

Spel en die spelende mens in *Die sneeusalper* (Marlene van Niekerk), *Klimtol* (Etienne van Heerden) en *Wolf, Wolf* (Eben Venter)

Adèle Nel

Adèle Nel, Vakgroep Afrikaans en Nederlands, Noordwes-Universiteit (Vaaldriehoekcampus)

Opsomming

Die doel van hierdie artikel is om aspekte van spel as artistieke aktiwiteit in die hede (dit wil sê binne 'n bepaalde periode en sosiale kontekste) te verken, asook die wyse waarop die spelbeginsel en die spelende mens in die literatuur manifesteer. Die fokus is op spesifieke gekose onlangse Afrikaanse literêre tekste, naamlik *Die sneeusalper* (2009) van Marlene van Niekerk, asook Etienne van Heerden se *Klimtol* (2013) en Eben Venter se *Wolf, Wolf* (2013), want ten spyte van ooglopende verskille is spel en die spelende mens 'n definitiewe gemene deler. Die artikel bied eerstens 'n oorsig oor enkele opvattinge en filosofiese redenasies ten opsigte van die denkbeeld van spel met betrekking tot die kunswerk / literêre teks in die algemeen, en poog terselfdertyd om 'n paar kenmerke van spel toe te lig. Tweedens word die spelbeginsel in die genoemde literêre tekste ondersoek en gekontekstualiseer, terwyl insgelyks aandag geskenk word aan die kunsteoretiese opvattinge wat met spel verband hou van die betrokke skrywer. Benewens die poëtikale speletjies word daar in die onderskeie tekste ook sosiale, politieke en psigologiese speletjies gespeel. Daar word voorts aangetoon dat die spelende mens in die tekste wat verken is, telkens verband hou met die idee van relasionaliteit, hetsy in positiewe of negatiewe verband. Die implikasies van die spelbeginsel vir die leser word ook in die ondersoek betrek, want die spelbeginsel het terselfdertyd betrekking op die verhouding teks-leser en dwing vir die leser leserbetrokkenheid af juis vanweë die erns van die spel.

Trefwoorde: *Die sneeusalper*; die spelende mens; Eben Venter; Etienne van Heerden; *Klimtol*; Marlene van Niekerk; spel; spelbeginsel; relasionaliteit; *Wolf, Wolf*

Abstract

Play and the playing man in *Die sneeusalper* (Marlene van Niekerk), *Klimtol* (Etienne van Heerden) and *Wolf, Wolf* (Eben Venter)

Homo ludens, the playing man and the different facets of play have fascinated artists and writers over the centuries. Bourriaud (2002:11) consequently, states: "Artistic activity is a game, whose forms, patterns and functions develop and evolve according to periods and social contexts; it is not an immutable essence. It is the critic's task to study this activity in the present." Gouws (1988:340) says that man's interaction with and handling of texts can and should occur only in terms of the play principle. Bourriaud's verdict, read with Gouws,

serves as the starting point, as does the problem statement of this article: What does play as an artistic activity in the present, and specifically in selected current Afrikaans literary texts, look like? In conjunction with this starting point further questions are also emphasised: What does the “principle of play” imply? How can the principle of play be contextualised within a literary text? How does the playing man manifest itself in literature? And eventually: What are the implications of the principle of play for the reader? The focus is on the following Afrikaans texts: *Die sneeuslaper* (2009) by Marlene van Niekerk, Etienne van Heerden’s *Klimtol* (2013) and Eben Venter’s *Wolf, Wolf* (2013). Despite significant differences, play and the playing man are the definitive common denominators in these novels. It seems, therefore, that there is renewed interest in play and the playing man.

This article first gives an overview of a few viewpoints and philosophical arguments with regard to the concept of play in works of art / literary texts in general. Specific attention is given to the viewpoints of Huizinga (1938, 1952), Kazemier (1968), Gadamer (2004), Derrida (1987), Caillois (2006) and Barthes (1981). It simultaneously aims to elucidate a few characteristics of play.

The playing man, in the texts explored, relates to the idea of interhuman connections and relationality, whether in a positive or negative sense. In brief, relationality, like play, deals with association and connectedness and human solidarity or relatedness that leads to human well-being. Embedded in this confirmation of relationality is, however, also the possibility of exclusion, or where it relates to play, the act of withdrawing itself from the playing world. Furthermore, the denial or rejection of relationality on the larger canvas of human existence could lead to catastrophic consequences for those involved. This gravity of play as a spiritual element does, however, not exclude a playful attitude to life. Playfulness as a specific attitude to life, which includes a specific aesthetic disposition, was already of ethical importance to the Greeks. Nagel (2002:2), for example, points out that according to Aristotle, *eudaimonia*, as a purpose in itself, was, after all, the fundamental telos of the human condition. It can, therefore, be deduced that the confirmation of relationality, as it manifests itself in playing *together*, or ultimately the search for humane interconnectedness and the accompanying eudemonic turn, could be a dismissive reaction to the relativity and the mistrust of masterpieces of postmodernism.

It is also very obvious that over time emphasis was placed on different approaches to the concept of *play* – approaches that support one another, but often also contradict one another. The ambivalent character of play, or play as paradox, consequently surfaces. Play is, at its core, ambiguous: the interchangeable relation to the playing world and true reality constitutes a form of existence which is called play.

Secondly, the manifestation of the principle of play in the above-mentioned literary texts is explored and contextualised, while attention is given simultaneously to the particular author’s art-theoretical opinions on play. It is significant that both Van Niekerk and Van Heerden also give expansive poetic opinions text-externally on the relationship between play and writing. Van Niekerk refers to an interview with Willie Burger (2004) on the task of an author and relates it to play and the mutilation of language. Van Heerden expresses himself as follows in an interview (freely translated):

What interests me is the buffer zone between work and play. It is a game, but it is very serious. It demands hard work, it demands practice, it demands enormous commitment and concentration. [...] I think writing is the most important form of playing yo-yo for me at this stage. [...] And then of course the high risk of play. Many of the things I do are similar to playing seriously, in the sense of experimenting.

In *Die sneeuslaper* four separate stories are told, but because they *play into* one another in very creative and complex ways, they are also very closely interwoven and interconnected. Van Niekerk frames her story every time with the notion of play and gives content to it, changes it and transforms it, so that the reader comes to an amazing insight at the end of each story, when she labels the content as: This is play. In this process she uses different strategies. The reader is continuously misled by the delicate play between fiction and truth, imagination and reality. Hermsen (2009) mentions in her review that Van Niekerk also plays a game with focus, perspective and time. A further significant manifestation of play is Van Niekerk's unique language usage, its lyrical poetic quality, as well as the theme of expression and articulation. Her word play also manifests in the use of old-fashioned expressions, elegant words and numerous Dutchisms. The fictional world of the stories is, furthermore, characterised by the different games that characters play, like the manipulation game of the swan whisperer / homeless narrator / snow sleeper. Numerous identity games are also played in the different stories, accompanied by identity change, masks, role play and identity loss.

The question arises: What does Van Niekerk achieve with the different games she considers in *Die sneeuslaper*? The answer is not simplistic. Conversely, a few issues surface: the stories confirm a unique relationality: the consolation that "man is not alone on earth, but belongs to the most unbreakable brotherhood on earth" (freely translated) (Van Niekerk, 2009:35). Relationality (whether confirmed or undermined), friendship (whether confirmed or denied) and *eudaimonia* are directly or indirectly established by man the player. In conclusion, it is clear that the games that Van Niekerk considers in the anthology also relate to a particular poetic conception. The creative impulse for the creation of the stories is often seated in the element of play: the crazy games of the swan whisperer and the snow sleeper, but also the imagination games based on the song of his loss (91) in "The percussionist". The value of literature on the canvas of human endeavour most probably lies precisely in that.

Van Heerden's *Klimtol* tells the story of Ludo Loeloeraai, a yo-yo champion who is also sketched as a personification of the playing man. For Ludo, however, playing with the yo-yo is also work; he is, therefore, also *homo faber*, the working man, the man as creator. The "value" of Ludo's game is partly situated in the fact that it transforms him when he enters the magical world of play, the so-called third space, and he experiences the ecstasy of the creativity. As resistance against Afrikaner conservatism and the smothering routine of a capitalist system, play offers Ludo freedom of spirit. It is a prerational activity as a reaction against the rational thought patterns in Western rhetoric, where work is a necessity and a moral duty to your nation and country. And then the "value" of play in the novel is also seated in the attempt to make sense of life through playing – play, therefore, as resistance against the "myopia" of the day (Van Heerden, 2013:241). You have to throw because you have nothing else. Because you understand it and that is all that you understand. Because the rest does not make sense to you (freely translated) (293).

Interwoven with Ludo's story is that of Snaartjie Windvogel who appeared on the beach of Paternoster one day. As an outsider and fringe figure she is also a "jintoe" who plays abject sexual games with local male residents to survive. As Ludo is subjugated to play in order to survive, Snaartjie is also enslaved to a merciless dispensation to survive.

For Huizinga (1952:13) the exceptionality and detachment of play are seated most significantly in the secret. In *Klimtol* both Ludo and Snaartjie bear the burden of a secret. On top of this there is also the subtle application of the design of the detective story. Van Heerden plays a delicate game of secrets and unravelling, concealment and exposure, and in the process ensnares his reader playfully into the story and sustains tension.

The children's game "Wolf, Wolf hoe laat is dit?" ("Wolf, Wolf, what is the time?") – a challenging game with tense, risky, but also manipulating undertones – serves as the *leitmotif* for Venter's novel and emphasises its key aspects. The emphasis is on the dangerous and the (self-) destructive outcomes of the game. However, Venter stresses, through the tension of the negative, the paradoxical nature of play, because indirectly the opposite component manifests itself as the alternative option: death as the flipside of life, love as the flipside of denigration, growth as the flipside of decay, preservation as the flipside of ruin. Underpinning the literal games, and of crucial importance in the narrative, are the psychological games, as well as the manipulation games between characters, to get what they want.

In *Wolf, Wolf* Venter turns to the paradoxical character of play and the playing man: the "innocent" children's game becomes a metaphor for fearlessly addressing the complexity of South African society "playfully, in all seriousness" (Cloete 1989) (freely translated). The novel illustrates, among other issues, that it is "lunchtime!" for the established order: it includes the preconceived perceptions of a patriarchal, heteronormative society, but also the preconceived boundaries of history, tradition and culture, in an attempt to come to terms with the way in which the white Afrikaner is forced to survive in the present-day South Africa. Venter's novel eventually becomes a game of life and death, but the liberating outcome is wanting, because the game ends on a note of disillusionment and a bleak existence, and of death.

In conclusion, it is indicated in all three novels that the principle of play is relevant to the relationship between text and reader, and it forces the reader to become involved. In the context of play in the literary text the reader has to be willing to enter the third space, the buffer zone of the play world, just like the author. The reader is, therefore, invited, but also compelled, to become involved and to play along, and because of the seriousness of the *play*, also to *think* along.

Keywords: *Die sneeuslaper* (*The snow sleeper*); Eben Venter; Etienne van Heerden; *Klimtol* (*Yo-yo*); the playing man; Marlene van Niekerk; play; play principle; relationality; *Wolf, Wolf*

1. Inleiding

Homo ludens, die spelende mens, en die verskillende fasette van spel het die verbeelding van skilders en skrywers deur die eeue aangegryp. Bourriaud (2002:11) lewer die volgende uitspraak: "Artistieke aktiwiteit is 'n *spel*, waarvan die vorme, patrone en funksies ontwikkel en geleidelik ontstaan volgens periodes en sosiale kontekste; dit is nie 'n onveranderlike essensie nie. Dit is die kritikus se taak om in die *hede* hierdie aktiwiteit te bestudeer" (my vertaling.) Gouws (1988:340) maak op sy beurt die stelling: "Die mens se omgaan met en hantering van tekste kan en moet net geskied op grond van die spelbeginsel." Bourriaud se uitspraak, saam gelees met Gouws se stelling, dien as vertrekpunt, maar ook as probleemstelling, vir hierdie artikel: Hoe sien spel as artistieke aktiwiteit in die hede, en spesifiek in gekose onlangse Afrikaanse literêre tekste, daar uit?

In aansluiting by hierdie vertrekpunt word verdere vrae ook op die voorgrond gestel:

- Wat impliseer die "spelbeginsel"?
- Hoe kan die spelbeginsel gekontekstualiseer word binne 'n literêre teks?
- Hoe manifesteer die spelende mens in die literatuur?
- Uiteindelik kan ook gevra word: Wat is die implikasies van die spelbeginsel vir die leser?

