Die kultuurskeppende funksie en magiese ruimte van spel in letterkunde

Elizabeth Viljoen

The culture-creating function and magical space of play in literature
The iconic concept of the playing man (homo ludens) – as articulated by the Dutch cultural philosopher Huizinga – finds expression in the narrative structure of several Dutch and Afrikaans literary texts. The description and interpretation of play markers in De goede zoon *(2018) by Rob van Essen and* Klimtol *(2013) by Etienne van Heerden lead to the concept that both the narrative structure and the literary text can be considered a form of culture-creating play. In this article it will be argued that the author of a text is a player of a game. The text is the culture-creating trick that is performed for the reader by the author. The role of the reader in the magical space of the reading game will also be considered.* Klimtol *will be discussed as an ode to games, tricksters, and tricks, and compared to the play discourse in* De goede zoon.

1. Die spelende mens

> Het boek [*Homo ludens*] geeft niets minder dan de gemene deler van cultuur en cultuurstadia, van primitief tot geacheveerd, van Oost en West. De kern van cultuur wordt gezocht in het spel, in de zin dat spel aan alle cultuur voorafgaat. *Cultuur wordt als spel en in spel geboren.* (Otterspeer, 2009: 220, my beklemtoning).

Die ikoniese konsep van die spelende mens ('homo ludens') – soos verwoord deur die Nederlandse kultuurfilosoof Johan Huizinga waarna verwys word in die bostaande motto deur Otterspeer – asook verwante aspekte van spel, word toenemend ontgin in eietydse Afrikaanse en Nederlandse romankuns. Waarom vind die mens spel so fassinerend? Huizinga (1951: 38) het bevind: "Het spel bindt en verlost. Het boeit. Het bant, dat wil zeggen betoovert."

Na aanleiding van Huizinga se stelling, ontstaan die volgende vrae: Kan letterkundige tekste ook gesien word as 'n spel? Indien wel, hoe sluit kontemporêre Afrikaanse en Nederlandse letterkunde aan by hierdie speldiskoers? Wie neem deel aan die spel? Hoe word die spelers deur die teks betrek? Hoe boei en betower hierdie spel die spelers?

Die eerste vraag is reeds in 1968 bevestigend beantwoord, toe 'n volle uitgawe van *Yale French Studies* gewy is aan die belangrikheid van die ludieke beginsel vir literêre ontleding. Volgens die redakteur, Jacques Ehrmann (1968: 55), kan die speler boonop ook gespéél word, as 'n voorwerp in die spel: "[T]he player can be its stakes (enjeu) and its toy (jouet)."

Om te ondersoek hoe kontemporêre Afrikaanse en Nederlandse letterkunde aansluit by hierdie speldiskoers, is twee tekste gekies wat hulle tematies sterk leen tot hierdie soort ondersoek, 'n bekroonde Afrikaanse roman en 'n bekroonde Nederlandse roman. Die doelstelling van hierdie studie is om die manifestasie van spel in respektiewelik *Klimtol* (2013) van Etienne van Heerden en *De goede zoon* (2018) van Rob van Essen te ondersoek[1].

Alvorens die twee tersaaklike romans binne die matriks van bestaande kultuurteorieë oor spel gelees word, sal daar 'n kort oorsig gegee word oor die teoretiese vertrekpunte oor spel en sal die romans binne die oeuvre van die twee skrywers geplaas word. Die twee tekste sal daarna op narratologiese, strukturele en filosofiese vlakke met mekaar vergelyk word, gevolg deur 'n ondersoek na die magiese rol van speel en die kultuurskeppende funksie van spel. Laastens volg 'n oorkoepelende gevolgtrekking wat spruit uit die ondersoek.

2. Teoretiese vertrekpunt oor spel as kultuurverskynsel

Daar word in hierdie ondersoek sterk geleun op die teorie van die Nederlandse kultuurhistorikus Huizinga. Sy teorie van spel vorm deel van 'n speldiskoers wat strek oor 'n periode van meer as 2500 jaar. Hieronder volg 'n kort oorsig van die geskiedenis en verloop van die diskoers in die Noordelike Halfrond en 'n opsomming van die hoofargumente van Huizinga.

> "Time (aion) is a child playing (pais paidzon), moving counters on a game board. The kingdom (basileie) belongs to the child (paidos)" – Heraklitus se 52ste fragment (waarop Huizinga steun), vertaal deur Miller (in Dursun, 2007: 70-71).

Die analitiese filosoof Yüsel Dursun (2007: 69-70) het bevind dat antieke Griekse filosowe soos Pythagoras en Heraklitus beïnvloed is deur Griekse Orfisme en dat godsdienstige oeuvres oor spel daarom belangrik is uit die oogpunt van filosofiese denke. Die kultuurskeppende funksie van spel kan ook gevind word in die antieke Hindoe-gesange oor die skepping, wat volgens die Vedanta ('n ortodokse sisteem van Hindoe-filosofie) ontstaan het vanweë god se spel ('lila' in Sanskrit).

