninja se gesimuleerde identiteit onderhou word.

In Hoofstuk Drie (vgl. 3.3.1) is verbande gelê tussen die gekose konseptuele kunsgenres – *performance* en nuwe-mediakuns – as deel van Joselit (2013:159) se omskrywing van konseptuele kuns 2.0 wat aan die toevoeging van digitale tegnologie geken word. In dié verband kan Ninja se kunsuitinge reeds as konseptuele kuns 2.0 gelees word, vanweë die genoemde gebruik van digitale tegnologie, soos die internet en virtuele ruimtes, om kuns te skep. Konseptuele kuns 2.0 word ook geken aan die interaktiewe aspek wat die interaksie tussen die aanskouer, die kunswerk en selfs die kunstenaar bewerkstellig. Die laasgenoemde hou in dat aanskouers interaktief met kunswerke kan deelneem. Soortgelyk hieraan, bied Ninja (en *Die Antwoord*) aan aanskouers die geleentheid om interaktief aan hul kunsuitings deel te neem. Deur homself op die internet en sosiale media bekend te maak kan aanskouers en bewonderaars interaktief met Ninja kommunikeer en bydra tot sy *performance*. Tydens *Die Antwoord* se opvoerings kan die gehoor saam sing en kletsrym, en word hulle sodoende deel van Ninja se artistieke ervaringe. Voortvloeiend uit konseptuele kuns 2.0, spruit Ninja se gebruik van nuwe-mediakuns en *performance* voort vanuit die raamwerk van konseptuele kuns 2.0 (vgl. 3.3.1).

Vanuit die reeds genoemde voorbeelde van Ninja se kunsuitinge in die vorm van video's, die internet en gepaarde sosiale media netwerke, kan dié kunsuitinge voorts as nuwe-mediakuns geïnterpreteer word, waarvolgens simulasies geskep kan word (vgl. 3.3.1). Die wyse waarop Ninja die internet as 'n sentrale medium gebruik om kuns te skep kan in verband gebring word met Greene (2000:162-163) se omskrywing van internetkuns. Hiervolgens kan Ninja se uitinge op sosiale media, sy video's wat op *YouTube* geplaas word en selfs *Die Antwoord* se webtuiste as 'n internetkunswerke gelees word. Omdat Ninja as die skepper hiervan sentraal staan aan die kunswerke, word dié internetkunswerke tipes meganismes wat bydra tot die instandhouding van Ninja se gesimuleerde identiteit (vgl. 3.3.1).

In samehang met die gebruik van nuwe media om kuns te skep, is Ninja se liggaam 'n sentrale medium om sy kunsuitinge te verwerklik, soos blyk uit die reeds genoemde gebruik van tatoeëermerke en stilering van sy liggaam (vgl. 4.51). Hiervolgens word Ninja se gebruik van sy liggaam 'n voortdurende geleefde *performance*, soos te sien aan die drastiese wyse waarop hy die liggaam wat hy en Jones deel, getransformeer het (vgl. 4.5.1). In Hoofstuk Drie (vgl. 3.3.1) is uitgewys dat *performance*-kuns

gekenmerk word deur die toevoeging van musiek, digkuns, fotografie, video's en die internet om *performances* te dokumenteer – soortgelyk aan die wyse waardeur Ninja sy liggaam in foto's, video's en onderhoude beklemtoon (kyk Figure 23-26; Video's 2-6 as enkele voorbeelde). Soos genoem, dra Ninja dikwels 'n bokseronderbroek en is hy kaalbolyf in video's, optredes en onderhoude (vgl. 4.51), waardeur hy sy liggaam beklemtoon ten einde sy gesimuleerde identiteit uit te leef. Spesifieke klem word ook in video's op sy liggaam geplaas, deur gedetailleerde skote van sy liggaam, tatoeëermerke en goue tande wanneer hy in 'n bepaalde dialek praat. Verder word *performance* ook gekenmerk aan publieke opvoerings om vooropgestelde konvensies te konfronteer, net soos wat Ninja sy absurde rasse-*performance* in die publieke oog uitvoer (vgl. 1.2.8; 4.5.1).

In samehang met Ninja se gebruik van sy liggaam om konseptuele kuns te skep, skep hy ook die illustrasies en tonele wat in *Die Antwoord* se video's vertoon word (vgl. 4.51). Selfs dié illustrasies is kopieë van bestaande style van bekende kunstenaars. Die naiwe sketse wat onder meer in *Enter the Ninja, Fok julle naairs* en *Fatty Fatty Boom Boom* gebruik word herinner aan die sketse wat in Roger Ballen se fotografie gebruik word (vgl. Figure 27, 28, 29 en 30).[74] In samehang hiermee is Ninja illustrasies in ander tonele van die *Enter the Ninja*-video 'n kopie van die Amerikaanse kunstenaar Keith Haring (1958-1990) (vgl. Figure 31, 32, en 33). Buiten die sketse wat Ninja in die *Fatty Fatty Boom Boom* video skep, wat aan Ballen herinner, bevat dié video ook 'n toneel waar die sogenaamde "*Lady Gaga*" karakter 'n ginekoloog besoek (kyk Video 6). Dié toneel is bykans 'n identiese kopie van die Suid-Afrikaanse kunstenaar Anton Kannemeyer (geb. 1967) se werk *Black Gynecologist* (2008) (vgl. Figure 34 en 35). Aangesien Ninja die regisseur van dié video is, kan dié toneel as deel van sy kunsskepping geag word. Die wyse waarop Ninja stilistiese elemente van kunstenaars soos Ballen, Haring en Kannemeyer kopieer, hou verband met die skep van simulasies

[74] *Die Antwoord* werk gereeld saam met Roger Ballen, wat die regie handhaaf vir die video's *Wat pomp julle* en *I fink you freeky* (2012). Ballen het ook 'n fotografie reeks waarin Ninja en Yo-landi verskyn, getiteled *I fink you freeky* (2013). Die invloed van Ballen te sien in Ninja se sketse kan derhalwe toegeskryf word aan die nou verhouding tussen Ballen en *Die Antwoord*.

(vgl. 2.5), omdat die oorspronklike werke deur Ninja se konseptuele kuns versluier word.

In gevolge van bogenoemde bespreking van die toevoeging van nuwe-mediakuns en *performance* tot Ninja se kunsuitings, blyk dit dat Ninja dié genres versmelt om kuns te skep. In Hoofstuk Drie is bevind dat dié genres rondom kopieë sonder oorsprong ontvou, waarvolgens hulle die potensiaal het om simulasies te skep. Deur die samesmelting van dié genres, skep Ninja 'n tipe kunsgenre wat sy gesimuleerde identiteit reflekteer. Derhalwe word Ninja se gesimuleerde identiteit onderhou deur die eindelose simulasies wat deur sy kunsskepping ontstaan (vgl. 2.5; 2.6.4; 3.3.1).

In samehang met bogenoemde kunsgenres, word Ninja se gesimuleerde identiteit ook geskep en onderhou deur sy gebruik van *hip-hop*- en elektroniese dansmusiek. In Hoofstuk Drie is dié musiekgenres soortgelyk aan die gegewe kunsgenres as simulasies gesitueer, waarvolgens die gebruik van dié musiekgenres kunstenaars in staat stel om gesimuleerde werklikhede voor te hou (vgl. 3.3.2). Ninja gebruik stilistiese invloede van spesifiek *hip-hop*- en elektroniese dansmusiek om sy gekonstrueerde identiteit te skep en onderhou, soos ek voortaan sal uitwys. *Die Antwoord* se musiek word as *rap-rave* omskryf (vgl. 1.2.4), wat reeds aandui dat hul musiek 'n sameflansing van *hip-hop*- en elektroniese dansmusiek is. In hierdie verhandeling is aangetoon dat die gebruik van digitale klank, in ooreenstemming met Baudrillard (vgl. 3.3.2), gesimuleerde klank skep. Hiervolgens kan aangevoer word dat Ninja se gesimuleerde identiteit deur gesimuleerde klank (in die vorm van elektroniese dansmusiek) onderhou word. Voorts verbloem elektroniese dansmusikante hul oorspronklike biografiese identiteite ten einde klem op die musiek te plaas in stede van hul eie identiteite. Sodoende gebruik hulle maskers of kostuums om hul oorspronklike biografiese identiteite te versluier. In dié verband kan Ninja se zef-stilering van homself (wat in sy biografie aangeraak is, vgl. 4.5.1) as 'n kostuum of masker gelees word (alhoewel Ninja nie noodwendig Jones as oorspronklike versluier om klem op die musiek te plaas nie, maar eerder om Jones te vervang, soos in 4.5.2 uitgelig).

Ninja en *Die Antwoord* gebruik voortaan ook kenmerke uit *hip-hop*-musiek, soos veral in hul gebruik van kletsrym. In Hoofstuk Drie is dié genre se potensiaal om simulasies te skep aan die orde gestel (vgl. 3.3.2). Hiervolgens stel die genre Ninja ook in staat om simulasies te skep, waarvolgens sy gesimuleerde identiteit onderhou word. Buiten

die feit dat Ninja kletsrym, wat uit *hip-hop* afkomstig is, spruit Ninja se gebruik van die *hip-hop*-musiekgenre voort uit *gangsta rap,* as 'n been van *hip-hop* en kletsrym, wat in Hoofstuk Drie aan die leser bekendgestel is. *Gansta rap* moedig geweld en misdaad, wat voortspruit uit die vorming van straat- en tronkbendes, aan (vgl. 3.3.3). In Ninja se biografie (vgl. 4.5.1 en ook 1.2.7) is aangetoon dat Ninja en *Die Antwoord* die video *Fok julle naaiers* (Video 5) saam met bendelede van die Suid-Afrikaanse bende, die *Numbers,* verfilm en kenmerke van dié bende (soos die nommers 26, 27 en 28) gebruik. Buiten die wyse waarop Ninja homself met dié bende in die *Fok julle naaiers*-video vereenselwig, kopieer hy ook die stilering van die bende.

Die *Numbers*-bende wat Ninja kopieer, bestaan uit drie subbendes: die *26s*, *27s* en *28s* (vgl. 1.2.7). Ninja, *Vi$$er* en *DJ High-Tek* verskyn voor swakbeligte sementmure met graffiti op van die nommers 26, 27 en 28, wat gespuitverf is as 'n direkte verwysing van die *Numbers* se subbendes (vgl. 1.2.7). Verder is die handgegenereerde styl waarin Ninja se tatoeëermerke aangewend is, volgens Laher (2010), kenmerkend van die wyse waarop bendelede in Suid-Afrika tatoeëermerke aanwend (vgl. 1.2.7). Sekere van Ninja se tatoeëermerke is ook simbole van die *Numbers*-bende. Die *Richie Rich*-karakter op Ninja se linkerbors is 'n simbool van die *26s*-bende en die mes wat afwaarts wys op sy regterbors is een die van *27s*-bende se simbole. Bendelede van die *27s*-bende gebruik ook graag die Amerikaanse Dollar ($) teken, wat Ninja ook gebruik om O (die naam van *Die Antwoord* se eerste album) op sy rug uit te spel (vgl. Figuur 25). Die *Casper*-karakter met die enorme penis op Ninja se regterarm, is 'n simbool van die *28s*-bende en word *Evil Boy* genoem (die karikatuur word ook in die *Evil Boy*-video gesien). Deur dié simbole te gebruik, simuleer Ninja die *Numbers*-bende se kenmerkende tatoeëermerke. Voorts sal bendelede van die oorkoepelende *Numbers*-bende die nommers van hul gekose sub-bende onder hul oë, op die wangbene tatoeëer (vgl. 1.2.7). Soortgelyk hieraan het Ninja die nommers 1 en 6 onder sy oë getatoeëer as 'n skynbare huldeblyk aan sy en *Yo-landi Vi$$er* se dogter met die naam Sixteen (vgl. Mechanic, 2010; Van Niekerk, 2014; Van Rensburg, 2010b). De Clereont (2008; vgl. 1.2.7) merk dat lede van die verskeie *Numbers*-bendes ook persoonlike verklarings op hulself tatoeëer, wat dikwels boodskappe van hoop en liefde weergee, dreigemente uitspel of 'n huldeblyk aan geliefdes is. In ooreenstemming hiermee, het Ninja persoonlike verklarings regoor sy bolyf, soos "*If you don't like funerals, don't kick sand in a Ninja's face*" en "*Ugly on the skin, lovely*

from within". Op Ninja se nek verskyn die term "*pretty wise"* wat herinner aan die bende sleng-term "*raak fokken wys"* wat beteken dat iemand insig tot die bendekultuur moet kry (Laher, 2009; Ninja, *in* Ninja & Vi$$er, 2010). Deur 'n stereotiperende kopiëring van die *Numbers*-bende, skep Ninja, deur die gebruik van *gangsta rap,* 'n simulasie van dié bende.

In samehang met bogenoemde, is in Hoofstuk Drie (vgl. 3.3.2) aangetoon dat wit *hip-hop*-kletsrymers swart lewenservaringe sal kopieer om kommersiële sukses te behaal (vgl. 3.3.2). Die laasgenoemde stem ooreen met Ninja se stereotiperende kopiëring van *Coloured*-bendes in, onder meer, die *Fok julle naaiers*-video en deur sy tatoeëermerke, asook die stereotiperende uitbeelding van 'n Xhosa-ervaringsbegrip in die *Evil Boy*-video (vgl. 2.51; 3.3.2). Hiervolgens word Ninja se gesimuleerde identiteit onderhou deur sy blatante kopiëring van ander rassegroepe se outentieke ervaringe ten einde sy eie kommersiële sukses te dryf.

Afgesien van bogenoemde aspekte van *hip-hop-* en elektroniese dansmusiek wat Ninja gebruik om simulasies te skep, word beide die musiekgenres aan monstersameling gekenmerk (vgl. 3.3.2). Monstersameling dui op die kopiëring en vermenging van reeds bestaande musiek en klank om sodoende 'n "nuwe" klank, as simulasies, te skep. 'n Enkele voorbeeld hiervan is *Enter the Ninja.* 'n Gedeelte van die snit is 'n kopie van die deuntjie en lirieke, *Aii aii ai, I am your butterfly*, van 'n Japannese videospeletjie *Dance dance revolution* (ダンスダンスレボリューション *Dansu Dansu Reboryūshon*) (Vi$$er, 2010).[75]

Buiten die invloed van *hip-hop-* en elektroniese dansmusiek wat Ninja gebruik om sy gesimuleerde identiteit te onderhou, dui Ninja (*in* Culhane, 2009; vgl. 4.5.1) ook aan dat die Suid-Afrikaanse musiekgenre, *kwaito*, 'n besonderse invloed op *Die Antwoord* se musiek het. *Kwaito*-musiek vind vorm deur die sameflansing van *hip-hop-* en

---

[75] Soortgelyk hieraan is die snit *My Best Friend* se lirieke 'n kopie van 'n video *The Matrix SA style* (2007) deur Anton Duitsman. Sekere lirieke van die *Doosdronk*-snit, soos *"kyk hier my piel doen so 'n beweging"* is ook van Duitsman se video gekopieer. Na bewering was Ninja en Duitsman in 2009 in verbinding met mekaar oor *Die Antwoord* se gebruik van Duitsman se lirieke (vgl. Cloete, 2010b:82-83). Volgens Van Rensburg (2013) het Ninja destyds beloof om Duitsman finansieel te vergoed vir die gebruik van sy lirieke. Alhoewel *Die Antwoord* erkenning aan Duitsman, as *The Flying Dutchman*, op hul O-album gegee het, is hy nooit finansieel vergoed nie.

elektroniese dansmusiek. *Kwaito*-musiek word deur dreunende basslae gedomineer en ritmiese herhaling van energieke, digitaalgegenereerde deuntjies gekenmerk. Dié digitale klank gaan gepaard met kletsrym, dikwels in inheemse tale, soos Zoeloe, Sesotho, Xhosa, Engels en Afrikaans (vgl. 3.3.2). Die invloed van *kwaito* kan in, onder meer, *Evil Boy* en *Fatty Fatty Boom Boom* se dreunende basslae gehoor word en blyk ook uit die wyse waarop Ninja in Xhosa kletsrym (vgl. 4.5.1).

Samevattend kan, ingevolge die interpretasies van die gegewe invloede op Ninja se kuns- en musiekskepping, gestel word dat Ninja nuwe-mediakuns, *performance*, *hip-hop-* en elektroniese dansmusiek, asook digitale tegnologie, soos die internet, gebruik om simulasies te skep. Deur die noukeurige gebruik van dié simulasies, word die invloede gebruik om Ninja se gesimuleerde identiteit te skep en te onderhou. In samehang met die invloede wat Ninja gebruik om simulasies te skep, bestaan sy gesimuleerde identiteit voortaan ook uit sy eie, subjektiewe beskouing van Suid-Afrikaanse stereotipes (vgl. 1.2.5; 4.5.1). In die volgende gedeelte van die hoofstuk word Ninja se uitbeelding van Suid-Afrikaanse stereotipes as simulasies geïnterpreteer, wat in ooreenstemming met die gekose invloede sy gesimuleerde identiteit onderhou.

4.5.4 Ninja se spel met Suid-Afrikaanse stereotipes as simulasies

In hierdie navorsing (vgl. 1.2.4; 1.2.5; 4.5.1) is aangetoon dat Ninja (*in* Davis, 2009; *in* Die Antwoord, 2010a; *in* Van Wyk, 2012; Ninja, 2011) poog om verskeie Suid-Afrikaanse samelewingsgroepe te verteenwoordig, alhoewel sy pogings tot ’n uitbeelding van “Suid-Afrikaanse kultuur” lei tot stereotiperende uitbeeldings van spesifiek sogenoemde zef-Afrikaners, *Coloured*-bendes en swartmense.

’n Stereotipe is in Hoofstuk Een (vgl. 1.2.5) omskryf as ’n veralgemeende, onakkurate en dikwels neerhalende uitbeelding van ’n bepaalde samelewingsgroep. Stereotipering kan in dié opsig ook in verband gebring word met Baudrillard (vgl. 2.5; 2.6.4) se konseptualisering van simulasies, wat die produksie van kopieë sonder oorsprong inhou. In ooreenstemming hiermee is ’n stereotipe nie noodwendig ’n refleksie van die waarheid, oftewel oorspronklike werklikheid nie, maar eerder ’n uitbeelding van ’n gesimuleerde werklikheid.

Hoewel Ninja se gebruik van stereotipes om sy gesimuleerde identiteit te onderhou

problematies is (vanweë die neerhalende en polities-inkorrekte wyse waarop hy samelewingsgroepe uitbeeld), kan sy spel met identiteite toegeskryf word aan die ondersoek na Suid-Afrikaanse identiteite wat aan postapartheid-kuns geken word as deel van ’n sogenaamde “rasse-*performance*” (vgl. 1.2.2; 1.2.5). Ninja se subjektiewe uitbeelding van gestereotipeerde “Suid-Afrikaanse kultuur” hou verband met, en is ’n reaksie op die mite van ’n sogenoemde “reënboognasie” (vgl. 1.2.2). Ninja (*in* Ninja & Vi$$er, 2010) stel dat “*South African culture is quite a fucking fruit salad... a fucking fucked rainbow nation*”. Voortvloeiend uit dié aanname poog Ninja om, volgens hom, alle Suid-Afrikaners te verteenwoordig, soos blyk uit die wyse waarop hy homself met sogenaamde zef-Afrikaners, *Coloured*-bendes en swartmense vereenselwig. Terselfdertyd skep sy stereotipering van dié groepe mense verdere simulasies, soos ek voorts sal belig.

