

Journal of Dutch Linguistics and Literature

Tijdschrift voor Nederlandse Taal- en Letterkunde

2

2016 | jaargang 132

JNTL

Tijdschrift voor Nederlandse Taal- en Letterkunde

Uitgegeven vanwege de Maatschappij der Nederlandse Letterkunde te Leiden

Deel 132 (2016), afl. 2

Uitgeverij Verloren

ISSN 0040-7550

TNTL verschijnt viermaal per jaar; een jaargang bevat tenminste 320 bladzijden.

Redactie

dr. S. Bax, dr. Y. van Dijk (redacteur boekbeoordelingen), dr. C.J. van der haven, dr. M. Hogenbirk, M. Kestemont (webredacteur), dr. P.H. Moser, dr. F. van de Velde, dr. H. Van de Velde, dr. F.P. Weerman, dr. M. van Zoggel

Redactieraad

dr. B. Besamusca (Utrecht), dr. L.M.E.A. Cornips (Amsterdam), dr. P. Coutenier (Antwerpen), dr. D. De Geest (Leuven), dr. R. Howell (Madison, WI), dr. M. Hüning (Berlijn), dr. A.B.G.M van Kalmthout (Den Haag), dr. M. Kemperink (Groningen), dr. J. Konst (Berlijn), dr. E.J. Krol (Praag), dr. M. van Oostendorp (Amsterdam), dr. H.-J. Schiewer (Freiburg), dr. A. van Strien (Amsterdam), dr. M. Van Vaeck (Leuven), dr. B. Vervaeck (Gent), dr. R. Willemyns (Brussel)

Redactiesecretariaat

Huygens Instituut der KNAW

t.a.v. dr. M. van Zoggel

Postbus 90754

2509 LT Den Haag

redactiesecretaris@tntl.nl

Abonnementen

Regulier €60,-; studenten en onderzoekers (AIO's & OIO's) €40,-; instellingen €90,- (telkens per jaargang, incl. verzendkosten). Abonnees buiten de Benelux wordt €10,- verzendkosten in rekening gebracht. Losse nummers kosten €15,-.

Uitgever en abonnementenadministratie

Uitgeverij Verloren, Torenlaan 25, 1211 JA Hilversum, www.verloren.nl

telefoon 035-6859856, fax 035-6836557, e-mail info@verloren.nl

rekening NL44INGB00044899404

Auteursrechten

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. No part of this publication may be reproduced in any form without written permission from the publisher.

LARS BERNAERTS

De ludieke dimensie

Naoorlogse romanliteratuur door de lens van het spel

Abstract – How can we make sense of games in literary fiction? This article draws attention to the various functions and recurrent strategies of sense-making involved in the presentation of games in fiction. The first part briefly discusses the intellectual tradition of views on literature and games and then moves on to develop an interpretive framework. According to this framework, fictional games draw upon the anthropological meaning of play and games and on the rhetorics that surround and generate them. Literary fiction, then, recuperates these rhetorical and anthropological facets for narrative, thematic, and aesthetic aims. This approach is put into practice in a reading of two recent novels – *Spel* (Stephan Enter, 2007) and *De stolp* (Jeroen Theunissen, 2010) – and of novels by two authors with a general ludic view on literature: Bernard Kemp and Hugo Claus.

In de mysterieuze, aan de kloktijd onttrokken tussenwereld van ondoden, die voor een groot deel van *De kunst van het crashen* (2015) van Peter Verhelst de setting vormt, wordt gedobbeld. Er wordt ook triktrak gespeeld, en mikado. Een vrouw legt aan de ik-figuur uit dat het een ritueel is:

‘Het is prettig, omdat het de illusie schept van tijd. Voor en na, weet u wel. Het ontbreken van tijd is blijkbaar onmenselijk en niet te verdragen. Het gebrek aan dag en nacht en uren en weken en maanden. Triktrak en mikado vangen dat probleem op.’ Ze lacht kort. ‘Natuurlijk heeft triktrak geen betekenis op zich. Of mikado. Maar het feit dat wij beslissen om dat te spelen ...’

‘Te spelen?’

‘Ja. Te spelen. Letterlijk. Het spel bewijst dat er een doel moet zijn. Ik denk dat iedereen hier met een doel is’ (Verhelst 2015: 189).

Zoals de fictionele wereld van deze roman maakt het spel een scheur in de tijd. De tussenwereld in *De kunst van het crashen* roept een tijd op die haast stilstaat en dus geen ordening meer respecteert. Maar het spel legt als elementair menselijk gedrag toch orde op. Spel ‘schept orde, het is orde’, schrijft Johan Huizinga in *Homo ludens* (1938: 38), ook door de herhaalbaarheid ervan: ‘Eens gespeeld, blijft het als een geestelijke schepping of schat in de herinnering achter, wordt overgeleverd, en kan te allen tijde herhaald worden, hetzij onmiddellijk, zooals een kinderspelletje, een spel triktrak, een wedloop, of na lange tussenpoos’ (1938: 37). Het is een activiteit met een eigen doel, zoals het personage Amelia in de roman beklemtoont. Zij verbindt het meteen met het karakter van de uitzonderingswereld waarin ze zich bevindt. De passage maakt de thematische functie van het gezelschapsspel expliciet: het spel versterkt namelijk de tijds- en waarheidsopvatting die de roman thematisch uitwerkt. We kunnen denken aan Heraclitus’ gedachte dat ‘aion’, dat wil zeggen uitgestrekte tijd of eeuwigheid, een kind is dat een bordspel speelt. Daarnaast kunnen we de spelen in Verhelsts roman een poëtische func-

tie toeschrijven. Ze kunnen de idee illustreren dat literatuur alternatief geordende werelden schept waarin de tijd stolt.

Zodoende ontstaat in de scène van Verhelsts roman een koppeling tussen de retorische en antropologische betekenis van de gezelschapsspelen enerzijds en de thematiek van de roman anderzijds. Over die koppeling en de manier waarop die tot stand komt in naoorlogse romanliteratuur gaat dit artikel. Het doel hier is niet een volledig overzicht te bieden van romans uit de Nederlandse literatuur waarin spelen een bepalende betekenis hebben, maar wel het betekenisbereik en enkele typische mechanismen te laten zien van de literaire verwerking van spelvormen. Daarbij sluit ik aan bij de bestaande bronnen over de representatie van spelen en spelers in literatuur (Berman 1981, Bohman-Kalaja 2007, Edwards 1998, Ehrmann 1971a, Francalanza 2004, Gerrekens & Küpper 2012, Motte 1995, Wellnitz 2013). Terwijl er voor de Duitse, Engelse en Franse literatuur al uitgebreide studies bestaan over spel in literatuur, zijn de bronnen voor de Lage Landen zeldzaam, ook al staat de wieg van Huizinga in onze contreien.

Naast de introductie van dit onderzoeksdomein in de neerlandistiek, met duidingen van spelmomenten in Vlaamse en Nederlandse romans, wordt een bescheiden verrijking van de studie van spel in literatuur beoogd in dit artikel, allereerst door de aandacht voor terugkerende structurele functies van spel. De vraag is met andere woorden hoe spelen in het licht van hun retorische en antropologische betekenis verankerd worden in een verhalende tekst. Ruwweg kunnen we drie soorten functies aan representaties van spel toeschrijven: narratieve, thematische en poëtische. Onder de narratieve functie van spel in literatuur versta ik de rol ervan in de dynamiek en opbouw van het verhaal. Door middel van het spel kan een verhaal bijvoorbeeld tot een climax gebracht worden, of het spelverloop kan structureel vervlochten zijn met het verhaalverloop, zoals domino in Frank Martinus Arions *Dubbelspel* (1973) of het stolpspel in Jeroen Theunissens *De stolp* (2010). Een afgebeeld spel kan in de loop van een verhaal zelf ook autonome narratieve proporties krijgen door de presentatiewijze. Dat is bijvoorbeeld het geval voor een schaakmatch tussen Gijs Kaasschieter en dr Euwe in *Een schaaknovelle* (Krol 2002: 56-57), waar het spel een begin, midden, einde, ruimte, personages, emoties, spanning, ... heeft zoals de novelle zelf.

Spelen hebben een thematische functie in literatuur waar ze bijdragen tot het mens- en wereldbeeld van het werk, tot de realisatie van centrale ideeën. In *Dubbelspel* wordt de politieke en ideologische thematiek gerealiseerd in het spel, zoals volgende passage vrij expliciet laat zien:

Domino is dus een volstrekt 'ongeëmancipeerd' spel op de Antillen. Omdat het een mannenspel is, wordt er ook vaak en hard met de stenen op tafel geslagen. Neen, daarom is het misschien een typisch mannenspel. Het merkwaardige is evenwel, dat iedereen daarbij meestal ook bezig is de ander te zeggen dat hij 'niet zo hard met de stenen moet slaan'. Hetzelfde dus als in de politiek: de een verwijt de ander wat hijzelf voortdurend doet. Maar politiek is daarom ook nog steeds een mannenspel (Arion 1973: 106).

De passage maakt een ondubbelzinnige koppeling tussen spel en (gender)politieke kwesties. In *Dubbelspel* spelen vier Curaçaose mannen een partijtje domino volgens de lokale regels. Terwijl ze spelen, komen persoonlijke verhalen van overspel en jaloezie aan het licht. Het spel is hier de plaats waar persoonlijke verhou-

dingen tussen mannen en vrouwen allegorisch opgevoerd en uitgeleefd worden, alsook een activiteit die de spelers schijnbaar achteloos vraagstukken over de Antilliaanse politiek en cultuur doet aansnijden. Het spel hangt zodoende samen met alle facetten van de thematiek van *Dubbelspel*.