Onder Kant se invloed was spel sedert die tweede helfte van die negentiende eeu nie alleen 'n sentrale teoretiese diskoers nie, maar ook van groot belang vir wetenskaplike navorsing. Hy onderskei tussen *Vernunft* (rede/reason) en *Spiel* (spel), waarop Schiller 'n teorie van kuns as spel ontwikkel. Die konsep van spel ondergaan in Nietzsche se werke 'n ingrypende verandering sodat spel die

enigste werklikheid word – die mens is nie alleen speler nie, maar ook speelding (Spariosu, 1982:13, 23, 25). Psigoanalitiese teorieë van spel beskou spel bloot as 'n biologiese funksie. Freud reken onder andere dat die kreatiewe skrywer dieselfde is "as the child at play" wat 'n fantasiewêreld skep waarin emosioneel belê word en wat met erns bejeën word (D'Angour, 2013:297).

In navolging van die antieke Grieke, veral Heraklitus, Plato en Aristoteles, beweer Huizinga in *Homo ludens* (aldus D'Angour, 2013: 296-297), dat alle vorme van kultuur ontwikkel het uit spel. Dit was Huizinga (1949: 173) se oortuiging dat die speelfaktor 'n vormende invloed gehad het op die gemeenskapslewe. Soos Otterspeer in die openingsaanhaling uitgewys het, was Huizinga oortuig dat *kultuur as spel en uit spel* ontstaan het. Ook Gadbois, Dallaire en Robidoux (2010: 17-22), in navolging van Huizinga, beskou spel en sport as teaters van wêreldbeskouings waar spel tot identiteitkonstruksie lei. Schroeder (1996: 147) het die volgende strukturele kenmerke van spel op grond van Huizinga se uitsprake geïdentifiseer:

- Spel handel om spel en het geen eksterne doel nie.
- Spel staan buite die ruimte van die alledaagse lewe.
- Spel word begrens binne 'n sekere tyd en ruimte, met 'n eie stel reëls.
- Spel is onstandvastig/tydelik en kan die speler totaal absorbeer, maar die illusie kan enige oomblik verbreek word deur die realiteit.

Huizinga (1949: 18) verwys na Plato wat die verbintenis gemaak het tussen spel en ritueel en die mens god se speelding genoem het. Die Platoniese vereenselwiging van spel met heiligheid, asook die sfeer van skoonheid en heiligheid word later in die artikel verken.

Caillois (in Riley, 2005: 110), die vernaamste revisionis van Huizinga se teorie van spel, identifiseer gapings in Huizinga se klassifikasie en ontwikkel vervolgens 'n sogenaamde 'grammatika van spel' as 'n manier om spel te klassifiseer volgens die áárd van die spel: 'agôn' (strydlustige vermoë), 'alea' (geluk), 'mimicry' (nabootsing) of 'ilinx' (duiseling of soeke na sensasie), asook die graad van vryheid, wat wissel van 'paidia' (onstuimigheid) tot 'ludus' (dissipline). Hy verdeel ook ludieke gemeenskappe in Dionisiese gemeenskappe, wat nabootsende spel ('mimicry') en duiselingwekkende spel ('ilinx') beoefen, en rasionele gemeenskappe, wat kompeterende spel ('agôn') en kansspel ('alea') behels.

Die eietydse tekste, *Klimtol* en *De goede zoon*, sal vervolgens aan die hand van die teoretiese parameters soos hierbo uiteengesit, verken word.

3. Plasing van die romans binne die oeuvre van Etienne van Heerden en Rob van Essen

3.1 *Oor Etienne van Heerden*

Etienne van Heerden het 'n omvangryke oeuvre en is 'n veelbekroonde, bekende skrywer in Afrikaans[2]. Van Vuuren (1989: 528) merk 'n toenemende betrokkenheid by sosiopolitieke kwessies in sy werke. Erasmus (2016: 879) voer aan dat Van Heerden in sy tekste worstel met vervreemding en die wanaangepastheid van die Afrikaner wat sukkel om psigies deel te word van Afrika. Volgens Erasmus (2016: 877) hou nie alleen strukturele aspekte van Van Heerden se werke tred met die tye nie, maar hou hy boonop sy oog op die tekens van die tye. Dit bevestig Van Heerden dan ook in die transkripsie van 'n onderhoud wat Opperman (2020) met hom gevoer het:

> Op hierdie manier skep jy 'n eerste weergawe van die geskiedenis. As die joernalistiek die fourth estate is, en sosiale media die fifth, eis ek nou die sixth estate vir hierdie soort dokumentêre fiksie op. Só 'n skrywer probeer 'n soort amanuensis van sy tyd te wees; hy's dalk meer skriba as fabuleerder of spinner.

Soos Goggin (2020) tereg meld, skrywers van literêre tekste – in hierdie geval Etienne van Heerden – was nog altyd bewus van fiksie se ludieke verhouding tot die wêreld van diskoers. Hoe het Van Heerden met hierdie ludieke verhouding in die roman *Klimtol* te werk gegaan? In die kort opsomming hieronder en ook in die resensies oor die roman word dit duidelik dat spel 'n sentrale rol speel in die roman.