Ninja (*in* Ninja & Vi$$er, 2010) gebruik ’n stereotiperende en veralgemeende omskrywing van Afrikaners as wegspringpunt om sy eie weergawe van sogenaamde zef-Afrikaners uit te beeld (vgl. 1.2.6). In Hoofstuk Een is aangetoon dat zef verband hou met ’n stereotiperende omskrywing van wit werkersklasindividue, wat dikwels as onverfynd en minderbevoorreg beskou word, wat ooreenstem met Ninja se gesimuleerde biografie (vgl. 4.5.1) en sy sterk Afrikaanse dialek. Voorts gebruik Ninja ook slengtaal en kras vloekwoorde uit Afrikaans, soos *fok*, *naai* en *poes*, wat bydra tot die zef-beeld wat hy skep en wat ooreenstem met Maas en Arcuri (vgl. 1.2.5) se aannames dat stereotipering deur, onder meer, taal en gepaardgaande dialekte vorm vind en onderhou word. Buiten Ninja se eie aannames dat hy zef is, beeld hy ook sy eie beskouing van die gestereotipeerde samelewingsgroep uit in, onder meer, die *Zef Side*-video (vgl. 4.5.1). Voortspruitend hieruit gebruik Ninja stilering wat tipies met ’n zef stereotipe geassosieer word (wat in Hoofstuk Een omskryf is), soos die goue krone op sy tande en die “*mullet*”-haarstyl wat hy soms dra (vgl. 1.2.6). In samehang hiermee, kan verwys word na Du Preez (2011:106) se omskrywing van Ninja se zef-stilering:

> Notably, Ninja’s silk “Pink Floyd” pants (barely containing his genitals), the half-jack bottle of rum in his hand, the cell-phone tucked into his underpants, the pantoffels (slippers), the excessive gold adornment (bling) and the favouring of cheap materials and fake fur are all dead give-away zef signifiers. (Du Preez, 2011:106)

Vervolgens kan geargumenteer word dat Ninja homself doelbewus as zef stileer ten einde sy stereotiperende beskouing van sogenoemde wit, zef individue uit te beeld en sodoende ‘n simulasie skep.

In hierdie hoofstuk is ook aangetoon dat Ninja homself as ’n *Coloured*-bendelid voorhou (vgl. 2.5.3) ten einde sy “innerlike *Coloured”* (vgl. 1.2.7) te vind. Dit is egter ironies dat Ninja juis van die *Numbers*-bende gebruik maak, as sy beskouing van ’n *Coloured*-bende, omdat dié bende voortspruit uit die *Ninevites* wat van Zoeloe-oorsprong is, en nie vanuit die *Coloured*-samelewingsgroep kom nie (vgl. 1.2.7; voetnoot 22). Hiervolgens skep Ninja ook ’n stereotipe van die *Numbers*-bende. In samehang hiermee, praat Ninja ook dikwels in ‘n Kaaps-Afrikaanse dialek (vgl. 4.5.1) ten einde sy stereotiperende uitbeelding van ’n *Coloured*-persoon te beklemtoon. In samehang hiermee haal hy ook dikwels ander frases aan wat, volgens Martin (2001:249; 259), met *Coloured* Kaaps-Afrikaanse individue geassosieer word, soos “*my blaar*” (wat na iemand as ’n vriend verwys), “*bloed in, bloed uit*” (wat dui op vriende wat soos familie is) en “jou ma se poes” (’n neerhalende term verwysend na ’n vrou se geslagsdele) (Martin, 2001:249;259; vgl. David, 2009). Ninja se goue krone en sy “*Bafana-cut”*-haarstyl is ook, volgens Laher (2009), kenmerkend van spesifiek *Coloured*-bendes (vgl. Davis, 2009; Kozain, 2010:28).

Buiten die wyse waarop Ninja poog om homself met *Coloured* individue te vereenselwig, poog hy ook om homself weer te gee as iemand met ’n Suid-Afrikaanse swart ervaringsbegrip. Soos aangedui (vgl. 2.5.1), lewer Ninja en *Die Antwoord* kommentaar op Xhosas se besnydenisritueel in die *Evil Boy*-video. Ninja (*in* Dombal, 2010b) omskryf dié ritueel op ’n uiters eenvoudige en stereotiperende wyse. Ntombana (2011:632) merk op die problematiek wat ontwikkel as individue (soos Laidler (1922), Peltzer *et al*. (2010), Mhlahlo (2009) en ook Ninja) die Xhosa-inisiasieritueel reduseer tot ’n blote besnydingsproses, omdat die inisiasieritueel ’n spirituele en kulturele praktyk is wat uit baie meer kulturele en spirituele ervaringe

bestaan as bloot net besnyding.[76] Hierdeur skep Ninja ’n foutiewe, veralgemeende simulasie van die komplekse Xhosa-inisiasierituëel, deur dit tot blote besnyding te reduseer. Voortaan word die Tokoloshe ook in die video uitgebeeld, wat die illusie skep dat dié mitiese demoon verwant is aan die Xhosa-stam se inisiasie. Volgens die kontroversiële Zoeloe sjamaan en skrywer, Credo Mutwa (1998:604-605), kom die Tokoleshe in verskillende vorms voor, waarvan een in die gedaante van ’n beer met menslike attribute en ’n enorme penis is, soortgelyk aan die Tokoloshe wat in die *Evil Boy*-video uitgebeeld word. Vanuit die Zoeloe-mitologie, is die Tokoloshe (ook bekend as Tikoloshe of Hilli – wat afkomstig is van die Xhosa-woord *utyreeci ukujamaal*) ’n dwergagtige en onnutsige watergees (Botha, 2012:30-3; Mutwa, 1998:604-605). Deur Ninja se omskrywing van die Tokoloshe kom dit voor of dié mitiese demoon slegs vanaf Xhosa-herkoms is, waardeur Ninja weereens swart kulturele geloofsisteme vereenvoudig. Deur voor te gee dat Ninja ’n Xhosa-ervaringsbegrip deel, skep Ninja ’n simulasie van dié stam deur rituele te vereenvoudig.

In *die Fatty Fatty Boom Boom*-video (vgl. 4.5.1) poog Ninja op ’n uiters blatante wyse om swart te wees, deur homself swart te verf en in ’n gestereotipeerde “voedoe-kamer” op te tree. Verskeie joernaliste en akademici het Ninja hiervoor gekritiseer (soos in sy gesimuleerde biografie bevind). Teenoor die negatiewe kommentaar, argumenteer Schmidt (2014:135) dat *Die Antwoord* moontlik *Blackface* gebruik as deel van hul voortdurende “rasseprojek” (vgl. 1.2.8). Voorspruitend uit Ninja se gebruik van *Blackface*, skep Ninja ook wat hy noem ‘n “voedoe-kamer” (Ninja *in* Die Antwoord, 2012b). In dié toneel is Ninja van kop tot tone swart geverf en hy dra ‘n rok wat uit gras gemaak is, wat skynbaar ‘n verwysing is na “swart Afrika stamme”. Ninja spesifiseer egter nie na watter “swart Afrika stamme” hy spesifiek verwys nie en

---

[76] Meintjies (1998:5) omskryf inisiasie as ’n deurgangsritueel van jeug na manlikheid. Binne die Xhosa-gemeenskap, vorm manlike inisiasie ’n sentrale aspek van die Xhosa-kultuur. Die Xhosa-inisiasierituëel word al vir meer as ’n duisend jaar beoefen (Mtumane, 2004:36). In die Xhosa-kultuur word manlike inisiasie beskou as ’n proses wat goeie morele waardes in jong seuns kweek sodat hul verantwoordelike mans in die Xhosa-gemeenskap kan wees. Dié goeie morele waardes word deur tradisionele bewakers, *amakhankatha,* aan jong seuns, *amakrwala*, oorgedra tydens die inisiasieproses (Ntombana, 2011:631; Pauw, 1994:321). ’n Sentrale aspek van die Xhosa-inisiasieskool is opvoeding en die oordrag en verkryging van kulturele kennis oor die Xhosa-gemeenskap. In die inisiasieskool word jong seuns opgelei in hofmakery, verhoudings, huweliksgebruike en sosiale verantwoordelikheid (Meintjies, 1998:7; Stinson, 2007:2). Mbiti (1986:102) verduidelik dat Xhosa-inisiasie gesentreer is rondom die oordrag van kulturele wyshede en praktyk deur ouer Xhosa-mans aan jong Xhosa-mans, met die doel om hulle voorberei op volwassenheid en die verantwoordelikhede wat daarmee gepaardgaan.

versmelt visuele elemente van tradisies en Religieuse artifakte vanuit verskeie stamme uit Afrika. Deur sy eie gekonstrueerde weergawe van ‘n sogenoemde voedoe-kamer te skep, stereotipeer Ninja swart samelewingsgroepe deur ‘n sameflansing van verskeie stamme en tradisies. Voorspruitend hieruit word ‘n simulasie geskep, omdat die visuele elemente wat Ninja kies om te gebruik, kopieë sonder oorsprong is (vgl. 1.2.8; 2.6.3). Ninja stereotipeer veral swartmense as een veralgemeende groep, in ooreenstemming met ’n veralgemeende Westerse beskouing van swartmense, wat nie as afsonderlike swart groepe in ag geneem word nie (buiten sy stereotipering van die Xhosa-kultuur, wat op ’n veralgemeende wyse aangebied word; vgl. 1.2.8).

Vanuit die bogenoemde interpretasie van Ninja se stereotipering van “Suid-Afrikaanse kultuur”, kan vervolgens geargumenteer word dat Ninja se uitbeelding van Suid-Afrikaanse samelewingsgroepe as kopieë sonder oorsprong aangebied word of, met ander woorde, simulasies. Hiervolgens skep Ninja simulasies van bepaalde groepe mense wat sy eie gesimuleerde identiteit onderhou.

Tot dusver kan die volgende saamgevat word: Ninja het sy eie gesimuleerde biografiese gegewens en gesimuleerde identiteit wat van Jones, as die oorspronklike, verskil en Jones, as die oorspronklike, vervang (vgl. 4.5.1; 4.5.2). Ninja se gesimuleerde biografie en gesimuleerde identiteit word deur virtuele ruimtes (soos skerms en die internet) voorgehou, waarvolgens sy gesimuleerde identiteit geskep en onderhou kan word. Voortaan word Ninja se gesimuleerde identiteit onderhou deur sy gebruik van *performance*, nuwe-mediakuns, *hip-hop*- en elektroniese dansmusiek, wat voortdurende simulasies skep (vgl. 4.5.3). In samehang hiermee bestaan Ninja se gesimuleerde identiteit uit gestereotipeerde weergawes van verskeie Suid-Afrikaanse samelewingsgroepe as simulasies (vgl. 4.5.4).

Voortspruitend uit die bogenoemde samevatting, kan verbande getrek word tussen die simulasies wat Ninja onderhou en Baudrillard se orde van simulasie (vgl. 2.6.4). Soos in Hoofstuk Twee aangedui, stel Baudrillard (vgl. 2.6.4) dat tekens in die orde van simulasie, in die geval Ninja, se betekenis verbuig word. Hierdeur word die werklikheid as oorsprong gedekonstrueer tot gesimuleerde fragmente, soos blyk uit die simulasies wat Ninja se gesimuleerde biografie onderhou (vgl. 4.5.3; 4.5.4). Deur die voortdurende reproduksie en verdubbeling van die gefragmenteerde tekens sonder definitiewe oorsprong, soos Ninja deur sy spel met gesimuleerde kuns- en

musiekgenres en gesimuleerde stereotipes, ontstaan 'n eindelose refleksie van 'n gesimuleerde werklikheid, omdat die werklikheid as oorsprong uiteindelik uitgemergel en vernietig word. In dié verband word geargumenteer dat Jones, as die oorspronklike, deur Ninja se voortdurende simulasies ook uitgemergel en vernietig word. Deur dié wyse waarop die skep van simulasies 'n aktiewe proses is wat die werklikheid as oorsprong afbreek en vervang, vind die simulakrum as eindproduk vorm. Hiervolgens vervang Ninja vir Jones as oorspronklike en Ninja word as 't ware 'n simulakrum.

4.5.5 Ninja as 'n simulakrum wat in 'n hiperwerklike ruimte "leef"

Na aanleiding van die ver-werkliking van Ninja as simulakrum, ontken Ninja nie meer Jones as oorsprong nie (vgl. 4.5.2), maar beaam eerder dat hy (Ninja) vir Jones vervang het, soos blyk uit die volgende:

> Now even if I hear the name Waddy [Watkin] or people refer to me as that, I don't really know who that is anymore. I only have this weird connection to the name, it sounds like this other person from some other world (Ninja *in* Kearing, 2016).

In samehang met bogenoemde omskryf Ninja (*in* Keating 2016) die ver-werkliking van sy eie simulakrum soos volg:

> It's almost like I put this suit on… It was like I bought the Ninja mech,[77] and I was like "*Fok, this is cool. I wanna ride around in this thing*" and I climbed into this thing and I did the first album in it. Then I did the second album in it, and then I started thinking "*I don't wanna rap in this suit anymore.*" Like, it's fucking awesome but I wondered what it would be like without it. Then on *Donker Mag*, I took it off, and then it's still off for *Mount Ninji and Da Nice Time Kid* and I had changed inside the suit, it was one of those suits that fuses with your DNA… So, then when I took the suit off I wasn't the man I was before Die Antwoord and I'm not the Ninja I was during it, I'm another thing altogether... I started experimenting with this Ninja thing and then became fucking Ninja… It was like the Ninja suit, now I'm just Ninja. (*in* Keating, 2016)

Vanuit bogenoemde aanhaling blyk dit dat Ninja (*in* Keating 2016) self sy eie ver-werkliking as simulakrum deur sy loopbaan ervaar het. Tydens dié proses in Jones as die oorspronklike tot niet gemaak, waarna Ninja as simulakrum voortbestaan en deur simulasies onderhou word. In ooreenstemming met Baudrillard se aanname dat die

---

[77] *Mech* verwys in dié verband na 'n meganiese pak wat in wetenskapfiksie gedra word.

simulakrum in die orde van simulasie vorm vind as eindproduk van eindelose simulasies (vgl. 2.5; 2.6.4), word Ninja ’n simulakrum in die orde van simulasie deur die sistematiese wyse waarop hy waarde binne homself begin genereer en eindelik vir Jones as oorspronklike vervang.

Voortvloeiend uit die simulakrum, teoretiseer Baudrillard die *hiperwerklikheid* as ’n leefbare ruimte waarbinne die simulakrum kan voortbestaan. Die hiperwerklikheid ontstaan, volgens Baudrillard, sodat die simulakrum as die “werklikheid” uitgeleef kan word (vgl. 2.6.4; 2.6.5). Ten einde homself as ’n simulakrum te volhou, skep Ninja ’n hiperwerklike ruimte waarin hy kan “leef” – sy eie gesimuleerde weergawe van ’n hiperwerklike zef-lewenstyl (vgl. Powel, 2013:117).

Hierdie hoofstuk het die wyse waarop Ninja die zef-stereotipe as ’n simulasie gebruik, ondersoek (vgl. 4.5.4). As ’n voortbouing hierop, word zef vir Ninja (en so dan ook ander lede van *Die Antwoord*) ’n lewenstyl, wat nie noodwendig meer verband hou met die eersgenoemde zef-stereotipe nie. Dit kom daarop neer dat Ninja (en *Die Antwoord*) zef herkontekstualiseer om na sy eie gekonstrueerde styl, skynbare leefwyse en lewenservarings te verwys. Ninja (*in* Cloete, 2010c:11) verduidelik dat hy en Vi$$er in hul “*inner-zef inge-tap*” het ten einde *Die Antwoord* te skep en verwys na zef as ’n “*geestelike ervaring”* waarvolgens hy leef (vgl. ook Cloete, 2010a). Ninja (Ninja & Vi$$er, 2010) se konseptualisering verwys, volgens hom, na ’n spesifieke manier van dink, aantrek en hoe taal en musiek klink. Hieruit blyk dit dat die ruimte wat Ninja vir homself skep om in te leef, weerspieël word deur sy eie konstruering van ’n sogenaamde zef-lewenswyse, wat hy as ‘n geestelike en spirituele ervaring beskou. Na aanleiding van die ver-werkliking van Ninja as ’n simulakrum, word Ninja se subjektiewe weergawe van zef eindelik nie slegs verwysend na slegs sogenaamde zef-Afrikaaners nie (vgl.4.5.3), maar sluit ook die ander samelewingsgroepe wat hy stereotipeer in (vgl. Powel, 2013:117; Du Preez, 2011:107).

Hiervolgens word Ninja en so ook *Die Antwoord* zef-lewenswyse, as ’n manier van dink, jouself stileer en hoe taal en musiek klink, ’n hiperwerklike ruimte waarin Ninja as simulakrum kan leef. Baudrillard (vgl. 2.6.5) verduidelik dat die hiperwerklikheid die werklikheid as oorspronklike voorafgaan omdat die tekens van die werklikheid (soos Jones) met die simulakrum (soos Ninja) vervang word. Voortvloeiend hieruit, gaan ek akkoord met Powell (2013:117) se aanname dat Ninja en *Die Antwoord* se

gekonstrueerde weergawe van zef voortbestaan sonder ‘n oorspronklike wat die voorafgaan: “...zef went viral and zef exists now as though it has existed all along.” (Powel, 2013:117). Hiervolgens is die tekens van die oorspronklike werklikheid wat in die hiperwerklikheid voortbestaan, altyd blote simulakra. Ninja (*in* De Kock, 2014) beaam dié gedagte: “Die Antwoord makes hyperreality. We create exaggerated experience.” In ooreenstemming hiermee, blyk dit dat Ninja ’n zef-ruimte vir homself as ’n hiperwerklikheid gekonstrueer het. Binne dié hiperwerklikheid leef Ninja as ’n simulakrum voort.

Aansluiting kan gevolglik gevind word by Baudrillard se konseptualisering van *dubbellewens* oor individue wat in ’n hiperwerklikheid “leef” (2.6.5). Individue wat binne ’n hiperwerklikheid voortbestaan – soos wat Ninja in ’n zef-hiperwerklike ruim “leef” – vervang hulself deur ’n simulakrum van *hulself*. Hiervolgens kan geargumenteer word dat Jones vir Ninja op so ’n indringende vlak ver-werklik het, dat Jones homself met Ninja as simulakrum vervang het binne die orde van simulasie. My argument word deur Ninja (*in* Meyers, 2015) se volgende aanname verstrek:

> Die Antwoord flipped both of us [Ninja en Vi$$er]... We transformed into these new, *hyper* [my beklemtoning], upgraded versions of our old selves. I don’t even remember who I was before (*in* Meyers, 2015).

Vanuit die bogenoemde aanhaling blyk dit dat Ninja nie kan onthou wie hy voor die simulakrum, wat in die hiperwerklikheid vorm vind, was nie. In ooreenstemming hiermee, sluit hy aan by Baudrillard se stelling dat die simulakrum selfvervullend word, deur voortdurende herhaling in die hiperwerklikheid (vgl. 2.6.5). Voortvloeiend hieruit kan gestel word dat Ninja tot so ’n mate ver-werklik word dat hy ’n leefbare simulakrum skep wat in ’n zef-hiperwerklikheid “uitgeleef” word. Aanskouers, asook Ninja se vriende en families ervaar die simulakrum wat in die hiperwerklikheid uitgeleef word as die nuwe oorspronklike, waarvolgens hulle, saam met Ninja self, glo dat Ninja as ’n simulakrum “werklik” is.

Ten slotte word geargumenteer dat Watkin Tudor Jones as die oorspronklike Ninja ver-werklik, waarvolgens Ninja vir Jones as die oorspronklike vervang en vernietig. Hiervolgens word Ninja as ’n simulakrum vergestalt wat in ’n zef-hiperwerklikheid “voortleef”.

4.6 Slotbeskouinge

In hierdie hoofstuk is ondersoek gerig na die wyses waarop Jones *Ninja* konstrueer en ver-werklik en hoe Ninja uiteindelik vir Jones as 'n simulakrum verwesenlik. Baudrillard se ordes van die simulakrum is as metode gebruik om die ontwikkeling en vergestalting van Ninja as 'n simulakrum te ondersoek. Die interpretasie van Jones se ver-werklikng van Ninja as 'n simulakrum is in twee dele aangebied.

In die eerste gedeelte is Jones as die oorspronklike in die simboliese orde geïnterpreteer. Voortspruitend hieruit is Jones se vertolking van karakters op die albums *Memoirs of a clone* en *The Ziggurat* as die orde van nabootsing geïnterpreteer. Vervolgens is die persona *Max Normal* aan die hand van die orde van produksie geïnterpreteer, waarvolgens die Jones as die oorspronklike versluier word.