Er is een treffende passage in *Brief aan Boudewijn* (1980) van Walter van den Broeck, waarin de verteller uitlegt hoe de spelen van de Olense fabrieksarbeiders – voetbal, duivensport en kaarten – dienen om ‘hun geest te verstrooien’, zodat ze niet met het besef van ongelijkheid of kansarmoede geconfronteerd worden (131). Ook hier behoeft de thematische functie weinig uitleg: ‘Grijpen zij niet naar een kleine, overzichtelijke bezigheid met vaste spelregels om zich ontslagen te voelen van het spel der klassen?’ (133). Maar er is meer dan sociale kritiek: het jongere ik van de verteller onttrekt zich aan de volkse spelen, vooral vanwege het competitieve element. Het spel waar de jonge Walter zich wél mee identificeert, is patience, ‘het spel van de underdog tegen de hiërarchie’ (135). Dat beeld sluit niet enkel aan bij de kritiek op klassenverhoudingen, het heeft ook een poëtische betekenis. Zoals patience is literatuur een spel dat Walter de verteller alleen speelt, en waarmee hij zich vanuit de onderlaag richt tot de hoogst denkbare, namelijk koning Boudewijn.

In algemene termen kan een poëtische functie toegeschreven worden aan spel wanneer het een aanleiding is voor uitspraken over kunst en literatuur of als metafoor geïnterpreteerd kan worden voor literatuur(opvattingen). Een bijzondere vorm van de poëtische functie is de metafictionele: het spel is in veel opzichten vergelijkbaar met literaire verbeelding en dus zijn uitspraken over het spel vaak te lezen als uitspraken over het fictionele werk, de artistieke creatie of het literaire lezen zelf, zoals in *Brief aan Boudewijn*.¹

Studies over spel en literatuur vallen gewoonlijk terug op een obligaat rijtje van speltheorieën, waar ik hier van af wil wijken. Voor de definitie, classificatie en antropologische analyse van spelen worden de inzichten van Huizinga, Roger Caillois, Jacques Ehrmann, Ludwig Wittgenstein en Jacques Derrida onontbeerlijk geacht (zie bijvoorbeeld Iser 1991: 426-468, Motte 1995: 3-27, Ryan 2001: 176-191, Bohman-Kalaja 2007: 14-48). Huizinga's *Homo ludens* en Caillois' *Le jeu et les hommes* zijn de blijvende referentiepunten in het onderzoek naar spel en literatuur. Maar wat ontbreekt, is een perspectief dat de uitdijning van het spelconcept niet bedwingt door relativering of bemeestert door classificatie. Ik wil die klassieke benaderingen aanvullen met een analyse van de manieren waarop spel voorgesteld wordt. Dat perspectief biedt de ontwikkelingspsycholoog Brian Sutton-Smith in *The Ambiguity of Play* (2001). Aangezien spel als concept fundamenteel ambigu is, zo stelt hij, kan men enkel analyseren welke retoriek van spel er in een

1 Voor een uitwerking van de metafictionele functie verwijs ik naar Hutcheon 1984: 82-86, Motte 1995, Ryan 2001, Bohman-Kalaja 2007. In die studies wordt vooral de tekst-als-spel-metafoor benadrukt. In de gevalstudies van Motte en Bohman-Kalaja komen oeuvres aan bod waarin de tekst als een spel opgevat en gestructureerd is. Lezer en auteur worden gelijkwaardige deelnemers aan het literaire spel in werk van Italo Calvino, Vladimir Nabokov, Georges Perec, enz. Het is overigens opvallend maar niet verrassend dat de associatie tussen ludieke literatuur en het postmodernisme zo sterk is. Voor de Engelstalige romanliteratuur onderzoekt Brian Edwards die relatie aan de hand van poststructuralistische theorieën (Edwards 1998). Voor Bohman-Kalaja zijn de ‘play-texts’ die ze in haar studie behandelt, een subgenre van het postmodernisme.

gegeven context op de voorgrond treedt. De analyse hieronder demonstreert dat de zeven retorische constructies van spel die hij onderscheidt ook verhelderend werken voor het begrip van spel in literatuur. Sutton-Smiths retorieken zie ik als complementair, niet als een vervanging voor de rijke traditie van speltheorie en -filosofie. Zijn kader, dat ook een classificerende component bevat, wordt hieronder flexibel en functioneel toegepast in dialoog met die traditie om concrete teksten te lezen. Verder zal ik met Sutton-Smiths visie in het achterhoofd hieronder niet a priori een definitie van spel vooropstellen, maar eerst een aantal dominante perspectieven introduceren. Daarna bespreek ik terugkerende overwegingen met betrekking tot spel en literatuur en ten slotte wordt een en ander concreet gemaakt in een lectuur van enkele romans.

1 Perspectieven en retorieken

‘Spel’ heeft een gemarkeerde, in sommige opzichten geprivilegieerde relatie met literatuur. Vele denkers menen dat spel en literatuur een gemeenschappelijke oorsprong hebben, of het nu in evolutionaire, psychologische of filosofische zin is. Evolutionair gezien, betoogt de literatuurwetenschapper Brian Boyd, is kunst zoals spel een oefenterrein voor allerlei vaardigheden. Dat is meteen de manier waarop kunst een adaptatie op zich is en dus geen nevenproduct van andere adaptaties zoals anderen (bijv. Steven Pinker) beweren: ‘Art as a kind of cognitive play stimulates our brains more than does routine processing of the environment. It offers what biologists call a supernormal stimulus’ (Boyd 2009: 94). De visie van Boyd is vrij breed aanvaard in de cognitieve literatuurwetenschap, en zeker in de evolutionaire literatuurstudie (*evocriticism*). De cognitieve psycholoog Keith Oatley begeeft zich in *Such Stuff as Dreams* (2011: 23-49) in dezelfde logica en wijst een verwantschap tussen literatuur en spel aan op verschillende vlakken: ontwikkelingspsychologisch, cognitief en sociologisch. Zoals spel is literatuur een vorm van exploratie, een veilige training van cognitieve en sociale vaardigheden. Tegen-intuïtief is wellicht zijn nadruk op het sociale karakter van literatuur in die gelijkenis. In de klassieke definitie van Huizinga is spel prototypisch vrij, belangeloos en gemeenschapsvormend (Huizinga 1938: 39-40). Het veronderstelt meestal een groep mensen die vrijwillig een aantal spelregels respecteert en in die zin samenwerkt met het oog op vermaak. Literatuur is op het eerste gezicht niet sociaal, maar individueel. In Oatleys psychologische benadering is literatuur echter sociaal gericht omdat sociale vaardigheden zoals empathie erin gestimuleerd worden. Bovendien vormen ook lezers een gemeenschap, bijvoorbeeld in leesclubs of via *online communities*.

In een psychoanalytische interpretatie ensceeneert het spel zoals de literatuur onbewuste wensen en angsten. Zoals het spel is het schrijven en lezen van literatuur een manier om met verlaten en de onderdrukking van driften om te gaan. In ‘Der Dichter und das Phantasieren’ (1907-1908) ziet Freud een directe relatie tussen literatuur en spel. In beide gevallen vervult het subject symbolisch zijn wensen door herordening van de realiteit. Het kind realiseert in eerste instantie de wens om toe te treden tot de volwassen wereld, stelt Freud, en vandaar speelt het die wereld voortdurend na. Maar ook angsten krijgen een uitlaatklep in spel en litera-

tuur. Het helderst heeft Freud dat aangegeven in *Jenseits des Lustprinzips* (1920), waar hij het *fort/da*-spel van een kind interpreteert als een manier om om te gaan met de traumatiserende ervaring dat de moeder verdwijnt en verschijnt. Het spel zorgt ervoor dat het kind dat proces als het ware zelf in handen kan nemen. Ook hier verbindt Freud zijn interpretatie met kunst. Netjes in het verlengde van het kinderlijke imitatiespel ligt voor Freud namelijk het theater. Ook daar worden negatieve gevoelens nagespeeld en ook daar leiden ze paradoxaal tot genot. De paradox is echter maar schijn voor wie de dieptestructuur van de psyche verkent, suggereert hij. Zoals spel hebben theater en literatuur een bevrijdende functie, omdat ze angsten en verlangens beheersbaar maken in een veilige (want fictionele) omgeving. In dezelfde lijn ontwikkelt de psycholoog Donald W. Winnicott (1971) een visie op spel: in de ontwikkeling van het kind is het spel een transitioneel fenomeen dat symbool staat voor de (verbroken) eenheid met de moeder. Culturele producten zoals literatuur zijn een afgeleide daarvan. De kernidee die Winnicott daarmee verbindt is dat een mens zijn zelf vormt door de creatieve activiteit van het spel.

Aangrenzende ideeën over de verwantschap tussen literatuur en spel treffen we aan in de filosofie vanaf de oudheid tot vandaag.² In de kunstfilosofie en de receptie-esthetica, zoals in het werk van Hans-Georg Gadamer en Wolfgang Iser, is het spelen een belangrijk beeld geworden voor zowel de omgang van de lezer met het literaire werk als de aard van literatuur. Gadamer beschouwt het spelprincipe als een fundament van de esthetische ervaring en dus van de kunst (1965: 97-127). Kunst is spel. In zijn visie beheerst het spel de spelers: het bewustzijn van de speler, toeschouwer of lezer wordt in de hermeneutische activiteit opgenomen in iets groters wat zijn eigen regels met zich meebrengt. Als speler is de lezer volgens Iser dan weer een instantie die schommelt tussen creatieve inbreng en gehoorzaamheid aan de spelregels die het werk afbakent, ofwel tussen spelen en gespeeld worden (1991: 470-473). De lezer heeft weliswaar een gamma aan speelmogelijkheden – namelijk verschillende concrete realisaties van het spel, die Iser ‘supplementen’ (471) noemt – maar onderwerpt zich ook aan de sturing door de tekst: ‘Wie immer man die Regeln des Textspiels auch versteht: sie lenken die Kommunikation, sind aber nicht deren Ermöglichung’ (472).