3.2 *Oor* Klimtol

> "Pa, ek het 'n talent vir die klimtol en dit is my erns."
>
> "Dis 'n speelding en dis geen werk wat tot selfrespek sal lei nie, jy gaan jou siel verloor en wie neem 'n man ernstig op wat trieks gooi?" (Van Heerden 2013 :129)

Klimtol handel oor twee randfigure. Die een is Ludo Loeloeraai, wat 'n bekende klimtolspeler is. Die ander is Snaartjie Windvogel, 'n vioolspeler wat vlug van mensehandelaars. Die twee karakters kan herken word uit vorige werke van Van Heerden, merk Viljoen (2013) op, naamlik in *Gifkaroo* en *In stede van die liefde*. Van der Merwe (2021) identifiseer ook die Snaar-karakter in Van Heerden se 2019-roman *Die biblioteek aan die einde van die wêreld*, en wys op die subtiele

naamverandering – Snaar in laasgenoemde roman is die Saar/Snaartjie van *In stede van die liefde* en *Klimtol.*

Die roman word deur Painter (2014) beskryf as 'n ode aan spel. Soos in vorige romans, aldus Van Niekerk (2013), verken Van Heerden 'n derde ruimte, wat geskep word deur magiese realisme as vertelmodus – "die ruimte wat Snaartjie Windvogel teen wil en dank bewoon", verklaar Van Heerden tydens hulle onderhoud. So ook Ludo Loeloeraai.

Klimtol kan dus gesien word as 'n sleutelroman in Van Heerden se oeuvre, weens die gebruik van karakters en temas wat dui op 'n voortsetting van voorafgaande en daaropvolgende romans.

3.3 *Oor Rob van Essen*

Sedert sy debuutroman 'n kwarteeu gelede gepubliseer is, is Van Essen 'n belangrike stem in Nederlandse letterkunde (Demarbaix, 2019). Sy werke is vir verskeie literêre pryse genomineer, insluitend *Visser* wat gepubliseer is in 2008 en op die kortlys was van die 2009-Libris Literatuur Prijs en *Hier wonen ook mensen* wat in 2014 gepubliseer is en aangewys is as die wenner van die 2015-J.M.A. Biesheuvelprijs vir die beste Nederlandse kortverhaalbundel. Met *De goede zoon* wen hy die gesogte Libris Literatuur Prijs in 2019.

Van den Bergh (2019) beskryf Van Essen as 'n prototipiese 'skrywer se skrywer'. Ten spyte van die speelsheid en ironie wat kenmerkend is van sy skryfstyl, sukkel die algemene publiek aanvanklik om aanklank te vind by Van Essen se werke, moontlik – redeneer Van den Bergh – vanweë die essayagtige, poëtiese styl. Volgens Van den Bergh word Van Essen deur medeskrywers soos Grunberg en Wiering beskou as een van hulle geliefkoosde skrywers, waarskynlik omdat hy deur letterkunde kommentaar lewer op letterkunde. Een van sy vorige romans, *Winter in Amerika*, handel oor 'n skrywer wat sy memoires opteken – en is benut as 'n gulde geleentheid om 'n parodie te maak van die literêre bedryf.

Reeds in vorige werke speel Van Essen met die idee dat daar maar 'n vae skeiding is tussen fiksie en werklikheid, "dat die twee werelden parallel aan elkaar kunnen lopen" (Peppelenbos, 2017). Van Lighten (2012) beskryf dan ook Van Essen se roman *Alles komt goed* as 'n "meesterlijk spel" met fantasie en werklikheid.

Die speelse aard van Van Essen se werke word heel dikwels in resensies uitgewys: "Van Essen schrijft met zwier en speelsheid" (Rob van Essen – *Miniapolis*, 2021) en "niet alleen speels, maar ook bereslim" (*Een man met goede schoenen* – Rob van Essen, 2020) en daarom sal hierdie studie die soeklig werp op die speldiskoers in sy bekroonde werk.

3.4 *Oor* De goede zoon

Die keurkomitee van die Libris Literatuur Prijs van 2019 beskou *De goede zoon* as 'n rare kombinasie van speelsheid en erns, deursigtigheid en raaiselagtigheid (Rob van Essen – *De goede zoon*, 2019). Hierdie teenstellings toon heel duidelik die ludieke aard van Van Essen se werk, soos ook in die onderstaande aanhaling gedemonstreer:

> Werk jij nog steeds bij de Dienst? vraag ik.
>
> En daar rijden we nu, zegt Lennox. Op jacht naar de schat. Het is inderdaad een stripverhaal hè, verbaast het jou ook niet dat onze teksten niet in ballonnetjes boven ons hoofd zweven?
>
> Je hebt mijn vraag niet beantwoord, zeg ik.
>
> Dat weet ik, zegt Lennon (Van Essen, 2018: 159).