Die spelbeginsel en die mens se omgaan met tekste kan op verskillende wyses benader en ondersoek word. Die spelende mens het in die eerste instansie betrekking op die skrywer/digter se opvattinge ten opsigte van skrywerskap. Dit betrek gevolglik sowel die fiksionele wêreld van die teks as die spelende mens in dié wêreld. Uiteindelik moet die literêre teks benader word as 'n voortdurende spel wat skrywer en teks, maar ook die leser, in die literêre diskoers betrek. Hierdie artikel bied eerstens 'n oorsig oor enkele opvattinge en filosofiese redenasies ten opsigte van die denkbeeld van spel met betrekking tot die kunswerk/literêre teks, en poog terselfdertyd om 'n paar kenmerke van spel toe te lig. Tweedens word die spelbeginsel en die spelende mens in enkele spesifieke literêre tekste verken, terwyl insgelyks aandag geskenk word aan die betrokke skrywer se kunsteoretiese opvattinge wat met spel verband hou.

Die keuse van die tekste waarop gefokus word, was nie lukraak nie. Hulle is *Die sneeuslaper* (2009), die bekroonde skrywer Marlene van Niekerk se jongste prosawerk, en twee onlangse romans, eweneens van veelbekroonde Afrikaanse skrywers: Etienne van Heerden se *Klimtol* (2013) en *Wolf, Wolf* (2013) van Eben Venter. Hierdie prosatekste het hulle as 't ware opgedring vanweë die feit dat spel as tematiese gegewe ontseeglik aan bod kom. In *Die sneeuslaper* word die leser ingetrek in die magiese wêreld van die teks waarin die fyn spel tussen fiksie en waarheid voorop staan, en waarin die karakters allerlei speletjies speel, speletjies wat ook direk met die kreatiewe proses verband hou. *Klimtol* is onbeskaamd 'n roman oor spel. Die hoofkarakter heet nie alleen Ludo Loeloeraai nie, maar hy is ook 'n klimtolspeler van formaat, terwyl die klem deurentyd op die verskillende idees rondom spel geplaas word weens die feit dat die roman in "triëks" eerder as hoofstukke verdeel is. Van Heerden erken boonop aan die einde van die roman sy skatpligtigheid aan die kultuurhistorikus Johan Huizinga se boek *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (1938) (vertaal as *Homo ludens. A study of the play-element of culture*), 'n teks waarna ek self ook telkens verwys. *Wolf, Wolf* se titel verwys op sy beurt opsigtelik na die bekende kinderspeletjie "Wolf, Wolf hoe laat is dit?", 'n vooruitwysing na die sinistere speletjies waaroor die roman onder andere handel.

2. Die "lieflike geskiedenis" van spel

Vanweë die dubbelsinnige en multiplekse karakter van spel, asook die veranderde ontologiese status van die verskynsel spel, is dit moeilik om die begrip in 'n enkele definisie vas te pen. Dit daag konseptualisering uit, ook gedeeltelik vanweë die feit dat ons oënskynlik so vertrouwd daarmee is – dit is per slot van rekening die primêre aktiwiteit wat aan die mens se kinderjare gekoppel word. Kinderspel dien boonop ook as kognitiewe werktuig: die kind leer vaardighede en aanvaarde gedrag aan deur middel van taal en spel. Dit is die een manier waarop daar geleidelik sin van die wêreld gemaak word.¹

Waar spel as universele menslike aktiwiteit, as kultuurverskynsel, ter sprake kom, is die bekendste skrywer dié van die reeds genoemde Johan Huizinga. Die premisse van Huizinga se werk is dat hy kultuur as *sub specí ludi* sien. Spel is ouer as kultuur, want die begrip *kultuur*, hoe onvoldoende die beskrywing ook mag wees, veronderstel altyd menslike samelewing (Huizinga 1952:29). Huizinga poog wel om die kern van die begrip *spel* in 'n neutredop te verwoord en beskryf dit (opsommenderwys) soos volg:

[S]pel is een vrijwillige handeling of bezigheid, die binnen zekere vastgestelde grenzen van tijd en plaats wordt verricht naar vrijwillig aanvaardden doch volstrekt bindenden regel, met haar doel in zich zelf, begeleid door een gevoel van spanning en vreugde, en door een besef van "anders zijn" dan het "gewone leven" [...]. Spel schein als een der meest fundamenteele geestelijke elementen van het leven te mogen worden aangemerkt. (Huizinga 1952:29)

Huizinga se definisie is bruikbaar, hoewel ook kontekstueel aanvegbaar. Spel is byvoorbeeld nie noodwendig 'n vrywillige handeling nie, en vind ook nie noodwendig binne vasgestelde grense van tyd en plek plaas nie.

Kenmerkend van die spel is die magiese karakter daarvan. As gevolg van die moontlikheid van spel om die mens in 'n ander wêreld te verplaas, ontstaan daar 'n magiese sfeer waarin die mens sy fantasieë kan uitleef en aan sy onderdrukte wense en begeertes uiting kan gee. Huizinga gebruik die term *magiese sirkel* as hy verwys na diegene wat hulle binne die gemeenskap van die spel bevind. Diegene wat *saam* speel sluit naamlik 'n bondgenootskap op grond van die spelbeginsel, en bevind hulle saam binne die spesifieke grense van tyd en plek wat die spel konstitueer. Hulle is gevolglik onderhewig aan die "kodes", "taal" en reëls van die spel waaraan hulle tydelik en gewillig onderwerp is.

Binne hierdie magiese sirkel en eiesoortige bondgenootskap word ook relasionaliteit bevestig. Oor die begrip *relasionaliteit* is daar in die onlangse verlede heelwat geskryf, hoewel dit nie met spel en die spelende mens in verband gebring is nie (Glissant 1990; Butler 2006; Silverman 2009; Nel 2012a en 2012b; Cloete 2013, Linde 2014). Dit val nie binne die reikwydte van hierdie artikel om volledig daarvoor uit te brei nie; ek volstaan dus met enkele opvattinge.

Silverman (2009) skryf op boeiende wyse oor die wyses waarop relasionaliteit in die literatuur, beeldende kuns en film aan bod gestel word. Die tese waarvandaan Silverman se teoretiese besinning van relasionaliteit uitgaan, is die feit dat sterflikheid die mees omvattende en deurslaggewende eienskap is wat die mens met *elke* ander wese op aarde deel. Eindigheid markeer die punt waar ons eindig en ander begin, sowel ruimtelik as temporeel, en die erkenning van hierdie begrensdeheid skenk aan ons 'n sin van plasing binne 'n groter geheel (Silverman 2009:4, Nel 2012a:418²). Silverman se betoog oor relasionaliteit sluit ook *analogie-denke* in. Die kern hiervan is 'n pleidooi ten gunste van verbintenis of verwantskap (wat die geleentheid bied om tussen twee moontlikhede te beweeg), eerder as om in terme van binêre opposisies te dink: in 'n analogie is beide terme op gelyke voet, sowel ontologies as semioties. Wolff (2010:31) redeneer ook – na aanleiding van Marthinus Versfeld se toe-eiening van die begrip *analogie* – “dat daar 'n eendersheid tussen twee sake, 'n aardse en 'n geestelike saak, bestaan sonder dat die verskil tussen hulle opgehef word, met die gevolg dat die verskil dien om die ooreenkoms te belig”. Hierdie aspek sluit ook ten nouste aan by spel as menslike aktiwiteit, want speel is in sy sinsvorm dubbelsinnig. (Meer hieroor later.)

In *Die ander een is ek* bring Cloete (2013:11) relasionaliteit met transpersoonlike belewenisse in verband, en som sy siening in die inleiding soos volg op:

Dit is waaroor hierdie boek handel: die transpersoonlike van die digkuns (en ander kunste). Ons is weliswaar aan, of eerder in ons liggame gebonde, maar tog ook nie. Ons is transliggaamlik en transpersoonlik. Daarvan hang die digkuns af. [...] En hierdie wisselwerking tussen individue onderling maak die enkel mens *onderdeel van 'n groter geheel*. (My beklemtoning)

Samevattend gaan relasionaliteit, soos spel, dus oor verband en samehang en menslike verbondenheid of verwantskap wat menslike welsyn tot gevolg het. Ingebed in hierdie bevestiging van relasionaliteit is egter óók die moontlikheid van uitsluiting, of waar dit met spel verband hou, die handeling om mens van die speelwêreld te onttrek. Volgens Huizinga (1952:12) ontnem sodanige antagonistiese handeling gevolglik die spel van die illusie, *inlusio*, letterlik die inspeling, maar ook die betowering daarvan. Insgelyks hou die ontkenning of verwerping van relasionaliteit op die groter doek van menslike bestaan ook katastrofiese gevolge vir die betrokkenes in.

Die speler wat hom/haar binne die magiese sirkel van die spel bevind, word tydelik in 'n ander wêreld verplaas – die spel vervreem met ander woorde die speler tydelik van die realiteit. Kazemier (1968:8) bevestig hierdie opvatting met die volgende uitspraak: “Het gaat om de andere wereld, die zo boeiend is door zijn vele mogelijkheden en de spanning die er telkens weer ontstaat door de onzekerheid, of de mogelijkheid werkelijkheid zal worden.” Die spel vind dan ook sy moontlikhede in die verkenning van die ander wêreld en die uitbuiting van die moontlikhede van die speelwêreld. Kazemier (1968:7) beklemtoon voorts dat dit juis die naas mekaar bestaan van die twee wêreldes is waarin die bekoring van die spel vir ons lê. Die mens met sy eksistensiële lewensangs en sy onvermydelike doodsangs kan selfs binne die magiese sfeer van die spel die “unheimliche”, die angs van lewe en dood besweer.

Hierdie siening van die speelwêreld kan terselfdertyd in verband gebring word met die erns van spel as geestelike element, en gevolglik ook kollektiewe vorme van sosiale spel soos die ritueel, die karnaval of fees. Die rituele handeling plaas binne 'n spesifieke sosiale en/of kulturele konteks die klem op drama of opvoering wat 'n kosmiese gebeurtenis voorstel, dog nie enkel as representasie nie, maar ook as identifikasie. Die funksie van die rituele handeling is gevolglik nie alleen nabootsing nie, maar ook *deel wees van*: volgens Griekse terme eerder *methexis* as suiwer *mimesis* (Zimna 2010:23). Eersgenoemde term verwys naamlik na die verhouding gebaseer op deelname en bring op indirekte wyse weer eens relasionaliteit ter sprake.

Die erns van die spel as geestelike element sluit egter die speelse lewenshouding nie uit nie. Speelsheid as 'n spesifieke lewenshouding, wat 'n spesifieke estetiese ingesteldheid insluit, was vir die Grieke reeds van etiese belang. Nagel (2002:2) wys byvoorbeeld daarop dat *eudaimonia*, as 'n doel op sigself, per slot van rekening vir Aristoteles die fundamentele telos van die menslike kondisie was. In 'n onlangse studie skryf Linde (2014) uitgebreid oor die sogenaamde eudaimoniese wending in literatuurstudies. Sy betrek ook Pawelski e.a. se onlangse versamelwerk met die veelseggende titel *The eudaimonic turn: Well-being in literary studies* (2013), waarin die fokus val op hoe komplekse intermenslike konneksies via positiewe én negatiewe prosesse tot 'n persoon se welsyn kan bydra. Hoewel Linde hoofsaaklik die relasionele tema van vriendskap vanuit 'n eudaimoniese beskouing bestudeer, sou die tema van spel óók betrek kon word.

Kenmerkend van die wêreld van die spel is voorts dat daar dikwels sprake is van identifikasie of 'n drang na identifikasie. Deur middel van vereenselwiging met 'n ander geïdealiseerde persoonlikheid verryk die mens hom as't ware met dié persoonlikheid en sy geïdealiseerde eienskappe. Selfs negatiewe emosies of drange kan deur middel van vereenselwiging in die spel uitgeleef word, sonder nadelige gevolge. Kazemier wys pertinent op die sterk drang tot identifikasie by die kind en skryf dit toe aan “gevoelens van innerlijke zwakte, fantasie- en bedreigingen van het eigen Ik-bestaan als drijfveren” (Kazemier 1968:11).