Uit het selectieve overzicht blijkt dat spel en literatuur door uiteenlopende intellectuele tradities als verwant worden gezien. In spelen wordt de werkelijkheid herschikt zoals dat ook in literatuur gebeurt, ze kunnen een autonome mogelijke wereld vormen die min of meer los staat van de ons vertrouwde wereld. Zoals Caillois beklemtoont, is het spel namelijk ‘circonscrite dans des limites d’espace et de temps précises et fixées à l’avance’ en is het niet onderworpen aan de productiviteits- en functionaliteitsdwang van andere activiteiten (1967: 43). Die geprivilegieerde relatie tussen spel en literatuur is tegelijk erg tastbaar en erg relatief. Tastbaar, omdat veel literaire werken het spel op de voorgrond plaatsen (en soms ook de vorm van een spel aannemen). Zo introduceert Theunissen het gegeven in *De stolp* nadrukkelijk door middel van een motto van Huizinga. Bij Arions *Dubbelspel*, Stephan Enters *Spel*, Gerrit Krols *Een schaaknovelle*, Bernard Kemps *Het*

2 Een goed overzicht van de filosofische benaderingen van spel in de moderniteit biedt Mihai Spărișu in *Dionysus Reborn* (1989).

laatste spel of Sybren Polets *Dader gezocht, Play in* zit het leidmotief al in de titel. In al die werken wordt in meer of mindere mate ook de analogie tussen spel en literatuur uitgewerkt.

Relatief is het belang van spel omdat literatuur uiteraard even goed haar verwantschap met andere domeinen – zoals droom, ritueel, waanzin, wetenschap – kan betonen. Maar ‘spel’ heeft in dat rijtje een eigen retorische en antropologische werking. Anders dan doorgaans in het geval van ‘waanzin’, bijvoorbeeld, is het spel in de meeste gevallen een gedeelde wereld, en die factor draagt bij tot de symbolisering die geregeld met spel verbonden wordt. Tot de spelwereld treden verschillende deelnemers vrijwillig toe, die de regels van die wereld nadrukkelijk aanvaarden en die door die aanvaarding een gezamenlijke verbeelding tot stand brengen. Vanuit die basisidee kan spel in literatuur symbool staan voor samenlevingsvormen, politieke regimes en religieuze groepen. In Theunissens *De stolp* verbeeldt de wereld van het spel bijvoorbeeld zowel mondiale problemen als psychische conflicten. Zoals vermeld beoogt *Dubbelspel* een vergelijkbare dubbel-slag. ‘Waanzin’ staat daarentegen gewoonlijk voor een erg originele en individuele herschikte wereld, de waan, die niet toegankelijk is voor anderen.

Zoals dus duidelijk wordt, haakt literatuur in op de kenmerken die denkers zoals Huizinga en Caillois als definiërend zien: spel is vrij, afgebakend, onzeker, onproductief, beregeld en fictief (Caillois 1967: 31-44).³ Een door en door speelse tekst als *Exit* (1971) van Ivo Michiels creëert door de opvoering van allerhande spelen (o.a. kaarten, oxo, zeeslag) bijvoorbeeld een spanning tussen vrijheid/vermaak en beperking/gevangenschap. Het anonieme en abstract voorgestelde hoofdpersoon is een geïnterneerde man die door middel van spelen zijn vrijheid-in-beperking realiseert. Twee typische – en schijnbaar tegenstrijdige – eigenschappen van het spel worden zodoende thematisch ingezet: een spel heeft enerzijds regels en dus beperkingen en veronderstelt anderzijds keuze en dus vrijheid.

Wie de vele facetten van spel in literatuur wil onderzoeken, stuit al snel op twee grenzen. Ten eerste is er de vraag wat het onderscheid is tussen spel en niet-spel. Gezien het onmetelijke domein dat spel in onze cultuur, geschiedenis en maatschappij inneemt, blijft er weinig over wat niet binnen dat domein valt. Zelfs wat op het eerste gezicht tegengesteld is aan spel – bijvoorbeeld ‘werk’ of ‘voortplanting’ – blijkt speelse trekken te hebben. Spelvormen doortrekken tal van beroepsactiviteiten, denk maar aan oefeningen in het onderwijs, beurspeculaties op economisch vlak en ludieke therapieën in de geestelijke gezondheidszorg; spelen kunnen bovendien perfect uitgroeien tot ‘werk’: de videogame-fanaticus wordt videogame-recensent en de amateurvoetballer wordt profvoetballer. En het behoeft weinig betoog dat de menselijke voortplanting – biologisch gezien een ‘ernstige’ zaak – een geliefde site is voor ludieke praktijken: rollenspel, frivole plagerijen, competitieve elementen. Om tegemoet te komen aan de conceptuele inflatie kan men, zoals Huizinga zelf al deed, benadrukken dat cultuur een *speldimensie* heeft. En men moet erkennen wat Wittgenstein voorstelt in paragraaf 66 van *Philosophische Untersuchungen*: wat we spelen noemen is zo’n diverse groep dat we niet van essentiële, onveranderlijke eigenschappen kunnen gewagen, maar enkel van familiegelekenissen, ‘ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander

3 Zie Ehrmann 1971b voor een kritiek.

übergreifen und kreuzen. Ähnlichkeiten im Großen und Kleinen.' (Wittgenstein 1953, §66). Voor dit artikel wil ik het terrein echter drastisch inperken en het enkel hebben over activiteiten die binnen een verhaalwereld expliciet als spelen worden geïntroduceerd. Die beperking is vooral functioneel binnen de onderzoeksopzet: de vraag is hier namelijk hoe spel in literatuur geïnterpreteerd kan worden in dialoog met speltheorie. Maar de lens van het spel kan onmiskenbaar ook inzicht geven in literair verbeelde activiteiten die buiten dat strikte domein vallen en in de literaire verbeelding zelf.

De tweede grens heeft ook weer met dat onmetelijke te maken: hoe kunnen we klaarheid brengen in dat uitgestrekte veld? Zelfs als we de definitie vernauwen, hebben we het over uiteenlopende fenomenen, zoals de fantasie die kinderen projecteren wanneer ze spelen met actiefiguren of de nauw met het economische domein verbonden kansspelen. Patronen zien in die veelheid kunnen we aan de hand van spelclassificaties. Voor de analyse van literatuur is een cultuurhistorisch en antropologisch georiënteerde classificatie verkieslijk, omdat die de weg wijst naar manieren waarop 'spelen' symbolisch kunnen functioneren. Literatuur bouwt verder op dat frame van symbolisering, kan erop steunen of het verdraaien. Ingeburgerd is de classificatie van Caillois.⁴ Hij onderscheidt vier soorten spelen, die in een meer beregelde, georganiseerde vorm (*ludus*) of in een lossere, spontane vorm (*paidia*) kunnen voorkomen: *agon* of competitief spel, *alea* of kansspel, *mimicry* of simulatiespel en *ilinx* of roeservaring. Die vier verbindt hij elk met een bijbehorende psychologische attitude, met geïnstitutionaliseerde vormen en uiteindelijk met samenlevingstypen.⁵ De classificatie is handzaam en zinvol, maar ze gaat voorbij aan het feit dat spelvormen passen in en zelfs voortkomen uit manieren van spreken, die op hun beurt geassocieerd zijn met bepaalde ideologieën en maatschappelijke velden. In zijn *Ambiguities of Play* (2001) gaat Sutton-Smith uitvoerig in op de verschillende retorische constructies (*rhetorics*) die in dat opzicht circuleren, met oog voor historische verschuivingen. Zoals we zullen zien, doet literatuur mee aan de circulatie en transformatie ervan.⁶

Vier van de retoriek beschouwt Sutton-Smith als klassiek: Lot, Macht, Identiteit en Frivoliteit zijn retoriek die oude wortels hebben en passen in een premodern wereldbeeld (52-53). De retoriek van Lot veronderstelt dat de mens overgeleverd is aan krachten buiten hem. Voor de hand liggend is de link met *alea*, maar heel wat spelen geven een plaats aan onvoorspelbaarheid en toeval. In de retoriek van Macht wordt spel geconstrueerd als een hegemonische strijd, wat logisch te associëren is met *agon*. In agonistisch spel, bijvoorbeeld een schaakspel of een loopwedstrijd, verwerft of toont de winnaar fysieke, psychische of intellectuele macht. Onder Identiteit verstaat Sutton-Smith het discours van gemeenschapsvorming en saamhorigheid dat spel vaak omgeeft: 'the use of play forms as forms of bonding, including the exhibition and validation or parody of membership and

4 Voor een kritiek op de classificatie, zie Ehrmann 1971b en Motte 1995: 7-12.

5 In *Das Fiktive und das Imaginäre* (1991: 448-452) verbindt Wolfgang Iser de vier categorieën met de structuur van het literaire werk: *agon* onder andere met de strijd tussen lezersverwachtingen en tekstwereld, *alea* met intertekstualiteit, *mimicry* met de afbeelding van de extraliteraire werkelijkheid en *ilinx* met het subversieve en carnavaleske van de tekst.

6 Dit idee van circulatie en transformatie ontleen ik aan de culturele narratologie van Herman & Vervaeck (z.j.).

traditions in a community' (91). In het spreken over *agon* treedt ook die retoriek vaak op de voorgrond: schaakspelers vormen een club, een voetbalteam brengt supporters samen, enzovoort. In de retoriek van Frivoliteit, die spel voorstelt als het niet-ernstige, zijn nonsens en omkering typische motieven (201). Het carnaval is de spelvorm bij uitstek van de Frivoliteit en algemener is het festival de typische uitdrager van Frivoliteit (210-213).