Die wennerblad beskryf die roman met "al zijn bizarre invallen, groteske wendingen, lijnen en lagen" as 'n werk wat besin oor die betekenis van ons lewe in die hedendaagse tyd, met 'n oorvloed vrye tyd en luukshede omdat robotte en rekenaars die mense se werk namens hulle doen. Boonop kry iedereen 'n basisinkomste (Van der Pol, 2019). Dit is egter ook 'n tydperk – die nabye toekoms (Van den Bergh, 2019) – waartydens alles en almal voortdurend gemonitor en wanneer nodig geag, gekorrigeer word. Hoe sal 'n mens reageer op 'n bed wat jou groet nog voordat jy behoorlik wakker is en boonop met 'n rits feite en gesondheidsvoorstelle bombardeer?

> Goedemorgen, zegt het bed, u heeft zeven uur drieëndertig minuten in bed doorgebracht, waarvan u vijf uur vierenveertig minuten heeft geslapen. Gezien het gemiddelde voor uw leeftijd kan ik u aanraden...
>
> Stil, zeg ik (Van Essen, 2018: 141).

Die naamlose verteller, ongeveer sestig, het as skoolverlater by die Argief gewerk, wat hom in kontak gebring het met Lennox, Guido en De Meester (Van Essen, 2018: 18-21). Hierdie drie skimagtige figure blyk met verloop van tyd by "de Dienst" te werk – 'n geheimsinnige organisasie, wat te doen het met virtuele realiteit (Van den Bergh, 2019), en herinner aan Big Brother van George Orwell se distopiese roman *Nineteen Eighty-Four* (Schouten, 2018). Wanneer die hoofkarakter se vrae te lastig word, besluit die organisasie dat hy verder moet reis met 'n selfstuurmotor. Dié raak nie net diep in gesprek met die karakter nie, maar is selfs besorg oor hom:

> Ik moet u hier afleveren meneer, ik kan niet anders, ik heb de afgelopen dagen herhaaldelijk geprobeerd andere wegen in te slaan maar dat kon niet. Ik moet u hier afleveren, ik mag u niet mee terugnemen maar ik kan u wel vragen niet naar binnen te gaan. Maak er een plotloze thriller van (Van Essen 2018: 351).

Soos *Klimtol* in die geval van Van Heerden, kan *De goede zoon* dus gesien word as sleutelteks in die oeuvre van die skrywer, Van Essen, juis omdat dit ook tematies aansluit by tekste wat dit voorafgegaan het en ook daarop volg. Die ludieke aard van die roman *Klimtol* word deur die skrywer self beklemtoon en resensente wys dit uit in *De goede zoon*, maar speel spel ook 'n integrale deel op narratologiese, strukturele en filosofiese vlak? Tot watter mate is daar ooreenkomste tussen die tekste op hierdie vlakke? Hierdie vrae gaan in die volgende afdeling ondersoek word.

4. Die rol van spel in die romans op narratologiese, strukturele en filosofiese vlak

Om te bepaal hoe hierdie romans by die speldiskoers aansluit, word eerstens gekyk na die strukturele en narratologiese aspekte van spel wat deur resensente uitgewys is en dan word die inhoud ontleed aan die hand van Huizinga se kenmerke van spel. Daarop volg 'n filosofiese ondersoek na die rol van spel om kultuur te skep sowel as na die literêre kritikus se rol.

4.1 Klimtol*: Ode aan spel, trieksters en spelers*

Klimtolspel is 'n integrale deel van die romanstruktuur, toon beide Viljoen (2013) en Painter (2014) aan, deur te verwys na die direkte en doelbewuste verband tussen Huizinga se *Homo ludens* en Van Heerden se *Klimtol*. In die erkennings aan die einde van die roman bedank Van Heerden (2013: 345) sélf vir Willem Otterspeer omdat laasgenoemde "sy essay 'De speelse mens', of, in Engelse vertaling, 'Man the Player – Huizinga's Homo ludens Revisited', aangestuur het". Sien onder "Die spelende karakter in *Klimtol*" hoe selfs die name van die twee primêre karakters deel vorm van hierdie spel.

Met die eerste oogopslag is daar vele betekenisdraende newetekste wat in die romans as spelmerkers uitstaan, soos die foto van die klimtolspeler op beide die voorplat en agterblad. 'n Foto van die skrywer, Etienne van Heerden, wat in 'n gehurkte posisie sit terwyl hy klimtol speel, verskyn ook aan die binnekant van die agtervlak (Viljoen, 2018: 88).