In die tweede gedeelte van die hoofstuk is Ninja, as protagonis van *Die Antwoord*, as 'n simulakrum geïnterpreteer, deur ondersoek te rig na die wyse waarop Ninja se gesimuleerde identiteit deur voortdurende simulasies geskep en onderhou word. Hier is tot die gevolgtrekking gekom dat Jones (die konseptualiseerder) as die oorspronklike by wyse van simulasies uiteindelik vervang en verwesenlik word deur Ninja as 'n simulakrum, wat in 'n zef-hiperwerklikheid "voortleef".

HOOFSTUK VYF

SLOTBESKOUINGE

> I've always been looking for my true self. And Ninja is it. I've always experimented with different characters. I searched deep within for the real me. Ninja is what I've always wanted to be...
>
> (Ninja *in* Stone, 2012)

5.1 Inleiding

In hierdie verhandeling is Watkin Tudor Jones se konseptualisering en ver-werkliking van Ninja as 'n simulakrum volgens Baudrillard se teoretisering van die ordes van die simulakrum geïnterpreteer. Die doel van hierdie ondersoek was om die komplekse wyse bloot te lê waardeur Jones 'n spel met karakters en personas teweegbring, waarvolgens Jones uiteindelik Ninja as 'n simulakrum ver-werklik. Na aanleiding hiervan, soos deur Ninja (*in Stone,* 2012*)* in die aanhaling hierbo gesuggereer, word Jones as die oorspronklike deur Ninja vervang en vergestalt. Die ondersoek het voorts die skep van simulasies, deur digitale tegnologie, *performance*, nuwe-mediakuns, *hip-hop-* en elektroniese dansmusiek, ontrafel, as invloede op beide Jones en Ninja. Hierdie invloede is benader as simulasies, aangesien Ninja die simulakrum die eindproduk van die voortdurende skep van simulasies is. Hiervolgens kon die studie aandui hoe Jones vir Ninja as 'n simulakrum ver-werklik en vergestalt, waarvolgens Ninja as 'n simulakrum deur simulasie onderhou word en in 'n hiperwerklike ruimte voortbestaan.

In hierdie slothoofstuk bied ek samevattings van hoofargumente en gevolgtrekkings met betrekking tot i) die kontekstuele ruimte waarin Jones vir Ninja konseptualiseer en ver-werklik (Hoofstuk Een) ii) Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum (Hoofstuk Twee), iii) die wyse waarop die invloede op beide Jones en Ninja – naamlik virtuele ruimtes wat deur digitale tegnologie geskep word, *performance*, nuwe-mediakuns, *hip-hop-* en dansmusiek – simulasies skep (Hoofstuk Drie) en iv) Jones se ver-werkliking van Ninja as 'n simulakrum (Hoofstuk Vier).

5.2 Samevatting van die kontekstuele ruimte waarin Jones vir Ninja konseptualiseer (Hoofstuk Een)

In Hoofstuk Een is die studie aan die leser bekendgestel. Fokus in die verband is geplaas om die konseptuele kunstenaar en kletsrymer Watkin Tudor Jones in die Suid-Afrikaanse kontekstuele landskap aan die leser bekendgestel. Hier is aangetoon dat Jones, as ’n wit, Engelssprekende, bevoorregte man, tydens apartheid grootgeword het. Ek het aangetoon dat apartheid ’n rasgebaseerde ideologie was, wat oor wit superioriteit en die gepaardgaande bevordering van die belange van witmense gegaan het. Ten einde die apartheidsideologie te onderhou het die destydse NP-regering onder meer ’n streng sensuur wetgewing in plek gestel. Hiervolgens is die invoere van buitelandse kuns, letterkunde en musiek wat nie met die apartheidsideologie ooreengestem het nie, verbied. Dié sensuurwetgewing het ingehou dat kunstenaars se invloede en blootstelling tot internasionale kuns- en musiekgenres beperk was. Terselfdertyd is boikotte en sanksies deur die buiteland op Suid-Afrika ingestel met die doel om die apartheidsregering teen te werk. Veral die kulturele boikot het ingehou dat Suid-Afrikaanse kunstenaars in verdere isolasie te werk moes gaan.

Na apartheid in 1990 beëindig is, is die bogenoemde sensuurwetgewing en kulturele boikotte gelig. Ingevolge hiervan het buitelandse invloede, waarvan Suid-Afrikaanse kunstenaars vir bykans 30 jaar geïsoleerd was, Suid-Afrika binnegestroom. Hierdie navorsing het aangedui dat veral *performance*- en nuwe-mediakuns, asook Amerikaanse *hip-hop*- en elektroniese dansmusiek gewilde kuns- en musiekgenres in Suid-Afrika geword het. Voortaan is uitgewys hoe Jones se konseptuele kuns en musiek deur dié genres beïnvloed is. Die invloed van hierdie kunsgenres is veral opmerklik in Jones se kunsuitstallings, soos, onder meer, *The Fantastic Kill* in 2004. In samehang hiermee, blyk die invloede van Amerikaanse *hip hip*- en elektroniese dansmusiek uit Jones se musiekskepping as deel van groepe soos *The Original Evergreen, Max Normal, The Constructus Corporation, MaxNormal.TV* en *Die Antwoord.*

Jones konseptualiseer *Ninja* en *Die Antwoord* in 2008 en begin Ninja in 2009 uitleef. Hiervolgens is uitgewys dat Jones sedertdien sy eie geboortenaam laat vaar en in sy alledaagse bestaan die uitlewing van Ninja aanneem. Teenoor Jones, is Nina ’n wit,

sogenaamde minderbevoorregte, tweetalige (Afrikaans en Engels), Suid-Afrikaanse kletsrymer en kunstenaar. Jones se skepping en ver-werkliking van Ninja, is uiteraard beïnvloed deur die postapartheid-landskap waarin Ninja geskep word. Hiervolgens toon Ninja, as deel van *Die Antwoord*, noodwendig invloede van *performance,* nuwe-mediakuns, *hip-hop-* en elektroniese dansmusiek. In samehang hiermee, word postapartheid-kuns veral geken aan 'n ondersoek na identiteit in reaksie op onderdrukking van gemarginaliseerde identiteite tydens apartheid. In ooreenstemming hiermee word Ninja aangebied as 'n sogenaamde "multi-kulturele" identiteit, wat, volgens hom, wit, swart en *Coloured* Suid-Afrikaners verteenwoordig. Deur Ninja se poging om verskeie "Suid-Afrikaanse kulture" te verteenwoordig, stereotipeer hy bepaalde samelewingsgroepe, spesifiek sogenaamde zef-Afrikaners, *Coloured*-bendes en 'n veralgemeende beskouing van swartmense. Hier is geargumenteer dat, hoewel Ninja se gebruik van stereotipes uiters problematies is, dit ook gelees kan word as deel van 'n voortdurende "rasseprojek", as deel van 'n *performance* wat kommentaar lewer op die mite van 'n "reënboognasie" in postapartheid.

In Hoofstuk Een is tot die gevolgtrekking gekom dat Jones, as 'n wit, bevoorregte, Engelssprekende konseptuele kunstenaar, vir Ninja (as deel van *Die Antwoord*) konstrueer as 'n sogenaamde minderbevoorregte, platvloerse en multikulturele Suid-Afrikaanse kunstenaar en kletsrymer.

5.3 Samevatting en gevolgtrekkings met betrekking tot Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum (Hoofstuk Twee)

Die teoretiese begronding van die verhandeling is in Hoofstuk Twee aan die orde gestel, wat rondom Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum gewentel het. Vanuit 'n diepliggende ondersoek na Baudrillard se teoretisering van die simulakrum, is aangetoon dat sy konseptualisering van die simulakrum 'n wye hoek betrek. Baudrillard bou vanuit 'n poststrukturalistiese perspektief voort op spesifiek i) Marx se konseptualisering van ruilsisteme as deel van die klassieke Marxisme en ii) die semiotiese betekenisgenereringsproses deur tekens, soos deur spesifiek De Saussure en Barthes geteoretiseer. Deur 'n sameflansing van aspekte van die klassieke Marxisme en die semiotiek konseptualiseer Baudrillard simboliese ruil. Vanuit Baudrillard se ervaringe in die gevorderde verbruikersamelewing beskou hy

simboliese ruil as ’n alternatiewe ruilsisteem wat die ruil van tekens van sosiale waardes – soos status en klas – behels. Hiervolgens argumenteer Baudrillard dat verbruikers (in die gevorderde verbruikersamelewing) dié tekens van simboliese waarde as belangriker ag as die oorspronklike werklikheid. Derhalwe kan Baudrillard se bevraagtekening en ondersoek na simboliese ruil toegeskryf word aan simboliese ruil.

Voortspruitend uit Baudrillard se teoretisering van simboliese ruil het ek aangetoon dat tekens wat in wedersydse simboliese ruil betrokke is, simulasies skep, omdat die oorsprong van dié tekens versluier word deur simboliese ruil. In dié verband skep simboliese ruil ’n gesimuleerde werklikheid, wat as die oorspronklike werklikheid ervaar word. Na aanleiding van die voortdurende skep van simulasies wat die oorspronklike werklikheid versluier, vervang en vernietig die gesimuleerde werklikheid eindelik die oorspronklike werklikheid. In lig hiervan ontstaan die simulakrum na aanleiding van die skep van simulasies as ’n plaasvervanger vir die oorspronklike werklikheid. Ingevolge die skep van ’n gesimuleerde werklikheid deur simulasies, is tot die gevolgtrekking gekom dat die simulakrum die werklikheid as oorsprong vernietig, waarvolgens die gesimuleerde werklikheid as ’n “nuwe” sogenaamde oorspronklike ervaar word.

In lig van die bogenoemde is Baudrillard se konseptualisering van die ordes van die simulakrum nagespeur as ’n proses waardeur die ontwikkel van die simulakrum sistematies uiteengesit word. Baudrillard se ordes van die simulakrum skets ’n sogenaamde geskiedenis van die ontwikkeling van die simulakrum aan die hand van vier opeenvolgende ordes: i) die simboliese orde, ii) die orde van nabootsing, iii) die orde van produksie en iv) die orde van simulasies. Dié opmekaarvolgende ordes van die simulakrum ontvou rondom die bevryding van tekens se verpligting om na die oorspronklike werklikheid te verwys en die wyse waarop die waarde van tekens gedemokratiseer word, waarvolgens tekens eindelik waarde binne hulself produseer. Elke orde van die simulakrum word geken aan die toenemende en aanhoudende kopiëring van die oorspronklike werklikheid. Na aanleiding van dié voortdurende kopiëring, word die waarde van tekens gedemokratiseer tot op ’n punt waar tekens waarde *binne hulself* genereer en sodoende na *hulself* as die oorspronklike verwys.

Die simulakrum word teweeggebring na aanleiding van die totale bevryding van die teken se verwantskap met die werklikheid as oorspronklike, waarvolgens tekens na hulself as ’n sogenaamde nuwe oorspronklike verwys. Hiervolgens ontstaan die simulakrum as dié nuwe, gesimuleerde werklikheid. Voortvloeiend hieruit produseer die simulakrum die hiperwerklikheid as ’n leefbare ruimte waarin die simulakrum onderhou word. Waarop dit neerkom, is dat die hiperwerklikheid ’n leefbare ruimte is waarin die simulakrum kan voortbestaan. In ooreenstemming met Baudrillard se ordes van die simulakrum, is tot die gevolgtrekking gekom dat die simulakrum ontstaan as die gevolg van die aanhoudende skep van simulasies, waarvolgens die werklikheid as oorspronklike vernietig word en deur die simulakrum vervang word, terwyl die simulakrum terselfdertyd deur die hiperwerklikheid onderhou word.

Voortspruitend uit die skep van die simulakrum, is die kompleksiteit van individue wat as simulakra in die hiperwerklikheid “leef” onder die soeklig gebring. In dié verband is Baudrillard se konseptualisering van *dubbellewens* aan die orde gestel. Hiervolgens is tot die gevolgtrekking gekom dat die huidige samelewing in hiperwerklike ruimtes verstrengel is, waarvolgens individue simulakra van *hulself* kan ver-werklik. Voortspruitend hieruit is uitgewys dat individue wat in simulakra verstrengel is, ’n dubbel van hulself skep wat in ’n hiperwerklike ruimte voortbestaan. Hiervolgens word, in ooreenstemming met Baudrillard, geargumenteer dat dat ’n bepaalde individu se oorspronklike identiteit deur die simulakrum vernietig en vervang kan word, waarvolgens ’n nuwe gesimuleerde identiteit ver-werklik en verwesenlik word, wat in die hiperwerklikheid “leef”.

5.3 Samevatting en gevolgtrekkings met betrekking tot die invloede op Jones en Ninja (Hoofstuk Drie)

Vanuit die bekendstelling van Jones en sy konseptualisering van Ninja, is afgelei dat Jones en, eindelik, ook Ninja beïnvloed is deur gewilde tendense en kuns- en musiekgenres in die 1990s en 2000s – spesifiek die gebruik van virtuele ruimtes wat deur digitale tegnologie geskep word, asook *performance*, nuwe-mediakuns, *hip-hop*- en elektroniese dansmusiek. Voortspruitend hieruit is die wyse waarop die gebruik van digitale tendense tesame met die gekose kuns- en musiektendense aan gebruikers en kunstenaars die potensiaal bied om simulasies te skep, in Hoofstuk Drie nagespeur.

Na aanleiding van 'n ondersoek na die virtuele ruimtes wat deur digitale tegnologie geskep word, spesifiek die media, televisie en die internet, asook gepaarde sosiale media, is tot die gevolgtrekking gekom dat dié medium aan gebruikers die geleentheid bied om kopieë sonder oorsprong te skep. Die rede hiervoor is dat die media, televisie en die internet gesimuleerde werklikhede uitsaai, waarvolgens die oorspronklike werklikheid versluier word. Wat die gekose visuele kuns- en musiekgenres betrek, het 'n ondersoek na dié genres die gebruik van digitale tegnologie en personas as raakpunte in dié genres geïdentifiseer. Soortgelyk aan virtuele ruimtes, bied die gebruik van digitale tegnologie in kuns en musiek, tesame met personas, aan kunstenaars en musikante die geleentheid om kopieë sonder oorsprong te produseer wat die werklikheid as oorspronklike versteek.

Vanuit die ondersoek van die wyse waarop kopieë sonder oorsprong deur virtuele ruimtes en die gekose kuns en musiekgenres geskep word, is tot die gevolgtrekking gekom dat virtuele ruimtes en dié genres gebruikers, kunstenaars en musikante, soos Jones en Ninja, in staat stel om, in ooreenstemming met Baudrillard, simulasies as kopieë sonder oorsprong te skep.

5.4 Samevatting en gevolgtrekkings met betrekking tot Jones se ver-werkliking van Ninja as simulakrum (Hoofstuk Vier).

In Hoofstuk Vier is 'n interpretasie van Jones se ver-werkliking van Ninja as simulakrum gebied by wyse van Baudrillard se ordes van die simulakrum. Sodoende is verbande getrek tussen die ordes van die simulakrum en Jones se kuns- en musiekuitinge wat tweedelig aangebied is.

In die eerste gedeelte van die interpretasie is Jones as die oorspronklike in die simboliese orde gesitueer deur spesifieke verwysing na Jones as inherente oorspronklike en lid in die *hip-hop*-kletsrymgroep *The Original Evergreen*. Voortvloeiend hieruit is ondersoek gerig na Jones se stelselmatige konstruering en vertolking van karakters op die albums *Memoirs of a clone* en *The Ziggurat* (as deel van *The Contstructus Corporation*). Hiervolgens is geargumenteer dat dié karakters as tekens in die orde van nabootsing steeds verband hou met Jones as die oorspronklike. Hierna is Jones se konstruering van die persona *Max Normal* aan die hand van Baudrillard se orde van produksie nagespeur. In die verband is *Max Normal* as 'n identiese kopie (in die orde van produksie) geïnterpreteer, waaruit ek die afleiding

gemaak het dat Jones as oorspronklike versluier word deur sy uitlewing van *Max Normal.*

Die tweede gedeelte van Hoofstuk Vier het ontvou rondom ’n interpretasie van Ninja as simulakrum in die orde van simulasie. Hier is fokus geplaas op Jones as beide die oorspronklike en konseptualiseerder van *Ninja*, wat deur die voortdurende skep van simulasies vervang word en sodoende verwesenlik word deur Ninja. Ninja is aan die leser gekontekstualiseer deur ’n biografie van *Ninja* asook ‘n oorsig van *Ninja* se kunsskepping te bied. Hierna is ’n vergelyking tussen Jones en Ninja aan die orde gestel, waarvolgens geargumenteer is dat Ninja Jones vervang en verwesenlik. Voortvloeiend hieruit is die simulasies van Ninja waardeur Ninja geskep en onderhou word, nagespeur, spesifiek die wyse waarop Ninja se gesimuleerde identiteit deur die media en internet (as virtuele ruimtes), en die gebruik *performance*- en nuwe-mediakuns asook *hip-hop* en elektroniese dansmusiek onderhou word. In samehang hiermee is aangetoon dat Ninja se gesimuleerde identiteit onderhou word deur die wyse waarop hy stereotipes van sogenaamde zef-Afrikaners, *Coloured*-bendelede en swartmense skep. In ŉ poging om ŉ verskeidenheid “Suid-Afrikaanse kulture” te verteenwoordig en as deel van ‘n “rasse-*performance*”, skep Ninja stereotipes wat in hierdie navorsing as verdere simulasies geïnterpreteer is. Vervolgens is geargumenteer dat Ninja se verwesenliking uit simulasies bestaan. Ingevolge hiervan is verder geargumenteer dat Jones as die oorspronklike tot niet gemaak is en dat Ninja as ’n simulakrum ver-werklik word wat binne ’n hiperwerklikheid “voortleef”.

Ten slotte is geargumenteer dat Ninja as ’n simulakrum vergestalt word. Hiervolgens argumenteer ek dat Jones, as die oorspronklike, deur sy ver-werkliking van *Ninja,* as ’n simulakrum, vervang en verwesenlik word. Die eindelike vernietiging van Jones, as die oorspronklike, spruit voort uit sy spel met karakters en personas waarvolgens hy as die oorspronklike versluier word. Die proses waardeur Ninja as ’n simulakrum vergestalt word, word onderhou deur simulasies as kopieë van kopieë sonder oorsprong, waardeur Ninja as ’n simulakrum in ’n zef-hiperwerklikheid voortbestaan.

5.5 Slotbeskouinge

As my sentrale teoretiese stelling het ek geargumenteer dat Ninja deur Jones, as ’n simulakrum, ver-werklik word, waarvolgens Jones, as die oorspronklike, vervang en

verwesenlik word. In lyn met Baudrillard, is gevind dat Ninja as die simulakrum die eindproduk is van die skep van ononderbroke simulasies, wat Jones as die werklikheid en as oorsprong versluier. Hiervolgens dien die simulakrum as ’n plaasvervanger vir die werklikheid as oorspronklike.

Voortspruitend hieruit is geargumenteer dat die invloede op Jones en Ninja se kunsbesef – digitale tendense, asook *performance*, nuwe-mediakuns, *hip-hop-* en elektroniese dansmusiek – die geleentheid aan gebruikers en kunstenaars bied om simulasies te skep. Binne die raamwerk van Baudrillard se konseptualisering van die simulakrum, het ek tot die gevolgtrekking gekom dat Ninja as ’n simulakrum ver-werklik word deur Jones se voortdurende gebruik van simulasies, asook Ninja se gebruik van genres wat simulasies skep wat sy identiteit onderhou. Vervolgens is, aan die hand van Baudrillard se ordes van die simulakrum, geargumenteer dat Jones as die oorspronklike versluier word deur sy spel met karakters (op die albums *Memoirs of a clone* en *The Ziggurat*) en personas (soos *Max Normal*) in die ordes van nabootsing en produksie. Na aanleiding hiervan is Ninja in die orde van simulasie gesitueer waar hy as simulakrum geïnterpreteer is. Hier is geargumenteer dat Ninja deur simulasies geskep en onderhou word, waarvolgens hy as ’n simulakrum vergestalt word. Ten slotte is geargumenteer dat Jones se ver-werkliking van Ninja as simulakrum Jones eindelik as die oorspronklike vervang en verwesenlik en dat Ninja as ’n simulakrum in ’n zef-hiperwerklikheid voortleef.