De drie resterende retorieken, Vooruitgang, Verbeelding en Zelf, zijn geallieerd met de moderniteit. De retoriek van Vooruitgang wordt dominant in de verlichting; Verbeelding en Zelf in de romantiek. Vooruitgang staat tegenover Lot als these en antithese (69): de eerste retoriek suggereert namelijk dat het leven controleerbaar en manipuleerbaar is. In de retoriek van Vooruitgang is het spel een manier om vaardigheden te verwerven, te oefenen en tentoon te spreiden.⁷ Vaak wordt kinderspel met die blik gezien en het is ook een karakteristieke visie voor de opvoed- en onderwijskunde. In engere zin kan spel ingeschakeld worden in een discours van *bildung*. Die interpretatie wordt bijvoorbeeld uitgewerkt in de roman *Spel* van Stephan Enter (zie hieronder). Voor kunst en literatuur is de retoriek van Verbeelding van bijzonder belang, omdat cultuurproducten op de voorgrond treden in die conceptualisering van spel, zo demonstreert Sutton-Smith. Als spel creatieve imitatie en de werking van fantasie veronderstelt, dan is literatuur bij uitstek speels. Caillois' categorie van de *mimicry* vindt een bondgenoot in de retoriek van Verbeelding. Ten slotte onderscheidt Sutton-Smith de retoriek van het Zelf (173-200), die de nadruk legt op de individuele affectieve investering in een vaak grensverleggende activiteit, met motieven als 'plezier', 'flow', 'extase', 'roes'. Theorieën, disciplines en spelvormen die deze aspecten centraal stellen (bijv. bungeejumping), hanteren de retoriek van het Zelf. Het logische equivalent onder de spelcategorieën is *ilinx*.

In de naoorlogse Nederlandse literatuur wordt heel wat gespeeld in de strikte zin die ik omschreef en worden alle retorieken die Sutton-Smith introduceert, gecirculeerd en getransformeerd. Gecombineerd met mijn beginstellingen betekent dat het volgende: de roman bouwt voort op de antropologische betekenissen van spel, die te clusteren zijn in zeven retorieken, en vervormt die betekenissen ook in een narratieve, thematische en poëtische recuperatie. Wat deze abstracte formule nu concreet betekent en hoe ze kan bijdragen tot het begrip van individuele romans, wil ik hieronder demonstreren. Daarbij worden getraceerde vormen van spel verbonden met hun narratieve, thematische en poëtische betekenis. De toeschrijving van spelcategorieën helpt daarbij, maar is geen doel op zich.

Voor dit artikel concentreer ik me weliswaar op prozawerken die het spel een prominente plaats in de verhaalwereld geven, maar dezelfde principes zijn te vinden in speelscènes in tal van andere romans. Vaak op cruciale punten in de plot wijden personages zich aan een spel, dat gebeurtenissen prefigureert, maatschappelijke verbanden parodieert, persoonlijke relaties weerspiegelt of de sluier van de literaire constructie oplicht. Denken we maar aan de manier waarop kaarten, voetbal en duivensport de bewoners karakteriseren van de cité die Walter van den Broeck in *Brief aan Bondewijn* (1980) portretteert, aan het partijtje 'Mens erger

7 Conservatieve pedagogen, zo voegt Sutton-Smith hieraan toe, zullen spel daarentegen als tijdverspilling bestempelen in die retoriek (19).

je niet' ten huize van Anton Steenwijk in het eerste hoofdstuk van Mulisch' *De aanslag* (1982) of aan het hinkelspel van schrijver Alfonso Tiburón de Mendoza waarmee Nootebooms *In Nederland* (1984) eindigt. Om de variatie en motieven van spel in literatuur nu aan het licht te brengen, bespreek ik twee recente romans die het spelbegrip centraal stellen en twee laatmodernistische schrijvers met een spelpoëtica. Van die laatste bespreek ik romans die het spel sterk in de narratieve ontwikkeling verankeren. De recente romans zijn Stephan Enters *Spel* (2007) en Jeroen Theunissens *De stolp* (2010); de schrijvers zijn Bernard Kemp (1926-1980) en Hugo Claus (1929-2008).

2 Spel als bildung

In *The Ambiguity of Play* merkt Sutton-Smith op dat de retoriek van Vooruitgang een wijdverspreide en dominante manier is om spel, vooral dan het spel van kinderen, te benaderen. Tal van pedagogen en psychologen verwerken in hun theorieën het idee dat een kind gesocialiseerd en op allerlei vlakken bedreven raakt door te spelen. *Spel*, de roman-in-verhalen van Enter, en de korte roman *De stolp* van Theunissen tappen uit het vat van die retoriek, maar maken er ook hun eigen brouwsel van. In beide romans hangt de thematische functie van het spel samen met bildung, de rijping van het individu tot culturele beschaving. In beide romans organiseert het spel ontmoetingen met de Ander, waarin die bildung tot stand komt.

De verhalen van *Spel* bestrijken de tienerjaren van hoofdpersonage Norbert Vijgh. In elk hoofdstuk staan een spel en een andere context in het leven van Norbert centraal. Sommige van de elf hoofdstukken beelden een herkenbaar spel af, zoals de *mimicry* van cowboy en indiaan of het agonistische schaakspel en dito Scrabble. Andere gaan in op jeugdervaringen die metaforisch of in brede antropologische zin spel zijn, zoals de 'poppenkast' van het geloof. In de verhaalwereld van *Spel* zijn verschillende spelretoriken herkenbaar. Zo manifesteert Identiteit zich in de manier waarop schaakspelers (hoofdstuk vijf) of pubers (hoofdstuk negen) een gemeenschap vormen die zich afzet tegen anderen. Daarmee verbonden is de retoriek van Macht, die de superioriteit benadrukt van de ene tegenover de andere speler of van spelers tegenover niet-spelers. Ook hierin speelt een dynamiek van *in-group* versus *out-group*. Kijken we bijvoorbeeld naar de race die Norbert met zijn kameraadjes Theo en Sander speelt in het bos. Ze volgen de stokjes die ze in de beek geworpen hebben; het viaduct is de finishlijn. Theo, die het spel wint, ontleent superioriteitsgevoelens aan zijn zege: "Twaalf keer!" roept hij, met de zekerheid in zijn stem dat Norbert zo'n record nooit van zijn leven breekt' (72). Norbert van zijn kant neemt tijdens en door het spel afstand van Theo, die hij steeds meer als oppervlakkig en dom begint te percipiëren, als iemand van een andere stand. Het spel scherpt machtsverhoudingen en klassenverschillen aan.

De overkoepelende thematische functie van spel berust echter niet in Identiteit en Macht, maar in de retoriken van Vooruitgang en Verbeelding. Het kind in Enters roman wordt in het spel gevormd door de vaak conflictueuze kennismaking met de Ander: de scrabbellende grootmoeder als generationele ander, de homo-seksuele schaakleraar, Soefi-Ali de Afrikaan, het meisje Lieneke als de ander op

het gebied van geslacht en gender, enzovoort. Bildung is dus de erkenning van de ander als ander, wat in *Spel* vaak geschiedt via inleving. Norbert leeft zich voortdurend in objecten, dieren en mensen in. Hij probeert de wereld vanuit hun perspectief te ervaren, wat leidt tot blikverruiming: 'Ik bedacht eens', zegt hij over zijn grootmoeder, 'dat ik zonder haar de dingen niet had leren zien zoals ik nu deed' (255). Hij weet zelfs hoe het is om dat stokje in de beek te zijn: 'Soms als Norbert naar het stokje kijkt, weet hij duidelijk hoe het is om zonder kleren in de beek te drijven' (57).

Het leidmotief van de inleving behoort tot de retoriek van Verbeelding. In het spel gebruikt Norbert zijn verbeelding, enerzijds om scenario's en types op te voeren zoals in cowboy en indiaan of in heroïsche fantasieën en anderzijds om zich het perspectief van medespelers eigen te maken. Dat laatste doet hij onder andere intensief in de vele partijtjes Scrabble met zijn grootmoeder. In het leven wordt hij door dat spel van de verbeelding (dus nabootsing én identificatie) gevormd. In Verbeelding huist meteen ook de poëtische functie van de afgebeelde spelen. Door de zintuiglijke stijl en de bewustzijnsvoorstelling in de roman wordt het literaire schrijven impliciet als een product van intense, geconcentreerde inleving voorgesteld.⁸ In het leidmotief van de gespannen inleving gaan Verbeelding en Vooruitgang hand in hand. Voor het begrip van de roman is dat begrip van spel als bildung doorslaggevend.

Ook in Theunissens roman *De stolp* domineert de retoriek van Vooruitgang. Vijftien zeventienjarige jongeren worden er in een afgezonderde ruimte bijeengebracht voor een televisiespel. Daarin volbrengen ze opdrachten die met maatschappelijke uitdagingen te maken hebben. De spelen zijn gericht op bildung door inleving (bijvoorbeeld in een Noord-Zuid-inleefspel) en door reflectie, zoals in het spel rond mensenrechten dat de jongeren spelen:

rond de stoel werd een elektronisch spelbord zichtbaar dat er een beetje uitzag als een ganzenbord of *Levensweg*, en dat de reis moest voorstellen van een vluchteling naar Europa. Wanneer een jongere op een kadertje van het spelbord ging staan, kwamen hij en zijn kompanen in een griezelig precieze wereld terecht (116).