Die romantitel "sinjaleer reeds alles wat met spel te make het" (Viljoen, 2018: 92). Nel (2015: 184) merk op dat die roman in 'trieks' eerder as 12 hoofstukke

verdeel is, met die name van die onderskeie trieks wat telkens as hoofstuktitel dien. Die eerste hoofstuk is byvoorbeeld "Triek Een" waaronder die subtitel "*Die Spinner*" (7) verskyn. Daarop volg 'n noukeurige verduideliking van hoe hierdie triek uitgevoer moet word. Die inhoud van die hoofstuk word ook telkens deur die Afrikaanse naam van die triek verraai, soos hoofstuk/triek elf wat aangedui word as "*Huis toe* ('*Home run*')", en handel oor die gebeure nadat Ludo, Doris en Elsabé terugkeer uit die buiteland (308-338).

Oorweeg 'n mens die strukturele kenmerke van spel soos geïdentifiseer deur Huizinga en opgesom deur Schroeder, kan dit as volg toegepas word op die teks:

4.1.1 Spel handel om spel

Spel behoort nie gespeel te word ter wille van 'n eksterne doel nie, maar bloot ter wille van spel. In die roman speel Ludo kompulsief met sy klimtol; dit is altyd by hom: "Hy hou die klimtol effe versteek onder die hand wat op die kroegtoonbank rus en weet hulle sal eers die toutjie om die middelvinger sien, en dan die yo-yo" (Van Heerden, 2013: 67).

Daar was egter 'n stadium dat sy spel 'n vorm van werk was, toe hy by Coca-Cola gewerk het. Selfs toe was dit egter direk in stryd met sy pa en die gemeenskap se siening van werk:

> "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 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."
>
> Hy't afgekyk na sy hande. "Pa ... " (Van Heerden, 2013: 151; my kursivering).

Hieruit blyk die ideologie van die tyd: die man moet werk ter wille van 'n gesin ('n heteronormatiewe verhouding, die verwagting om kinders te hê, die manlike broodwinnaar), bydrae tot 'n eie volk (die Afrikaner) en tot die regering ('n Suid-Afrika waar apartheid seëvier).

> Een nag, wanneer hy in die Karoo langs die pad stilhou, spreek die insittendes van 'n vlieënde piering hom toe oor die toekoms van spel en sien hom as die profeet van 'n nuwe era:
>
> En hulle deel hom daardie nag in die piering mee dat die geskiedenis van speel op aarde totaal gaan verander. Werk gaan verdwyn, en speel en toekyk hoe ander mense speel – dit gaan die mensdom se groot verdryf word. Tydverdryf en werk gaan een word. En hy, so't hulle hom meegedeel, is 'n vroeë profeet.

> Terwyl ander [...] in die sweet van hul aanskyn hul brood verdien, gee hy die toon aan. Hy is 'n entertainer [...]
>
> En hulle't hom hul evangelie meegedeel: Mensekinders, hou op arbei en wroeg en versamel en sweet. Berei julle voor vir die nuwe aarde wat julle gaan beërwe. *Die tyd van speel kom* (Van Heerden, 2013: 111-112; my beklemtoning).

Sy werk is dus nie werk nie, maar die begin van die era van speel. Speel as 'n vorm van werk en werk as 'n vorm van speel kan daarom gesien word as 'n manier om die kultuur van die samelewing te beïnvloed, om te rebelleer teen die outokratiese bestel en sodoende 'n andersoortige kultuur tot stand te bring.

Hierdie era van speel sluit nou aan by Van Essen se roman, aangesien *De goede zoon* in die nabye toekoms afspeel en juis sodanige era uitbeeld, wanneer almal 'n basiese inkomste verdien en nie meer werk nie. Dit wil dus voorkom asof die roman uiters geskik is om aan die hand van Huizinga se spelteorie te ontleed, wat hieronder sistematies gedoen word, met Huizinga se kenmerke van spel as riglyn.

4.1.2 Spel staan buite die ruimte van die alledaagse lewe

Tydens spel gaan die hoofkarakter Ludo "die droomtyd van speel in [...] en dan gebeur wat Doris automatic writing noem, hy weet nie meer wat hy doen nie want sy lyf het oorgeneem en sy triek is soos die biologie van sy liggaam, dis 'n diktaat, dis daar en dit gaan aan en dit stoot energie deur sy are en hy kan dit nie stop nie" (Van Heerden, 2013: 255).

Van Heerden verken veel meer as net die ruimte van spel binne die verhaalkonteks. Hy lê 'n verband tussen die karakter se spel en die literêre spel wat die skrywer en die leser betrek. Wat hy in die roman wou ondersoek, is juis die tussenruimte – die sogenaamde derde ruimte – tussen spel en werk, en tussen die werklikheid en die verhaal oor spel wat binne hierdie konteks ontstaan het.

Die aanloklikheid van hierdie derde ruimte, vir die klimtolspeler en die skrywer, is wat Van Heerden interesseer – die ruimte wat binnegegaan word as jy ernstig speel, as jy "ingestel is op die intelligensie van jou handpalm" (Stehle, 2013). Hierdie derde ruimte behels vir Van Heerden twee dinge. Die op-en-af en heen-en-weer beweeg van die klimtol dien as 'n metafoor vir die skrywer se beweging tussen die hede en die verlede, veral na onafgehandelde temas en onbeantwoorde vrae in sy oeuvre (Viljoen, 2013).

