

de stoïsche controle van de emoties die we zo vaak aantreffen bij tragische deugdhelden. Acteurs moesten dan ook in staat zijn om dergelijke ‘gewaarwordingen’ op een zo natuurlijk mogelijke wijze aan het publiek te tonen. Het invloedrijke Duitse handboek over toneelmimiek van Johann Jacob Engel schrijft bij verdrietige zwaarmoedigheid een geheel verslapt lichaam voor. Van Merken lijkt aansluiting te zoeken bij dit soort opvattingen over een meer ‘natuurlijke’ speelstijl als ze in de regieaanwijzingen bij de dramatische openingsscène van het vierde bedrijf een wanhopige Margareta beschrijft ‘zittend aan een tafel, met het hoofd rustend

op een neusdoek, die zij in de linkerhand heeft, en die haar aangezicht bedekt; latend de rechterhand achteloos bij het lichaam nederhangen’ (115).

Het valt de editors niet kwalijk te nemen dat zij deze sentimentele kanten van het stuk onbesproken hebben gelaten. Een inleiding moet immers beknopt blijven. De geplaatste kanttekening laat wel iets zien van de veelzijdigheid van dit stuk en de aantrekkelijkheid van een auteur die, om nog eens met Kloos te spreken, zeker onze ‘meevoelende waardering’ verdient.

Kornee van der Haven

Spel(l)en en hun 16e en 17e-eeuwse culturele representaties

Robin O’Bryan (red.), *Games and Game Playing in European Art and Literature, 16th- 17th Centuries*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019. 284 p. ISBN: 9789463728119. € 109,00.

Games and Game Playing in European Art and Literature, 16th – 17th century is het eerste boek in de serie van *Cultures of Play 1300-1700*. Deze serie heeft tot doel om bij te dragen aan het wetenschappelijk discours van spellen en spelen in de middeleeuwen en vroegmoderne tijd. Het boek bundelt negen artikelen met een introductie en is geschreven door wetenschappers uit voornamelijk de kunst- en literatuurgeschiedenis. Ze zijn bijna zonder uitzondering verbonden aan Amerikaanse universiteiten zoals ook eindredacteur Robin O’Bryan. Deze keuze is gemaakt door de verantwoordelijk redacteur van de serie, Erika Gaffney, zelf ook gevestigd in de Verenigde Staten.

De artikelen zijn ondergebracht in vier ‘spelthema’s, te weten ‘Chess and Luxury Playing Cards’, ‘Gambling and Games of Chance’, ‘Outdoor and Sportive Games’ en ‘Games on Display’. Ze beschrijven op welke wijze spellen binnen deze spelthema’s gerepresenteerd worden in de kunst, literatuur, toneel en architectuur, en welke

rol en betekenis ze hadden in de vroegmoderne Europese cultuur. In deze rijk geïllustreerde bundel hebben de auteurs een breed scala bronnen benut, zoals schilderijen, speelkaarten, bordspelen, sculpturen, kastelen, *Kunstkammern* alsmede didactische teksten, morele traktaten, toneelteksten en pamfletten.

In de uitgebreide introductie start O’Bryan met een historiografisch overzicht van de studie van het spel als object (game) en het spelen als handeling (game playing). Ondanks dat theologen vanaf de late Middeleeuwen al kritisch schreven over spellen en hun medische, juridische en morele implicaties, wordt Johan Huizinga’s *Homo Ludens; een studie naar het spelelement in cultuur* (1938) beschouwd als het startpunt van de moderne wetenschap over spelen. Latere pioniers die ze noemt zijn Mikhaïl Bahktin en Peter Burke op respectievelijk literair-historisch en cultuurhistorisch terrein. Spelwetenschap heeft sindsdien een plek veroverd in andere wetenschappelijke disciplines zoals econo-

mie, politiek, psychologie en sociale wetenschappen.