Voor de makers van het spelprogramma passen de spelen in een ethisch project van humanisering en mondialisering: 'Een ethiek van verbondenheid en zorgzame hoop moest bij de jeugd ontwikkeld worden, uiteraard op een ludieke manier' (19). Via *mimicry* en *agon* komen de jongeren in contact met wereldproblemen en gaandeweg reflecteren ze in de stolp over hun toekomst en hun idealen. Opvallend is daarbij dat hun zogenaamd kritische engagement op voorgekauwde ideeën steunt en door de verteller met ironie wordt gekruid: 'Ethel vond, zei ze, dat als je je dromen werkelijkheid wilde laten worden, dat je dan positief moest denken, een plan moest ontwikkelen, actie moest ondernemen' (102). Zoals in de roman van Enter is de retoriek van Macht ondergeschikt aan die van Vooruitgang. Een van de spelen in de stolp is het gevangenisspel, naar het Stanford-gevangenisexperiment, waarin een deel van de groep de macht krijgt over het andere deel (80-89). In feite is dat onderdeel het negatief van de empathie en humanisering die centraal

8 De roman kan zelfs geïnterpreteerd worden als het portret van een schrijver-in-wording (Bernaerts 2012).

staan: het laat zien dat de ander even gemakkelijk gedehumaniseerd kan worden en dat empathie zich eenvoudig laat uitschakelen. Het spel leert de jongeren zo dat de beoogde ‘ethiek van verbondenheid’ snel kan omslaan in onderwerping en ongelijkheid.

Aanvankelijk lijkt het strak van buitenaf geregisseerde spel vooral gericht op inleving en *mimicry* van maatschappelijke processen, maar de uitwerking van het stolpspel is ook sterk op het persoonlijke vlak. Zo komt Fadoua er in de afgezonderde spelwereld van de stolp toe om zich te outen en kust ze er een ander meisje (107). Daarmee komen we bij een tweede mechanisme: niet enkel herhaalt het spel het persoonlijke en het maatschappelijke, het verheft die processen ook. Dat is de ambiguïteit van de verhouding tussen spel en werkelijkheid die haast overal te vinden is waar spel ingebed is in een fictionele wereld. Enerzijds genereren spelregels, zoals Huizinga al aangaf, een uitzonderingswereld, een afgebakende wereld waarin andere wetten gelden: ‘Hoe kon ze uitleggen dat de regels die binnen en buiten de stolp heersten niet dezelfde waren?’ (120), vraagt Fadoua zich af. Anderzijds komen spanningen en processen van buiten het spel in verhevigde vorm voor *in* het spel.

In *De stolp* vallen het begin en het einde van het spel samen met die van de roman. De narratieve functie is daarmee duidelijk: de verhaaldynamiek is rechtstreeks gekoppeld aan de speldynamiek. Aan het begin worden de spelregels uiteengezet en na een afvalrace is er aan het einde een winnaar. De manier waarop het spel de thematiek realiseert is dubbelzinnig. Wat is nu de teneur van het mensenmaatschappijbeeld dat het spel suggereert? Retorisch gezien is het personage van de winnaar op dat vlak een belangrijk oriëntatiepunt. Vanaf het begin stelt dat personage, Mario, zich op als de tactische speler, gewiekt maar ook sociaal. Herhaaldelijk maant hij de anderen aan om het spel als een spel te blijven zien (13, 125, 131) terwijl in het spelgedrag van anderen steeds meer psychische en relationele conflictstof binnensijpelt. De mondiale ethiek die het spel vooropstelt, zou in die zin weggelegd zijn voor de pragmatische geest die coöperatief is maar ook opportunistisch. Daar staat natuurlijk tegenover dat de hele spelopzet in de roman met veel ironie vanwege de verteller voorgesteld wordt.⁹ Aangezien hij de mediatisering en de vervlakking die met het televisiespel gepaard gaan zo benadrukt, is een eenduidige interpretatie van spel als *bildung* onhoudbaar. De retoriek van Vooruitgang die *De stolp* aanboort, wordt dus ontgonnen om ook de keerzijde van het beschavingsideaal en van de verlichting zelf te laten zien: de idealen dreigen vrijblijvend en kritiekloos aanvaard te worden.

De romans van Enter en Theunissen doen beide een beroep op de retoriek van spel als vooruitgang. In beide romans wordt de *bildung* van de westerse jongere voorgesteld als een noodzakelijke confrontatie met de Ander in etnische, sociologische of seksuele zin. De opvatting van spel is hoofdzakelijk vooruitgangsoptimistisch in plaats van kritisch, hoewel Theunissens roman ook het clichématige van die confrontatie laat zien via het idee van het vrijblijvende spel. Tegelijk wordt duidelijk hoe dominant cultureel materiaal,¹⁰ zoals de idee dat de mens vaardighe-

9 Zie hierover Vitse 2011: 46.

10 Herman & Vervaeck (z.j.) doen een beroep op de notie van cultuur die Stephen Greenblatt ontwikkelt en spreken in die zin van cultureel materiaal dat door verhalen verspreid en veranderd wordt.

den verwerft door te spelen, behalve overgenomen ook vervormd wordt om narratieve, poëtische en thematische functies te realiseren.

3 *Agon en oorlog in Bernard Kemps Het laatste spel*

Zoals de romans van Theunissen en Enter dient *Het laatste spel* (1957) van Bernard Kemp (pseudoniem van Bernard Frans van Vlierden) zich als een expliciete reflectie op de antropologische betekenis van het spel aan. De thematische functie van de gerepresenteerde spelen is geklonken aan de oorlogsthematiek van de roman. In dat kader zal vooral de idee van spel als Lot uitgewerkt worden. Wat in Kemps roman verder nog op de voorgrond treedt, is de psychoanalytische en poetische betekenis van spel.

Vier personages, die als intradiëgetische vertellers in de roman optreden, vertellen over hun oorlogservaringen aan de hand van het spel waarmee ze geobsedeerd geraakt zijn. Voor elk van die personages overschrijdt het spel metaforisch gezien de grenzen van het ludieke, een overschrijding die Caillois 'corruption' noemt: voor de een wordt het 'opium' (48) – dat wil zeggen verslavend, en dus niet meer vrij – voor de ander een 'manie' (12, 120) en dus niet meer bevredigend of vermakelijk. De vier verhalen zijn ingebed in dat van de extra- en autodiëgetische verteller Marcel, die tijdens het vertellen van Duitsland naar Brugge reist. Terwijl hij naar België reist, blik hij vooruit op het weerzien met Ria en denkt hij terug aan de kennismaking met haar en aan vier avonden in de mess tijdens de laatste week van zijn legerdienst.¹¹

De vier personages die in de mess hun eigen spel spelen, vertellen in hoofdstuk twee tot vijf van de roman hun eigen verhaal. De gelaagde vertelstructuur van de roman ontleent dus haar horizontale ordening aan de ingebedde verhalen van vier intradiëgetische vertellers. Elk van hen raakt gefixeerd op een spel door gebeurtenissen tijdens de oorlog. Het spel dat ze in de mess spelen kan gezien worden als een therapeutisch werkende voortzetting van het spel tijdens de oorlog en als een bitter commentaar op het spel van de oorlog zelf. 'Het kan immers geen toeval zijn', evalueert de verteller, 'dat die vier eenzame mensen, die slechts de bedoeling hadden een anekdote te vertellen, als onbewust bijna, hun pijnlijkste ervaring, de oorlog, in het verhaal over hun spel hebben betrokken' (130).

Voor elk van de personages heeft het spel een symbolische betekenis en de herhaling ervan heeft hier zoals in het *fort/da*-spel dat Freud beschrijft een bezwevende functie. De dokter (hoofdstuk twee) speelt in de mess een variant van het schaken die eenzaamheid connoteert: hij lost schaakproblemen op die een schaakrubriek aanreikt. Tijdens de oorlog komt hij als zoon van een joods Antwerps gezin in gevaar. In die periode leert hij schaken. Wanneer hij onderduikt, is het schaakspel een houvast en een vlucht. Na de oorlog herhaalt hij de ervaring van verlies door het spelen. Die herhaling volgt de logica van het trauma, dat telkens weer zijn beslag moet krijgen, en dient ook als compensatie voor de werkelijkheid: 'Het spel herdoet men, zo men wil, wel duizend keren, het leven, helaas, nooit' (60). Ook de commandant (hoofdstuk drie), die in de oorlog krijgsgewan-

11 Voor de narratieve compositie van *Het laatste spel*, zie ook Vervaeck 2006: 417-418.

gene was, bestrijdt de verveling (vgl. 95) en de onzekerheid door een vlucht in de 'artificiële ruimte van het spel' (81). Biljarten in het krijgsgevangenenkamp zorgt bovendien voor saamhorigheid, 'een soort clubbewustzijn' (79).

De spelen van de verpleegster (hoofdstuk vier) en de aalmoezenier (hoofdstuk vijf) zijn eerder die van een solitair dan van een gemeenschap. De verpleegster leert tijdens de oorlog patience van een man die ze verzorgt. Verveling en eenzaamheid bedwingt ze door dat spel, waarbij ze zoekt naar de moeilijkste variant ervan om de slaagkansen zo laag mogelijk te houden. In een context die het grootste ongeluk voor velen betekent, kan ze zichzelf geen artificieel geluk in het spel gunnen. Het spel verheft zodoende de karakterisering van de verpleegster: de zelfontzegging die haar kenmerkt, komt erin aan de oppervlakte. De dubbelzinnigheid van het spelen is dus ook hier aan de orde: het spel is geen simpele vlucht uit de werkelijkheid, maar ook een verbeelding ervan, zij het dan een gecontroleerde. Patience wordt zoals in de andere hoofdstukken in dat opzicht als een figuur van het ingeperkte noodlot gezien: 'het lot kon binnen die welomschreven spelruimte zijn eigen willekeurige paden zoeken' (103). Spel past dus in een retoriek van Lot, ook al zijn de vertegenwoordigde spelen geen *alea* in strikte zin.