'n Volgende aspek wat nadere toeligting verdien, is die verhouding tussen spel en die kunswerk. Hierdie verhouding word uitvoerig belig deur onder andere die Duitse filosoof Hans-Georg Gadamer in sy magnum opus, *Truth and method* (2004) (oorspronklik: *Wahrheit und Methode*, 1975). Hy skryf gesaghebbend oor filosofiese hermeneutiek en bring dit ook in verband met die konsep van spel (“Spiel”). Hy stel dit onomwonde as uitgangspunt: “[A] s ons praat van spel met verwysing na die ervaring/belewing van kuns, beteken dit [...] die bestaanswyse [*mode of Being*] van die kunswerk self” (Gadamer 2004:102; my vertaling). Vir Gadamer is spel met ander woorde die basiese aanduiding van die ontologiese struktuur van kuns (ongegag die medium), en hy benadruk die wyse waarop spel méér is as 'n vorm van losstaande, apatiese en kortstondige oefening van subjektiwiteit, en eerder 'n saak is met sy

die orde en struktuur waaraan 'n mens oorgegee word. Dit is dus standhoudend en waar, soos blyk uit die volgende stelling:

Ek noem hierdie verandering, waarin menslike spel tot ware voltrekking as synde kuns kom, *transformasie na struktuur*. Dit is slegs deur middel van hierdie verandering dat spel idealiteit bereik, sodat dit geoormerk en verstaan kan word as spel. Spel – selfs die onvoorsiene elemente van improvisasie – is in beginsel herhaalbaar en gevolglik permanent. Dit het die karakter van 'n werk, van 'n *ergon* en nie slegs van *energeia* nie. In hierdie sin verwys ek daarna as struktuur (“Gebilde”). (Gadamer 2004:110; my vertaling)

Toegepas op die literatuur as medium is spel as struktuur die kreatiewe proses wat uitmond in die voltooide literêre teks wat in gefikseerde vorm bly voortbestaan, 'n proses wat ook Etienne van Heerden (in Slippers 2013:10) beskryf: “Dis die ontdekking van daai ding wat spel is, maar dis harde werk. Dit het struktuur.”

Gadamer (2004:104) gaan verder en wys daarop dat ingebed in die definisie van die woord *spel* daar 'n heen-en-weer-beweging is wat nie verbind kan word aan 'n spesifieke doelstelling wat dit tot 'n einde bring nie. Die essensie van spel is die *beweging* as sodanig; die feit dat dit sigself voortdurend hernuwe. Gadamer (2004:109) beklemtoon dat dit belangrik is om artistieke spel te definieer as 'n proses wat “tussenin” plaasvind: dit is nie eksklusief ingeskryf in die aktiwiteit of die status van slegs die spelers of die toeskouers (lesers) nie. Vanuit hierdie perspektief gesien is die bestaanswyse van die kunswerk (literêre werk) onafhanklik van die bewussyn van die kunstenaar (skrywer) én die toeskouers (lesers), net soos wat spel onafhanklik is van die bewussyn van diegene wat speel, want “spel het sy eie essensie” (2004:103). (Vergelyk op hierdie punt ook Bourriaud se uitspraak in die openingsparagraaf.) Die waarde van die kunswerk as spel is gevolglik geleë in die feit dat dit 'n ervaring word wat die persoon wat dit ervaar, transformeer.

Die afleiding wat uit Gadamer se siening van spel as konsep gemaak kan word, beklemtoon onder meer die erns waarmee die spelbeginsel in die kunswerk/literêre werk benader kan en moet word. Sy klem op die beweeglikheid van spel hou ook verdere spesifieke konsekwensies in vir sowel die spelbeginsel as die literêre werk. Die lewenskragtigheid van 'n storie kan waarskynlik selfs ten dele aan dié beweeglikheid toegeskryf word. Wat ook duidelik is, is dat Gadamer se opvatting die klem plaas op die idee van spel as prerasionele aktiwiteit, as 'n reaksie teen die rasionele denkpatoon in Westerse retorika. Die rasionele model sluit onder andere die siening van Immanuel Kant in soos uiteengesit in sy *Critique of judgement* (1952, oorspronklik in 1790 gepubliseer), en beklemtoon onder andere die voorrang van die subjek en die wette van rede waaraan die artistieke proses onderhewig is.

Van Heerden (in Slippers 2013:10) se uitspraak dat speel “harde werk” is, asook die Griekse term *ergon*³ (wat met werk verband hou) waarna Gadamer verwys, aktiveer terselfdertyd 'n verdere term wat oënskynlik die konsep van *homo ludens*, die spelende mens, konfronteer, naamlik *homo faber*, die mens as skepper of die werkende mens.

Die verhouding werk-spel het denkers van die vroegste tye besig gehou. Nagel (2002:2) wys daarop dat die Grieke met hul organiese wêreldbeskouing byvoorbeeld die etiese komponent in spel beklemtoon het, terwyl die moderne sienswyse, wat gekenmerk word deur besittlike individualisme, die aandag op die estetiese aspek vestig. Die industriële revolusie en die gepaardgaande verburgerliking van menslike bestaan het die fokus verder verskuif, vanaf spel as erns (binne 'n etiese komponent) na die verhouding spel versus werk (Nagel 2002:2).

Die term *ergon* is binne 'n moderne Westerse denkraamwerk opnuut deur Henri Bergson in gebruik geneem, en verder verfyn en uitgebou deur onder andere Hannah Arendt in *The*

human condition (1958). Volgens Bergson (1911) se opvatting is die menslike wese as *homo faber* verbind aan 'n herskepping van sowel die morele self as materiële dinge. Dit impliseer dat kuns 'n spesifieke doel het en dat die kunstenaar werk aan 'n doelwit, naamlik die skep van 'n kunsobjek of ervaring.

Wat baie duidelik is, is dat met verloop van tyd die klem op verskillende benaderings ten opsigte van die konsep *spel* geplaas is – benaderings wat mekaar ondersteun, maar ook dikwels weerspreek. Die ambivalente karakter van spel, of spel as paradoks,⁴ kom gevolglik na vore. Spel is in sy sinsvorm dubbelsinnig: die afwisselende verhouding tot die speelwêreld en die reële werklikheid konstitueer reeds 'n bestaansvorm wat “spel” genoem kan word.⁵ Tiperend van hierdie bestaansvorm is dat dit staatmaak op die beweging *tussenin* van twee teenstrydighede of opposisies. Daar is dus sprake van 'n tussengebied, van liminaliteit. Hierdie dubbelsinnige wesensaard van spel manifesteer dikwels in die opposisiepare wat die beoefening van die spel oproep en wat spanning genereer, maar terselfdertyd mekaar op markante wyse komplementeer: triomf én neerlaag, vreugde én verslaentheid/hartseer, leeglê én daadkrag, lompheid én ratsheid, spel én erns, realiteit én fiksie, veiligheid én gevaar, selfs lewe én dood, om hier en nou te wees én ook êrens elders. Spel kan dus ook benader word as beide praktyk/ervaring én representasie.

Denzin (soos aangehaal deur Zimna 2010:37) poog om hierdie dubbelsinnige aard van spel op kriptiese wyse in die volgende opsomming saam te vat:

Daar is meer aan spel as die (h)erkenning van 'n paradoks van logiese tipes; spel transendeer kommunikatiewe én metakommunikatiewe kontradiksies. Dit is 'n histories gebaseerde, emosioneel gelade, fisies beliggaamde, relasioneel spesifieke vorm van sosiale interaksie wat bedreiging/gevaar, (melo)drama, ritueel, twyfel en onsekerheid inisieer. (My vertaling)

Die term *ergon* wat in verband gebring word met die *kunswerk*, aktiveer ook 'n volgende saak, naamlik Kant (1952) se opvatting van *parergon*. Kant gebruik die term *ergon* as hy verwys na die kunswerk en hy jukstaponeer dit met *parergon* (ornament, raam, supplement of aanhangsel). In die konteks van die hiërargie ontstaan dan tradisionele opposisies: essensie (binne die raam) en surplus (buite die raam). In terme van werk en speel oorheers werk die spel, en word spel die surplus.

Derrida (1987:59) ondersoek hierdie verhouding verder en verken die nosie van *parergon* binne die konteks van spel. Hy stel die vraag of dit enigsins moontlik is om te bepaal waar die kunswerk (as representasie) eindig en die *parergon* begin. Hy vergelyk voorts ook *parergon* met *passe-partout* – die kartonraam wat tradisioneel rondom 'n kunswerk monteer word. *Passe-partout* as raam kan egter terselfdertyd met die poëtika van grense in verband gebring word: as raam stel dit immers 'n grens of limiet wat uitsluit én binnelaat. Die belang van die raam as 'n limiet setel dan ook juis in die dubbelsinnigheid van die drempelsituasie, want grense word boonop die afgelope dekades toenemend gesien as 'n dinamiese verskynsel wat dien as oorgang, as punt van kontak, maar ook as versperring.

In aansluiting by die voorgaande argumenteer Zimna (2010:77), in navolging van Bateson, oortuigend dat spel óók 'n raam⁶ is, maar dit is nie in besit van 'n spesifieke inhoud nie. Dit verander, transformeer, egter dit wat omraam word, juis omdat dit omraam, begrens, verdubbel;⁷ dit etiketteer die inhoud as: *Dit is spel*. *Parergon*, *passe-partout* en spel deel dus 'n bepaalde verwantskap met die poëtika van grense: as die raam wat beide *langs* die werk is (*para+ergon*), en terselfdertyd *deel* van die werk is. Dié dubbelsinnige of ambivalente karakter van spel-*parergon* word gevolglik weer eens op die voorgrond gestel: stabiliteit én beweging/verandering, insluiting én uitsluiting, om teenwoordig én afwesig te wees; buite en binne word

gekoppel deur middel van die konsep van spel. Die ruimte van die speelwêreld word so 'n sone van onderhandeling, 'n tussenin ruimte.

Caillois (2006) se klassieke studie oor spel, kultuur en die menslike toestand, en meer spesifiek sy taksonomie van spel, kan verder ook betrek word. Caillois (2006:131–40) onderskei vier fundamentele kategorieë met betrekking tot spel, naamlik kompetisie, noodlot, verbeelding of nabootsing en vervoering. In die eerste kategorie, kompetisie (*agôn*), word verwys na verskeie spele wat inherent kompetierend van aard is. Die tweede kategorie stel noodlot of toeval op die voorgrond (*alea*, wat die Latynse term vir *dobbelspel* is). Die speler het geen beheer oor die uitkoms van die spel nie en die oorwinning is eerder die resultaat van die noodlot. In die derde kategorie word verbeelding of nabootsing voorop gestel (*mimicry*), en dit voorveronderstel die tydelike aanvaarding van 'n illusie (letterlik: *in-lusio*, die begin van spel) of 'n geslote, verbeelde heelal – tipies van die kinderspel waar die spelers tydelik in 'n ander wêreld verplaas word. Die vierde kategorie noem Caillois *vertigo*: vervoering of duiseligheid (Latyn *ilinx*), wat bestaan uit 'n poging om momenteel die stabiliteit van persepsie te vernietig om ten einde 'n (wellustige/sinnelike) paniek op 'n andersins helder verstand op te lê. Dit is 'n kwessie van oorgawe aan 'n bruske oppermag wat tydelik die realiteit nietig verklaar.

Die literêre teks as ruimte van die speelwêreld noop egter ook die leser om hierdie wêreld te betree en saam te speel. Barthes (1981:52) is byvoorbeeld van mening dat die teks 'n partituur is wat van die leser daadwerklike medewerking vra. Hy bring dan ook spel en lees met mekaar in verband en verduidelik:

“Spelen” moet hier worden opgevat in heel de polysemie van het woord: de teks zelf *speelt* (zoals een deur of een instrument met “speling”); en de lezer speelt twee keer: hij *speelt* de Tekst zoals je een spel speelt, hij zoekt een praktijk die hem re-produceert; maar om te vermijden dat die praktijk enkel neerkomt op een passiewe, interne *mimesis* (de Tekst is precies datgene wat aan een dergelijke reductie weerstand biedt) *speelt* hij de Tekst in de muzikale zin van het woord. (Oorspronklike beklemtoning)

Die leser wat bereid is om die taalspel, die spel van die literêre teks, saam te speel, wen aan betekenis en verkry 'n perspektief in die diepte – so word die spel dan 'n spel van kennis (*game of knowledge*).