Onderzoek dat van belang is geweest om het spel vanuit een breder perspectief te bezien, is ondernomen door Roger Cailliois. In tegenstelling tot Huizinga geeft hij een classificatie van soorten spelen die elkaar kunnen overlappen. Hij onderscheidt spelen van competitie en vaardigheid, kansspelen, spelen van nabootsing of verbeelding, en spelen waarin iemands perceptie zodanig wordt gewijzigd dat emoties als paniek, angst of extase worden versterkt. Deze indeling verruimt het kader van de spelcultuur naar spelen op het toneel, alsook naar spirituele spelen en kinderspelen.¹

O'Bryan beschrijft vervolgens een korte geschiedenis van alle afzonderlijke spelen, van schaak- en kaart- tot dobbel- en bordspellen. Hierbij ontbreekt overigens de loterij als kansspel. Vervolgens gaat ze thematisch in op welke wijze spel(l)en zich verhouden tot retorisch taalgebruik en satire, tot verschillende sociaaleconomische lagen van de bevolking en de beide seksen. Vervolgens stelt ze de waardering van spelen aan de orde aan de hand van medische en moralistische vroegmoderne traktaten. Hierbij blijkt dat spel(l)en soms positief, dan weer negatief werden gewaardeerd in relatie tot de fysieke en mentale gezondheid van spelers. O'Bryan sluit haar inleiding af met een korte samenvatting van alle artikelen in de bundel.

Draagt deze uitgebreide inleiding bij tot een beter begrip van artikelen die daarna aan bod komen? Dat is in mijn optiek niet het geval. In tegendeel, de lezer wordt overladen met een veelheid aan informatie. O'Bryan lijkt daarmee te willen onderstrepen dat de vroegmoderne periode door-drenkt was van spelcultuur, wat deze periode volgens haar uniek maakt ten opzichte van de Oudheid en Middeleeuwen. Het perspectief van continuïteit in de spelcultuur valt echter evenzeer te verdedigen en was

ook te verwachten geweest afgaande op de serietitel *Cultures of Play 1300-1700*.

Alleen het historiografisch kader in de inleiding had mijns inziens kunnen volstaan voor de twee centrale vragen die ze in deze bundel stelt: Hoe werden spelen gebruikt om betekenis over te brengen in kunst en literatuur? En: Hoe verhielden spelen en hun betekenis zich tot grotere kwesties in de Europese samenleving?

Van de negen artikelen die volgen, worden in vijf artikelen spelen als afzonderlijke kunstobjecten of als onderdeel van kunstobjecten bezien vanuit voornamelijk kunsthistorisch perspectief. In de andere vier artikelen is het spelen leidend, wat met name wordt bekeken vanuit het literair-historisch perspectief. Geografisch dekt de bundel een beperkt gebied. Alleen Italië, Frankrijk, Engeland, Schotland en Duitsland zijn vertegenwoordigd.

Het eerste artikel toont het schilderij *Partita a scacchi* van de zestiende-eeuwse schilder Giulio Campi met daarop het schaakspel als een populair tijdverdrijf. O'Bryan weet het schouwspel tussen de spelende dame en de ridder te duiden met behulp van een kunsthistorische en een literaire analyse. Het schilderij kan beschouwd worden als een erotische allegorie waarbij de dame de man 'schaakmat' zet.

Naomi Lebens gaat in het tweede artikel in op het *Jeux de Carts*, vier sets speelkaarten die in 1644 vervaardigd zijn voor Lodewijk XIV. Lebens beschrijft de tekst en de afbeeldingen op de sets speelkaarten, vervaardigd door koninklijk adviseur Jean Desmarts en de Florentijnse kunstenaar Stefan della Bella. Ze waren bedoeld als didactisch hulpmiddel in de opvoeding van de jonge koning, hij werd op vijfjarige leeftijd koning, en dienden als 'vorstenspiegel'. Desmarts kreeg ook het privilege om de speelkaarten commercieel uit te brengen. Lebens laat zien hoe de drukkunst en opeenvolgende uitgevers van invloed zijn geweest op de ontwikkeling van de speelkaarten.

1 Zie voor een nadere uitwerking van Cailliois: WS. van Egmond & M. Mostert (red.), *Spelen in de Middeleeuwen. Over schaken, dammen, dob-*

belen en kaarten. Hilversum: Verloren, 2001, p. 14-17.