In het laatste hoofdstuk wordt snel duidelijk dat niet zozeer het kruiswoordraadsel het spel is waarmee de aalmoezenier wezenlijk verbonden is, hoewel hij zich ermee bezig houdt in de mess. Zijn verhaal draait om het 'spelen' van muziek. Voor twee stervende soldaten speelt hij tijdens de oorlog ontroerende muziek, een handeling die hij als quasi-sacraal ziet: 'ik weet dat God mij misschien evenveel dank zal weten voor het spel op mijn mondharmonica, als voor de sacramentele bediening' (127). Het kruiswoordraadsel dat de man in de mess speelt, staat, zoals de andere spelen, voor orde. Het spel legt de speler regelmaat en systematiek op:

Beginnelingen laten zich voortsleuren langs de kronkelpaden van hun toevallige ontdekkingen, maar dat is niet wetenschappelijk. Kenners gaan eerst horizontaal te werk: 1 horizontaal, 2 horizontaal, 3 horizontaal, tot onder toe. Dan vertikaal 1, 2, 3, enz. tot rechts van de rooster. En dan opnieuw. Zo wint men tijd, en de operatie vordert systematisch (118).

Die benadering roept meteen nadrukkelijk de associatie met de oorlog op. De speltactiek wordt vergeleken met oorlogstactiek, namelijk met het 'uitkammen, van een streek vol partizanen, door de troepen van de orde' (118). Zo is het spel weer tegelijk ontsnapping aan en onbewuste herhaling van de werkelijkheid.

Wat opvalt in de ingebedde verhalen, is de psychologische betekenis van het spel. De roman suggereert dat de mens in spelen traumatische ervaringen opnieuw oproept en haast maniakaal herhaalt om ze te kunnen bedwingen. Spel is niet enkel ordening en vlucht, maar ook confrontatie. Een terugkerend motief is dat van de schuld: de soms onbestemde en steeds alomvattende schuld waarmee de oorlog de personages opzadelt, wordt uitgewerkt in het spel. In meer of mindere mate is het een dwangmatige boetedoening, soms vanuit het geloof dat men door het spel het lot heeft gemanipuleerd.

Zoals rituelen zijn spelen in *Het laatste spel* bovendien een aantrekkingspool voor magisch denken. Door te spelen kan men de werkelijkheid voorspellen en beïnvloeden. Zo blijkt een kaartenlegster de situatie van Marcel goed te kunnen voorspellen en ziet de dokter het schaakspel ('het spel met de dames', 53) als een

sombere voorbode van het lot dat de vrouwen van de twee spelers overkomt aan het einde van de oorlog (57). De commandant gelooft dat hij het lot ten kwade beïnvloed heeft door een tegenspeler niet te laten winnen. Het spel verliest ook hier zijn onschuld en ongebondenheid. Vandaar speelt de commandant ‘alleen, voortaan, voor mezelf, liefst dobbelspel, ik, alléén, tegen het lot’ (83). De *agon* van het biljart, die competitie en dus interpersoonlijk conflict veronderstelt, ruilt hij voor *alea*, waarmee hij zich overlevert aan het grillige lot in plaats van het te beïnvloeden. Als het over het magische verband tussen spel en werkelijkheid gaat, dan grenst het spel aan het ritueel (zoals ook Huizinga in *Homo ludens* aangeeft). Die antropologische interpretatie van spel, waarin de mens symbolische en ernstige betekenis toekent aan de sociaal georganiseerde herordening van de werkelijkheid, blijkt *Het laatste spel* te doortrekken.

Tot nog toe hebben we de andere niveaus van de roman, waar de ludieke dimensie evenzeer overheerst, vrijwel ongemoeid gelaten. Keren we om te beginnen terug naar de mess, waar de vier personages, die geobserveerd worden door Marcel, hun eigen eenzame spel spelen. In de laatste week van Marcells legerdienst vertelt elke avond één van de vier zijn of haar verhaal. Dat is een spel op zich: de vertelruimte is afgebakend, het aantal spelers en hun rollen zijn gedefinieerd en er worden regels afgesproken (31-32). De situatie doet Marcel denken aan de *Decameron*, een referentie die versterkt wordt door de oorspronkelijke ondertitel van *Het laatste spel*: *Pentamerone*. In de *Decameron* vluchten tien personages voor de ellende van de pestepidemie in Firenze. Om zich te onttrekken aan gruwel en dood dansen ze, zingen ze en vertellen ze elkaar verhalen. Zoals in Kemps roman wisselen de vertellers elkaar dagelijks af en houden ze zich aan een thema. De werking van Boccaccio's vertelspel echoot in *Het laatste spel*: de vertellers creëren een afgezonderde wereld die de ellende van de werkelijkheid kan transformeren. Tenslotte overstijgen de vier personages hun solitaire spel – en dus de uitzichtloze herhaling van het trauma – in het vertelspel, dat sociale en collaboratieve *mimicry* is, zelfs wars van een agonistische component.

Het laatste niveau waarop het spel werkt in Kemps roman, is tevens het ontbrekende stuk van de puzzel in een interpretatie door de lens van het spel. De roman bevat vijf hoofdstukken en de mess vijf personages, waarvan ik er telkens vier behandelde. Het ‘spel’ van Marcel zelf is dat van de observatie (in de mess), de herinnering (in het kaderverhaal) en het vertellen (op vertelniveau). Voor Marcel is het spel louterend: door getuige te zijn van de verhalen en ze op te roepen in zijn geest tijdens de reis vindt hij een antwoord op zijn eigen existentiële vragen, die eveneens alles met schuldgevoelens vanwege de oorlog te maken hebben. Het veralgemeende gevoel van schuld, dat impliciet in de ingebedde verhalen zat, overmant hem: ‘Aan alle leed in de wereld heb ik schuld, omdat ik niet weet dat er zoveel leed in de wereld is’ (91). Maar door de herinnering aan de verhalen weet ook hij de schuld te overstijgen. De synthese wordt symbolisch gerealiseerd in de keuze voor zijn geliefde Ria, dochter van een collaborateur, tegen de wens van zijn vader in.

Het laatste spel past in een rijtje ludieke romans waarin de spelpoëtica van Bernard Kemp in toenemende mate voor het voetlicht komt.¹² In *De paardesprong*

12 Bart Vervaeck (2006) beschouwt *Het laatste spel* dan ook als een voorbeeld van Vlaams expe-

(1976) gaat Kemp verder door het speelse nog sterker te verweven met de vertelling en de stijl. In die campusroman draait het niet alleen om spelen die personages-academici spelen, schaken in het bijzonder (108-111, 174-177), maar staat de vertelling bol van woordspelen en ludieke referenties aan het schaken, waaronder veel literaire verwijzingen. Bovendien heeft de roman een speelse structuur door de afwisseling van verhalende en essayistische, zelfs academische stukken over literatuur. Anders gezegd, de poëtische functie van spel wordt dominant. *Het weekdier* (1979) gaat opnieuw een stap verder in die zin dat niet enkel met de vertelling maar ook met de tekstuele presentatie (bladspiegel en typografie) ludiek geëxperimenteerd wordt. Dat een en ander past in een ludieke (maar niet avant-gardistische) poëtica, blijkt ook uit beschouwend werk van Kemp. In het essay 'Ernst en spel' (1960) beschrijft hij kunst als de opheffing van de schijn tegenstelling tussen ernst en spel: 'de kunst is spelende ernst of ernstig spel' (19).

4 *Mimicry* en *alea* in romans van Hugo Claus

Zoals in de fictionele werelden van Kemp is het spel een terugkerend element in het oeuvre van Hugo Claus. Zijn romans zijn bevolkt met personages die kaarten, naar de kermis gaan, carnaval vieren. In *Omtrent Deedee* (1963) en *Het verlangen* (1978) culmineert het spelelement. In *Omtrent Deedee* heeft het een onmiskenbare antropologische dimensie, en minder de experimenterende dimensie die het heeft bij Kemp of Michiels: het verbeeldt de rituelen en voert de mythen op waarmee een groep mensen betekenis kan geven aan het leven en aan de omringende wereld. De familie Heylen, die in *Omtrent Deedee* samenkomt om de overleden moeder te herdenken, begint 's avonds charades te spelen. Per twee spelen de personages historische of fictieve verhaalscènes, terwijl de anderen het verhaal zo snel mogelijk proberen te herkennen – een combinatie van *agon* en *mimicry* dus. Algemeen gesteld ligt de thematische functie van de charades in de manier waarop ze de schijn van een katholieke en burgerlijke moraal doorprikken en een analogie vertonen met het ritueel. Ritueel (de mis ter nagedachtenis van de moeder) en spel (de charades) spiegelen elkaar in *Omtrent Deedee*.

Aanvankelijk lijkt het spel onschuldig en gemeenschapsvormend. Symbolisch gezien past de charade echter, zoals Julien Weverbergh (1963) en Paul Claes (1984) in detail hebben geduid,¹³ in een bacchanale anti-mis, het heidense ritueel dat het tweede paneel van de roman uitmaakt, na de katholieke dienst voor de moeder. Op die plaats heeft het spel ook een narratieve functie: het verhaal komt erin tot een climax. Paradoxaal genoeg werkt de maskerade van de *mimicry* namelijk ontmaskerend. Het onthullende karakter ervan wordt geprefigureerd in de aanloop. Wanneer de familie nadenkt over een geschikt tijdverdrijf, worden twee voorstellen afgewezen: verstopperij en strippoker (104-105). Als spelen van respectievelijk verbergen en onthullen, staan ze tegenover elkaar als these en anti-

riment in de jaren vijftig. In het bijzonder past Kemp's roman in de tendens om het narratieve bewustzijn te verhogen. De complexe vertelstructuur van de roman geeft blijk van zo'n sterk zelfbewustzijn.