5.6 Voorstelle vir verdere navorsing

Na aanleiding van die fokuspunte in hierdie navorsing kan daar ’n aantal voorstelle vir verdere navorsing geïdentifiseer word. Die keuse om op Baudrillard se grondslag van die simulakrum te fokus is aanvegbaar, juis omdat hy self verder op die konseptualisering van die simulakrum en moontlike tekortkominge uitgebrei het in Baudrillard se eie latere werk asook kritici op Baudrillard.

In die geval van Baudrillard, kan verdere navorsing ontvou rondom sy latere tekse, byvoorbeel *The Spirit of Terrorism: and Requim for the Twin Towers* (2002) waaruit die komplekse verhouding tussen die teken en referent ontrafel word. Baudrillard se latere werke ruim die weg vir “interne kortsluitings” binne die simulakrum asook die breuk van die gebeure bring om die verdwene werklikheid te herstel. Om die rede

beoog ek om saam met my studieleier artikels te publiseer wat ondersoek rig na Baudrillard se latere perspektiewe van die simulakrum en die impak van dié beskouing op die visuele kunste en kultuur.

Verder kan ondersoek gerig word na die resente en kragrige teenbeweging wat klem op onder meer plaas op die ertiese plig om opnuut aandag na die werklikheid as oorsprong te gee en om in die kunste "*representational accuracy"* na te streef (vgl. Toth, J. 2010. *The passing of postmodernism: a spectroanalysis of the contemporary*). Ek boog verde ook om dié teenbeweging in verdere navorsing en artikels te inkorporeer.

Bibliografie

Abrahams, D. 2010. A synopsis of urban violence in South Africa. *International review of the Red Cross,* 92(878):495-520.

Abrams, M. H. & Harpham, G. 2012. A glossary of literary terms. 10th ed. Massachusetts: Wadsworth.

Adams, L. S. 1996. The methodologies of art: An introduction. Oxford: Westview.

African Dope. 2003. The Constructus Corporation – The Ziggurat. http://www.africandope.co.za/albums/ziggurat.htm Datum van gebruik: 12 Aug. 2016.

Adhikari, S. 2009. Burdened by race: Coloured identities in Southern Africa. Kaapstad: UTC Press.

Aitken, S. & Valentine, G. *eds.* 2006. Approaches to human geography. London: Sage.

Allen, K. & Mendick, H. 2012. Keeping it real? Social class, young people and 'authenticity' in reality TV. *Sociology,* 47(3):460-476.

Allen, L. 2004. Kwaito versus Crossed-over: Music and identity during South Africa's rainbow years, 1994-99. *Social Dynamics,* 30(2):82-111.

Amkpa, A. 2010. A state of perpetual becoming: African bodies as texts, methods, and archives. *Dance Research Journal,* 42(1):83-88. Somer.

Anderson, C. 2013. Production in flux: What's next for Electric dance music. *Popmatters,* 13 Mrt. http://www/popmatters.com/column/169424-production-too-new-to-be-forgotten/P0/ Datum van gebruik: 22 Okt. 2016.

Araneen, R. 2011. Foreword: Art and human struggle. (*In* Pissarra, M. 2011. Visual century: South African art in context. Volume 3: 1973-1992. Johannesburg: Wits University Press en Oslo: The Visual Century Project).

Arnason, H. H. & Mansfield, C. 2010. History of modern art. 6th ed. London: Prentice Hall.

Arnold, G. 2005. Africa: A modern history. London: Atlantic Books.

Artthrob. 2004. Waddy Jones at Bell-Roberts. *Artthrob,* 82. Mei. http://artthrob.co.za/04june/listings_cape.html

Artthrob. 2005. Watkin Tudor Jones at Michaelis. *Artthrob,* 93. Mei. http://artthrob.co.za/05may/listings_cape.html#msfa

Artthrob. 2010. Chandelier: A film installation by Steven Cohen. *Artthrob,* 3 Mrt. http://artthrob.co.za/Artists/Steven-Cohen.aspx Datum van gebruik: 5 Nov. 2015.

Atkins, R. 1997. Art speak. New York: Abbeville Press.

Ballen, R. 2016. Sahdow Chamber. http://www.rogerballen.com/shadow-chamber/ Datum van gebruik: 12 Des. 2016

Bargh, J. A., McKenna, K. Y. A. & Fitzsimons, G. M. 2002. Can you see the real me? Activation and expression of the "true self" on the internet. *Journal of Social Issues,* 58(1):33-48.

Barthes, R. 1967. Elements of semiology. Vertaal deur A. Lavers en C. Smith. London: Cape.

Barthes, R. 1993. Mythologies. Vertaal deur A. Lavers. London: Vintage Books.

Bastian, V. & Laing, D. 2003. Censorship around the world. (*In* Cloonan, M. & Garofalo, R. 2003. Policing Pop. Philadelphia: Temple University Press).

Bataille, G. 1991 [1949]. The accursed share. Volume 1: Consumption. New York: Zone Books.

Baudrillard, J. 1968. The system of objects. (*In* Poster, M. 1998. Jean Baudrillard: Selected writings. California: Stanford University Press).

Baudrillard, J. 1981 [1972]. For a critique of the political economy of the sign. St. Louis: Telos Press Ltd.

Baudrillard, J. 1981. Simulations and simulacra. (*In* Poster, M. 1998. Jean Baudrillard: Selected writings. California: Stanford University Press).

Baudrillard, J. 1983. Simulation. Vertaal deur P. Foss, P. Patton en P. Beitchman. New York: MIT Press.

Baudrillard, J. 1984. The evil demon of images. Sydney: Power Institute.

Baudrillard, J. 1990 [1983]. Fatal strategies. New York & London: Semiotext(e).

Baudrillard, J. 1993 [1976]. Symbolic exchange and death. Vertaal deur I. H. Grant. London: Sage.

Baudrillard, J. 1994 [1981]. Simulacra and simulation. Vertaal deur S. F. Glaser. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Baudrillard, J. 1995. The Gulf War did not take place. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.

Baudrillard, J. 1998 [1970]. The consumer society. (*In* Poster, M. 1998. Jean Baudrillard: Selected writings. California: Stanford University Press).

Baudrillard, J. 1998 [1972]. For a critique of the political economy of the sign. (*In* Poster, M. 1998. Jean Baudrillard: Selected writings. California: Stanford University Press).

Baudrillard, J. 1998 [1976]. Symbolic exchange and death. (*In* Poster, M. 1998. Jean Baudrillard: Selected writings. California: Stanford University Press).

Baudrillard, J. 1998[1981]. Simulations and simulacra. (*In* Poster, M. 1998. Jean Baudrillard: Selected writings. California: Stanford University Press)

Baudrillard, J. 2001 [1999]. Impossible exchange. New York: Verso.

Baudrillard, J. 2002 [2000]. Screened out. Vertaal deur C. Turner. London: Verso.

Baudrillard, J. 2005 [2004]. The intelligence of evil or the lucidity pact. Vertaal deur C. Turner. London: Berg.

Bein, K. Die Antwoord's Ninja Opens up About god, 'breaking up' & why new album is his favourite. *Billboard.* 16 Sept.

http://www.billboard.com/articles/news/dance/7511181/die-antwoord-interview-breakup-album-2016 Datum van gebruik: 18 November, 2016

Bell, D. 2007. Cybercultures rewriter. (*In* Bell, D. & Kennedy, B. 2007. The cybercultures reader. New York: Routledge).

Bell, D. & Kennedy, B. 2007. The cybercultures reader. New York: Routledge.
Benedict, M. Cyberspace: first steps. (In Bell, D. & Kennedy, B. The cybercultures reader. New York: Routlegde.)

Benjamin, W. 2006 [1936]. The work of art in the era of its technical reproducibility. Cambridge: Harvard University Press.

Bensmaïa, R. 2005. Poststructuralism. (*In* Kritzman, L. *ed.* 2005. The Columbia history of twentieth-century French thought. New York: Columbia Press).

Bester, R. 2003. Floating free. Cape Town: Bell Roberts.

Bhabha, H. K. 1986. Foreword to the 1986 edition. (*In* Fanon, F. 1986 [1952]. Black skins, white masks. Vertaal deur C. L. Markmann. London: Pluto Press).

Bhabha, H. K. 1991. The postcolonial critic. *Arena,* 96:47-63.

Blackburn, S. 2008. Oxford dictionary of philosophy. 2nd ed. Oxford: Oxford University Press.

Bleus, G. 1997. Re: The e-mail-art & internet-art manifesto. *E-Pêle-Mêle: Electronic Mail-Art Netzine,* 3(1), T.A.C.-42.292.

Braam, C & Geerlings, F. 1989. Towards New Cultural Relations: A Reflection on the cultural boycott. (*In* Campschreur, W. & Divendal, J. 1989. Culture in another South Africa. London: Zed).

British Broadcasting Corporation. 2016. 1990: Freedom for Nelson Mandela. http://news.bbc.co.uk/onthisday/hi/dates/stories/february/11/newsid_2539000/2539947.stm Datum van gebruik: 1 Okt. 2016.

Bromley, G. & Siver, E. 1995. The Davidian tradition: From patronal clan to prophetic movement. (*In* Wright, A. 1995. Armageddon in Waco: Critical perspectives on the Branch Davidian Conflict. Chicago: University of Chicago).

Bryson, N. 1988. Word and image. Cambridge: Cambridge University Press.

Borges, J. L. 1975. A universal history of infamy. Vertaal deur N. de Giovanni. London: Penguin Books.

Botha, J. R. 2014. South African film: Looking back and looking forward. (*In* Ogunleye, E. 2014. South African film: Looking back and looking forward. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing).

Bundy, C. 2007. New nation, new history? Constructing the past in post-apartheid South Africa. (*In* Stolten, H. E. *ed.* 2007. History making and present day politics: The meaning of collective memory in South Africa. Uppsala: Nordiska Afrikainstitutet).

Butler, R. 1999. Jean Baudrillard: The defence of the real. London: Sage.

Butler, M. 2006. Unlocking the groove: Rhythm, meter, and musical design in Electronic dance music. Bloomington: Indiana University Press.

Cabanne, P. 1971. Dialogues with Marcel Duchamp. London: Thames & Hudson.

Calix, K. R. 2013. Wie is ek? Coloured identity and youth involvement in gangsterism in Cape Town, South Africa. Plek van Universiteit: Stanford University. (Verhandeling – MA).

Carlos, L. 1998. Introduction. (*In* Goldberg, R. 1998. Performance: live art since the 60‟s. London: Thames & Hudson.)

Cendon, J. 2015. Gangland culture in South Africa. http://www.josecendon.com/index.php/project/gangland-culture-in-south-africa/

Chapman, M. 1998. The problem of identity: South Africa, storytelling, and literary history. *New Literary History,* 98(29):85-99. Winter.

Charlton, R. W. 2016. The numbers gang. http://thenumbersgang.weebly.com/ Datum van gebruik: 14 Sept. 2016.

Charry, E. 2012. Hip hop Africa: New music in a globalized world. Indiana: Indiana University Press.

Chilvers, I. 1990. The concise Oxford dictionary of arts and artists. Oxford: Oxford University Press.

Chilvers, I. 2003. The concise Oxford dictionary of arts and artists. 3rd ed. New York: Oxford University Press.

Cloete, H. 2010a. Die Antwoord: A religious experience. *Litnet,* 22 Feb. http://www.litnet.co.za/die-antwoord-a-religious-experience/ Datum van gebruik: 10 Nov. 2016.

Cloete, H. 2010b. The Zefff-sters. *Design Indaba,* 2de Kwartaal: 84-93.

Cloete, H. 2010c. Danksy Die Antwoord pomp VSA in Afrikaans. *Rapport,* 11, 14 Feb.

Cloete, T. T. *ed.* 1992. Literêre terme en teorieë. Pretoria: HAUM-Literêr.

Cloonan, M. & Garofalo, R. *eds.* 2003. Policing Pop. Philadelphia: Temple University Press.

Coleman, M. *ed.* 1998. A crime against humanity: Analysing the repression of the apartheid state. Johannesburg: Human Rights Committee.

Conway-Smith, E. 2012. 'Lady Gaga' eaten by lion in new Die Antwoord video. *PRI*. 18 Okt. http://www.pri.org/stories/2012-10-18/lady-gaga-eaten-lion-new-die-antwoord-video.

Cooper, A. 2009. "Gevaarlike transitions": Negotiating hegemonic masculinity and rites of passage amongst coloured boys awaiting trial on the Cape flats. *Child, Youth and Family Social Development Research Programme Human Sciences Research Council,* 37:1-17.

Craig, E. *ed.* 1998. Routledge encyclopaedia of philosophy. Volume 7. London: Routledge.

Crellin, Z. 2014. Good morning South Africa by Max Normal.TV. *Fonts in Use,* 17 Apr. https://fontsinuse.com/uses/6500/good-morning-south-africa-by-maxnormal-tv-1 Datum van gebruik: 12 Spet. 2016.

Culhane, D. 2009. Die Antwoord: Zef so fresh. *Vice.* 31 August. http://www.vice.com/read/die-antwoord-154-v16n9 Datum van gebruik: 4 Mrt. 2010.

David Krut Projects. 2007. Max Normal makes Dassies at David Krut Projects. *Artslink,* 1 Aug. http://www.artlink.co.za/news_article.htm?contentID=4084 Datum van gebruik: 17 Sept. 2016.

Davis, A. 2009. 15 Minutes with a Ninja. *Mahala,* 3 Aug. http://www.mahala.co.za/music/15-minutes-with-a-ninja/ Datum van gebruik: 4 Mrt. 2010.

Davis, A. 2010. Doef doef, danger and hot sex. *Mahala,* 9 Feb. http://www.mahala.co.za/music/doef-doef-danger-and-hot-sex/ Datum van gebruik: 4 Mrt. 2010.

De Clermont, A. 2016. Life after. http://aramintadeclermont.com/work.php?seriesId=1157 Datum van gebruik: 6 Apr. 2016.

Deery, J. 2004. Reality TV as advertainment. *Popular Communication,* 2(1):1-20.

Deleuze, G. 2002. How do we recognise structuralism? (*In* Lapoujade, D. *ed.* 2004. Desert Island and other texts, 1953-1974. Vertaal deur M. Taormina. Los Angeles: Semiotext(e)).

Dershowitz, A. M. 2004. America on trial: Inside the legal battles that transformed our nation. New York: Warner Books.

De Waal, U. 2010. Sean Metelerkamp interview. *Between 10 and 5,* 18 Feb. http://10and5.com/2010/01/18/sean-metelerkamp-interview-die-antwoord/ Datum van gebruik: 10 Okt. 2016.

Di Carcaci, C. 2015. The new tattoo. *New York Times,* 15 Mei. http://www.nytimes.com/2015/05/15/t-magazine/the-new-tattoo.html?_r=2# Datum van gebruik: 16 Jul. 2016.

Dingle, S. 2011. Zef by design. *Brainstorm,* 26-28. Mrt.

DiNucci, D. 1999. Fragmented future. *Print,* 53(4):32.

Discogs. 2014. The Original Evergreen. http://discogs.com/artist/1147517-Original-Evergreen-The Datum van gebruik: 12 Aug. 2016.

Dlamini, S. 1996. Language, social practices and the politics of identity in South Africa. Toronto: University of Toronto. (Proefskrif – Phd).

Dlamini, S. N. 2001. The contruction, meaning and negotiation of ethnic identities in Kwazulu-Natal. (*In* Zegeye, A. 2001. Social identities in the new South Africa after apartheid. Volume 1. Cape Town: Kwela Books).

Dombal, R. 2010a. Who the hell are Die Antwoord. *Pitchfork,* 12 Feb. http://www.pitchfork.com/features/articles/7766-die-antwoord/ Datum van gebruik: 4 Mar. 2011.

Dombal, R. 2010b. Director's Cut: Die Antwoord: "Evil Boy". *Pitchfork.* 29 Okt. http://pitchfork.com/news/40540-directors-cut-die-antwoord-evil-boy/ Datum van gebruik: 25 Aug. 2011

Drewett, M. 2003. Music in the Struggle to end apartheid: South Africa. (*In* Cloonan, M. & Garofalo, R. 2003. Policing Pop. Philadelphia: Temple University Press).

Drowning, J. D. H. 2011. Encyclopedia of social movement in media. Los Angeles: Sage.

Drumming, N. 2001. The nerd behind the mask. *Village Voice,* 46:32.

Dumbadze, A. & Hudson, S. 2013. Contemporary art: 1989 to the present. West Sussex: Wiley Blackwell.

Du Plooy, H. 1992. Semiotiek. (*In* Cloete, T. T. *ed.* 1992. Literêre terme en teorieë. Pretoria: HAUM-Literêr).

Du Preez, A. 2011. Die Antwoord gooi zef liminality: Of monsters, carnivals and affects. *Image & Text,* 35(17):102-118

Du Preez, A. 2013. Selfuitbeelding en Facebook: 'n Estetika van verdwyning? *Litnet Akademies,* 10(1):297-309. Mrt.

Durrheim, K. 2005. Socio-spatial practice and racial representations in a changing South Africa. *South African Journal of Psychology,* 35(3):444-459.

Eko, L. 2001. Jerry Springer and the Marlboro man in Africa. Globalisation and cultural eclecticism. *Ecquid Novi: African Journalism Studies,* 22(1):25-40.

Encyclopedia Dramatica. 2011. Die Antwoord. http://encyclopediadramatica.se/Die_Antwoord Datum van gebruik: 12 Aug. 2016.

England, R. 2013. Portraits of Ninja (aka Waddy Jones) | Johannesburg 1996. *Rupert England, Too much Information,* 14 Jun. http://rupert-england.blogspot.co.za/2013/06/portraits-of-ninja-aka-waddy-jones.html Datum van gebruik: 15 Okt. 2016.

Enwezor, O. 2009. "Better lives", marginal selves: Framing the current reception of contemporary South African art. (*In* Williamson, S. 2009. South African art now. New York: Collins Design).

Enwezor, O. 2013. The rise and fall of apartheid: Photography and the bureaucracy of everyday life. (*In* Enwezor, O. & Bester, R. *eds.* 2013. The rise and fall of apartheid: Photography and the bureaucracy of everyday life. New York: The International Center of Photography).

Enwezor, O. & Bester, R. *eds.* 2013. The rise and fall of apartheid: Photography and the bureaucracy of everyday life. New York: The International Center of Photography.

Erasmus, Z. 2001. Coloured by history, shaped by place: New perspectives on coloured identities in Cape Town. Cape Town: Kwela Books.

Erdmann Contemporary. 2012. Roger Ballen/Die Antwoord. Cape Town: Erdmann Contemporary.

Fanon, F. 1986 [1952]. Black skins, white masks. Vertaal deur C. L. Markmann. London: Pluto Press.

Farley, C. 1999. Hip-Hop nation: There's more to rap than just rhythms and rhymes. After two decades, it has transformed the culture of America. Time, 153(5), 55-65.

Ferranto, M. 2010. Digital self-fashioning in cyberspace: The new digital self-portrait. (*In* Kromm, J. & Bakewell, S. B. *eds.* 2010. A history of visual culture: Western civilization from the 18th to the 19th century. Oxford en New York: Berg).

Ferree, K. E. 2006. Explaining South Africa's racial census. *The Journal of Politics,* 68(4):803-815. Nov.

Fihlani, P. 2011. Are vigilantes the answer to Cape Town gang threat? *BBC News Africa,* 10 Aug. http://www.bbc.co.uk/news/world-africa-13807528 Datum van gebruik: 11 Nov. 2016.

Fine, R. & Davis, D. 1990. Beyond apartheid. Labour and liberation in South Africa. Johannesburg: Raven Press.

Finlan, A. 2003. The Gulf War 1991. New York: Routledge.

Ford, A. & Newton, J. 1994. 12 Simpson jurors are sworn in. *Los Angelse Times,* 4 Nov. http://articles.latimes.com/1994-11-04/news/mn-58609_1_prospective-jurors Datum van gebruik: 4 Okt. 2016.