3. Spel as poëtikale begrip

Die erns van die spel as geestelike element en as beginsel waarmee die kunswerk benader moet word, waarna eerder verwys is, word as poëtikale opvatting selfs eksplisiet teksekstern verwoord. Grunberg (2009:9) meld byvoorbeeld in sy opstel “Het wezen van het spel” Thomas Mann se opstel oor Wagner, waarin Mann beweer dat Wagner se artistieke erns “ernst in het spel” én absoluut van aard is. Hy bestempel dit ook as “Wahrheits-Erlebnisse”. Met verwysing na sy eie skryfwerk kom Grunberg (2009:9) tot die gevolgtrekking: “De ernst is, zoals Mann al aangaf, ‘Ernst im Spiel’ oftewel gespeelde ernst. De hoogste vorm van ernst die ik mij kan en wil permitten. [...] Dat is het wezen van het spel.”

Dit is veelseggend dat sowel Marlene van Niekerk as Etienne van Heerden teksekstern ook uitvoerige poëtikale uitsprake oor die verhouding tussen spel en skryf maak. Van Niekerk verwys in 'n onderhoud met Burger (2004) na die taak van die skrywer en bring dit in verband met spel/speel en “mors” met taal:

Die belangrikste is die taal, of ek dit kan maak sing en breek en teen nuwe grense kan uitdraf, mens kan in geen ander taal as jou moedertaal so lekker mors en tekere gaan nie. En hier is ek darem in goeie geselskap as ek sê “mors”. Wilma Stockenström skryf, “volksdit volksdat volks vinger in die hol” in die satiriese gedigte en dan daarby die liriese “riet en ruigtetaal”.

Al twee soorte is mors, en speel. Om te speel is om te mors, met tyd, met woorde. Heel aandagtig en geabsorbeer in die gemorsery moet jy wees, anders het die spel nie *integriteit* nie. (My beklemtoning)

Samevattend van die voorgaande kan Van Heerden se uitspraak oor die verband tussen skryf en speel ook aangehaal word. In die onderhoud met Slippers (2013:10) spreek hy hom soos volg uit:

Wat my interesseer is die tussengebied, tussen werk en speel. Dis 'n spel, maar dis baie ernstig. Dit verg harde werk, dit verg oefening, dit verg verskriklike toewyding en konsentrasie. Dit verg ook die gewilligheid om iets anders te doen, buite die konvensionele. [...] Ek dink skryf is die vernaamste vorm van klimtolgoot vir my in hierdie stadium. Elke boek is asof jy opnuut 'n triek uitdink. Dit help nie jy steek vas by die ou trieks nie. Jy moet in elke boek opnuut die vermoë van die klimtol ontdek. En dan natuurlik die groot risiko wat gepaardgaan met spel. Baie van die dinge wat ek doen, is vir my in die buurt van ernstig speel, in die sin van eksperimenteel wees.

Die implikasie van hierdie poëtikale uitsprake is die erns en die integriteit van speel wat T.T. Cloete in die gedig “oordag” in *Driepas* tipeer as “in alle erns speelspeel” (Cloete 1989:17), en wat spruit uit die speelse karakter as lewenshouding.

4. “deur sy verbeelding ... volgespeel”⁸: die spelende mens in *Die sneeuslaper*

En wie onder julle sal die een spel
van die ander kan onderskei
behalwe deur huigelagtigheid?
(Van Niekerk, 2007)

Resensente (Hambidge 2010, Viljoen 2011, Visagie 2009) is dit eens dat Marlene van Niekerk se jongste prosateks, *Die sneeuslaper*, allereers gelees kan word as 'n kunsteoretiese besinning; 'n besinning oor die aard van die skryfproses. Hierdie tematiese gegewe word reeds in die openingsparagraaf van die boek aan bod gestel:

Gaan dit oor die ware, oor die goeie of oor die skone? Betref dit kritiek of fantasie of geloof? Wat is die nut van die letterkunde, die waarde daarvan op die groot doek van menslike inspanning? En miskien moet ek vra: Is 'n verhaal iets wat 'n mens kan troos? (9)⁹

Hambidge (2010) verwys gevolglik na *Die sneeuslaper* as 'n “letterkundige skryfverslag”, want die bundel bestaan uit vier langer kortverhale wat onderskeidelik as 'n intreerede (“Die swanefluisteraar”), 'n grafrede (“Die slagwerker”), 'n veldwerkverslag (“Die sneeuslaper”) en 'n lesing (“Die vriend”) aangebied word.

In *Die sneeuslaper* speel Van Niekerk ernstig in die sin van “eksperimenteel wees”, soos wat Van Heerden in die eerder vermeldde aanhaling daarna verwys, en sy noop die leser om inderdaad met die teks om te gaan op grond van die spelbeginsel. Van Niekerk *speel* die wêreld van die skrywer en leser en dié van die teks, om dit te laat “konvergeer en skei, mekaar te eggo en teen te stel, te bekragtig en te ondermyn” (Friedman 2002:220). Op hierdie

wyse beklemtoon sy terselfdertyd die dubbelsinnige aard van die spel en problematiseer sy vaste betekenis. Sy omraam telkens haar verhaal met die denkbeeld van spel en gee inhoud daaraan, verander en transformeer dit, sodat die leser aan die einde van elke verhaal tot die verbluffende insig kom dat sy die inhoud etiketteer as: *Dit is spel*. Dié etiket sou waarskynlik ook herbenoem kon word as: *Dit is skryf*. In hierdie proses wend sy verskillende strategieë aan.

Die leser word deurentyd om die bos gelei deur die fyn spel tussen fiksie en waarheid, verbeelding en werklikheid. Van Niekerk, professor in kreatiewe skryfkuns, spreek as karakter selfs haar leser/toehoorders direk aan met dié konfrontasie:

U vra op watter punt sou 'n mens begin dink dat so 'n storie hoegenaamd die waarheid kon wees? Dat Kasper niks versin het nie? Dat die hele swaanbefluisteringsgedoe alles woord vir woord so gebeur het? (35)

Ook die skrywerkarakter, Willem Oldemarkt, spreek hom soos volg uit: “Kippelstein, rot op, het hy geroep, was daar ooit 'n verhaal uit my pen wat nie op die werklikheid gestoel het nie?” (72)

In *Die sneeuslaper* word vier afsonderlike verhale vertel, maar omdat hulle op vindingryke en komplekse wyse op mekaar inspeel, word hulle terselfdertyd ten nouste met mekaar verweef of aan mekaar gekoppel. In 'n onderhoud met Frank Provoost (2009) verduidelik Van Niekerk haar artistieke werkwyse, oftewel haar artistieke spel. Die kunswerk moet aan die einde sy eie stert insluk – daarom dat die vier verhale so dig verweef is dat dit die leser onseker laat oor waar die begin- en eindpunt van elke verhaal presies is. Sy verwys na hierdie narratiewe spel as 'n soort “strange loop”, 'n Möbiusband: “Het zijn eigenlijk Escher-trucs: de lezer gaat zich afvragen: waar ben ik in het verhaal en is het nu waar of niet” (Provoost 2009).

Hermsen (2009) wys in haar resensie daarop dat Van Niekerk 'n spel met fokus, perspektief en tyd speel. Sy speel met die tydgebonde werklikheid en tydlose verbeelding soos beliggaam in die horlosiemaker, Jacob Kippelstein, en die skrywer Willem Oldemarkt: “Kronos en Kairos is ons, twee gesigte van die tyd” (61). Volgens die Griekse filosofie staan die eerste vir die meetbare en kwantitatiewe kloktyd, en die tweede vir die kwalitatiewe, innerlike tyd, maar getrou aan die dubbelsinnige aard van die spel kan die een nie sonder die ander bestaan nie. Kippelstein beskryf boonop hulle verhouding ook in terme van speel: “As voltooi het ek myself nog nooit beskou nie, eerder as *teenspeler*. [...] Ek was die onverstoorbare einder waarteen hy kon skaduboks” (70; my beklemtoning).

Van Niekerk laat telkens die gebeure afspeel deur middel van die perspektief deur 'n raam. In die woorde van die fiktiewe skrywer Olwagen: “[N]atuurlik kan ek dit anders formuleer, maar dis om jou ontwil, want behalwe deur die vensters van fiksie wat ek vir jou open, het jy geen sig op wat sodanige uitspattighede in die werklike lewe inhou nie. [...] Deur die vensters van die fiksie, 'n blik op die verskole dimensies van die lewe?” (64). Daar kom dan ook in die verhale verskillende en afwisselende perspektiewe aan bod – dieselfde insident word soms vanuit 'n ander invalshoek of perspektief verwoord.

Hierdie spel met perspektief getuig by implikasie van 'n voortdurende eksaminering van 'n perseptuele bewustheid, maar ook 'n voortdurende verruiming van 'n bewustheid van die omringende wêreld. Die perspektiwiese lus (Eng. *loop*) dwing terselfdertyd ook die leser om met ander oë na die werklikheid te kyk, én die verskillende visies op die waarheid in oënskou te neem. Daarby aktiveer die kyk-deur-die-raam op die waarneembare werklikheid, wat terselfdertyd ook “vensters van fiksie” is, twee aspekte waarvan eerder melding gemaak is. Eerstens kom Derrida se vraagstelling of dit moontlik is om te bepaal waar die kunswerk eindig en die *parergon* begin ter sprake. Tweedens sluit dit aan by Zimna (2010:77) se argument dat spel ook 'n raam is, maar nie in besit is van 'n spesifieke inhoud nie, en juis dit wat omraam

word, transformeer en etiketteer as *spel*. Ek volstaan met 'n enkele voorbeeld: wanneer Kasper in die eerste verhaal deur die raam kyk, sien hy die eerste keer die swanefluisteraar raak. Vir die student in kreatiewe skryf is dit oënskynlik bloot 'n blik op die realiteit. Die optrede van die swanefluisteraar gee egter inhoud daaraan, transformeer en etiketteer dit binne die raam as: *Dit is spel*.

'n Verdere manifestasie van spel wat opvallend is, is Van Niekerk se unieke taalgebruik, die liriese poëtiese kwaliteit daarvan, asook die tema van verwoording. Haar taalspel blyk ook uit die gebruik van ou uitdrukkings, deftige woorde en talle Neerlandismes. Visagie (2009) skryf dié taalspel toe aan die feit dat sy op hierdie wyse onder andere die verbeeldingloosheid van alledaagse taalgebruik teenwerk. Verbeeldingryke speletjies kry dus ook in verbeeldingryke taal beslag.

Die fiktiewe wêreld van die verhale word voorts gekenmerk deur die verskillende speletjies wat die karakters speel. As die hawelose sneeuslaper sy vreemde verhaal vertel het, skryf mevrou Oldemarkt dit soos volg in haar memo op:

Hy het te na aan my gesit en baie sag gepraat, met sy hande alles uitgespeel wat hy vertel het, asof hy my dirigeer. In die park se lamplig het sy oë geglim, maar daar was niemand behalwe ons in die roostuin nie. [...] Was ek enkele ure opgesuig in iemand anders se verbeelding? Oopgebreek en oorgelewer? Op die drumpel was ek voor 'n parallelle wêreld. (136)

In hierdie aanhaling blyk die manipulasiespel van die hawelose verteller duidelik, maar ook die kenmerk van spel om die spelers tydelik van die realiteit te vervreem. In dieselfde memo verwys die hawelose sneeuslaper ook na sy “verdwyntruuk, die haas deur die bal van die keil die ewigheid in” (137). Hierdie verwysing sinspeel weer eens op die manipulasiespel van die verteller, maar ook op die skrywer se magspel om sy/haar karakters in enige verhaallyn te plaas of te laat verdwyn.