Verder skep magiese realiteit, wat Van Heerden gebruik as vertelmodus, 'n derde ruimte tussen magie en realiteit (Van Niekerk, 2013). Hierdie tussenruimte van speelwerk word dus vir Van Heerden nie alleen die *magiese ruimte* van die karakters in die boek nie, maar ook van die *skrywer binne sy oeuvre*. Nie alleen

staan spel – die karakter s'n, maar ook die skrywer s'n – buite die ruimte van die alledaagse lewe nie, maar dit plaas die speler binne hierdie towerkring.

4.1.3 Spel word begrens met 'n eie stel reëls

Caillois (1961: 49) bestempel die ruimte waarbinne spel plaasvind as "magies". Huizinga (1949: 10; 1950: 39) praat daarvan as die "tooverkring" ("magic circle"). Hierdie is die beskrywing wat die karakter Doris, Ludo se kleindogter alhoewel sy dit nie geweet het nie, ook gebruik: "Oom gaan nou die magic circle join" (Huizinga, 2013: 197).

Soos met die vorige reëls, kan Ludo se klimtolspel egter nie as suiwer spel gesien word nie, omdat dit tydens sy loopbaan werk was. Saam met sy kleindogter neem hy deel aan 'n kompetisie, wat Huizinga wel as suiwer spel sien. Binne die konteks bevind Doris se ouma egter dat Ludo in 'n parallelle wêreld geleef het, wat anders was as die "daaglikse bestaan van gholf, rugby, NP-politiek en kerk" (Van Heerden, 2013: 164 en 184). Sy hele lewe en nie net die tye wanneer hy met die klimtol speel nie, vind plaas binne hierdie anderste of magiese wêreld. Hoewel hy kan, wil hy nie die illusie verbreek nie.

4.1.4 Spel is onstandvastig of tydelik

Die vermaaklikheidskunstenaar het 'n houvas op sy gehoor, wat 'n magsverhouding tot stand bring. Dit is deel van die *illusie* rondom spel en die kunstenaar. As klimtolkampioen het Ludo trieks opgevoer voor skoolgehore en in klein dorpies, waar hy vroue, wat oor hom geswymel het, en kinders, wat sy spel wou naboots, betower het.

"Hulle [die kinders en vroue] was aan sy toutjie, asof hulle self 'n klimtol was, hier teen sy bors." Die effek van die gehoor se applous op Ludo word in die roman uiteengesit in die toneel waar hy in die skoolsaal optree: "Applous het hom oorweldig" (6-9). Die oomblik wanneer die applous ophou, beweer Caillois (1961: 49), word die illusie verbreek. Dit is hierdie illusie wat daartoe lei dat speel 'n vorm van skoonheid word, wat deur ritme en harmonie bepaal word. Ook wanneer die ritme en harmonie onderbreek word, word die illusie verbreek – die towerkrag wat die kunstenaar op die gehoor het. Maar die speler word ook betower deur die gehoor.

Benewens die voor die hand liggende spelmerkers soos die titel, bandontwerp en hoofstukindeling, is die magiese rol van spel as deel van die narratologiese en filosofiese struktuur in Van Heerden se roman verder uitgelig. Hierdie skrywer hou nie noodwendig by Huizinga se strukturele kenmerke van spel nie, maar

deurbreek voortdurend die reëls op ’n speelse manier, op soek na die magiese ruimte tussen werk en speel asook tussen werklikheid en illusie. Dit opsigself kan gesien word as ’n spel wat die skrywer met die leser speel en waaraan later meer aandag gegee gaan word.

4.2 *Die speldiskoers in* De goede zoon

Soos die geval is met Van Heerden se *Klimtol*, sou ’n mens verskeie aspekte van spel in *De goede zoon* kon ondersoek. Die skets van ’n trem op die voorblad en ’n blik op die inhoudsopgawe waar gesien kan word dat die afdelings in dae verdeel is, skep eerder die indruk van ’n reis as ’n spel. Hierdie reis is egter ’n kat-en-muis-spel. Die hoofkarakter word deur ’n sogenaamde vriend en voormalige kollega op ’n reis geneem met ’n baie vae eindbestemming en doel:

> [...] hij belt om me te vertellen dat Bonzo zijn geheugen kwijt is en dat wij naar hem toe moeten om daar wat aan te doen. Nog steeds erg toevallig trouwens, want Bonzo en De Meester zijn een en dezelfde persoon. Niet zijn hele geheugen, zegt Lennox, alleen dat deel van zijn leven dat wij voor hem hebben verzonnen. Nou ja, wij – jij vooral; we hebben je nodig (Van Essen, 2018: 21).
>
> Ik vroeg Lennox of we weer naar het klooster gingen en hij zei: ja en nee, dus daar schiet ik niet veel mee op (Van Essen, 2018: 27).