Foucault, M. 1970 [1966]. The order of things. London: Tavistock.

Fourie, M. 2010. Die Antwoord op die vraag: Wat is nóú sef? *Beeld,* 2 Nov.

Frenaye, J. 2009. MC Hammer at Six Flags. *Eye on Annapolis,* 8 Sept. http://www.eyeonannapolis.net/2009/09/mc-hammer-at-six-flags/ Datum van gebruik: 5 Okt. 2016.

Frith, D. 1996. Performing rites: On the value of popular music. Cambridge: Harvard University Press.

Galperina, M. 2011. Photo gallery: South African prison tattoos. *Flavorwire,* 11 Jul. http://flavorwire.com/193380/south-african-prison-tattoos Datum van gebruik: 10 Nov. 2016.

Galperina, M. 2012. 10 Fanous artists' fascinating alter-egos. *Flavorwire,* 26 Mrt. http://flavorwire.com/272094/famous-artists-greatest-alter-egos Datum van gebruik: 5 Okt. 2015.

Gane, M. 2010. Hyperreality. (*In* Smith, G. 2010. The Baudrillard dictionary. Edinburgh: Edinburgh University Press).

Gane, N. & Beer, D. 2007. New media. Oxford: Berg.

Garrett, R. 2013. Featured: Ross Garrett. (*In* Hunkin, J. 2013. Featured: Ross Garrett. *Between 10 and 5,* 15 Okt. http://10and5.com/2013/10/15/featured-ross-garrett/ Datum van gebruik: 10 Nov. 2016).

Garvey, J. & Stangroom, J. 2012. The sotry of philosphy. London: Quercus.

Genesko, G. 2010. Model. (*In* Smith, G. 2010. The Baudrillard dictionary. Edinburgh: Edinburgh University Press).

Gerhart, G. M. & Glaser, C. L. 2010. From protest to challenge: A documentary history of African politics in South Africa, 1882-1990. Volume 6: Challenge and victory, 1980-1990. Bloomington: Indiana University Press.

Giliomee, H. 2003. The Afrikaners: Biography of a people. Cape Town: Tafelberg.

Giliomee, H. 2012. Apartheid: 'n Ander blik. (*In* Pretorius, F. *ed.* 2012. Geskiedenis van Suid-Afrika: Van voortye tot vandag. Kaapstad: Tafelberg).

Giliomee, H. & Mbenga, B. 2007. Nuwe geskiedenis van Suid-Afrika. Kaapstad: Tafelberg.

Goniwe, T., Pissara, M. & Majavu, M. 2011. Visual Century: South African art in context. Volume 4: 1990-2007. Johannesburg: Wits University Press en Oslo: The Visual Century Project.

Gotrich, L. 2016. Pearl Jam, Tupac Shakur nominated for Rock & roll Hall of Fame. *The Record,* 18 Okt. http://www.npr.org/sections/therecord/2016/10/18/498382524/pearl-jam-tupac-shakur-nominated-for-rock-roll-hall-of-fame Datum van gebruik: 9 Nov. 2016.

Graham, P. 2005. Web 2.0. *Paul Graham.* Nov 2005. http://www.paulgraham.com/web20.html Datum van gebruik: 3 Okt. 2016.

Greenburg, Z. 2013. Avicii and the ever-changing definition of EDM. *Forbes,* 14 Aug. http://www.forbes.com/sites/zackomalleygreenburg/2013/08/14/avicii-and-the-ever-changing-definition-of-edm/ Datum van gebruik 22 Sept. 2016.

Greene, R. 2000. Web work: A history of internet art. *ArtForum,* Mei 2000:162-190.

Griffin. 2008. WATKYKJY interview met die NINJA, hoof rapper van DIE ANTWOORD. http://www.watkykjy.co.za/_2009/03/watkykjy-interview-met-die-ninja-hoof.html Datum van gebruik: 4 Apr. 2015.

Grizzard, F. E. & Smith, D. B. 2007. Jamestown Colony: A political, social, and cultural history. Santa Barbara: ABC-Clio.

Grover, T. B. 1977. The comic pusher. London: Fleetway Publications.

Govender, S. 2016. Zuma sings controversial 'umshini wami' for ANC supporters in Durban. *Times Lives,* 25 Jun. http://www.timeslive.co.za/politics/2016/06/25/Zuma-sings-controversial-%E2%80%98umshini-wami%E2%80%99-for-ANC-supporters-in-Durban Datum van gebruik: 17 Nov. 2016.

Hambidge, J. 1992. Post-strukturalisme. (*In* Cloete, T. T. *ed,* 1992. Literêre terme en teorieë. Pretoria: HAUM-Literêr.

Hansen, D. D. 2003. The dream: Martin Luther King, Jr. and the speech that inspired a nation. New York: Harper Collins.

Harris, J. 2006. Art history: Key concepts. London: Routledge.

Harrison, P. 2006. Post-structuralist theories. (*In* Aitken, S. & Valentine, G. *eds.* 2006. Approaches to human geography. London: Sage).

Harrison, C. 2010. American culture in the 1990s (Twentieth-cnetury American culture). Edinburgh: Edinburgh University Press.

Hassan, R. & Thomas, J. 2006. The new media theory reader. New York: Open University Press.

Hassan, S. M. & Oguibe, O. 2001. Authentic/ex-centric: Conceptualism in contemporary African art. (*In* Hassan S. M. & Oguibe, O. *eds.* 2001b. Authentic-Ex-centric at the Venice Biennale. Ithaca: Forum for African Arts).

Hassan S. M. & Oguibe, O. *eds.* 2001b. Authentic-Ex-centric at the Venice Biennale. Ithaca: Forum for African Arts.

Haupt, A. 2012a. Static: Race and representation in post-apartheid music, media and film. Cape Town: HSRC Press.

Haupt, A. 2012b. Die Antwoord's revival of blackface does South Africa no favours. *The Guardian,* 22 Oct. https://www.theguardian.com/global/2012/oct/22/die-antwoord-blackface-south-africa Datum van gebruik: 20 Nov. 2016.

Haupt, A. 2013. Citizenship without representation? Blackface, misogyny and parody in Die Antwoord, Lupé Fiasco and Angel Haze. *Communicatio,* 39(4):466-482.

Hegarty, P. 2004. Jean Baudrillard: Live theory. London: Continuum.

Herman, P. 2016. Zuma sidesteps 'state cpature' questions from Mps. *News24,* 14 Nov. http://www.news24.com/SouthAfrica/News/zuma-sidesteps-state-capture-questions-from-mps-20161114 Datum van gebruik: 28 Nov. 2016.

Hertz, R. *ed.* 1985. Theories of contemporary art. Englewood Cliffs: Prentice Hall.

Hess, M. 2005. Metal face, rap masks: Identity and resistance in Hip Hop's persona artist. *Popular Music and Society,* 28(3):297-311.

Hilburn, R. 1998. Is anyone out there really listening? *Los Angeles Times,* 5 Jul. http://articles.latimes.com/1998/jul/05/entertainment/ca-788 Datum van gebruik: 12 Okt. 2016.

Hoby 2010. Die Antwoord: 'Are we awful or the best thing in the universe?'. *The Gaurdian.* 12 Sept. http://www.theguardian.com/music/2010/sep/12/die-antwoord-music-feature

Holnaaier, K. 2010. Straight from the horse's piel. https://vimeo.com/15196261 Datum van gebruik: 4 Okt. 2016.

Hunkin, J. 2013. Featured: Ross Garrett. *Between 10 and 5,* 15 Okt. http://10and5.com/2013/10/15/featured-ross-garrett/ Datum van gebruik: 10 Nov. 2016.

Igweonu, K. & Okagbue, O. 2013. Perfmormative interactions in African theatre 3: Making space, rethinking drama and theatre in Africa. New Castle: Cambridge Scholars Publishing.

Ippolito, J. 2002. Ten myths of internet art. *Vectors: Digital art of our time.* http://www.nydigitalsalon.org/10/essay/php?essay=6 Datum van gebruik: 12 Okt. 2016.

Jantjies, G. 2011. Great expectations. (*In* Goniwe, T., Pissara, M. & Majavu, M. 2011. Visual Century: South African art in context. Volume 4: 1990-2007. Johannesburg: Wits University Press en Oslo: The Visual Century Project).

Jardin, X. 2010. Die Antwoord to sign with Interscope, Neil Blomkamp to direct next video. *Boing Boing,* 12 Mrt. http://boingboing.net/2010/03/12/die-antwoord-signed.html Datum van gebruik: 4 Mrt. 2011.

Jones, W. 2006. The return of the king. https://web.archive.org/web/20070305095824/http://www.maxnormal.tv/return-of-the-king.php Datum van gebruik: 20 Aug. 2016.

Jordan, J. H. 2013. Black Americans 17th century to 21st century: Black struggles and successes. Bloomington: Trafford Publishing.

Joselit, D. 2013. Conceptual art 2.0. (*In* Dumbadze, A. & Hudson, S. 2013. Contemporary art: 1989 to the present. West Sussex: Wiley Blackwell).

Kahn, R. 2001. Memoirs of a clone review. http://www.hiphop.co.za/flipside/reviews/watkin_tudor_jones-memoirs_of_a_clone.html Datum van gebruik: 20 Aug. 2016.

Keating, D. 2016. Die Antwoord: The complete interview. Full transcript reveals Ninja explicitly declaring the end of the band. *Exclaim,* 12 Sept. http://exclaim.ca/music/article/die_antwoord_the_complete_interview-full_transcript_reveals_ninja_explicitly_declaring_the_end_of_the_band Datum van gebruik: 16 Sept. 2016.

Kent, C. 2013. The definition of EDM? Depends on which DJ you ask. *USA Today,* 20 Mrt. http://college.usatoday.com/2013/03/20/the-definition-of-edm-depends-on-which-dj-you-ask/ Datum van gebruik: 13 Nov. 2016.

Keylock, M. 2010. O Die Antwoord. *Obrigado*. http://www.obrigado.co.za/?p=4449 Datum van gebruik: 3 April 2011.

Kinsman, H. 2015. Tattooing a Ninja. *Dazed Digital,* Nov. http://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/24148/1/tattooing-a-ninja Datum van gebruik: 15 Nov. 2016.

Kitchiner, L. 2013. From Compton to Cape Town: Black(faceless)ness and the appropriation of gangsta rap in Die Antwoord's "Fok Julle Naaiers". *The Journal of Pan African Studies.* 6(3):65-81. Sept.

Kleiner, F. S. & Mamiya, C. J. 2005. Gardner's art through the ages. 12th ed. Belmont: Wadsworth Publishing Company.

Kozain, R. 2010. So many questions, so few answers. *Art South Africa,* 8(4):28-29. Winter.

Kreuger, A. 2013. Zef/poor white kitsch chique: South African comedies of degradation. (*In* Igweonu, K. & Okagbue, O.M 2013. Perfmormative interactions in African theatre 3: Making space, rethinking drama and theatre in Africa. New Castle: Cambridge Scholars Publishing).

Kritzman, L. *ed.* 2005. The Columbia history of twentienth-century French thought. New York: Columbia Press.

Kromm, J. & Bakewell, S. B. *eds.* 2010. A history of visual culture: Western civilization from the 18th to the 19th century. Oxford: Berg.

Kronig, J. 2000. Elite versus mass: The impact of television in an age of globalisation. *Historical Journal of Film, Radio and Television,* 20(1):43-49.

Kynoch, G. 1999. From the Ninevites to the hard livings gangs: Township gangsters and urban violence in twentieth-century South Africa. *African Studies,* 58(1):55-85.

Laher, Y. 2009. Max doesn't live here anymore. *Mahala,* 17 Des. http://www.mahala.co.za/uncategorized/max-doesnt-live-here-anymore/ Datum van gebruik: 3 Apr. 2011.

Laidler, P. W. 1922. Bantu ritual circumcision. *Man*, 22:1-30.

Lane, R. J. 2000. Jean Baudrillard, New York: Routledge.

Langford, S. 2009. The remix business: Part 1. *Sound on Sound,* Junie. http://www.soundonsound.com/sos/jun09/articles/worldoftheremixerpt1.htm Datum van gebruik: 22 Sept. 2016.

Lapoujade, D. *ed.* 2004. Desert Islands and other texts, 1953-1974. Vertaal deur M. Taormina. Los Angeles: Semiotext(e).

Lechte, J. 2003. Key contemporary concepts. London: Sage.

Lechte, J. 2010. Sign. (*In* Smith, G. 2010. The Baudrillard dictionary. Edinburgh: Edinburgh University Press).

Leitch, V. 2001. The Norton anthology of theory and criticism. 8th ed. New York: Norton & Company.

Leoussi, A. S. & Grosby, S. *eds.* 2007. Nationalism and ethnosymbolism: History, culture and ethnicity in the formation of nations. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Levin, K. 1985. Farewell to modernism. (*In* Hertz, R. *ed.* 1985. Theories of contemporary art. Englewood Cliffs: Prentice Hall).

Levs, J. 2006. Growing Tupac's legacy, 10 years after his death. *NPR Music,* 13 Sept. http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=6067116 Datum van gebruik: 20 Okt. 2016.

Lievrouw, L. & Livingstone, S. *eds*. 2002. Handbook of new media: Social shaping and consequences of Icts. London: Sage.

Lott, E. 1993. Love and theft: Blackface minstrelsy and the American working class. New York, NY: Oxford University Press

Louw, C. 2009. Gereduseer tot slegs 6%. *Beeld,* 14. 17 Nov.

Lupton, D. 2007. The embodied computer/user. (*In* Bell, D. & Kennedy, B. 2007. The cybercultures reader. New York: Routledge).

Maas, A. & Acuri, L. 1996. Language and stereotyping. (*In* Macrae, C. N., Stangor, C. & Hewstone, M. 1996. Stereotypes and stereotyping. New York: The Guildfor Press).

MacDonald, S. 2016. Copyright and electronic dance music production: What are the legal risks to producers? *Boston College Law School,* 4 Mrt. http://bciptf.org/2014/03/copyright-and-electronic-dance-music-production-what-are-the-legal-risks-to-producers/#_edn6 Datum van gebruik: 6 Okt. 2016.

MacKenny, V. 2001. Post-apartheid performance art as a site of gender resistance. *Agenda,* 49:15-24.

Macrae, C. N., Stangor, C. & Hewstone, M. 1996. Stereotypes and stereotyping. New York: The Guildfor Press.

Martin, D. 2001. What's in the name "Coloured? (*In* Zegeye, A. 2001. Social identities in the new South Africa after apartheid. Volume 1. Cape Town: Kwela Books)

Mannion, O. 2011. Reading Facebook through Lacan. *New Zealand Sociology,* 26:143-54.

Manovich, L. 2002. What is new media? (*In* Hassan, R. & Thomas, J. 2006. The new media theory reader. New York: Open University Press).

Munusamy, R. 2016. Crumbling edifice: How long can the Zuma presidency hold? *Daily Maverick.* 16 Nov. http://www.dailymaverick.co.za/article/2016-11-16-crumbling-edifice-how-long-can-the-zuma-presidency-hold/#.WEW_HMN96Rs Datum van gebruik: 28 Nov. 2016.

Marrian, N. 2016a. State capture: After the party. The longer Zuma remains, greater its electoral risks. *Financial Mail,* 11 Nov. http://www.businesslive.co.za/fm/features/2016-11-11-state-capture-after-the-party/ Datum van gebruik: 28 Nov. 2016.

Marrian, N. 2016b. Zuma at the crossroads. *Financial Mail,* 10 Aug. http://www.financialmail.co.za/coverstory/2016/08/10/zuma-at-the-crossroads Datum van gebruik: 11 Nov. 2016.

Marschall, S. 2005. Recording the past: Monuments and architectural heritage in post-apartheid South Africa. http://www.inha.fr/colloques/document.php?id=1691 Datum van gebruik: 5 Nov. 2016.

Marshall, J.D. 2010. Postructuralsim, philosophy, pedagogy. Drodrecht: Kluwer Academic Publishers.

Marx, H. & Milton, C. V. 2011. Bastardised whiteness: Zef-culture, Die Antwoord, and the reconfiguration of contemporary Afrikaans identities. *Social Identities,* 17(6):723-745.

Marx, K. 1982 [1967]. Capital: A critique of political economy. Vertaal deur B. Fowkes. Volume 1. London: Penguin Books.

Mauss, M. 1990 [1924]. The gift. London: Routledge.

McQuaid, I. 2016. The rise of South African Hip Hop. http://daily.redbullmusicacademy.com/2015/05/south-africa-hip-hop-feature Datum van gebruik: 11 Okt. 2016.

Mechanic, M. 2010. Die Antwoord on "Evil Boy", their risqué new video. *Mother Jones,* 7 Okt. http://www.motherjones.com/riff/2010/10/die-antwoord-interview-evil-boy-video Datum van gebruik: 1 Mrt. 2011.

Meintjies, G. 1998. Manhood at a price: Socio-medical perspectives on Xhosa traditional circumcision. *Institute of Social and Economic Research.* Grahamstown: Rhodes University.

Mendoza, D. 2010. Commodity, sign, and spectacle: Retracing Baudrillard's hyperreality. *Kritike,* 4(2):45-59.

Metelerkamp, S. 2010. Sean Metelerkamp interview. (*In* De Waal, U. 2010. Sean Metelerkamp interview. *Between 10 and 5,* 18 Feb. http://10and5.com/2010/01/18/sean-metelerkamp-interview-die-antwoord/ Datum van gebruik: 10 Okt. 2016).

Meyers, O. 2015. Ninja: Zef master. *Dazed Digital,* 8 Feb. http://www.dazeddigital.com/music/article/23835/1/ninja-zef-master Datum van gebruik: 14 Jul. 2016.

Mhlahlo, A. P. 2009. What is manhood? The significance of traditional circumcision in the Xhose initiation ritual. Stellenbosch: University of Stellenbosch. (Proefskrif – MA).

Mininni, G. 1982. Psicisemiotica. Bari: Adriatica Editrice.

Minty, Z. 2006. Post-apartheid public art in Cape Town: Symbolix reparations and public space. *Urban Studies,* 43(2):421-440. Feb.

Monaheng, T. 2016. A letter to Ninja: Stop being a poes. *OkayAfrica,* 6 Sept. http://www.okayafrica.com/op-ed-2/ninja-die-antwoord-south-africa-appropriation/ Datum van gebruik: 16 Okt. 2016.

Mooney, M. J. 2009. For us, Rob van Winkle will always be Vanilla Ice. *Miami New Times,* 26 Nov. http://www.miaminewtimes.com/music/for-us-rob-van-winkle-will-always-be-vanilla-ice-6366096 Datum van gebruik: 19 Des. 2015.

Morphet, B. 2011. Die Antwoord: The bigger question. *The Red Bulletin:* 54-61. Apr.

Munusamy, R. 2016. Crumbling edifice: How long can the Zuma presidency hold? *Daily Maverick,* 16 Nov. https://www.dailymaverick.co.za/article/2016-11-16-crumbling-edifice-how-long-can-the-zuma-presidency-hold/#.WEp0TrJ96M9 Datum van gebruik: 28 Nov. 2016.

Murray, S. & Oullette, L. 2009. Reality TV: Remaking television culture. New York: New York University Press.

Mutwa, C. 1998. Indaba my children. Edinburgh: Payback Press.

Nair, P. S. 2011. Human Rights in a changing world. Dehli: Kalpaz Publications.

Nelson, K. 2011. Yo-Landi Vi$$er and Ninja of Die Antwoord. *W Magazine,* Jan. http://www.wmagazine.com/people/celebrities/2011/01/yo-landi_visser_ninja_die_antwoord_musicians/ Datum van gebruik: 14 Aug. 2011.

Ninja. & Vi$$er, Y. 2010. Take no prisoners – Interview with Die Antwoord (Official). https://www.youtube.com/watch?v=vx1cYUb-0f4 Datum van gebruik: 4 Mrt. 2011.

Nixon, R. 1994. Homelands, Harlem and Hollywood. London: Routledge.