Daar word in die verskillende verhale talle identiteitspeletjies gespeel wat gepaard gaan met identiteitverwisseling, maskers, rolspel en identiteitsverlies. Die mees enigmatiese karakter in *Die sneeuslaper* is die hawelose-maatskaplike-geval-swanefluisteraar-sneeuslaper wat gekke, gevaarlike en kwaadwillige identiteitspeletjies speel wat die ondergang van ander karakters tot gevolg het. Hy erken byvoorbeeld onomwonde: “*Ek het lankal 'n ander vermomming. Nou dra ek 'n bril sonder glase en speel die gewese akteur en kyk my nie so aan nie, mevrou, ook u het 'n afgrond in u agterplaas*” (125).¹⁰ Hy bevestig dat hy oor 'n identiteitsdokument en 'n “persoons-nommer” beskik (114), maar terselfdertyd ontwyk hy bewys van sy ware identiteit as hy speel-speel sy “volle voorname” gee:

My volle voorname? My agternaam? Gedoop? Ag, moet my nie laat lag nie, in my ravot my name soos die varke van Gadara. Arturo Rosenblut, Gaspard de la Nuit, Lothario Senzatetto, Kardinaal Stefaneschi, Woyzek as u wil, of Casimir von Slippenbach, ek is aan my eie ongelykheid op elke punt gelyk, die hondeman van Sinope [...]. (115)

Die verskillende aliasse dui nie alleen op sy identiteitspeletjies nie, maar beklemtoon terselfdertyd die antagonistiese spelelement soos blyk uit die term *ravot*. Volgens die HAT (2005) beteken *ravot* “wild stoei, wild speel; luidrugtig plesier maak”. Die verteller verontskuldig selfs sy gedrag teenoor mevrou Oldemarkt deur homself en sy optrede te beskryf: “*Vir hul fantasieë van selfonthegting speel ek, die gesiglose die spieël. [...] Wat anders kon ek doen as my ten einde laaste wreek?*” (123–4).

Die hawelose se speletjies van wraak het uiteindelik die ondergang van die student Kasper Olwagen in die eerste verhaal, en die fotograaf Peter Schreuder in die vierde verhaal, tot gevolg. Kasper verdwyn en Peter onttrek hom van die wêreld en verloor sonder oënskyndlike rede sy vermoë om te praat. En tog is daar verdere onvoorsiene gevolge: Kasper erken aan sy professor dat hy tydens sy verblyf in Amsterdam die swerwer sy vriend gemaak het. In sy soektog na dié verlore vriend word hy self ook 'n swerwer en kom so tot die besef van relasionaliteit, van die ontologiese gelykheid van mense: “*Ek het agtergekom dat ek een is van 'n stoet, 'n stille prosessie van soekers en vermistes in die stad, almal van ons aan die pols gebind aan dieselfde eindelose swart lint*” (39). Die fiktiewe Van Niekerk keer haar ten slotte opnuut na haar verdwene student se nagelate werk en volg selfs sy spore:

Twee keer per jaar gaan ek na die Sederberge, na daardie maalgat, na daardie staning verdriet, en dan lees ek my nuutste vertalings daar hardop voor, in die hoop dat die water en die rietkwaste dit sal verder fluister, miskien na hom toe sal deurfluister, as hy nog daar êrens is. (42)

In die slotverhaal versorg sy met deernis en toewyding die swygende fotograaf as vriend. Daar is dus sprake van 'n nuwe verbondenheid, van 'n hernude bevestiging van relasionaliteit – én, sou 'n mens kon byvoeg, ook troos wat die verhale ten slotte in alle erns speel-speel bring.

Om vrywillig saam te speel binne die magiese sirkel van die welmenende spel lê egter óók vriendskap ten grondslag. Hierdie aspek van die spelbeginsel word ten beste geïllustreer in die episode in “Die slagwerker”, waar Willem vir Jacob gedurende hulle laaste besoek (pas voor Willem se dood) dwing om met hom *saam te speel* en homself oor te gee aan 'n gekke geraasmaak, wat nie alleen 'n vitale viering van die lewe word nie, maar ook 'n viering van vriendskap en van relasionaliteit: “Tot die middag in die Westerstraat, toe het ek verstaan hy wil *speel*, net een keer *speel* met my, mevrou, as dit die woord is, *speel*. Dit wou hy my nog bybring” (84; my beklemtoning). En: “Wel, mevrou, goed of sleg, ek het van hom my vriend gemaak, en hom gehou, dertig jaar lank” (84). Die spel word vreugdevol en luidrugtig deur die twee ou mans gespeel, en Van Niekerk speel (en mors) met uitgelate woorde saam:

Wel, liever gek as god. Uiteindelik 'n gehamer op die deur, telefoon aan die lui. Watse pokketeringherrie skop julle hier, watse sifkutkoleregekryskrysk! Willem het die voordeur oopgemaak en ek het die telefoon opgeneem. Wat gotverdomme aan die hand was, wou hulle weet. Die opstanding! het Willem in die deur geroep. Die laaste basuin! het ek in die gehoorbuis gefluister. Saam het ons by die venster op die binnehof uitgeleun, ek met die matklopper op 'n pan en Willem met nonsensrym en kastanet. (87–8)

Die vreugde wat die spelers ervaar, kan selfs (op grond van die paradoksale aard van die spel) met denke verbind word. Degenaar (2008:5) verduidelik byvoorbeeld Friedrich Nietzsche se insig in hierdie verband soos volg:

Deur die denkproses met vreugde te verbind, beklemtoon Nietzsche die estetiese aard van denke.

Dit is 'n voorbeeld van denke wat geleer het om te dans. Dié soort denke is 'n verbeeldingryke menslike skepping analoog aan kuns.

Dit gaan dus ook om spel as denke, en bowenal om spel as estetiese belewenis.

Jacob vertel dan verder: “Skaterend het ons neergesak op die rusbank, skerwe spieël om ons voete. Ons het hande geskud, vier hande, oorkruis, soos kinders, mevrou, soos kinders wat aljander speel” (88). Anders as die hawelose se eensydige abjekte speletjies as gewraakte blik

op die werklikheid breek Willem die spieël¹¹ bokant die kaggel wat die realiteit reflekteer, sodat hulle saam die magiese sfeer van die spelwêreld kan betree. Getrou aan die potensie van spel kan hulle gevolglik hul fantasieë uitleef én die angs van lewe en naderende dood besweer.

Die vraag ontstaan: Wat bereik Van Niekerk as skrywer met die speletjies wat sy in *Die sneeuslaper* aan bod stel? Soos wat Van Niekerk geen klinkklare antwoorde verskaf op die vraagstelling wat *Die sneeuslaper* as “letterkundige skryfverslag” onderlê nie, is die antwoord op hierdie vraag ook nie enkelvoudig nie. Tog kom daar enkele sake duidelik na vore: die verhale bevestig op eiesoortige wyse relasionaliteit: “die troos dat mens nie alleen is nie, maar dat jy behoort tot die onverbreeklikste broederskap op aarde” (35). Relasionaliteit (hetsy bevestig of ondermyn), vriendskap (hetsy bevestig of ontken) en *eudaimonia* word dus direk of indirek deur die spelende mens tot stand gebring. Moontlik lê die waarde van die letterkunde “op die groot doek van menslike inspanning” juis daarin.

In aansluiting by die siening dat *Die sneeuslaper* ’n “letterkundige skryfverslag” is, blyk dit voorts duidelik dat die speletjies wat Van Niekerk in die bundel aan bod stel, óók verband hou met ’n bepaalde poëtikale opvatting. Die kreatiewe impuls vir die ontstaan van die verhale is dikwels gesetel in die spelelement: die gekke speletjies van die swanefluisteraar en die sneeuslaper, maar ook die verbeeldingspeletjies gebaseer op die “lied van sy gemis” (91) in “Die slagwerker”. Jacob verduidelik in ’n sleutelpassasie:¹²

En dit was die einde van die afloerdery. En toe versin hy as kompensasie ’n verhaal.

U sien dit: Nie deur ’n verkyker nie, maar deur sy verbeelding het hy daardie leë kamer *volgespeel* met ’n slagwerkextravaganza, ’n sampioenwolk van versinsels gevestig op gemis. ’n Plakkaat met ’n tromstel teen die muur was daartoe voldoende aanleiding.

En dié verhaal, mevrou, vertel hy aan sy vriend op die laaste dag van sy lewe.

Die waarheid is vreemder as fiksie, inderdaad. (94; my beklemtoning)

5. “Wanneer ek speel, is ek ek. Homo ludens”¹³ – die spelende mens in *Klimtol*

Etienne van Heerden se roman *Klimtol* vertel die verhaal van Ludo Loeloeraai, ’n klimtolkampioen wat gedurende die 1960’s met sy rooi baadjie en sy Coca-Cola-klimtol van dorp na dorp in die Karoo gery het. Hy het sy klimtolvaardighede, sy “triëks”, in skoolsale, kerksale en landbousale voor elke denkbare gehoor opgevoer. Ludo (afgelei van *homo ludens*) is sy speelnaam, terwyl sy van, Loeloeraai, sinspeel op C.J. Langenhoven se ruimtereisiger. Daar is dan ook voortdurend in die verhaal verwysings na vlieënde pierings wat op metaforiese wyse saamspeel. Ludo word geteken as die personifikasie van die spelende mens, en selfs die magiese sirkel van die spel word beskryf:

En terwyl rap dawer en die kroegdrinkers almal plek maak en eenkant staan en ’n groot sirkel vorm, begin Dipping Doris en Ludo Loeloeraai een van die grootste en wonderbaarlikste vertonings wat die lieflike geskiedenis van die yo-yo ooit aan die Weskus gesien het. (142)¹⁴

Vir Ludo is die klimtol egter ook wêrk, hy is dus ook *homo faber*, die werkende mens, die mens as skepper. Ludo (soos ook Dipping Doris) se klimtolvaardighede kan terselfdertyd in verband gebring word met Callois (2006:131) se eerste kategorie, naamlik kompetisie (*agôn*) of wedywing wat skarnier om ’n enkele kwaliteit of vaardigheid, sodat die wenner uiteindelik die beste daar uitsien.

Die “waarde” van Ludo se spel is enersyds gedeeltelik daarin geleë dat dit hom transformeer wanneer hy die magiese speelwêreld, die sogenaamde derde ruimte, binnegaan. Hy ervaar die ekstase van die kreatiwiteit, wat selfs ook met Caillois se vierde kategorie, *vertigo*, vervoering of duiseligheid in verband gebring kan word. Hierdie spel word terugskouend soos volg verwoord:

Waar was die lig en die applous en die opraap van sy lyf die verhoog op en die eerste uitskiet van die toortol, die spin en die ingewikkelde hinkstappie en die swaai van die bolyf en die kombinasie van tou en swaibal en hande so viets en vaartbelyn, waar was die rats en die vaart en die melodie en die sweet teen sy blaaie af, daardie eerste opwindende minuut *voordat hy die sone binnegaan en droomspeel en triek soos 'n gehipnotiseerde so ingedagte en in 'n volkome koma.* (131; my beklemtoning)

As verset teen Afrikanerkonserwatisme en die smorende roetine van 'n kapitalistiese bestel bied die spel vir Ludo vryheid van gees – 'n prerasionele¹⁵ aktiwiteit as reaksie teen die rasionele denkpatroon in Westerse retorika, waar werk 'n noodwendigheid en 'n morele plig ter wille van volk en vaderland is. Die botsende opvatting van die vader en seun ten opsigte van spel versus werk blyk uit die volgende gesprek:

“Dis mooi en als, maar watter doel dien dit?” het sy pa oor sy klimtolspelery gesê.

“Pa, speel is vir speel en dis anders as werk by Arbeidsake of Justisie of Waterwese. Daar werk jy vir die geld.”

“Vir ander goed ook. Om vir jou vrou en kinders te sorg. Om by te dra tot jou mense. Om by te dra tot die Republiek.”

[...]

“En spelery lei tot onverantwoordelikheid.” (151)

Die opvatting van die vader is met ander woorde gebaseer op die lank-gevestigde idee van werk as *ergon*, met die implikasies (volgens Zimna 2010:7) van stabiliteit, onveranderlikheid, hiërargie, heerskappy en kontrole. Die rol van spel binne hierdie raamwerk is dan marginaal (*parergon*) as 'n afleiding van die “eintlike funksie”, en kan selfs gesien word as 'n “gevaarlike supplement” (Zimna 2010:86). Zimna ondersoek indringend die verhouding tussen *ergon* en *parergon* en stel voor dat hierdie verhouding eerder gesien word as 'n moontlikheid of selfs 'n noodsaaklikheid van *sinergie*.¹⁶ Sodanige verhouding is volgens die HAT (2005) gebaseer op “samenwerking van verskillende dinge, middele sodat die geheeleeffek groter is as die som van die twee effekte afsonderlik”. Zimna (2010:86) kom dan tot die slotsom: “This is how, in my view, the third concept – art, as synergy of *ergon* and *parergon* – emerges.” Zimna se opvatting sluit aan by Van Heerden se poëtikale uitspraak (in Slippers 2013:10): “[W]at my interesseer is die tussengebied, tussen werk en speel”, dit wil sê die sogenaamde derde ruimte tussen magie en realiteit. Die term *sinergie* aktiveer egter terselfdertyd ook Silverman se betoeg oor relasionaliteit en analogiedenke, sodat die verwantskap spel-relasionaliteit weer eens ter sprake kom.