Van den Bergh (2019) beskou die gebeure in die roman as ’n ‘apokaliptiese spektakel’ waartydens die verteller ’n passiewe toeskouer is. Die roman is gesetel in ’n tyd van speel, wanneer niemand meer hoef te werk nie omdat almal ’n basiese inkomste verdien en robotte al die werk doen. Die mensdom probeer hulself besig hou, soms met kultuuraktiwiteite soos skryf of om kunsmuseums te besoek, soms met pelgrimstogte en karnavalle. Die hoofkarakter se reis eindig voor ’n groot, somber gebou wat omring is deur modder- en asbedekte pelgrims wat moontlik dans of moontlik veg. Tussen vure “steekt uit de modder een zwartgeblakerd stel ribben omhoog als de resten van een mechanisch reuzenhert, of het half vergane wrak van een schip” (Van Essen, 2018: 350-351).

Schouten (2018) beskryf die pratende motor, wat die vertellende hoofkarakter moet neem na die eindbestemming nadat Lennox onttrek het, se gedrag as beide ironiese kritiek op wetenskapfiksie en kenmerkend van ’n distopiese wêreld, waarin robotte vir en namens die mens probeer dink. Die mensdom is verveeld omdat die lewe oppervlakkig word – niemand het meer ’n funksie of doel nie omdat almal ’n basisinkomste verdien. Kinders het rugsakke wat hulle spontaan volg. Motors lewer selfs seksuele dienste. Dus leef mense bisarre fantasieë uit en sluit Big Brother-

agtige komplotte. Schouten (2018) reken dat Van Essen die stelling probeer maak: Wat sal van ons identiteit oorbly indien die toekoms só uitspeel?

> Ik heb niet opgelet waar we naartoe gingen, Lennox duwt een glazen deur open, we zijn bij het hotel waar we blijkbaar gaan overnachten. [...] Eigen naam gebruiken? Vraag ik voordat ik mijn gegevens invoer op de toetsenborst van de receptierobo. Waarom niet, zegt Lennox, tenzij je iemand anders wil zijn, maar daar is het misschien te laat voor. Te laat? Ja, hoe oud ben je inmiddels, zestig? O, op die manier. De receptierobo glimlacht, om de zoveel seconden trekt hij zijn lippen in een vriendelijk bedoelde grimas die een ironisch geduld uitstraal [...] (Van Essen, 2018: 44).

Buiten die kat-en-muis-spel, beklemtoon die 'skaakdiskoers' (wat later in meer detail behandel word) die magsdiskoers in die roman. Die verteller is as jong man altyd deur Lennox geklop wanneer hulle skaak gespeel het (Van Essen, 2018: 35). Die mans werksaam by die Argief ontwikkel boonop 'n perverse skaakspel uit die 64 vensters van die meisieskoshuis teenoor hulle gebou (Van Essen, 2018: 103 – sien meer hieroor in 4.3.2.) Hierdie situasie speel ook uit in die dekades wat daarop volg, wanneer die verteller besef dat hy soos 'n pion rondgeskuif is deur die geheime organisasie en dat nie alleen hy nie, maar die hele mensdom dopgehou en beheer word – vrywillig!

Ook die 'karnavaldiskoers' sluit aan by die speldiskoers, maar is boonop deel van die skrywer se literêre spel. Van den Bergh (2019) verwys na die dorp waarheen die twee hoofkarakters per toeristebus reis, waar "permanent carnaval wordt gevierd, met de naam (*wink wink*, *nudge nudge*) Mersbergen". Van den Bergh en by implikasie Van Essen verwys hier na Jan van Mersbergen se roman *Naar die overkant van de nacht* (2014) wat volgens Serdijn (2014) handel oor die "Vastelaovend, het Limburgse carnaval". Van Essen word beskou as 'n tipiese 'skrywer se skrywer' juis vanweë die talryke verwysings na ander literêre werke en kuns. Volgens Van den Bergh "knipoogt" Van Essen In *De goede zoon* na buitelandse meesters soos Paul Auster, Philip K. Dick, Jorge Luis Borges en Franz Kafka wat hulself ook bemoei met die literêre spel en die grense van verhaalrealiteit besoek.

Van der Pol (2019) identifiseer verskeie motiewe in die roman, waaronder die "queestemotief" (kruistogmotief), die skrywerslewe, die dood van kuns, die Big Brother-motief, die dood, angs, demensie en geheueverlies, geloof en toekomsproblematiek. Die kruistogmotief behels 'n langdurige en gevaarlike soektog na 'n persoon of voorwerp, waartydens die held ten spyte van talle hindernisse 'n feitlik onmoontlike opdrag moet uitvoer. Die doel is om ewewig te bring na 'n chaotiese wêreld, wat omvergewerp is deur kragte van buite oftewel die sogenoemde 'Ander Wêreld' of wêreld waarin chaos heers (Vis, Verkruijsse,

Van Gorp, e.a., 2012). Die verteller in die roman word dan ook deur 'n vroeëre kollega, Lennox, op 'n reis geneem om iemand uit die verlede se geheue te herwin – 'n geskepte geheue, deur die verteller. Waarheen hulle reis en wat presies hom te doen staan, is egter vir die verteller 'n duistere saak, meestal omdat hy nie oplet nie en ook nie vra nie (Van Essen, 2018: 44-48). Die verteller ervaar die reis so verwarrend soos 'n doolhof: "Want we zijn alweer een paar keer afgeslagen en ik heb nu al geen idee meer van de weg terug (Van Essen 2018: 260)."