¹³ Om de gebreken van Weverbergh's uitvoerige analyse te onderscheiden van de talrijke vondsten, kan de lezer terecht bij De Witte 1970: 822-830.

these. Ze vertegenwoordigen twee uiteenlopende strategieën om met driften om te gaan: onderdrukken of blootgeven. In een preciezer lezing van de twee afgewezen spelen zijn de twee goed verenigbaar: in verstoppertje heeft de speler als doel zichzelf 'bedekt' te houden en in strippoker wil hij de andere spelers onthullen. De uiteindelijke spelkeuze, de charade, is de synthese: de ontmaskering dankzij het masker.¹⁴

In welke zin werkt de charade ontmaskerend? In de onschuldig geachte ruimte van het spel worden de psychoseksuele verhoudingen tussen de personages gensceneerd en gesublimeerd, maar *Omtrent Deedee* laat een spel zien dat geen kinderlijke, veilige en bevrijdende plek blijft. De charades tasten in toenemende mate de grenzen tussen schijnwereld en onderdrukte driften en verhoudingen af, schuiven op naar de carnavaleske inversie. In de voorlaatste charade beeldt de psychisch onstabiele Claude samen met zijn tante Jeanne de geboorte van Afrodite uit. Jeanne-Afrodite richt zich naakt op nadat Claude-Poseidon een ejaculatie heeft uitgebeeld. Wanneer Deedee, de priester met wie Claude een ambivalente verhouding heeft, zegt dat het spel corrupt was ('er is hier bedrog gepleegd', 126), gaat Claude uit zijn dak.

Het 'bedrog' betreft een verkeerde veronderstelling over het vaderschap van Afrodite. Volgens Deedee is niet Poseidon, maar wel Kronos de verwekker van Afrodite.¹⁵ Hier schemert de thematische functie van het spel door: het spel legt oedipale relaties bloot. Deedee – een d.d., *dienstdoende* priester, en ook een 'daddy' (Claes 1984: 119) – is een *Ersatz*-vader voor Claude, wiens andere (ook onechte) vader Albert als een zwakke figuur geportretteerd wordt. In de uitzonderingswereld van het spel worden relaties dus verheugd en gesymboliseerd, wordt het (christelijke) wereldbeeld op zijn kop gezet. Als geheel draagt de charade-episode in *Omtrent Deedee* het stempel van de Frivoliteit: een spelretoriek van transgressie en inversie (Sutton-Smith 2001: 201-213). In die hoedanigheid voert het spel spanningen tussen personages tot een hoogtepunt (narratieve functie) en legt het het onderdrukte bloot door de omweg van de maskerade (thematische functie).

Een vergelijkbare symbolische inversie vinden we in de door en door speelse roman *Het verlangen*, waarin Jaak en Michel naar Las Vegas trekken, 'Stad van het Spel, het Land van Belofte' (1978: 104). De dubbele karakterisering geeft meteen ook aan dat het spel opnieuw met blasfemische ironie geladen is. Zoals het motto van de roman verduidelijkt, staat Jaak voor Jakob Israël uit *Genesis*. Las Vegas is Israël, het Beloofde Land. Arriveren in Las Vegas doen Jaak en Michel pas in de tweede helft van de roman, terwijl het spel vanaf het begin centraal staat. In de eerste twaalf hoofdstukken zit het spel als een uitzonderingsdomein ingesloten in de fictionele wereld. Dat domein kan niet los gezien worden van de concrete verhaalruimte. In het speelcafé 'De Eenhoorn' wijdt een mannelijk gezelschap van verschillende standen zich met de noodzakelijke *sérieux* – 'Muziek als ge aan het kaarten zijt! Nee, nee, het kan niet zijn' (6) – aan het spel. Er wordt tot diep in de nacht en langer dan dat gekaart: rami-whist, kingen, eenentwintigen of poker.

14 Ironisch genoeg gaan ook letterlijk *naaktheid* en het *verkleedspel* samen.

15 Voor de mythologische duiding van de passage verwijs ik naar Claes 1984: 132-133. Ook de correcte versie doet ertoe: niet Kronos maar Oeranos wordt in de andere versie van de mythe gecasteerd.

In de spelwereld van 'De Eenhoorn' is de erotiek van de gewone wereld een verstorende factor (14, 16); het kaartspel heeft tenslotte zijn eigen 'ijskoude drift' (20). Kortom, het spel brengt een tijdelijke opheffing mee van de spanningen die het leven regeren (klasse, sekse, seksualiteit): 'wij van de Eenhoorn, en eigenlijk de meeste spelers, [gaan] een beetje buiten de gewone gang van de wereld' (47). De economie beheerst weliswaar het spel – er wordt voor geld gespeeld – maar die circulatie van geld creëert geen verhoudingen die netjes evenwijdig lopen met die in de maatschappij.

De narratieve functie van het spel is omvattender dan in *Omtrent Deedee*. Naast plot en ruimte is ook de karakterisering van personages gelinkt met het spel. In de tekening van personages en hun onderlinge relaties is hun speelstijl doorslaggevend. Jaak bijvoorbeeld 'is te traag' (9) en Frans 'zaagt een beetje als hij verliest' (23). Terwijl die trekken geëxpliciteerd worden, blijven psychologische verwikkelingen impliciet. En bovenal vormen de spelers een gemeenschap, een *in-group* ('Wij zijn hier allemaal aangetrouwd', 6) die zich afzet tegen de *out-group* ('Wie niet speelt zien wij niet staan', 13). In *Het verlangen* wordt spel zoals in *Omtrent Deedee* dus niet alleen door Frivoliteit maar ook door Identiteit vormgegeven.

Las Vegas is de ruimte van Frivoliteit en Lot. Voortbouwend op Bakhtins concept van het carnavaleske, wijst Tom Sintobin (2011) erop dat de verhaalwereld van *Het verlangen* een 'mundus inversus' (160) is en dat Amerika de carnavaleske ruimte bij uitstek is (164). Sintobin spoort tal van carnavaleske patronen op in zowel het eerste als het tweede deel van de roman, maar de verheving in Las Vegas is duidelijk. Ook met de blik van de speltheorie is die overgang goed waarneembaar. In de omgekeerde wereld die Las Vegas voorstelt, is het spel geen ingesloten domein met eigen wetten meer. Het leven wordt nu geregeerd door de wetten van het spel, maar dan zonder de schijnbare vrijblijvendheid. De spelwereld van Las Vegas zet die van De Eenhoorn voort, maar vergroot die ook uit, breidt het spelterrein via de stripclubs uit tot erotische relaties. In Las Vegas symboliseert het spel oedipale relaties, incorporeert het het verlangen naar het transcendente (het hogere) en naar directe lustbevrediging (het lagere).

Een sleutelpassage duidt het verband aan tussen het kaartspel en het titelmotief van de roman. We volgen de gedachten van Jaak:

Contrarie, misschien zou heel de wereld zo moeten zijn, zonder menselijk opzicht, zonder te zagen, te zeveren, te zeuren, alleen maar uw goesting doen, alleen maar sensaties, de lekkere woede of het plezier of het verdriet om iets dat vlak voor uw neus gebeurt, en hier is dat het verlangen naar, naar, naar die kaart die zo omslachtig lang hatelijk plagend achterwege blijft, je favoriete kaart, bij mij is het de klaverdame, bij Michel die meer kan redeneren is het de hartenacht, zo'n kaart in het midden van de aas en de twee, en waarom harten? om het bloeddorstig plastic scharlaken verlangen dat hij zo schoon kan wegstecken, Michel (133).

Het citaat illustreert dat de karakterisering van personages geënt is op het spel. Maar de favoriete kaart in *Black Jack* – als het ware het naamspel van de hoofdfiguur – speelt ook een thematische rol. Als het gaat om de verlangens die in de wereld buiten het spel onderdrukt dienen te worden en binnen het spel uitgeleefd kunnen worden, dan vertegenwoordigen Jaak en Michel uiteenlopende posities. Vanuit het perspectief van de Claus-studie is de 'klaverdame' een logische combi-

natie van vegetatiemythe en oedipaal motief (vgl. Segers 1980: 188).

Aan de ene kant is het spel in de bovenstaande interpretatie te verstaan als een infernale wereld. De tocht naar Las Vegas is een hellevaart¹⁶ zoals elke zoektocht naar zingeving, een opmaat voor het transcendente verlangen. Die tocht brengt Jaak aan het einde van de roman in Limburg, dat wil ook zeggen 'in limbo', het voorgeborchte. Aan de andere kant vertegenwoordigt de spelwereld Las Vegas het transcendente en spirituele, via de figuur van Broeder Amos en via de intertekstuele verwijzingen naar de bijbel (zie Goedegebuure 1997). Maar eerder dan een onoplosbare oppositie biedt Las Vegas een bevrijdende synthese van het lage verlangen en het hoge verlangen. Zoals dat gebruikelijk is in het universum van Claus is deze synthese ook een bevrijdende ontsnapping uit het christelijke mensen wereldbeeld. Het spel is een vehikel om die ontsnapping treffend in beeld te brengen.

Zoals voor Kemp is het voor Claus mogelijk en interessant zijn hele poëtica in het teken van spel te duiden. Over Claus als ervaringsdeskundige in het spelen (kaarten, dobbelen, pingpongen, tennis, ...) valt er al een boekje te schrijven, maar ook zijn poëtische recuperatie van de spel-analogie is een constante. Gaan we bijvoorbeeld af op expliciete poëtische uitspraken in interviews, dan is het spelelement zonder meer dominant. 'Schrijven is voor mij een spel', beweert hij in *Brabants Dagblad* (1-11-1969) of in *De Telegraaf*: 'Ik hou ervan veel te doen, het is voor mij allemaal een spel, ik ben nu eenmaal gek op spelletjes, dat zie je ook in dit huis. Ik graaf niet zo diep in mezelf als bijvoorbeeld een Hermans of een Van het Reve' (10-06-1972). Claus schuift de ludieke dimensie kortom naar voren als een eigenschap die hem als kunstenaar karakteriseert. In het licht van de literaire en de extraliteraire bewijzen kan Claus' literatuuropvatting dan ook perfect als ludiek geconceptualiseerd worden.