Die “waarde” van spel in die roman setel andersyds ook daarin om deur die spel te probeer sin maak van die lewe; spel dus as verset teen die “stiksienighede” (241) van die dag: “Jy moet gooi omdat jy niks anders het nie. Omdat jy dit verstaan en dis al wat jy verstaan. Omdat die res nie vir jou sin maak nie” (293). Die ironie is egter dat Ludo in die proses self ook getriek word:

Ludo Loeloeraai, verkneg aan die koel drankmaatskappy. Wat hom en ander rooibaadjies soos hy in diens geneem het om die handelsmerk met speel te verkoop. Hulle is verkneg tot spel. Dit was die triek van die Amerikaners: vermom werk as speel. (266)

Ten nouste verweef met Ludo se verhaal is dié van Snaartjie Windvogel, wat op 'n dag op die strand van Paternoster haar verskyning maak. Snaartjie is 'n karakter wat ook in Van Heerden se roman *In stede van die liefde* 'n beduidende rol gespeel het. As jong kind in Matjiesfontein het sy viool gespeel en die wonder van die oorgawe en ekstase van die estetiese spel ervaar. Aan die einde van hierdie roman word haar magiese speelwêreld letterlik en figuurlik vernietig as die Nigeriërs uit die Kaap haar met die “gediertelorie” (307) ontvoer en haar viool in flenters breek. Sy beland so in 'n bordeel en word gedwing om 'n lewe te maak uit “turning trieks” (die platvloerse uitdrukking vir die verkoop van seks deur 'n prostituut). In Paternoster word sy as randfiguur ook 'n jintoe (*jintoe* is Kaapse Afrikaans vir 'n goedkoop prostituut) wat abjekte seksuele speletjies met die plaaslike manlike inwoners speel om te oorleef. Soos Ludo verkneg is aan spel ter wille van oorlewing, is Snaartjie ook verkneg om in 'n genadelose bestel te oorleef: “Hoe het haar pa die draadspanner altyd gesê? ‘Ek is verkneg.’ Dit was sy woorde. Nou dink Snaartjie: Ek, Snaartjie Windvogel, ek is verkneg. Verkneg aan piele” (271).

Vir Huizinga (1952:13) setel die uitsonderlikheid en afsonderlikheid van spel op die treffendste wyse in die geheim. In *Klimtol* dra sowel Ludo as Snaartjie elk swaar aan 'n geheim. Daar is boonop in die roman die subtiele aanwending van die patroon van die speurverhaal, want daar is ook die geheim van die kreefinspekteur se lyk wat deur die see uitgespoel word 'n jaar na Snaartjie se aankoms op die dorp. Van Heerden speel so met sy leser 'n fyn spel van geheime en ontrafeling, verhulling en onthulling, en in die proses lok hy die leser speel-speel die verhaal in en behou hy spanning.

Ludo se geheim, sy skuld, word reeds reg aan die begin van die roman aan die leser openbaar gemaak: 'n ongeluk waarin hy 'n naamlose kind doodry ná 'n vertoning in die Karoo en van die toneel wegjaag. “Dit het alles verander. Daardie oomblik. [...] Dit sou later terugkeer, aanhoudend, met die ritme van 'n klimtol” (42). Die paradoks van die spel manifesteer gevolglik in die bevrydende handeling van spel enersyds, en andersyds in die feit dat hy aan bande gelê word deur die persoonlike skuld en die logika van *ergon*, van werk. Die verbluffendste triek wat Van Heerden met die leser speel, is die afloop van die roman en die onthulling van Snaartjie se geheim waarmee sy al die jare smokkel. Snaartjie word “onthul” as 'n “virgin-jintoe” (271), 'n “she-boy” (327), en vanweë dié feit is sy deur haar pa aan die lang manne uit die Kaap as sekslaaf verkoop.

Viljoen (2013) maak in haar resensie die tersaaklike stelling dat Van Heerden se romans dikwels die raakpunte ondersoek tussen die verhale van mense wat deur ras, ouderdom en sosiale klas gedwing word om apart te lewe. Vandaar die neiging om te fokus op verskillende verhaallyne wat mekaar soms kruis. Dit is egter juis op dié kruispunt waar (soms onwaarskynlike) tussenmenslike verbintenisse bevestig word, want die analogie wat ons as eindige wesens *verbind*, bly juis ons beperktheid/tydelikheid ten spyte van ons verskille. In die roman is daar 'n duidelike persoonlike verbintenis tussen Ludo en Snaartjie. Hierdie oënskynlike onpaar verteenwoordig as karakters verskillende aspekte van spel en die spelende mens, soos reeds aangedui. Albei bevind hul boonop as buitelanders op die randgebied van die samelewing in 'n spesifieke tydruimtelike gebondenheid. As randfigure ervaar albei in mindere of meerdere mate afgesonderdheid en 'n afwesigheid van betekenisvolle verhoudings met ander. Gemis en verlies kenmerk albei se lewensverhale, sodat beide die afwesigheid van geluk ervaar, terwyl die skade en verlies van die verlede nie herstel kan word nie. Tog is daar, in die woorde van Cloete (2013:44), sprake van “gewone geneetheid, gewone medemenslikheid, gewone

vriendskap” wat reeds ’n transendent is. Op hierdie wyse word relasionaliteit in die roman belig én bevestig.

Uiteindelik eindig die roman op paradoksale wyse met vertroosting en welsyn as albei Paternoster “moeg gespeel” verlaat en op eiesoortige wyse persoonlike bevryding bewerkstellig. Snaartjie se laaste triek is as sy, as die sondebok¹⁷ vir kollektiewe skuld, daarin slaag om van die gemeenskap se genadelose jag op haar te ontsnap om terug te keer Matjiesfontein toe:

Hoekom sal daar nie plek vir my wees op Matjiesfontein nie? Ek het geen ander huis nie. Hulle het my weggevat, en ek bring myself terug. Als wat ek is.

Nes ek is.

Ek gaan huis toe. (342)

Ook Ludo speel ’n laaste triek van bevryding as hy ten slotte die see in stap, die magiese wêreld van die vliepierung in:

Die deurtjies suis oop en hy bly stap want afstand bestaan nie meer nie en hy weet hy kan vlie en hy kan speel, dit is ’n konsert en jy moet jou laaste triek vooraf metodies beplan. Jy moet die regte tyd afwag want als is tydsberekening en ratsheid en die palm moet op sy slimste wees en dan moet jy hom gooi asof niks anders bestaan nie.

Net dán, en nooit anders nie, is jou gooi die naam *triek* werd. (336)

Vir beide speel die see ’n belangrike simboliese rol. Cirlot (1962:281) verduidelik die simboliek van die see soos volg: “The symbolic significance of the sea corresponds [...] by analogy, between life and death. The waters of the oceans are thus seen not only as the source of life but also as its goal. ‘To return to the sea’ is ‘to return to the mother’, that is to die.” Silverman (2009:125) wys op haar beurt daarop dat die see soms die primêre metafoor is vir beide die geheel waarbinne ons almal hoort en die belewenisse waardeur dit aan ons openbaar gemaak word. Snaartjie het op bykans mitiese wyse, asof uit die see, haar opwagting op Paternoster gemaak – ’n liminale ruimte waar sy uiteindelik heling vind en tot selfaanvaarding kom, sodat die moontlikheid ontstaan vir ’n nuwe *communitas*. Haar terugkeer na Matjiesfontein impliseer ’n letterlike, maar ook ’n simboliese, terugkeer na die moeder (as oorsprong van lewe) met wie sy ook haar lewe lank haar geheim gedeel het – dit gaan dus weer eens om die bevestiging van verbintenis, van relasionaliteit. Ludo se terugkeer na die see kan gelees word, in ooreenstemming met Cirlot se verduideliking, as ’n simboliese terugkeer na die moeder, dit wil sê om te sterf. Dit is terselfdertyd ook ’n simboliese bevestiging van die verbondenheid aan die moeder, maar ook van intermenslike relasionaliteit op grond van sterflikheid/beperktheid.

Daar kan op hierdie punt selfs ’n verband gelê word met Freud se beroemde *fort/da*-speletjie wat hy in sy *Jenseits des Lustprinzips* (1920) (*Beyond the pleasure principle*, 1955) beskryf – ’n speletjie wat bestempel kan word as die simbolisering van plesier én gemis. Freud het sy 18 maande oue kleinseun doggehou wat met ’n tol aan gare gespeel het – ’n ronde objek wat as moederlike surrogaat dien. Die kind het herhaaldelik die tol oor die reling van die bababed weggegooi terwyl hy klaend “o-o-o-o” uiter (“Fort!”, “Weg!”), en dit dan weer met die tou nadergetrek terwyl hy vreugdevol “Da!” (“Hier!”) uitroep. Die volledige speletjie het bloot bestaan uit verdwyning en herverskyning. Freud interpreteer die *fort/da*-speletjie as die eerste emosionele poging van die klein kindjie om betekenis te gee aan die agtereenvolgende verdwyning en herverskyning van die moeder. Die herhalende kontrole oor die tol verskaf voorts ook aan die garehouer die plesier van beheersing. Volgens Eagleton (1988:185) bied hierdie plesier van beheersing vir Freud ’n moontlikheid om die versteuring as gevolg van die vrees vir verlies te oorkom. Daar moet in gedagte gehou word dat die verlies van ’n objek

meestal angs tot gevolg het, wat selfs 'n dieper onbewustelike verlies kan simboliseer, en dit verskaf gevolglik ook plesier as die verlore objek gevind word en sekuur terug op sy plek geplaas word. Eagleton (1988:185) het voorts die volgende te sê: “For Freud it is a desire to scramble back to a place where we cannot be harmed, the inorganic existence which precedes all conscious life, which keeps us struggling forward: our restless attachments (Eros) are in thrall to the death drive (Thanados).” Naas alle ander interpretasies sou Ludo se klimtolspel dan ook gelees kon word as 'n simboliese beweging tussen Eros (onder andere die plesier en ekstase van sy klimtolvaardighede en sy erotiese speletjies met Elsabé) en Thanados (sy vretende skuldgevoelens wat hy telkens projekteer op een of ander misstap waarvoor hy wil pa staan, sy begeerte na vergifnis en straf, en sy onvermoë om die kinders op sy gewete tot redding te kom).

Ten slotte is daar sprake van finale verdwyning sonder die moontlikheid van herverskyning:

Toe draai sy haar rolstoel om.

En hy't geweet: Dis verby.

Hierdie wete het dus sy finale stap na boetedoening en bevryding tot gevolg: “Hy loop tot teen die water en hy het geloof en hy is ligvoets. Die biegtery is agter hom en sy voetsole sink net effe in die water” (336).

6. “Etenstyd!” – die spelende mens in *Wolf, Wolf*

Die speletjie is oor ... (181)¹⁸

Die titel van Eben Venter se roman dwing die kinderspeletjie “Wolf, Wolf hoe laat is dit?” op die voorgrond – 'n uitdaagspeletjie met spannende, riskante, maar ook manipulerende ondertone. Hierdie speletjie dien as *leitmotif* vir die roman en beklemtoon sleutelaspekte daarvan. Daar word egter in die roman verskillende speletjies gespeel. Anders as in *Die sneeuslaper* en *Klimtol*, waar die afwisselende verhouding tot die speelwêreld en die werklikheid positief én negatief manifesteer, en die intrinsieke waarde en intensiteit van spel beklemtoon word, is die klem in Venter se roman op die gevaarlike en die (self)vernietigende gevolge van spel. Tog beklemtoon Venter deur die spanning van die negatief die paradoksale aard van spel, want onderliggend setel juis die teenoorgestelde komponent as alternatiewe moontlikheid: lewe as keersy van dood, liefde as keersy van aftakeling, groei as keersy van verwording, redding as keersy van ondergang.

Wolf, Wolf vertel die verhaal van 'n vader en seun, Benjamin en Mattheüs Duiker. Benjamin is sterwend aan kanker en word deur sy seun versorg. Die roman vertel ook die verhaal van die minnaars Mattheüs en Jack. Dié verhouding is van meet af in troebel waters, want Mattheüs is verslaaf aan keiharde internetpornografie, en het Benjamin belet om Jack in sy huis te laat oorslaap terwyl hy nog lewe (en by implikasie ook na sy afsterwe). Die verhaal is verder ook verweef rondom Mattheüs se plan om sy eie besigheid met finansiële steun van sy pa op die been te bring.