In het derde artikel brengt Megan Herrold tekstpassages naar voren uit toneelstukken van Shakespeare waarin de spelers zich bedienen van de taal van het gokken. Herrold analyseert voornamelijk de vrouwelijke spelspeelsters die Shakespeare ten tonele voert, wier rol hij vaak een negatieve connotatie toekende zoals in *Hamlet* (1600-1604). Dat vrouwen niet altijd een bedreiging vormen voor de patriarchale orde van de samenleving, illustreerde Shakespeare volgens Herrold in *The Winter's Tale* (1610).

Kevin Chovanec gaat vervolgens in op de wijze waarop het dobbelspel gerepresenteerd wordt in het zeventiende-eeuwse toneel en het belang van 'demonisch denken' om dat te begrijpen. Dobbelen werd in de vroegmoderne periode als het meest verderfelijke van alle spellen beschouwd omdat het een spel was dat alleen afhing van geluk. Men dacht dat daarmee bovennatuurlijke krachten werden aangeropen. Deze negatieve associatie was ook terug te zien in toneelstukken waarin het dobbelen letterlijk en figuurlijk weergegeven werd als een interventie van de duivel. Dit illustreert hij met het toneelstuk *The Yorkshire Tragedy* (1608) van Thomas Middleton. Chovanec betreft in zijn analyse ook zestiende- en zeventiende-eeuwse pamfletten geschreven door moralisten die vaak opriepen tot een verbod op toneelstukken.

Patricia Rocco beschrijft een drietal spelborden ontworpen door de zeventiende-eeuwse kunstenaar Giuseppe Maria Mitelli. Zij beschrijft het visueel ontwerp en de teksten op de spelborden en toont aan dat ze samenhangen met de stad Bologna en haar politieke en religieuze context. De bordspelen dienden volgens Rocco als visuele *reminders* van morele gedragscodes en hadden daarmee een didactische functie. Ze bekritiseerden de slechte sociale omstandigheden van die periode, legden een relatie tot de hoofdzonde vraatzucht/gulzigheid en waarschuwden tegen het verlies van vrouwelijke deugd. De kerk beschouwde het spelen zelf als zondig, maar om die morele lessen mee te krijgen moest er wel degelijk gespeeld

worden. Rocco sluit af met de beschrijving van Mitelli's plattegrond van het Land van Coccagne. Dit was geen spel maar eerder een venster om naar Mitelli's spelborden te kijken. Ze zijn steeds weergave van de wereld op z'n kop, een omgedraaide versie van de natuurlijke orde der dingen.

In het zesde artikel wil Bethany Packard laten zien dat spellen (*game play*) een zinvol kader kunnen bieden om toneelstukken (*stage play*) te interpreteren. Ze gaat in op verwijzingen naar het spel *Prisoners Base* in vroegmoderne toneelstukken, van oorsprong een kinderspel. In dit spel heb je een dubbelrol: je begeeft je vanuit je eigen honk op het speelveld als pakker, maar je kunt ook gepakt worden door de vijand. Het doel is om de gevangenis van je eigen speelveld vol te krijgen met gevangenen en het honk van de tegenstander in te nemen. Packard analyseert tekstfragmenten uit toneelstukken om te laten zien dat *Prisoners Base* allegorisch werd gebruikt om het verloop van een liefdesverhaal of een militair conflict weer te geven zoals respectievelijk in Shakespeare's *Two Gentlemen of Verona* (c. 1590) en *Edward II* (c. 1592) van Christopher Marlowe. Het spel leende zich bij uitstek voor toneelstukken waarin de omstandigheden plots konden veranderen en rollen zodoende omgekeerd werden.

Mark Kaethler beschouwt het toneelstuk van Middleton en Rowley *The World Tossed at Tennis* (1620). Dit toneelstuk dat ooit bedoeld was voor een besloten koninklijk publiek is nooit opgevoerd maar later wel gepubliceerd. Kaethler stelt vast dat, hoewel de titel van dit toneelstuk refereert aan tennis, het spel als zodanig nauwelijks wordt genoemd. Het toneelstuk gaat over de verschillende visies van koning James I (r. 1603-1625) en prins Charles (r. 1625-1649) ten aanzien van hun reactie op de Dertigjarige Oorlog, respectievelijk vrede bewaren of militaire actie ondernemen. Toch weet Kaethler het plot wél te duiden met behulp van tennisliteratuur en toneelstukken waarin de relatie tussen tennis en militair conflict gelegd wordt zoals in Shakespeare's *Henry V* (1599). Verder achterhaalt hij dat het

spel destijds fanatiek gespeeld werd door de beide koningen, weliswaar met de hand en niet met rackets. De morele boodschap die Middleton en Rowley volgens Kaethler wilden uitdragen met de titelpagina was dat het spel zich niet afspeelden tussen twee partijen – de beide koningen –, maar op het wereldtoneel. Deze ‘bal’ was in goede handen bij de protestanten, de katholieken moesten buiten spel worden gezet in de Dertigjarige Oorlog.