5 Conclusie

Uit de romanvoorbeelden blijkt hoe divers allerlei spelen literair ingezet worden en tegelijk hoe die diversiteit begrensd is door de antropologische betekenis van spelen. Wat spelen in de socio-culturele praktijk betekent, is gevormd door manieren van spreken. Op hun beurt zijn die retorieken geassocieerd met soorten spelen, disciplines en ideologieën. Zoals de gevalstudies aantonen, incorporeren en veranderen romans dergelijke retorieken. In *De stolp* wordt het vooruitgangsoptimisme van het spel aangetast; in *Het laatste spel* wordt de zogenaamde veilige ruimte van het spel een wrange gedachte; in alle besproken werken wordt het vrijblijvende karakter van het spel opgeheven. En omgekeerd condenserende majeure literaire thema's zoals die van Bildung, Eros en Thanatos in de verbeelding van spel. In die transformatie van circulerende betekenissen van het spel krijgt het een narratieve, thematische en poëtische rol – en romans dragen zodoende weer bij tot visies op en vormen van spel.

In de bespreking van Kemp en Claus werd bovendien kort aangeduid hoe de ludieke dimensie zich kan uitstrekken in een oeuvre en hoe de aantrekkingskracht

16 Vgl. p. 10 over Rikkebot en 'die glorieuze Hel'; zie hierover ook Claes 1984: 192-194.

ervan sterk poëticaal verankerd kan geraken. Die constatering brengt ons opnieuw bij theorieën van spel en literatuur die fundamentele verbanden zien tussen de beide cultuurvormen: literatuur kan opgevat worden als een vorm van spel in psychologische, evolutionaire en antropologische zin. De affiniteit van schrijvers met het ludieke is ook op dat niveau begrijpbaar. In dit artikel heb ik echter die vage en veralgemenende verbanden willen verlaten voor de individuele literaire verbeelding, zodat het concrete betekenispotentieel van spel in literatuur aan het licht kon komen. Ook voorbij allerlei metaforische associaties tussen literatuur en spel zien we tenslotte hoe naoorlogse romans de ludieke dimensie volop uitspelen.

Bibliografie

- Anz 1998 – Th. Anz, *Literatur und Lust. Glück und Unglück beim Lesen*. München, 1998.
- Anz & Kaulen 2009 – Th. Anz & H. Kaulen (red.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*. Berlin, 2009.
- Arion 1973 – F.M. Arion, *Dubbelspel*. Amsterdam, 1973.
- Bernaerts 2012 – L. Bernaerts, 'Stephan Enter, *Spel*'. In: T. Anbeek, J. Goedegebuure & B. Vervaeck (red.), *Lexicon van literaire werken* 95 (2012), p. 1-13.
- Bohman-Kalaja 2007 – K. Bohman-Kalaja, *Reading Games. An Aesthetics of Play in Flann O'Brien, Samuel Beckett, and Georges Perec*. Champaign, 2007.
- Boyd 2009 – B. Boyd, *On the Origin of Stories. Evolution, Cognition, and Fiction*. Harvard, 2009.
- Van den Broeck 1980 – W. van den Broeck, *Brief aan Boudewijn*. Amsterdam, 2001.
- Caillois 1957 – R. Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris, 1967.
- Claes 1984 – P. Claes, *De mot zit in de mythe. Hugo Claus en de Oudheid*. Amsterdam, 1984.
- Claus 1963 – H. Claus, *Omtrent Deedee*. Amsterdam etc., 1963.
- Claus 1978 – H. Claus, *Het verlangen*. Amsterdam, 1978.
- Edwards 1998 – B. Edwards, *Theories of Play and Postmodern Fiction*. New York etc., 1998.
- Ehrmann 1971a – J. Ehrmann (red.), *Game, Play, Literature*. Boston, 1971.
- Ehrmann 1971b – J. Ehrmann, 'Homo ludens revisited'. In: Ehrmann (1971a), p. 31-57.
- Francalanza 2004 – É. Francalanza (red.), *La littérature et le jeu du XVII^e siècle à nos jours*. Talence, 2004.
- Freud 1907-1908 – S. Freud, 'Der Dichter und das Phantasieren'. In: *Bildende Kunst und Literatur*. Frankfurt am Main, 1969, p. 169-179.
- Freud 1920 – S. Freud, 'Jenseits des Lustprinzips'. In: *Psychologie des Unbewußten*. Frankfurt am Main, 1982, p. 213-272.
- Gadamer 1965 – H.G. Gadamer, *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen, 1965.
- Gerrekens & Küpper 2012 – L. Gerrekens & A. Küpper (red.), *Hasard. Der Spieler in der deutschsprachigen Literaturgeschichte*. Würzburg, 2012.
- Goedegebuure 1997 – J. Goedegebuure, *De veelvervige rok*. Amsterdam, 1997.
- Herman & Vervaeck z.j. – L. Herman & B. Vervaeck, 'A Theory of Narrative in Culture' (te verschijnen).
- Huizinga 1938 – J. Huizinga, *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam, 2008.
- Hutcheon 1984 – L. Hutcheon, *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*. New York etc., 1984.
- Iser 1991 – W. Iser, *Das Fiktive und das Imaginäre*. Frankfurt am Main, 1991.
- Kemp 1957 – B. Kemp, *Het laatste spel*. Brugge etc., 1968.
- Kemp 1960 – B. Kemp, 'Ernst en spel'. In: *Roeping* 36 (1960) 1, p. 15-24.
- Krol 2002 – G. Krol, *Een schaaknovelle*. Amsterdam, 2002.
- Matuschek 1998 – S. Matuschek, *Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel*. Heidelberg, 1998.
- Motte 1995 – W. Motte, *Playtexts. Ludics in Contemporary Literature*. Lincoln etc., 1995.

- Oatley 2011 – K. Oatley, *Such Stuff as Dreams. The Psychology of Fiction*. Malden, 2011.
- Ryan 2001 – M.-L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, 2001.
- Segers 1980 – G. Segers, 'Verlangen binnen een scharlaken vierkant. Resultaten van een symboliek-analyse van Hugo Claus' roman *Het verlangen*'. In: *Tijdschrift van de VUB* 21 (1980) 1, p. 166-207.
- Sintobin 2011 – T. Sintobin, "Een waarheid zonder sleutel." (On)mogelijkheden van een carnavaleske analyse van *Het verlangen* van Hugo Claus'. In: *Spiegel der Letteren* 53 (2011) 2, p. 153-181.
- Spariosu 1989 – M.I. Spariosu, *Dionysus Reborn. Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*. Ithaca, 1989.
- Sutton-Smith 2001 – B. Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*. Cambridge, 2001.
- Theunissen 2010 – J. Theunissen, *De stolp*. Antwerpen, 2010.
- Vervaeck 2006 – B. Vervaeck, 'Vlaams experimenteel proza in de jaren vijftig'. In: *Spiegel der Letteren* 48 (2006) 4, p. 403-426.
- Vitse 2011 – S. Vitse, 'Over barbaarsheid en linksigheid: enkele bedenkingen bij recent geëngageerd proza'. In: *Parmentier* 20 (2011) 3, p. 39-51.
- Wellnitz 2013 – Ph. Wellnitz (red.), *Das Spiel in der Literatur*. Berlin, 2013.
- Weverbergh 1963 – J. Weverbergh, 'De petroleumlamp en de mot: ik ontleed *Omtrent Deedee*'. In: *Bok* 1 (1963) 3, p. 5-98; later opgenomen in: J. Weverbergh, *Bokboek*. Amsterdam, 1965, en in H. Dütting (red.), *Over Hugo Claus via bestaande modellen*. Baarn, 1984.
- Winnicott 1971 – D.W. Winnicott, *Playing and Reality*. London etc., 2005.
- De Witte 1970 – D. de Witte, 'Een omelet bakken op een puinhoop'. In: *Nieuw Vlaams Tijdschrift* 23 (1970) 8, p. 806-830.
- Wittgenstein 1953 – L. Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen*. Frankfurt am Main, 1953.

Adres van de auteur

Universiteit Gent, Faculteit Letteren en Wijsbegeerte
 Vakgroep Letterkunde – Afdeling Nederlandse Literatuur
 Blandijnberg 2
 9000 Gent (België)
 Lars.Bernaerts@UGent.be

Indienen van kopij

Kopij wordt bij voorkeur ingediend als attachment bij een e-mail. Bij toesturing via gewone post dient de kopij te worden ingeleverd op twee prints, met vermelding van het aantal woorden. Behoud altijd zelf een kopie van de kopij.

Door de redactie aanvaarde kopij geldt als definitieve tekst. Wijzigingen in de drukproeven, anders dan verbeteringen van zetfouten, kunnen de auteur in rekening worden gebracht door de uitgever.

Met het inleveren van kopij geeft de auteur toestemming voor digitale publicatie op de website van *TNTL* en van de Digitale Bibliotheek voor de Nederlandse Letteren (DBNL).

Omvang

De maximale omvang van een artikel bedraagt 10.000 woorden, inclusief noten en bibliografie. Het artikel dient te beginnen met de titel en de auteursnaam, gevolgd door een samenvatting in het Engels van ten hoogste 100 woorden. Vermeld na de hoofdttekst het adres van de auteur. Indien gewenst kan ook het e-mailadres worden vermeld.

Een boekbeoordeling beslaat in de regel 750-1500 woorden. Deze begint met een titelbeschrijving van het besproken werk (uitgever, ISBN en prijs vermelden) en eindigt met de naam van de bespreker.

Richtlijnen voor het te hanteren verwijzingssysteem en voor de opmaak van de kopij zijn te vinden op de *TNTL*-website, www.tntl.nl.

Overdrukken

Auteurs van artikelen ontvangen 10 gratis overdrukken van hun bijdrage. Auteurs van een boekbeoordeling of een signalement ontvangen een elektronische overdruk van hun bespreking.

TNTL

Journal of Dutch Linguistics and Literature

Tijdschrift voor Nederlandse Taal- en Letterkunde

2

2016 | jaargang 132

TNTL 132 - 2016 - 2