Mattheüs se pornografieverslawing kan gesien word as abjekte seksuele speletjies. Bousset (2004:12) beskryf die abjekte as onder andere destruksie, aggressie, selfvernietiging, die grenservaring, perversie, fassinasië, katastrofe en ekstase, en hierdie bepalinge is inderdaad op Mattheüs se handeling van toepassing. Terselfdertyd kan Callois (2006) se taksonomie van spel ook betrek word. Mattheüs se inleef in die gesimuleerde wêreld van die internet kan gelees word as *mimicry*, die tydelike aanvaarding van 'n illusie in 'n (letterlik) geslote heelal in die skemerwêreld van sy slaapkamer. Sy herhaalde wellustige, sinnelike oorgawe

aan sy liggaamlike begeerte is egter ook 'n vorm van *vertigo*. Volgens Huizinga (1952:44) is dit in die Germaanse tale voor die hand liggend om spel en erotiek gelyk te stel. Boonop word die liefdespel selfs as die suiwerste vorm van spel gesien. Mattheüs se eensydige, selfbevredigende vleeslike speletjies is egter abjek, want dit oorskry die aanvaarde grense van die liggaam. Hy ondermyn die erotiese spel tussen twee mense en ontnem die seksdaad van enige (mede)menslike en emosionele warmte. Hy transformeer dit in 'n blote fisiologiese oefening en selfvernietigende spel. Sy verhouding met Jack word gevolglik onder druk geplaas, sodat hulle op emosionele vlak geleidelik vervreem raak. Venter speel terselfdertyd ook met sy leser 'n manipulasiespeletjie, want deur die eksplisiete beskrywings van Mattheüs se pornografiese bedrywighede maak hy van die leser 'n voyeur wat gedwing word om te kyk na dit wat onbehaaglik is.

Die spelelement wat deur die titel in die vooruitsig gestel is, kry op absurde wyse letterlik beslag as Jack een aand met 'n wolwemasker by die Duiker-woning opdaag en Mattheüs manipuleer om in te trek. Hierdie speletjie kan in verband gebring word met Caillois (2006) se tweede kategorie, wat noodlot (*alea*) op die voorgrond stel, want daar is geen beheer oor die uitkoms van die riskante spel nie. Dit is dan ook die begin van Mattheüs se ondergang, want sy blinde vader, bewus van die geheime "kat-en-muis-speletjie" onder sy dak, laat hom uit sy testament. Mattheüs en sy minnaar word gevolglik haweloos gelaat as die huis na sy dood opgeveel en aan 'n swart gesin verkoop word. Jack sit dan sy manipulerende maskerspel voort en oorreed Mattheüs om by meer as een geleentheid saam "Wolf, Wolf" te speel om die nuwe intrekkers te ontstig. Hulle infantiele speletjie herinner ook aan die kinderspel "toktokkie", waar daar aan 'n deur geklop word sonder dat die kloppers sigbaar word, tot groot ergernis van die huisbewoners. Mattheüs en Jack dra egter dreigende wolfkoppe, omdat die huisbewoners hulle wel deeglik op die veiligheidskamera kan sien. Tog het dié speletjie, soos "Wolf, Wolf hoe laat is dit?", steeds spannende en riskante ondertone binne die voorstedelike ruimte van 'n hedendaagse Suid-Afrika.

Onderliggend aan dié letterlike speletjies, en van deurslaggewende belang in die narratief, is egter die manipulasiespel tussen karakters om hul sin te kry. Die tradisionele "wolf in skaapklere" word deur onderduimsheid en slinksheid gekenmerk; met ander woorde dit is 'n psigologiese speletjie wat met die slagoffer gespeel word. Terselfdertyd dui dit op 'n maskerspel en 'n rolspel: die "skaapklere" verskuil die ware kleure van die wolf. Hierdie psigologiese spel word deurgaans in die roman beklemtoon. Die patriargale vader se voorwaardelike liefde het ten doel om Mattheüs te manipuleer om die reëls van die vaderlike Wet te gehoorsaam. Daar is gevolglik sprake van 'n psigologiese spel tussen die blinde, sterwende vader en die homoseksuele seun as versorger binne die dominerende patriargale domein. Mattheüs daag op sy beurt die vaderlike Wet uit en bedreig dit deur sy openlike seksuele voorkeur, wat indruis teen die "reëls" van die heteronormatiewe samelewing, en daarom word hy ten slotte onterf.

Manipulerende rolspel kenmerk ook die verhouding tussen Benjamin en die buurvrou. Sy slaag uiteindelik op hierdie wyse daarin om 'n groot deel van Benjamin se nalatenskap te bekom. Ook Mattheüs se Kongolese werknemer is suksesvol in sy manipulasiespel as hy op sluwe wyse bedrog pleeg sodat Mattheüs ten einde sy besigheid verloor.

Venter het reeds in sy veelbesproke en omstrede roman *Horrelpoot* getoon dat hy vreesloos die "donker hart" van 'n Suid-Afrikaanse bestel oopskryf. In *Wolf, Wolf* wend hy hom tot die paradoksale karakter van spel en die spelende mens: die "onskuldige" kinderspel word metafoor om ewe vreesloos die kompleksiteit van die Suid-Afrikaanse samelewing "in alle erns speel-speel" aan te spreek. Amid (2014) se stelling is veral ter sake in hierdie verband: "The following Latin saying holds particular sway as organising axiom: '*Homo homini lupus est*', meaning 'man is a wolf to (his fellow) man', sometimes translated as 'man is man's wolf', interpreted as a way of saying that men prey on one another." Die roman illustreer

onder andere dat dit vir die gevestigde ordes “etenstyd!” is: dit sluit in die vooropgestelde opvatting van ’n patriargale, heteronormatiewe samelewing, maar ook die vooropgestelde grense van geskiedenis, tradisie en kultuur, in ’n poging om sin te maak van die wyse waarop die wit Afrikaner genoop word om in ’n hedendaagse Suid-Afrika te probeer oorleef. Venter teken egter (weer eens) ’n distopiese prentjie. Mattheüs as aangewese manlike erfgenaam is gay, en dit voorspel die einde van die bloedlyn. Dit is ook betekenisvol dat die familiewoning van die tradisionele, wit, Afrikaanse kerngesin wettiglik in besit geneem word deur ’n swart gesin. Op hierdie wyse herskryf Venter as’t ware die geskiedenis. Mattheüs keer as tydelike migrant terug na sy vaderland, maar moet uiteindelik op ironiese wyse sy wettige besigheid, sy oorlewingstrategie, afstaan aan ’n (waarskynlik onwettige) migrant uit Afrika.

Daar word in die verhaal klem gelê op die verhoudings tussen karakterpare: vader en seun, minnaar en minnaar, werkgewer en werknemer, buurman en buurvrou. Hierdie parasitiese verhoudings is egter disfunksioneel met onheilspellende ondertone. Daar is geen sprake van “gewone geneetheid, gewone medemenslikheid, gewone vriendskap” (Cloete 2013:44) nie. Die antagonistiese element van die psigologiese speletjies, die verwerping of ontkenning van relasionaliteit het uiteindelik katastrofiese gevolge vir sommige karakters: Jack word doodgeskiet as hy die laaste keer “Wolf, Wolf” voor die Duiker-woning speel (272–3), en Mattheüs se ondergang is volledig as hy ten slotte nie alleen alle materiële besittings kwyt is nie, maar ook niks (lees: onvoorwaardelike liefde) vir sy medemens te bied het nie. Vergelyk die laaste bladsy van die roman:

As dit net begeerte is, sal hy tog nie net by Jack kan bly nie, dis te veel gevra van ’n man en heeltemal te veel selfbeheersing gevra van homself. En as dit net liefde is, wat word dan van sy godgegewe begeerte? lewers tussen die twee pole sal hy doobber. [...]

Veel meer as dit het hy nie aan te bied nie, nie vir Jack nie, vir niemand nie. (274)

Venter se roman word uiteindelik *alea*, ’n spel op lewe en dood, maar die bevrydende uitwerking ontbreek, want die spel eindig op ’n noot van ontnugtering en uitsigloosheid en die dood. Cloete (2013:41) beklemtoon op sy beurt ook dat die liefde die eerste (self)transendent is, maar ook die mees universele (self)transendent. “Om in liefde te gee of die liefde as sodanig te gee, is ’n oordrag van die self aan ’n ander self.” Nóg Benjamin nóg Mattheüs is uiteindelik in staat tot hierdie onvoorwaardelike liefde, dit wil sê tot die oordrag van die self aan ’n ander self. In hierdie onvermoë tot relasionaliteit setel die tragiek van die roman.

7. Ten slotte

In hierdie artikel is die spelbeginsel in drie literêre tekste gekontekstualiseer: *Die sneeuslaper* (Marlene van Niekerk), *Klimtol* (Etienne van Heerden) en *Wolf, Wolf* (Eben Venter). Uit die voorgaande is dit duidelik dat spel betrekking het op die verhouding skrywer-tekst en dat spel as poëtikale begrip ’n beduidende rol in die skryf van verhale speel. Spel is dus onteenseglik ’n artistieke aktiwiteit.

Indien daar op vergelykende wyse na die betrokke drie prosatekste gekyk word, is dit duidelik dat spel en die spelende mens, ten spyte van ooglopende verskille, ’n definitiewe gemene deler is. Dit wil dus voorkom asof daar oënskynlik ’n hernude belangstelling in spel en die spelende mens is.

Daar is voorts ook aangetoon dat die spelende mens in die tekste wat verken is, telkens verband hou met die idee van intermenslike konneksies of relasionaliteit, hetsy in positiewe of negatiewe verband. Die afleiding kan dus gemaak word dat die bevestiging van relasionaliteit,

soos dit in die *saam* speel manifesteer, of ten beste die soeke na medemenslike verbintenis en die gepaardgaande eudamoniese wending, 'n afwysende reaksie kan wees op die relativisme en die agterdog van die postmodernisme teen meestersverhale. Veral as óók in gedagte gehou word dat “taal ons verbintenis is met die hele mensdom, die hele aarde en die kosmos” (Cloete 2013:46).

Benewens die poëtikale speletjies word daar in die onderskeie tekste ook sosiale, politieke en psigologiese speletjies gespeel – speletjies wat met ander woorde te make het met mag en die misbruik van mag. Speel word in die tekste wat bespreek is, binne 'n algemeen menslike konteks aangewend om kommentaar op die sosiopolitieke aktualiteite en die eiesoortige problematiek, selfs die “onvoorstelbare brutaliteit” (Van Niekerk 2009:31), van 'n eietydse Suid-Afrika te lewer. Dit handel dus, in aansluiting by Bourriaud (2002:11) se uitspraak, om 'n artistieke spel binne 'n bepaalde periode en sosiale kontekste, wat dan ook in hierdie artikel verken is.

Die spelbeginsel het ten slotte betrekking op die verhouding teks-leser en dwing vir die leser leserbetrokkenheid af. Binne die konteks van spel in die literêre teks moet die leser bereid wees om, soos die skrywer, die derde ruimte, die tussengebied van die speelwêreld, te betree. Die leser word dus genooi, maar ook genoop, om betrokke te raak en saam te speel, en vanweë die erns van die *speel*, saam te *dink*. Ek wil op hierdie punt weer eens terug verwys na die lang aanhaling van Van Heerden waarin hy die verband tussen skryf en speel uiteensit. Wat waar is vir die skrywer, is egter ook waar vir die leser. Die leser moet bereid wees om die derde ruimte te betree om “in alle erns speelspeel” die taalspel, die spel van die literêre teks saam te speel. In hierdie samespel setel die betekenis van die literêre teks, sodat dit inderdaad 'n “spel van kennis” word. Die wins van die spelbeginsel vir die leser word boonop ook kernagtig saamgevat in die woorde van die Persiese digter Rumi (soos aangehaal in *Die sneeuslaper*):

Dat ek deel is van die maneuvers
van hierdie spel maak my
wonderlik gelukkig. (49)

Bibliografie

- Amid, J. 2014. *Wolf Wolf* by Eben Venter. <http://www.litnet.co.za/Article/2014-wolf-wolf-by-eben-venter> (21 Oktober 2014 geraadpleeg).
- Arendt, H. 1958. *The human condition*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Barthes, R. 1981. Van werk naar tekst. *Raster*, 17:45–54.
- Bergson, H. 1911. *Creative evolution*. New York: Henry Holt & Company.
- Bourriaud, N. 2002. *Relational aesthetics*. Franc: Les Presse Du Réel.
- Bousset, H. 2004. *De geuren van het verwerplijke*. Amsterdam: J.M. Meulenhof.
- Burger, W. 2004. Triomftog. *De Kat*, Julie/Augustus, ble. 16–8.
- Butler, J. 2006. *Precarious life*. Londen en New York: Verso.
- Caillois, R. 2006. The definition of play, the classification of games. In Salen en Zimmerman (reds.) 2006.