Giovani Guidicini verbindt de zestiende-eeuwse Europese spelcultuur met de architectuur en inrichting van een Schots kasteel, Stirling Castle. Ze beargumenteert dat de Schotse monarchen in deze periode aansluiting zochten bij het Europese politieke en culturele toneel, en vanuit deze motivatie Stirling Castle veranderden van een militair kasteel in een verfijnde residentie waar plezier en vermaak belangrijk werden. Guidicini beschrijft niet alleen de buiten- en binnenhuisspelen die het kasteel kende vanuit een materieel cultuurperspectief maar analyseert ze bovendien aan de hand van laatmiddeleeuwse traktaten, onder meer *Il libro del cortegiano* (1528) van Castiglione en *Trattato del giuco della palla* (1555) van Scaino. Hierin werden balspelen gepresenteerd als sporten die het hoflieden mogelijk maakten hun vaardigheid, kracht en elegantie te tonen.

In het laatste artikel in de bundel analyseert Greger Sundin twee zeventiende-eeuwse kunstkabinetten van kunstverzamelaar Philip Hainhofer. Deze kunstkabinetten liet hij vervaardigen door kunstenaars en ambachtslieden en waren gevuld en geconstrueerd met een diversiteit aan spellen zoals kaartspellen, schaak, tric-trac en andere bordspelen. Sundin plaatst zijn vergelijkende analyse van de twee kabinetten in de context van de Dertigjarige Oorlog. Het Pom-

mers kunstkabinet (Berlijn, 1610-1617) kent volgens Sundin een luxere uitvoering dan het Gustaaf Adolf kabinet (Uppsala, 1625-1631) omdat alle benodigde materialen toen nog voorhanden waren. Sundin betreft ook schriftelijke bronnen in zijn onderzoek om erachter te komen op welke wijze de vrijwel onbekende spellen werden gespeeld. Hij acht het aannemelijk dat de kunstkabinetten meer dienden om te tonen dan om te gebruiken, net als de andere collecties van wetenschappelijke en exotische objecten die werden verzameld in zogenaamde *Kunstkammern*.

Met deze artikelen, hier beschreven in vogelvlucht, mag duidelijk zijn dat deze bundel een grote variëteit aan verrassende onderwerpen kent, gerelateerd aan de spelcultuur in de vroegmoderne periode. Het is evenwel een gemiste kans te noemen dat deze bundel, uitgebracht door een Amsterdamse uitgever, geen bijdragen van Nederlandse wetenschappers kent. Ongetwijfeld had literatuurhistorica Anne-Laure van Bruaene een interessant licht kunnen werpen op het loterijspel in de context van de rederijerscultuur van de Zuidelijke Nederlanden.² Eveneens hadden Katell Lavéant, Cécile de Morrée en Rozanne Versendaal waarde aan de bundel kunnen toevoegen. De analyses van toneelwedstrijden, parodiërende literatuur en liederen in het kader van hun NWO-onderzoek³ passen uitstekend in een bredere opvatting van spelcultuur.

De interdisciplinaire aanpak van de bundel verdient waardering. Er zijn inzichten uit de kunst- en literatuurgeschiedenis, archeologie en architectuur, genderstudies en dramatologie benut en gecombineerd om te beschrijven hoe spellen betekenis overbrachten aan spelers, lezers, kijkers en/of toehoorders. Kunstenaars en (toneel)schrijvers konden op letterlijk speelse wij-

2 Op basis van haar recente monografie, eveneens uitgegeven door Amsterdam University Press: A-L Van Bruaene, *Om beters wille. Rederijerskamers en de stedelijke cultuur in de Zuidelijke Nederlanden (1400-1650)*. Amsterdam 2019.