Normal, M. 2007a. Max Normal makes Dassies at David Krut Projects. (*In* David Krut Projects. 2007. Max Normal makes Dassies at David Krut Projects. *Artslink,* 1 Aug. http://www.artlink.co.za/news_article.htm?contentID=4084 Datum van gebruik: 17 Sept. 2016).

Normal, M. 2007b. Max Normal likes animals. Houghton: Ann Roberts, Diane Coetzer and the African Toyshop.

Normal, M. 2008. Waddy & Yolandi on Studio1. (*In* Studio1. 2008. Waddy & Yolandi on Studio1. http://www.youtube.com/watch?v=U0vT8nhi7qA Datum van gebruik: 17 Sept. 2016).

Ntombana, L. 2011. Should Xhosa male initiation be abolished? *International Journal of Cultural Studies,* 14(6)631-640.

Ogunleye, E. 2014. South African film: Looking back and looking forward. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Oppikoppi. 2016. Since 1994: Way of the dassie. http://oppikoppi.co.za/previous/timeline/#2007 Datum van gebruik: 14 Jul. 2016.

Osborne, P. 2002. Conceptual art. London: Phaidon Press.

O'Sullivan, L. F. & Allgeier, E. R. 1994a. Disassembling a stereotype: Gender differences in the use of token resistance. *Journal of Applied Social Psychology,* 24:1035-1055.

O'Sullivan, T. Hartley, J. Saunders, D. & Fiske, J. 1994b. Key concepts in communication and cultural studies. London: Routledge.

Parker, A. & Richman, T. 2012. 50 Flippen brilliant South Africans. Kenilworth: Mercury.

Parsons, R. 2013. Zumanomics revisited: The road from Mangaung to 2030. Auckland Park: Jacana Media.

Paul, E. 2001. Feature: Damon and Jamie interview. Hey Hey we're the monkeys! *Q Magazine,* Aug. http://gorillaz-news.livejournal.com/11140.html Datum van gebruik: 18 Nov. 2015.

Pauw, H. C. 1994. The Xhosa. *Institute for Planning Research.* Port Elizabeth: University of Port Elizabeth.

Pawlett, W. 2007. Jean Baudrillard: Against banality. Oxon: Routledge.

Payne, M. & Barbera, J. R. *eds.* 2010. A dictionary of cultural and critical theory. West Sussex: Blackwell Publishing Ltd.

Peirce, C. S. 1957. Essays in the philosophy of science. Indianapolis: Bobbs-Merrill.

Peirce, C. S. 1991. Peirce on signs: Writings on semiotics by Charles Sanders Peirce. Cambridge: Harvard University Press.

Peltzer, K., Banyini, M., Simbayi, L. & Kalichman, S. 2010. Attitudes and beliefs about male circumcision and HIV by traditional and medical providers of male circumcision and traditional and medical circumcision in Mpumalanga, South Africa. *Gender and Behaviour Journal,* 7(2):2394-2429.

Perry, G. & Wood, P. *eds.* 2004. Themes in contemporary art. London: Yale University Press.

Perryer, S. 2002. Fresh: Robin Rhode. *Artthrob,* 54. Feb. http://artthrob.co.za/02feb/reviews/fresh.html Datum van gebruik: 6 Jun. 2015.

Phaidon. 2016. The fascinating story behind Andy Warhol's soup cans. http://uk.phaidon.com/agenda/art/articles/2013/february/22/the-fascinating-story-behind-andy-warhols-soup-cans/ Datum van gebruik: 11 Desember, 2016

Pissarra, M. 2011a. Isolation, distance and engagement (*In* Pissarra, M. 2011. Visual Century: South African art in context. Volume 3: 1973-1992. Johannesburg: Wits University Press en Oslo: The Visual Century Project).

Pissarra, M. 2011b. Visual Century: South African art in context. Volume 3: 1973-1992. Johannesburg: Wits University Press en Oslo: The Visual Century Project.

Pissarra, M. & Majavu, M. 2011. Charting pathways in an era of posts. (*In* Goniwe, T., Pissara, M. & Majavu, M. 2011. Visual Century: South African art in context. Volume 4: 1990-2007. Johannesburg: Wits University Press en Oslo: The Visual Century Project).

Pitts, W. L. 2010. Davidians and Branch Davidians. *Handbook of Texas Online,* 12 Jun. http://www.tshaonline.org/handbook/online/articles/ird01 Datum van gebruik: 6 Okt. 2016.

Plato. 2003 [380 v.C.]. The Republic. Vertaal en ingelei deur D. Lee. 2nd ed. London: Penguin Books.

Plaut, M. 2008. Threat to justice. *The World Toady,* 64(10):25-26. Okt.

Poster, M. 1988. Critical theory and poststructuralism: In search of a context, section. Ithaca: Cornell University Press.

Poster, M. 1998. Jean Baudrillard: Selected writings. California: Stanford University Press.

Potter, R. 1995. Spectacular vernacular: Hip-hop and the politics of postmodernism. New York: Suny Press.

Powell, I. 2012. Travels in hyper-reality. (*In* Erdmann Contemporary. 2012. Roger Ballen/Die Antwoord. Cape Town: Erdmann Contemporary).

Powell, I. 2013. A dark and deadly collaboration. (*In* Powell, I., Ninja & Visser, Y. 2013. Roger Ballen/Die Antwoord: I fink u freeky. New York: Prestel).

Powell, I., Ninja & Visser, Y. 2013. Roger Ballen/Die Antwoord: I fink u freeky. New York: Prestel.

Rauschert, J. 2008. 90s Rapper Vanilla Ice puts new twists on old hits. *The Flint Journal,* 19 Sept. http://www.mlive.com/entertainment/flint/index.ssf/2008/09/90s_rapper_vanilla_ice_puts_ne.html Datum van gebruik: 9 Des. 2015.

Redhead, S., Wynne, D. & O'Connor, J. *eds.* 1998. The clubcultures reader: Reading in popular cultural studies. Oxford: Blackwell.

Reed, R. 2014. Tupac's final words revealed by police officer on scene of murder. *CNN,* 23 Mei. http://edition.cnn.com/2014/05/23/showbiz/celebrity-news-gossip-tupac-last-words-rs/index.html Datum van gebruik: 9 Nov. 2016.

Reynolds, S. 1998. Rave culture: Living dream or living death? (*In* Redhead, S., Wynne, D. & O'Connor, J. *eds.* 1998. The clubcultures reader: Reading in popular cultural studies. Oxford: Blackwell).

Rice, A. 2010. Die Antwoord join Picasso, Matisse, Kandinsky at the Guggenheim. *Daily Maverick,* 22 Okt. https://www.dailymaverick.co.za/article/2010-10-22-die-antwoord-join-picasso-matisse-kandinsky-at-the-guggenheim#.WEpeIrJ96M8 Datum van gebruik: 3 Mrt. 2011.

Roscoe, J. 2001. Real entertainment: New factual hybrid television. *Media International Australia,* 100:9-20.

Salzwedel, I. 2010. Diep zef. *Dekat*: 31-35. Jul/Aug.

Saussure, F. De. 1966 [1916]. Kursus in algemene taalkunde. Vertaal deur A. Lee. Pretoria: Van Schaik.

Saussure, F. De. 2001 [1916]. Course in general linguistics. Vertaal deur W. Baskin. (*In* Leitch, V. 2001. The Norton anthology of theory and criticism. 8th ed. New York: Norton & Company).

Saussure, F. De. 2013 [1916]. Course in general linguistics. Vertaal deur R. Harris. London: Bloomsbury.

Schneider, M., Norman, R., Parry, C., Bradshaw, D., & Plüddemann, A. 2007. Estimating the burden of alcohol abuse in South Africa in 2000. *South African Medical Research Council,* 97(8):664-672. Mei.

Schmidt, B. 2014. Fatty Boom Boom and the transnationality of Blackface in Die Antwoord's racial project. *The Drama Review,* 58:2.

Schumacher, T. 1995. This is a sampling sport: Digital sampling, rap music and the law in cultural production. *Media, Culture & Society,* 17:253-273.

Shanken, E. A. 2011. New media, art-science, and contemporary art: Towards a hybrid discourse? *Artnodes,* 11. http://artnodes.uoc.edu/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-shanken Datum van gebruik: 9 Okt. 2016.

Skeggs, B. & Wood, H. 2008. The labour of transformation and circuits of value 'around' reality television. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies,* 22(4):559-572.

Skeggs, B., Wood, H. & Thumim, N. 2008. Oh goodness I am watching reality TV: How methods make class in audience research. *European Journal of Cultural Studies,* 11(1):5-24.

Slabbert, F. v. Z. 1999. Afrikaner, Afrikaan: Anekdotes en analise. Kaapstad: Tafelberg.

Slater, D. 2002. Social relationships and identity online and offline. (*In* Lievrouw, L. & Livingstone, S. *eds*. 2002. Handbook of new media: Social shaping and consequences of Icts. London: Sage).

Smith, G. 2010. The Baudrillard dictionary. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Smith, K. 2011. The experimental turn in the visual arts. (*In* Goniwe, T., Pissara, M. & Majavu, M. 2011. Visual Century: South African art in context. Volume 4: 1990-2007. Johannesburg: Wits University Press en Oslo: The Visual Century Project).

Smith, M. 2006. Ranjith Kally, Senzeni Marasela and Ruth Motau at Goodman Gallery. *Artthrob,* 109. Sept. http://www.artthrob.co.za/06sept/reviews/goodman.html Datum van gebruik: 6 Okt. 2016.

Smuts, D & Westcott, S. *eds*. 1991. The Purple Shall Govern. Cape Town: Oxford University Press.

Sobopha, M. 2011. Re-presenting the body. (*In* Goniwe, T., Pissara, M. & Majavu, M. 2011. Visual Century: South African art in context. Volume 4: 1990-2007. Johannesburg: Wits University Press en Oslo: The Visual Century Project).

Southall, R. & Daniel, J. 2009. The South African election of 2009. *Africa Spectrum,* 44(2):111-124.

Sreekumar, K.C. 2011. The Civil Rights Movement: A glorious chapter in Human Rights in the U.S. (*In* Nair, P. S. 2011. Human Rights in a changing world. Dehli: Kalpaz Publications).

Steinberg, J. 2004. The number: One man's search for identity in the Cape underworld and prison gangs. Johannesburg: Jonathan Ball.

Steingo, G. 2005. South African music after apartheid: Kwaito, the "party politic", and the appropriation of gold as a sign of success. *Popular Music and Society,* 28(3):333-357.

Stephens, J. 2013a. AKA: The lives of Waddy Tudor Jones (Part one: Die vraag). https://www.youtube.com/watch?v=cgRUIVZbpcg#t=13 Datum van gebruik: 10 Aug. 2016.

Stephens, J. 2013b. AKA: The lives of Waddy Tudor Jones (Part two: Die Antwoord). https://www.youtube.com/watch?v=zEd7WTqv4DA Datum van gebruik: 10 Aug. 2016.

Stevenson Kontemporêre Kunsgalery. 2008. Anton Kannemeyer: Fear of a Black Planet. http://archive.stevenson.info/exhibitions/kannemeyer/index2008.htm Datum van gebruik: 12 Des. 2016.

Stiles, K. 2004. I/Eye/Oculus: Performance, installation and video. (*In* Perry, G. & Wood, P. *eds.* 2004. Themes in contemporary art. London: Yale University Press).

Stinson, K.2007. Male circumcision in South Africa: How does it relate to public health? http://www.africanvoices.co.za/culture/circumcision.htm Datum van gebruik 10 Jun. 2016.

Stolten, H. E. *ed.* 2007. History making and present day politics: The meaning of collective memory in South Africa. Uppsala: Nordiska Afrikainstitutet.

Stone, J. 2012. God made a mistake with me. I'm actually black, trapped in a white body. *2 Oceans Vibe,* 12 Feb. http://www.2oceansvibe.com/2012/02/17/ninja-god-made-a-mistake-with-me-im-actaully-black-trapped-in-a-white-body/ Datum van gebruik: 28 Jun. 2015.

Studio1. 2008. Waddy & Yolandi on Studio1. http://www.youtube.com/watch?v=U0vT8nhi7qA Datum van gebruik: 17 Sept. 2016.

Suttner, R. 2016. Op-Ed: Yes, Zuma must go. But what are the reasons? *Daily Maverick,* 21 Apr. https://www.dailymaverick.co.za/article/2016-04-21-op-ed-yes-zuma-must-go.-but-what-are-the-reasons/#.V81JppN96Rs Datum van gebruik: 17 Nov. 2016.

Swanepoel, M. 2011. My wonderlike anderste kind. *Sarie*, 10: 90-94 Oktober.

Swanepoel, M. C. 2013. Kuns en die verwerking van die verlede. *Image & Text,* 22:76-95.

Swingler, S. 2014. The Cape's youth gangs: Bigger, deeper, more dangerous. *Daily Maverick,* 26 Mei. http://www.dailymaverick.co.za/article/2014-05-26-the-capes-

youth-gangs-bigger-deeper-more-dangerous/#.WElgSrJ96M9 Datum van gebruik: 15 Mrt. 2015.

Taljaard, J. 2010. Die web rock. *Beeld:* 10, 14 Mrt.

The Constructus Corporation. 2002. The Ziggurat. Kaapstad: African Dope Records.

The Keith Haring Foundation. 1997. Untitled 1989. http://www.haring.com/!/art-work/151#.WE6-ApJ96Rs Datum van gebruik: 12 Des. 2016.

Thompson, A. 2008. Anything but normal. *Levi's original music magazine,* 9 Sept. http://web.archive.org/web/20100324023824/http://levis.co.za/MusicMag/Category/Detail/Deatil.aspx?ID=790 Datum van gebruik: 11 Nov. 2016.

Thompson, L. 2006. A history of South Africa. Johannesburg: Jonathan Bell.

Toffoletti, K. 2010. Anti-humanism & post-humanism. (*In* Smith, G. 2010. The Baudrillard dictionary. Edinburgh: Edinburgh University Press).

Top Billing. 2011. Jeannie D braais with Die Antwoord. *Top Billing,* 11 Jul. http://topbilling.com/articles/Jeannie-D-Braais-With-Die-Antwoord.html?articleID=716 Datum van gebruik: 17 Sept. 2016.

Tribe, M. & Jana, R. 2006. New media art. London: Taschen.

Turkle, S. 1999. Cyberspace and identity. *Contemporary Sociology,* 28(6):643-648.

Turkle, S. 2011. Alone together. Why we expect more from technology and less from each other. New York: Basic Books.

Valentine, C. 2015. The personas of Waddy Jones A.K.A. Ninja from Die Antwoord. *OddCulture.* http://oddculture.com/the-personas-of-waddy-jones-aka-ninja-from-die-antwoord/

Van der Watt, L. 2012. Part III: Ask no questions, hear no lies: staying in Die Antwoord's Surface. *Safundi, 13:3-4, 409,416.*

Van Eeden, J. & Du Preez, A. South African visual culture. Pretoria: Van Schaik Publishers.

Van Niekerk, L. 2014. Ex-gangster's painful journey to a tattoo-free face. *Health24,* 13 Des. http://www.health24.com/Lifestyle/Man/News/How-this-ex-prisoner-has-his-facial-tattoos-removed-and-cleans-up-his-life-20141211 Datum van gebruik: 15 Mrt. 2015.

Van Rensburg, W. 2010a. The answer to Die Antwoord's marketing success. *Raak,* 5 Feb. http://www.wewillraakyou.com/2010/02/the-answer-to-die-antwoords-marketing-social-media/ Datum van gebruik: 3 Apr. 2011.

Van Rensburg, W. 2010b. Die Antwoord – is it blackface? *Kamaraad Mhambi,* 23 Feb. http://mhambi.com/2010/02/die-antwoord-is-it-blackface/ Datum van gebruik: 28 Sept. 2011.

Van Rensburg, W. 2013. Die Antwoord 'owes me money'. *City Press,* 1 Mrt. http://www.news24.com/Archives/City-Press/Die-Antwoord-owes-me-money-20150429 Datum van gebruik: 15 Apr. 2015.

Van Wyk, P. 2012. Die Antwoord's Ninja: I'm actually black. *Channel24,* 17 Feb. http://www.channel24.co.za/Music/News/Die-Antwoords-Ninja-Im-actually-black-20120217 Datum van gebruik: 6 Okt. 2013.

Venter, L. S. 1992. Strukturalisme. (*In* Cloete, T. T. *ed.* 1992. Literêre terme en teorieë. Pretoria: HAUM-Literêr).

Vi$$er, Y. 2010. Die Antwoord: exclusive interview with Tim Noakes (Cape Town, 2010). http://www.youtube.com/watch?v=_wv-SJm0kRA Datum van gebruik: 4Maart 2011.

Viviers, E. 2012. Notas oor "zef". *Litnet,* 2 Nov. http://www.litnet.co.za/notas-oor-zef/ Datum van gebruik: 16 Jul. 2015.

Watkins, L. 2001. Simunye, we are not one: Ethnicity, difference and the hip-hoppers of Cape Town. *Race & Class,* 43(1):29-44.

Weaver, A. 2010. Facebook and other Pandora's boxes. *Access,* 24(4)24-32.

Welsh, D. & Spence, J. E. 2007. Ethnic demobolisation: The case of the Afrikaners. (*In* Leoussi, A. S. & Grosby, S. *eds.* 2007. Nationalism and ethnosymbolism: History,

culture and ethnicity in the formation of nations. Edinburgh: Edinburgh University Press).

Who Sampled. 2016. Watkin Tudor Jones. http://www.whosampled.com/Watkin-Tudor-Jones/ Datum van gebruik: 4 Nov. 2016.

Willemse, H. 1991. "Censorship or Strategy?" (*In* Smuts, D & Westcott, S. *eds*. 1991. The Purple Shall Govern. Cape Town: Oxford University Press).

William Morris Endeavor Entertainment. 2016. Ninja Bio. http://wmeentertainment.com/die_antwoord/bio/die_antwoord_bio.pdf Datum van gebruik: 12 November, 2016

Williamson, S. 2009. South African art now. New York: Collins Design.

Wood, B. 1997a. Tobacco slaves: The Chesapeake Colonies. (*In* Wood, B. 1997. The origins of American slavery: Freedom and bondage in the English Colonies. New York: Hill & Wang).

Wood, B. 1997b. The origins of American slavery: Freedom and bondage in the English Colonies. New York: Hill & Wang.

Wood, P. 2004. Inside the whale: An introduction to postmodernist art. (*In* Perry, G. & Wood, P. *eds.* 2004. Themes in contemporary art. London: Yale University Press).

Worden, N. 1994. The making of modern South Africa: Conquest, segregation and apartheid. Oxford: Blackwell.

Wright, A. 1995. Armageddon in Waco: critical perspectives on the Branch Davidian Conflict. Chicago: University of Chicago.

Wright, N. s.a. All my life: An interview with Max Normal by Neil Wright. http://elifessler.com/misc/mntv/interview.html Datum van gebruik: 20 Aug. 2016.

Wright, N. 2006. All my love. *MaxNormal.TV.* https://web.archive.org/web/20070302095958/http://www.maxnormal.tv/interview2.php Datum van gebruik: 5 Okt. 2016.

Wright, S. 2005. The Civil Rights Act of 1964. Lanmark anti-discrimination legislation. New York: The Rosen Publishing Group.

Wright, S. 2010. Scene and heard: Zef. *The Guardian,* 1 Feb. https://www.theguardian.com/music/2010/feb/01/scene-heard-zef Datum van gebruik: 3 Mrt. 2010.

Writer, S. 2016. How much damage Zuma is doing to the ANC. *Business Tech,* 23 Mrt. https://businesstech.co.za/news/government/117832/dramatic-drop-in-anc-support-for-zuma-poll/ Datum van gebruik: 16 Okt. 2016.

Zegeye, A. 2001. Social identities in the new South Africa after apartheid. Volume 1. Cape Town: Kwela Books.

Zaayman, C. 2005. Digital media and subcultural expression. (*In* Van Eeden, J. & Du Preez, A. South African visual culture. Pretoria: Van Schaik Publishers.)

Diskografie

Jones, W.T. 2001a. Memoirs of a clone. Suid-Afrika: Chameleon Records

Max Normal. 2001b. Songs from the mall. Suid-Afrika: Chameleon Records

The Constructus Corporation. 2003b. The Ziggurat. Kaapstad: African Dope Records.