- Cirlot, J.E. 1962. *A dictionary of symbols*. Londen: Routledge & Keagan Paul.
- Clausen, C. 1986. Games for death and two maidens. In Guinness e.a. (reds.) 1986.
- Cloete, T.T. 1989. *Driepas*. Kaapstad: Tafelberg.
- . 2013. *Die ander een is ek*. Plettenbergbaai: Pooka.
- Degenaar, J. 2008. Denke wat kan dans. In Van der Merwe en Duvenhage (samests.) 2008.
- Derrida, J. 1987. *The truth in painting*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Dumas, M. en E. Bedford (reds.). 2007. Marlene Dumas: *intimate relations*. Amsterdam: Roma Publications.
- Eagleton, T. 1988. *Literary theory. An introduction*. Oxford: Basil Blackwell.
- Freud, S. 1955. Beyond the pleasure principle. In Freud 1955a.
- . 1955a. *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud*. Londen: Hogarth.
- Friedman, S.S. 2002. Spatialization: A strategy for reading narrative. In Richardson (red.) 2002.
- Frow, J. 2002. The literary frame. In Richardson (red.) 2002.
- Gadamer, H. 2004. *Truth and method*. Londen: Continuum.
- Glissant, É. 1997. *Poetics of relation*. Michigan: The University of Michigan Press.
- Gouws, T. 1988. Die transskriptuele lees: hiaat, haplografie en transskripsie in die poësie van Breytenbach, Krog en Cloete – 'n logolinguale lesing. Ongepubliseerde DLitt-proefskrif, PU vir CHO.
- Grunberg, A. 2009. *Kamermeisjies en soldaten*. Amsterdam: Nijgh & Van Ditmar.
- Guinness, G. en A. Hurley (reds.). 1986. *Auctor ludens*. Philadelphia: John Benjamins.
- Hambidge, J. 2010. *Die sneeuslaper: Is daar lewe na Agaat?* <http://www.litnet.co.za/cgi-bin/giga.cgi?cmd> (1 Januarie 2011 geraadpleeg).
- HAT: Verklarende handwoordeboek van die Afrikaanse taal. 2005. 5de uitgawe. Kaapstad: Pearson.
- Hermesen, J. 2009. Lezen zonder begin of einde. *De Volkskrant*, 18 Desember http://www.volkskrant.nl/wca_item/boeken_detail/453/33046/De-sneeuwslaper.html (5 Julie 2014 geraadpleeg).
- Hubbard, P., R. Kitchin en G. Valentine (reds.). 2008. *Key thinkers on space and place*. Los Angeles: Sage Publications.
- Huizinga, J. 1952. *Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Haarlem: H.D. Tjeenk.
- Kant, I. 1952. *Critique of judgement*. Oxford: Clarendon Press.
- Kazemier, G. 1968. *Het spel in de literatuur*. 's-Gravenhage: N.V. Servire.
- Kusters, W. 1987. *Raad van alfabet*. Amsterdam: Meulenhoff.
- Latham, A. 2008. Edward Soja. In Hubbard e.a. (reds.) 2008.

- Linde, J.L. 2014. Eudaimoniese perspektiewe op vriendskap in *Die sneeuslaper* van Marlene van Niekerk. Ongepubliseerde MA-verhandeling, Noordwes-Universiteit.
- Nagel, M. 2002. *Masking the abject: A genealogy of play*. New York: Lexington Books.
- Nel, A. 2012a. Om 'n deeglike "aanmaning van sterflikheid" te kry: katabasis, relasionaliteit en retrovisie in *Die benederyk* van Ingrid Winterbach. *LitNet Akademies*, 9(2):413–41. <http://litnet.co.za/assets/pdf/5GWNel.pdf>
- . 2012b. "By sý oë uit, by jóúne in" (99): relasionaliteit, visie en die dood in *Die sneeuslaper* (Marlene van Niekerk). *Stilet*, 24(2):53–74.
- Provoost, F. 2009. "Ik wil niet meer. En ek kan niet meer." *Mare. Leids universitair weekblad*, 3 September <http://www.mareonline.nl/artikel/0910/01/0809/achtergrond.html> (5 Julie 2014 geraadpleeg).
- Richardson, B. (red.). 2002. *Narrative dynamics: Essays on time, plot, closure, and frames*. Columbus: The Ohio State University Press.
- Salen, K. en E. Zimmerman (reds.). 2006. *The game design reader. A rules of play anthology*. Cambridge en Londen: The MIT Press.
- Silverman, K. 2009. *Flesh of my flesh*. Stanford: Stanford University Press.
- Slippers, B. 2013. Die lieflike geskiedenis van die yo-yo-boek. *My Tyd, Rapport*, 13 Oktober, ble. 8–10.
- Van der Merwe, W.L. en P. Duvenhage (samest.). 2008. *Tweede refleksie. 'n Keur uit die denke van Johan Degenaar*. Stellenbosch: SUN Press.
- Van Heerden, E. 2013. *Klimtol*. Kaapstad: Tafelberg.
- Van Niekerk, A. 2013. Landskap van onthou, droom en verbeel. <http://www.rapport.co.za/Boeke/Nuus/Landskap-van-onthou-droom-en-verbeel-20131004.html> (12 Mei 2014 geraadpleeg).
- Van Niekerk, M. 2007. Mass for the painter, for four parts: the child, the parents, the painter, the chorus of art lovers. In Dumas en Bedford (reds.) 2007.
- . 2009. *Die sneeuslaper*. Kaapstad: Human & Rousseau.
- Venter, E. 2013. *Wolf, Wolf*. Kaapstad: Tafelberg.
- Versfeld, M. 2010. *Oor gode en afgode*. Pretoria: Protea Boekhuis.
- Viljoen, L. 2011. Resensie: Marlene van Niekerk – *Die sneeuslaper*. http://www.academia.edu/7011772/Resensie_Marlene_van_Niekerk_-_Die_sneeuslaper (12 Mei geraadpleeg).
- . 2013. Klimtol speel én besin. <http://www.litnet.co.za/Article/klimtol-speel-n-besin.html> (12 Mei 2014 geraadpleeg).
- Visagie, A. 2009. *Die sneeuslaper* deur Marlene van Niekerk. <http://blogs.dieburger.com/boekredaksie25/die-sneeuslaper-deur-marlene-van-niekerk> (18 Julie 2014 geraadpleeg).
- Windey, C. 2010. Leeuwerikspiegel. <http://www.dereactor.org/home/detail/leeuwerikspiegel.html> (5 Augustus 2014 geraadpleeg).
- Wolff, E. 2010. Selfkennis en verstandigheid in 'n tyd van politieke raserny. In Versfeld 2010.

Zimna, K. 2010. *Play in the theory and practice of art*. Ongepubliseerde PhD-proefskrif, Universiteit van Loughborough.

Eindnotas

1) Die merkwaardige verhaal van Anne Sullivan en Helen Keller is 'n sprekende voorbeeld. Cloete (2013:44) beskryf hoe Sullivan vir Keller uit die donker kapsule van doofheid, blindheid en stomheid laat ontsnap het deur spel en taal. Sy het begin deur 'n pop in Keller se een hand te plaas en dan in die palm van die ander hand die letters *d-o-l-l* te skryf. Toe Keller *d-o-l-l* die eerste keer reg teruggespeel het in Sullivan se hand, het sy gedink dis nêr 'n speletjie, maar “die wonder het gedaag”. Keller het begin begryp “daar is 'n woord vir elke ding, en elke konkrete ding en elke abstraksie (transendent) het 'n naam, en dat taal die grondslag van ons bestaan is [...]”

2) Navorsing oor relasionaliteit in Afrikaanse literêre tekste is uitvoerig beredeneer en weergegee in Nel (2012a en 2012b).

3) Die Griekse term *ergon* kan op verskillende maniere vertaal word, insluitend: *produk, proses van produksie, daad, aksie, taak, funksie*. Plato en Aristoteles gebruik die term om die unieke, essensiële, gepaste of enigste doelwit/oogmerk, funksie van mense en dinge te beskryf. In terme van kuns kan *ergon* geïnterpreteer word as die tradisionele identifikasie van 'n kunstenaar as maker, die hoogste vorm van *homo faber*, die maker van artistieke representasie van dinge (objekte, situasies, mense, idees) (Zimna 2010:72).

4) 'n Paradoks is 'n uitspraak wat met die eerste oogopslag 'n teenstrydigheid bevat. Indien 'n mens egter noukeuriger ondersoek instel, ontdek jy 'n dieperliggende waarheid wat die teenoorgestelde komponente van die stelling met mekaar versoen.

5) Vergelyk ook Kazemier (1968:9) se siening: “Het behoort tot de menselijke mogelijkheden om meer dan één relatie met de wêreld aan te gaan. Een van deze relaties lijkt *een dubbele verhouding als zodanig* te zijn en een wêreld te ontmoeten, die in haar *zijnsvorm dubbelzinnig* is. (Oorspronklike beklemtoning)

6) Zimna (2010:37) verduidelik soos volg: “Bateson approaches play as a frame for action. Within this frame, as he writes, ‘persons find themselves playing’. According to him the shift from noun to verb, reveals flexible and mobile character of play and locates it primarily as a social process.”

7) Frow (2002:333) skryf verhelderend oor hierdie aspekte van die raam:

Every aesthetic object or process has a frame or frames peculiar to it. Since the frame is not simply a material fact, it can be multiple – the frame of a painting, for example, may be reinforced by the broader frame of the museum – and we could think of the “edge” of the work as a series of concentric waves in which the aesthetic space is enclosed.

8) Van Niekerk (2009:94).

9) 'n Bladsynommer sonder skrywersnaam en publikasiedatum verwys in hierdie afdeling telkens na Van Niekerk (2009).

10) Lang gekursiveerde gedeeltes uit *Die sneeuslaper* is telkens dié van Van Niekerk soos oorspronklik in die teks.

11) In die slotverhaal is daar 'n verwysing na die lewerikspieël wat dien as *speelding* vir die

fotograaf – ’n spieëltjie wat gedraai word om lewerike te hipnotiseer sodat hulle uit die lug val om geskiet te word. Viljoen (2011) interpreteer die verwysing daarna tweërlei: as die wyse waarop die kunstenaar gehipnotiseer en selfs lamgeslaan kan word deur die veelvuldige fasette van die werklikheid, en as die gewetenlose wyse waarop die kunstenaar kan omgaan met dit wat hom kan inspireer. In die konteks van die spel sou dit moontlik ook kon sinspeel op die wyse waarop die skrywer en/of leser gehipnotiseer word om die magiese speelwêreld binne te gaan.

12) Ook hier is sprake van Zimna (2010:77) se argument dat spel ook ’n raam is, maar nie in besit is van ’n spesifieke inhoud nie, en juis dit wat omraam word transformeer en etiketteer as *spel*.

13) Van Heerden (2013:35): “Wanneer ek speel, is ek ek. Homo ludens, die spelende dier, die geliefde van die groen mannetjies, ek en die skuurgeluid van tou teen klimtol en die ratsheid van hak en kuitspier en pols en palm.”

14) ’n Bladsynommer sonder skrywersnaam en publikasiedatum verwys in hierdie afdeling telkens na Van Heerden (2013).

15) Vergelyk ook Gadamer se opvattinge in hierdie verband.

16) *Sinergie* is ’n woord afkomstig van die Griekse woord *sun-ergos* – om “saam te werk” (Zimna 2010:86).

17) Dit is insiggewend dat Zimna (2010:81) die sondebok op direkte wyse met spel in verband bring:

Here emerges yet another figure in the chain of *pharmakon*'s embodiments: *pharmakos* – the scapegoat. [...] *Pharmagos* is then another metaphor of play – the means of the positive *and* negative transformation, infection *and* curatio, sin *and* salvation. It is also metaphor for play as the possibility of communal togetherness *and* exclusion. (Oorspronklike beklemtoning)

18) ’n Bladsynommer sonder skrywersnaam en publikasiedatum verwys in hierdie afdeling telkens na Venter (2013).