3 Uncovering Joyful Culture: Parodic Litera-

ture and Practices in and around the Low Countries (13th-17th-centuries). NWO-project 276-30-012, duration 01/11/2015 to 31/10/2020. Zie ook: K. Lavéant, C. de Morrée & R. Versendaal, ‘Spot en spel: de vrolijke feestcultuur van de Late Middeleeuwen’. In: *Madoc* 31 (2017) 3, p. 171-179.

ze hun visie ventileren op de samenleving, op politiek en strategie, op moreel-religieuze gedragscodes en op machtsverhoudingen tussen de beide seksen. Daarmee is één van de twee centrale vragen van deze bundel beantwoord. De vraag hoe spellen zich verhiielden tot de grotere kwesties in de Europese samenleving is wellicht wat té ambitieus gesteld. De artikelen maken duidelijk dat de spelcultuur beïnvloed werd door re-

ligieuze, politieke en sociaal-culturele ontwikkelingen in de vroegmoderne Europese samenleving, zoals de Dertigjarige Oorlog, en andersom. Maar niet elk spel zal met deze ‘grote kwesties’ in gedachten gecreëerd of gespeeld zijn in die periode. Uiteindelijk was het spel er ook ‘gewoon’ ter vermaak.

Wendy Govaers

Het belang van conceptuele eigenschappen voor lexicale diversiteit

Karliën Franco, *Concept features and lexical diversity. A dialectological case study on the relationship between meaning and variation*. Diss. Radboud Universiteit en Katholieke Universiteit Leuven, 2017. 125 blz. plus 14 blz. bijlagen.

Concept features and lexical diversity (CF&LD in het vervolg) is een proefschrift dat aan de Radboud Universiteit en aan de Katholieke Universiteit Leuven in 2017 werd verdedigd, en waar Dirk Geeraerts en Roeland van Hout als promotores en Dirk Speelman als copromotor optraden. Het is een innovatieve studie naar lexicale diversiteit aan de hand van (de gegevensverzamelingen achter) twee Nederlandse dialectwoordenboeken. De titel weerspiegelt de focus van het werk die op de verhouding tussen variatie en betekenis ligt, maar het belang van de dialectologie reikt veel verder dan de gegevensbron. Deze recensie hanteert voornamelijk een dialectologisch perspectief, en, om de discussie binnen de perken te houden, concentreren we ons op hoofdstuk 3, waar de analyse van dialectgegevens centraal staat.

We willen echter ook de achtergrond van de COGNITIEVE SOCIOLINGUIÏSTIEK gepast noemen want die slaat een brug van de algemene taalwetenschap naar de dialectologie. Volgens de cognitieve sociolinguïstiek beïnvloeden de betekenissen van woorden (de concepten waaraan ze refereren) onder andere hun variabiliteit. Het is vaker opgemerkt dat er vele woorden zijn bijv. voor geld, seks en slechte manieren, en minder

voor water, begroetingen en gebed. Karliën Franco (KF in het vervolg) kijkt systematischer naar de verhouding achter deze observatie. Dit is één innovatie in dit werk, en we leggen het onderaan in meer detail uit.

Een tweede innovatie van CF&LD bestaat in de streng ONOMASIOLOGISCHE benadering. Terwijl de meeste lexicale studies naar dialectale variabiliteit de verdeling van varianten ten opzichte van de geografie verkennen, kijkt KF vanwege haar onderzoeksvraag naar de varianten van woorden ten opzichte van concepten. Dit staat in contrast tot de normale focus van lexicale dialectologie, de geografische verdeling van de lexicalisering. Op basis van de geografie (aan de hand van een steekproef van plaatsen) krijgt men kaarten die aantonen waar de ene ofwel andere vorm te horen is. Bijvoorbeeld worden de Franse variëteiten, *langue d’oil* en *langue d’oc*, grofweg in het noorden cq. in het zuiden van Frankrijk gebruikt waar de lexicale varianten voor ‘ja’, nl. *oui/oil* en *oc*, gevonden worden. (Terzijde merken we op dat deze gebruikelijke benadering ook niet semasiologisch te noemen is.)

KF buit de omstandigheid uit dat de meeste verzamelingen van lexicale dialectvarianten onomasiologisch werden uitgevoerd, bijv. als men met een schets van