Die Antwoord. 2009a. O. Kaapstad: Die Antwoord

Die Antwoord. 2010. O. California: Cherrytree

Die Antwoord. 2012. Ten$ion. Johannesburg: ZEF Recordz

Die Antwoord. 2014. Donker Mag. Johannesburg: ZEF Recordz

Die Antwooord. 2016. Mount Ninja and the Nice Time Kid. Johannesburg: ZEF Recordz

Videografie

Jones, W.T. 2001b. Memoirs of clone. https://www.youtube.com/watch?v=SzfRWBJoQ9E Datum van gebruik: 28 Junie 2016

Jones, W.T. 2001c. Watkin Tudor Jones Jr. - Good Old Fashion Loving (Memoirs of a Clone version). https://www.youtube.com/watch?v=ClAvT2TAn_c Datum van gebruik: 28 Junie 2016

Jones, W.T. 2004 Picnic. http://dangerousminds.net/comments/pre_zef_die_antwoord_in_a_strange_little_film_called_picnic Datum van gebruik: 28 Junie 2016

MaxNormal.TV. 2007. The way of the dassie. https://www.youtube.com/watch?v=m_7uYhN0Pbw Datum van gebruik: 28 Junie 2016

Studio 1. 2008. Waddy & Yolandi on Studio1. https://www.youtube.com/watch?v=U0vT8nhi7qA Datum van gebruik: 28 Junie 2016

Die Antwoord. 2009b. Wat pomp? http://www.youtube.com/watch?v=6Ij6MwqbgfQ Datum van gebruik: 4 Maart 2011.

Die Antwoord. 2010a. Zef side. http://www.youtube.com/watch?v=4_pS46YRMIQ Datum van gebruik: 4 Maart 2011.

Die Antwoord. 2010b. Enter the Ninja. http://www.youtube.com/watch?v=wc3f4xU_FfQ Datum van gebruik: 4 Maart 2011.

Die Antwoord. 2010c. Evil boy. http://www.youtube.com/watch?v=wc3f4xU_FfQ Datum van gebruik: 4 Maart 2011.

Die Antwoord. 2011. Fok julle naaiers. https://www.youtube.com/watch?v=L-wpS49KN00 Datum van gebruik: 16 Febuarie 2014

Die Antword. 2012. Fatty fatty boom boom. https://www.youtube.com/watch?v=AIXUgtNC4Kc Datum van gebruik: 16 Febuarie 2014

Die Antwoord. 2012b. Die Antwoord - "Fatty Boom Boom" - The Making Of. https://www.youtube.com/watch?v=YuGa0wfKfho Datum van gebruik: 8 Maart 2016

Die Antwoord, 2016. Banana Brain. https://www.youtube.com/watch?v=XXlZfc1TrD0 Datum van gebruik: 2 November 2016

Holnaaier, 2010. Straight from the horse's piel. https://www.youtube.com/watch?v=LSNwH733IwQ Datum van gebruik: 16 Febuarie 2014

Korine, H. 2011. Umshini wam. https://www.youtube.com/watch?v=eMVNjMF1Suo Datum van gebruik: 2 November 2016

North Sea Jazz Festival. 2002. Watkin Tudor Jones LIVE :: Long Street (Constructus Corporation). https://www.youtube.com/watch?v=MxsHu-SchSc Datum van gebruik: 28 Junie 2016

MaxNormal.TV. 2007. MaxNormal.TV Interview :: with Syd Kitchen https://www.youtube.com/watch?v=hsc4-U_uPJA Datum van gebruik: 28 Junie 2016

Musiek snitte

Die Antwoord. 2009c. Fish Paste (*in* Die Antwoord. 2009a. O. Kaapstad: Die Antwoord).

Die Antwoord. 2009d. Wie maak joul vol? (*in* Die Antwoord. 2009a. O. Kaapstad: Die Antwoord).

Die Antwoord. 2014. Ugly Boy. (*in* Die Antwoord. 2014. Donker Mag. Johannesburg: ZEF Recordz).

Jones, W.T. 2001d. You talk to loud. Suid-Afrika: Chameleon Records. (*in* Jones, W.T. 2001a. Memoirs of a clone. Suid-Afrika: Chameleon Records).

Jones, W.T. 2001e. Memoirs of a clone. Suid-Afrika: Chameleon Records. (*in* Jones, W.T. 2001a. Memoirs of a clone. Suid-Afrika: Chameleon Records).

Jones, W.T. 2001f. Be Kind To Animals. Suid-Afrika: Chameleon Records. (*in* Jones, W.T. 2001a. Memoirs of a clone. Suid-Afrika: Chameleon Records).

Jones, W.T. 2001g. Good Old Fashion Loving. Suid-Afrika: Chameleon Records. (*in* Jones, W.T. 2001a. Memoirs of a clone. Suid-Afrika: Chameleon Records).

Jones, W.T. 2001h. *Sha Boom*. Suid-Afrika: Chameleon Records. (*in* Jones, W.T. 2001a. Memoirs of a clone. Suid-Afrika: Chameleon Records).

The Constructus Corporation. 2003c. Random Boy and Kidtronic. (*in* The Constructus Corporation. 2003b. The Ziggurat. Kaapstad: African Dope Records).

The Constructus Corporation. 2003d. The Ziggurat. (*in* The Constructus Corporation. 2003b. The Ziggurat. Kaapstad: African Dope Records).

The Constructus Corporation. 2003e. Rick Flare. (*in* The Constructus Corporation. 2003b. The Ziggurat. Kaapstad: African Dope Records).

The Constructus Corporation. 2003f. Choose your own adventure. (*in* The Constructus Corporation. 2003b. The Ziggurat. Kaapstad: African Dope Records).

The Original Evergreen. 1995. Puff the magic. Johannesburg: Gallo Music Publishers.

BYLAAG EEN

INDEKS EN AFBEELDINGS VAN FIGURE

Bylaag tot
Watin Tudor Jones se ver-werkliking van Ninja (2009) as ‘n simulakrum

S. MULLER 20573529
Verhandeling voorgelê vir die graad Magister Artium in Kunsgeskiedenis aan die Potchefstroomkampus van die Noordwes-Universiteit

Studieleier: M. [Moya] Goosen
Mede-studieleier: Prof. M.C. [Rita] Swanepoel

Desember 2016

INHOUDSOPGAWE

1. Indeks en beskrywing van gekose figure en kunswerke i
2. Afbeeldings van gekose figure en kunswerke 1

1. INDEKS EN BESKRYWING VAN GEKOSE FIGURE EN KUNSWERKE

FIGUUR 1
Watkin Tudor Jones. s.a. Who sampled. (Who Sampled, 2016).
Kleur fotografiese beeld van Watkin Tudor Jones, waar hy nie 'n persona of karakter is nie en voordat hy *Ninja* sou word.

FIGUUR 2
Ninja (voor). 2015. Pierre Debusschere. (Kinsman, 2015).
Wit en swart fotografiese beeld van *Ninja*, met beklemtoning van sy getatoeerde bolyf, geneem deur fotograaf Pierre Debusschere vir die *Dazed* aanlyn tydskrif.

FIGUUR 3
Max Normal. 2007. MaxNormal.TV. (Wright, 2006).
Vollengte kleur fotografiese beeld van *Max Normal*, vanaf voormalige MaxNormal.TV webtuiste.

FIGUUR 4
Joseph. 2008. Araminta de Clermont. (De Clermont, 2008).
Kleur fotografiese beeld vanuit Araminita de Clermont se dokumentêre fotografiese reeks, *Life After*, wat fokus op die tatoeermerke van lede van die *Numbers* bende.

FIGUUR 5
Ali. 2008. Araminta de Clermont. (De Clermont, 2008).
Kleur fotografiese beeld vanuit Araminita de Clermont se dokumentêre fotografiese reeks, *Life After*, wat fokus op die tatoeermerke van lede van die *Numbers* bende.

FIGUUR 6
Madonna Enthorned. 1310. Giotto di Bondone. (Kleiner & Mamiya, 2005:528).
Kleur skildery van die Katolieke Madonna en baba Jesus Christus vanuit die Middeleeue. Tempera op hout. 320 x 203 cm.

FIGUUR 7
Dead Christ. 1501. Andrea Mantegna. (Kleiner & Mamiya, 2005:607).
Kleur skildery van Jesus Christus na sy kruisiging vanuit die Renaissance tydperk, wat die illusie van diepte skep. Tempera op doek. 68 x 81 cm.

FIGUUR 8
Conversion of Saint Paul. 1601. Michelangelo Merisi da Caravaggio. (Kleiner & Mamiya, 2005:701).
Kleur skildery wat die omskakeling van die Fariseër Saul tot die dissipel Paulus en so ook na Christendom, uitbeeld. Die werk skep die illusie van diepte deur die oorbeklemtoning van lig en donker. Olie op sipreshout. 237 x 189 cm.

FIGUUR 9
Campbell's Soup Cans. 1962. Andy Warhol. (Phaidon, 2016).
Die werk bestaan uit 32 skilderye van *Campbell* sop kannetjies, een vir elk van die sop geure wat dié maatskappy destyds vervaardig het. Buiten vir die verskillende geure, is die 32 kannetjies identies aan mekaar. Sintetiese polimeer verf op doek. 51 x 41 cm (elk).

FIGUUR 10
Chandelier. 2001 – 2002. Steven Cohen. (Artthrob, 2010).
Kleur fotografiese dokumentering van Cohen se *performance* van *Chandelier,* 'n publieke intervensie in Newtown, Johannesburg.

FIGUUR 11
Looking back (detail) vanuit die ***Colour me*** reeks*.* 1999*.* Berni Searle. (Bester, 2003:11).
Die *Colour me* reeks bestaan uit 12 kleur fotografiese werke, waarvan *Looking back* een is. Die foto's van Searle se *performance* is deur Jean Brindrit geneem. Fotografie, glas, silikon en speserye. 42 x 50 cm (elk).

FIGUUR 12
Park bench*.* 2000. Robin Rhode. (Perryer, 2002).
Kleur fotografiese dokumentasie van Rhode se *performance,* waar hy 'n bankie in steenkool teen 'n muur by die Parlement gebou in Kaapstad teken.

FIGUUR 13
Theodora comes to Johannesburg*.* 2003. Senzeni Marasela (Smith, 2006).
Kleur fotografiese dokumentasie van Marasela se *performance* van die persona *Theodora*, wat na Johannesburg gaan om haar verlore man op te spoor. Digitale drukwerk in pigment ink op katoenpapier. 50 x 75 cm.

FIGUUR 14
Waddy Jones*.* 1996. Rupert England. (England, 2013).
Kleur fotografiese beeld van Watkin Tudor Jones uit 'n reeks wat deur Rupert England in 1996 geneem is.

FIGUUR 15
Kidtronic en Random Boy. 2003. Nikhil Sing. (The Constructus Corporation, 2003: 62).
Wit en swart illustrasies van die karakters *Kidtronic* (links) en *Random Boy* uit *The Ziggurat* grafiese novelle.

FIGUUR 16
Max Normal. 2008. MaxNormal.TV. (Crellin, 2014).
Kleur fotografiese uitbeelding van *Max Normal* op die voorblad van die album *Good Morning South Africa* deur MaxNormal.TV.

FIGUUR 17
Max Normal*.* 2007. MaxNormal.TV. (MaxNormal.TV, 2007).
Kleur stilraam uit die video *Way of the dassie* deur MaxNormal.TV. waarin *Max Normal* uitgebeeld word.

FIRGUUR 18
Max Normal*.* 1977. Karakter geïllustreer deur John Cooper. (Grover, 1977).
Wit en swart illustrasie van die karakter *Max Normal* vanuit die strokiesprent reeks *Judge Dredd* (uit die *2000 AD* strokiesprent reeks).

FIGUUR 19
Hip-hop *vrou.* 2007. Max Normal. (Wright, 2016).
Kleur illustrasie van ‘n vroulike *hip-hop* karikatuur wat deur *Max Normal* geïllustreer is.

FIGUUR 20
***Manlike figuur**.* Max Normal. (Wright, 2016)
Kleur illustrasie van ‘n manlike karikatuur wat deur *Max Normal* geïllustreer is.

FIGUUR 21
***Oppikoppie reklame veldtog plakaat**.* 2007. Max Normal. (Oppikoppi, 2016).
Kleur afbeelding van ‘n plakaat vir die *Oppokoppi: way of the dassie* reklame veldtog, wat deur *Max Normal* ontwerp is.

FIGUUR 22
***The way of the dassie* kuns-speelgoed**. 2007. Max Normal. (Genius, 2016).
Kleur afbeelding van speelgoed-beeldhouwerke deur *Max Normal*, wat by David Krut Projects in Johannesburg uitgestal is.

FIGUUR 23
Ninja en Dragon. 2010. Sean Metelerkamp. (De Waal, 2010).
Kleur fotografiese beeld van *Ninja* en *Dragon* (‘n swartman), geneem deur die fotograaf Sean Metelerkamp vir *Die Antwoord*.

FIGUUR 24
Ninja in fok julle naaiers (stilraam uit video). 2012. Ross Garrett en Ninja. (Die Antwoord, 2011).
Wit en swart stillraam vanuit die *Fok julle naaiers* video, waarin *Ninja* uitgebeeld word.

FIGUUR 25
Ninja* (agter)*. 2015. Pierre Debusschere. (Kinsman, 2015).
Wit en swart fotografiese beeld van *Ninja*, met beklemtoning van sy getatoeerde rug, geneem deur die fotograaf Pierre Debusschere vir die aanlyn tydskrif getiteld *Dazed*.

FIGUUR 26
***Ninja**.* 2010*.* Sebastian Kim. (Di Carcaci, 2015). Wit en swart fotografiese beeld van *Ninja*, met beklemtoning van sy getatoeerde bolyf, geneem deur fotograaf Sebastian Kim, gebruik in die *New York Times* aanlyn koerant.

FIGUUR 27
Stilraam uit Enter the Ninja. 2010. Ninja en Rob Malpage. (Die Antwoord, 2010b).
Stilraam uit die video *Enter the Ninja* waar *Ninja* voor ‘n vuil sement muur sit wat naiwe illustrasies op het wat aan Roger Ballen se werk herinner. Illustrasies geteken deur Ninja.

FIGUUR 28
***Stilraam uit Fok julle naaiers**.* 2011. Ninja en Ross Garrett. (Die Antwoord, 2011). Stilraam uit die video *Fok julle naaiers* waar *Yo-landi* voor ‘n vuil sement muur staan wat naiwe illustrasies en die nommer 27 op het wat aan Roger Ballen se werk herinner. Illustrasies geteken deur Ninja.

FIGUUR 29
***Stilraam uit Fatty Fatty Boom Boom*.** 2012. Ninja. (Die Antwoord, 2012).
Stilraam uit die video *Fatty Fatty Boom Boom* waar *Ninja* en danser swart geverf is en in die sogenoemde voedoe-kamer dans, met naiwe illustrasies op het wat aan Roger Ballen se werk herinner. Illustrasies geteken deur Ninja.

FIGUUR 30
***Room of the Ninja Turtles**.* 2003*.* Roger Ballen. (Ballen, 2016).
Wit en swart fotografiese beeld uit die reeks *Shadow Chamers* (2003). Gedruk op silwerbromied vesel papier. 40 x 40cm, edisie van 20.

FIGUUR 31
***Stilraam uit Enter the Ninja*.** 2010. Ninja en Rob Malpage. (Die Antwoord, 2010b). Stilraam uit die video *Enter the Ninja* waar *Ninja* voor ‘n muur, met wit en swart illustrasies wat herinner aan Keith Haring se werk, op kletsrym. Illustrasies geteken deur Ninja.

FIGUUR 32
***Stilraam uit Enter the Ninja*.** 2010. Ninja en Rob Malpage. (Die Antwoord, 2010b). Stilraam uit die video *Enter the Ninja* waar *Ninja* voor ‘n muur, met wit en swart illustrasies wat herinner aan Keith Harring se werk, op kletsrym. Illustrasies geteken deur Ninja.

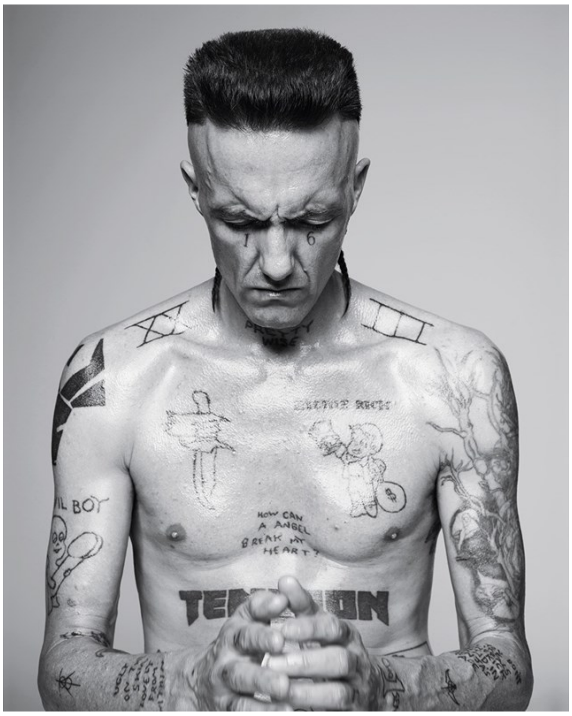
FIGUUR 33
***Untitled**.* 1989. Keith Haring. (The Keith Haring Foundation, 1997).
Wit en swart illustrasie. Gouache en swart ink op papier. 63 x 72 cm.

FIGUUR 34
Stilraam uit Fatty Fatty Boom Boom. 2012. Ninja. (Die Antwoord, 2012).
Stilraam uit die video *Fatty Fatty Boom Boom* wat die “Lady Gaga” fopdosser se besoek aan die ginikeloog uitbeeld.

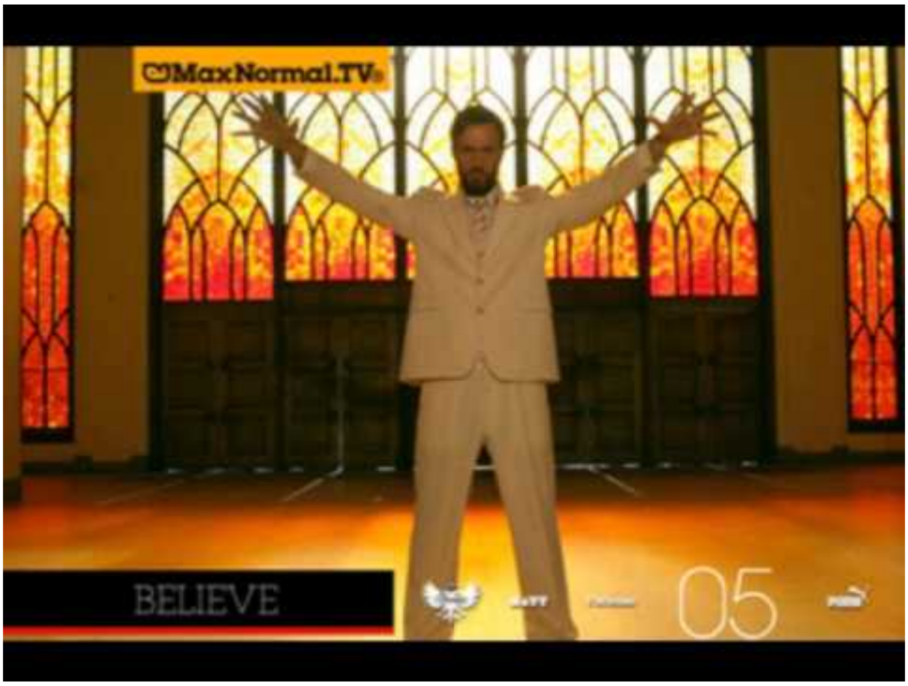
FIGUUR 35
***Black gynecologist**.* 2008. Anton Kanemyer. (Stevenson kontemporêre kunsgalery, 2008). Kleur akriel op doek. 142 x 200 cm.

2. AFBEELDINGS VAN GEKOSE FIGURE EN KUNSWERKE

Figuur 1. *Watkin Tudor Jones*. s.a. Who sampled?



Figuur 2. *Ninja* (voor)*.* 2015. Pierre Debusschere.



Figuur 3. *Max Normal.* 2007. MaxNormal.TV.

Figuur 4. *Joseph*. 2008. Araminta de Clereont.

Figuur 5. *Ali.* 2008. Araminta de Clereont.

Figuur 6. *Madonna Enthorned*. 1310. Giotto di Bondone.

Figuur 7. *Dead Christ.* 1501. Andrea Mantegna.

Figuur 8. *Conversion of Saint Paul.* 1601.
Michelangelo Merisi da Caravaggio.

Figuur 9. *Campbell's Soup Cans*. 1962. Andy Warhol.

Figuur 10. *Chandelier* (2001 – 2002. Steven Cohen.

Figuur 11. *Looking back* (detail) vanuit die *Colour me* reeks*.* 1999*.* Berni Searle.

Figuur 12. *Park bench,* 2000. Robin Rhode.

Figuur 13. *Theodora comes to Johannesburg.* 2003. Senzeni Marasela.

Figuur 14. *Waddy Jones.* 1996. Rupert England.

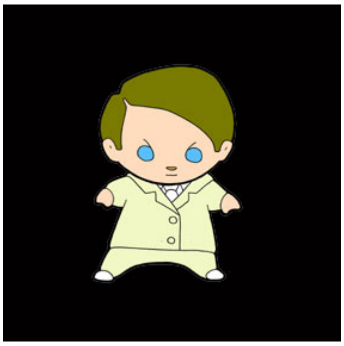
Figuur 15. *Kidtronic en Random Boy*. 2003. Nikhil Sing.

Figuur 16. *Max Normal*. 2008. Max Normal.TV.

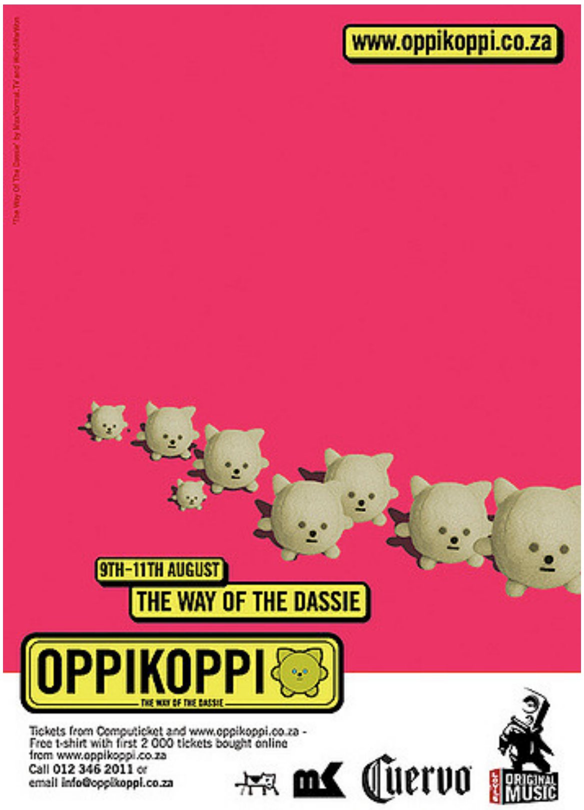
Figuur 17. *Max Normal.* 2007. Max Normal.TV.

Figuur 18. *Max Normal*. 1977. John Cooper.

Figuur 19. *Hip hop vrou.* 2007. Max Normal.



Figuur 20. *Manlike figuur.* Max Normal.

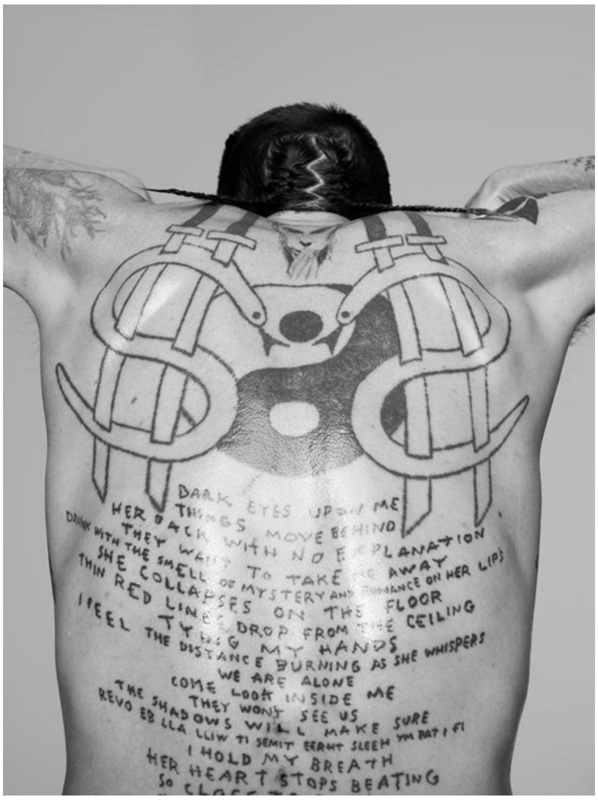


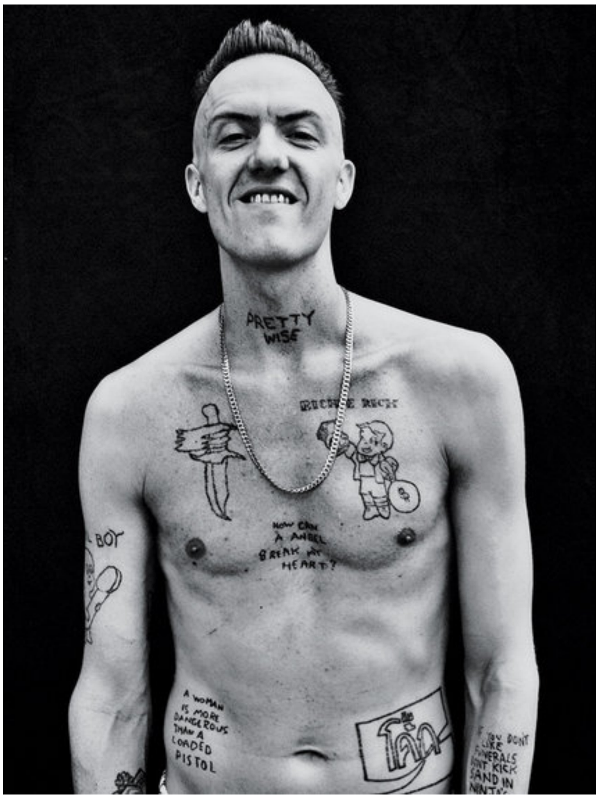
Figuur 21. *Oppikoppie reklame veldtog plakaat.* 2007. Max Normal.

Figuur 22. *The way of the dassie* kuns-speelgoed. 2007. Max Normal.

Figuur 23. *Ninja en Dragon*. 2010. Sean Metlerkamp.

Figuur 24. *Ninja in fok julle naaiers* (stilraam uit video). 2012. Ross Garrett en Ninja.





Figuur 25. *Ninja* (agter). 2015. Pierre Debusschere.

Figuur 26. *Ninja.* 2010. Sebastian Kim.

Figuur 27. *Stilraam uit Enter the Ninja*. 2010. Ninja en Rob Malpage.

Figuur 28. *Stilraam uit Fok julle naaiers.* 2011. Ninja en Ross Garrett.

Figuur 29. *Stilraam uit Fatty Fatty Boom Boom*. 2012. Ninja.

Figuur 30. *Room of the Ninja Turtles.* 2003. Roger Ballen.

Figuur 31. *Stilraam uit Enter the Ninja*. 2010. Ninja en Rob Malpage.

Figuur 32. *Stilraam uit Enter the Ninja*. 2010. Ninja en Rob Malpage.

Figuur 33. *Untitled.* 1989. Keith Harring.

Figuur 34. *Stilraam uit Fatty Fatty Boom Boom*. 2012. Ninja.

Figuur 35. *Black gynecologist.* 2008. Anton Kanemyer.

BYLAAG TWEE

INDEKS EN AFBEELDINGS VAN VIDEOS EN MUSIEK SNITTE

Bylaag tot
Watin Tudor Jones se ver-werkliking van Ninja (2009) as ‘n simulakrum

S. MULLER 20573529
Verhandeling voorgelê vir die graad Magister Artium in Kunsgeskiedenis aan die Potchefstroomkampus van die Noordwes-Universiteit

Studieleier: M. [Moya] Goosen
Mede-studieleier: Prof. M.C. [Rita] Swanepoel

Desember 2016

INHOUDSOPGAWE

1. Indeks en beskrywing van videos iii
2. Indeks van musiek snitte vi
3. Afbeelding van gekose video's en musiek snitte 1

1. INDEKS EN BESKRYWING VAN VIDEOS

VIDEO 1
Picnic. 2004. Watkin Tudor Jones. (Jones, 2004).
Kort-kunsfilm deur Watkin Tudor Jones. Die satiriese film verbeeld die verhaal van ‘n konserwatiewe, bevoorregte, Afrikaanse, Christelike, wit gesin, wat met hul seun Leon se dwelm verslawing worstel. Volkleur verfilm met stereo-klank. 15 min en 32 sek.

VIDEO 2
Zef side. 2010. Sean Metelerkamp en Ninja. (Die Antwoord, 2010a).
Kuns- en musiekvideo deur *Die Antwoord* vir die gepaardgaande lied *Zef side*. Die video skop af met ‘n onderhoud met lede van *Die Antwoord* in die woonbuurt waar die groeplede skynbaar groot geword het. Hierna kletsrym *Ninja* die lied *Zef Side* terwyl kamera skote op sy getatoeëerde bolyf, *Darkside of the moon* bokseronderbroek en die goue krone op sy tande fokus. Volkleur verfilm met stereo-klank. 2 min en 24 sek.

VIDEO 3
Enter the Ninja. 2010. Ninja. (Die Antwoord, 2010b).
Kuns- en musiekvideo deur *Die Antwoord* vir die gepaardgaande lied *Enter the Ninja*. Die video het ‘n onheilspellende toonaard en begin deur ‘n monoloog wat *Ninja* voer, waar hy sy eie identiteit verduidelik. Dit geskied teen ‘n agtergrond van ‘n ligte gedruis en geluide wat soos ‘n elektriese saag klink. Hierna begin *Ninja* kletsrym voor ‘n muur met primitiewe, kinderlike, angswekkende sketse (wat aan die Suid-Afirkaanse fotograaf, Roger Ballen, se sketse herinner). Hierdie ligging word afgewissel met ‘n bouvallige vuil kamer met dramatiese beligting en ‘n muur met wit en swart graffiti (wat herinner aan die Amerikaanse kunstenaar, Keith Haring se sketse). *Yo-landi* is geklee as ‘n wulpse skooldogtertjie wat verleidend in haar kamer dans. Volkleur verfilm met stereo-klank. 5 min en 23 sek.

VIDEO 4
Evil Boy. 2012. Ninja. (Die Antwoord, 2010c).
Kuns- en musiekvideo deur *Die Antwoord* vir die gepaardgaande lied *Evil Boy.* Hierdie video het ‘n onheilspellende toonaard en speel af in ‘n vervalle gebou met dramatiese, swak beligting. *Ninja* kletsrym kaalbolyf, is vuilgesmeer en swaai ‘n enorme penis wat uit sy onderbroek hang rond, wat ook as ‘n tipe mikrofoon gebruik word. Die Xhosa kletsrymer *Wanga* tree saam met die groep op, in ‘n toneel waar hy voor die *Evil Boy* karikatuur kletsrym, deur jong Xhosa seuns omsingel word of saam met uitloklike swart vroue dans. *Yo-landi* is geklee as ‘n tipe toordokter wat die vervaardiger van die liedjie *Diplo* probeer verlei in haar slaapkamer. Volkleur verfilm met stereo-klank. 4 min en 38 sek.

VIDEO 5
Fok julle naaiers. 2011. Ross Garrett en Ninja. (Die Antwoord, 2011).
Kuns- en musiekvideo deur *Die Antwoord* vir die snit met dieselfde titel: *Fok julle naaiers.* Lede van *Die Antwoord* kletsrym voor ‘n afsonderlike sementmuur waarop die nommer 26, 27 of 28 gespuitverf is. Lede van die *Numbers*-bende verskyn ook in

die video en gluur meestal vir die kamera en kom aggressief oor. Wit en swart verfilm met stereo-klank. 5 min en 7 sek.

VIDEO 6
***Fatty fatty boom boom**.* 2012. Ninja. (Die Antwoord, 2012b).
Kuns- en musiekvideo deur *Die Antwoord* vir die gepaarde lied *Fatty fatty boom boom.* Die openingstoneel beeld 'n swart toergids in 'n taxi uit wat vir 'n vroulike figuur wat sinspeel op die Amerikaanse popster *Lady Gaga* op 'n toer neem deur 'n stad in Afrika wat as Johannesburg oorkom. Dié taxi word gekaap en "*Lady Gaga"* hardloop weg en moet na haarself in dié stad omsien. Hierna volg 'n toneel waar *Die Antwoord* as straat-musikante optree, met 'n groot klanksisteem en dromme. *Yo-landi* is swart geverf. In 'n opvolgende toneel kletsrym *Ninja,* nou ook swart geverf, in 'n kamer met swart mure waarop wit lyntekeninge geskets is (wat herinner aan Roger Ballen se sketse). Volkleur verfilm met stereo-klank. 5 min en 42 sek.

VIDEO 7
Watkin Tudor Jones LIVE: Long Street (Constructus Corporation). 2002. North Sea Jazz Festival. (North Sea Jazz Festival, 2002).
Onderhoud met Watkin Tudor Jones en *The Constructus Corporation* tydens die *North Sea Jazz Festival.* Die video bevat ook skote waar Jones en die groep optree tydens dié fees. Volkleur verfilm met stereo-klank. 1 min en 43 sek.

VIDEO 8
Waddy & Yolandi on Studio1 2008. 2008. Studio 1. (Studio 1, 2008).
Onderhoud met *Max Normal* en *Yolandi Visser* op die musiekprogram *Studio1* wat destyds op MK (Musiek Kanaal) uitgesaai het. Die video bevat ook 'n optrede deur *Max Normal* en *Yolandi Visser.* Volkleur verfilm met stereo-klank. 5 min en 54 sek.

VIDEO 9
***MaxNormal.TV Interview :: with Syd Kitchen**.* 2007. MaxNormal.TV. (MaxNormal.TV, 2007).
Optrede deur *Max Normal* en onderhoud met *Max Normal* en groeplede van *MaxNormal.TV.* Volkleur verfilm met stereo-klank. 2 min en 55 sek.

VIDEO 10
The way of the dassie. 2007. MaxNormal.TV. (Max Normal, 2007).
Kuns- en musiekvideo deur *MaxNormal.TV* vir die gepaardgaande lied *The Way of the dassie,* wat vrygestel is as deel van die *Oppikoppi: way of the dassie* reklame veldtog. Hierdie video beeld uit hoe *Max Normal* speelgoed karikature illustreer en dan met 'n oudmodiese naaldwerkmasjien driedimensionele weergawes van dié karikature maak. Dié driedimensionele speelgoed word in 'n poppekas geplaas en deur stopraamanimasie geanimeer*.* Volkleur verfilm met stereo-klank. 4 min en 17 sek.

VIDEO 11
***Wat pomp julle?**.* 2009. Ninja en Roger Ballen. (Die Antwoord, 2009).
Kuns- en musiekvideo deur *Die Antwoord* vir die gepaarde lied *Wat pomp julle?* Groeplede tree vuilgesmeer voor 'n muur op met naïewe sketse (gelyksoortig aan Roger Ballen se fotografiese werke). *Yo-landi* is geklee in 'n vuil, oorgroot sweetpakbaadjie met 'n kappie en *Ninja* dra 'n vuil bokseronderbroek, onderhemp

en hoed. Ander individue dra groteske maskers met vergrote tande en lippe. Groeplede spring energiek voor die kamera rond terwyl hul kletsrym. Wit en swart verfilm met stereo-klank. 2 min en 34 sek. Volkleur verfilm met stereo-klank. 7 min en 57 sek.

VIDEO 12
Straight from the horse's piel. 2010. Kobus Holnaaier (Holnaaier, 2010).
Dokumentêre kort-film deur Kobus Holnaaier wat *Ninja* en *Yo-landi* in hul sogenaamde tuisdorp verfilm. 'n Onderhoud met *Ninja* en *Yo-landi* vind plaas in 'n karavaan, waar hulle aan die aanskouer van hulself en hul lewensomstandighede vertel. Ander skote wys hoe *Ninja* saam met sy sogenoemde *Coloured* vriende kletsrym en kuier.

VIDEO 13
Umshini wam. 2011. Harmony Korine. (Korine, 2011).
Kort-kunsfilm deur Harmony Korine wat *Ninja* en *Yo-landi* as verlamde, minderbevoorregte, hawelose karakters met gewere uitbeeld. Dié twee karakters, ook genaamd *Ninja* en *Yo-landi* gaan op 'n avontuur om beter rolstoele vir hulself te steel, wat as 'n metafoor dien om hul eie lewens te verbeter. Volkleur verfilm met stereo-klank. 15 min.

VIDEO 14
Banana Brain. 2016. Terence Neale en Ninja. (Die Antwoord, 2016).
Kuns- en musiekvideo deur *Die Antwoord* vir die gepaardgaande lied *Banana Brain.* In die openingstoneel neem *Yo-landi*, wat konserwatief geklee is, vir haar skynbare ouers tee wat sy met slaappille besmet het. Sodra haar ouers aan die slaap raak, laai *Ninja* vir *Yo-landi* buite haar huis op en neem haar uit na 'n rowwe partytjie. Op pad na dié partytjie jaag *Ninja* in sy luukse motor met naïewe illustrasies op en hy skiet mense langs die pad. Wanneer *Ninja* by die partytjie uit sy motor klim, dra hy stelte, soos dié van die Paralimpiese atleet en moordenaar, Oscar Pistorius. Die opvolgende gedeelte van die video skeer gek en lewer kommentaar op die gebeure waartydens Pistorius sy voormalige vriendin, Reeva Steenkamp, doodgeskiet het in 2014. By die partytjies soen *Yo-landi* 'n ander vrou en *Ninja* betrap haar. Hierna jaag 'n verwoede *Ninja* vir *Yo-landi* in 'n badkamer in, waar sy haarself toesluit. *Ninja* mik om haar deur die deur te skiet, soos wat Pistorius vir Steenkamp deur 'n badkamer deur geskiet het, maar *Ninja* besluit daarteen. Hy laat *Yo-landi* eerder uit die badkamer uit en maak vrede met haar. Volkleur verfilm met stereo-klank. 7 min en 13 sek.

2. INDEKS VAN MUSIEK SNITTE

SNIT 1
Puff the magik. 1995. The Original Evergreen. (Original Evergreen, 1995).

SNIT 2
You talk to loud. 2001. Watkin Tudor Jones. (Jones, 2001a).

SNIT 3
Memoirs of clone vollengte album. 2001. Watkin Tudor Jones. (Jones, 2001a).

SNIT 4
Memoirs of a clone. 2001. Watkin Tudor Jones. (Jones, 2001a).

SNIT 5
Be Kind To Animals. 2001. Watkin Tudor Jones. (Jones, 2001a).

SNIT 6
Good Old Fashion Loving. 2001. Watkin Tudor Jones. (Jones, 2001a).

SNIT 7
Sha Boom. 2001. Watkin Tudor Jones. (Jones, 2001a).

SNIT 8
Random Boy and Kidtronic. 2003. The Constructus Corporation. (The Constructus Corporation, 2003).

SNIT 9
The Ziggurat. 2003. The Constructus Corporation. (The Constructus Corporation, 2003).

SNIT 10
Rick Flare. 2003. The Constructus Corporation. (The Constructus Corporation, 2003).

SNIT 11
Choose your own adventure. 2003. The Constructus Corporation. (The Constructus Corporation, 2003).

SNIT 12
Wie maak die jol vol? 2009. Die Antwoord. (Die Antwoord, 2009d).