Die roman sluit dus ook aan by die 'doolhofdiskoers' en word deur Van der Pol (2019) beskryf as "een tocht door een labyrint vol vreemde gebeurtenissen". De Maertelaer (2019a) beskryf die roman self ook as "een narratologisch labyrint waarin het heerlijk verdwalen is". Beide die vertellende hoofkarakter en die leser ervaar die roman as 'n doolhof. 'n Doolhof deur die verteller se gedagtes en herinneringe, deur Nederland tot in Frankryk, en binne sy voormalige kollega Bonzo se kop wanneer drie van hulle aan masjiene gekoppel word om hulle geheue uit te wis. Die skrywer keer grootse motiewe op 'n speelse wyse om deur 'n onbetroubare verteller. Voortdurend moet die leser besin of die teks fiksie, illusie of werklikheid is (Van der Pol, 2019). Die leser wonder byvoorbeeld of die verteller dalk in die eerste hoofstuk aan die slaap geraak het op die stoel van sy moeder, wat hy ná haar dood na sy woonstel geneem het, en al die gebeure droom. Die skrywer en verteller-as-skrywer is immers bekend vir hulle plotlose romans wat die leser kan ervaar as 'n doolhof sonder 'n uitgang.

Weens die talle geheime organisasies, die doolhof- en die karnavaldiskoers in *De goede zoon*, sou die literêre kritikus sterk kon leun op Caillois (1961: 87) se teorie van spel. Hy het twee opponerende spelgemeenskappe onderskei, naamlik Dionisiese en rasionale gemeenskappe. Die gemeenskap in hierdie roman herinner aan eersgenoemde – 'n kombinasie van nabootsende spel ('mimicry') en duiselingwekkende spel ('ilinx'). Sodanige gemeenskappe word dikwels gereguleer deur maskers en besetenheid. Niks is op die oog af soos wat dit voorkom nie en selfs die lesers voel asof hulle rondtol op 'n mallemeule. Barnes (2014: 25) wys daarop dat die vermaaklikheidsbedryf (wat karnavalle insluit) vir eeue gebruik is as toestelle van sosiale manipulasie en oorheersing en gebruik word om klasseverskille in stand te hou. Dit is in teenstelling met die gemeenskap in Van Heerden se roman, wat gesien kan word as 'n rasionele gemeenskap waarin kompetisie en kansspel die oorheersende vorme van spel is.

Gegewe die talle ludieke invalshoeke soos hierbo bespreek, ontstaan die vraag of Huizinga se strukturele kenmerke van spel toegepas kan word op die teks. Huizinga (1949: 47-51) reken dat kultuur nie begin *as* spel en *uit* spel nie, maar *in* spel. Omdat spel ouer en oorspronkliker is as alle kultuur, was die antitetiese en agonistiese basis van kultuur volgens Huizinga van die begin af aanwesig.

Kompetisie en vertonings as vermaak spruit dus nie *uit* kultuur nie, maar gaan dit *vooraf.* Ernstige oorlog, 'n ligte kompetisie en werklike spel was in antieke tye almal één fundamentele idee, naamlik 'n stryd teen die noodlot wat gebonde was aan reëls. Die dryfveer in hierdie roman is die antagonistiese spel tussen die verteller en sy voormalige kollegas en die bostaande ludieke invalshoeke vorm kleiner dele van hierdie plot. Dit wil dus voorkom asof hierdie roman weliswaar uiters geskik is vir sodanige toepassing:

4.2.1 Spel handel om spel

Kompetisies toets krag, kennis, kunsvaardigheid, behendigheid, prag of rykdom. Die deelnemers kompeteer byvoorbeeld met hulle vernuf, wapens, liggaamskrag, skoonheid, 'n dobbelsteen – selfs bedrog en lis. Selfs kullery kon nie in argaïese kulture die ludieke aard van die wedstryd ophef nie. In antieke letterkunde het skelmstreke 'n kompetisietema en spelfiguur geword (Huizinga, 1949: 51-52).

Die vertellende hoofkarakter in *De goede zoon* en die karakter Lennox probeer mekaar voortdurend uitoorlê met hulle verstandelike vermoëns. Lennox probeer die verteller oorreed om saam met hom op reis te gaan om Bonzo, nog 'n voormalige kollega, te help met sy geheueverlies – die deel van sy geheue wat die verteller destyds vir hom geskep het. Tydens hulle eerste kontak in jare probeer die verteller die indruk wek van iemand wat so 'n ryk en druk lewe lei dat name van vroeër "niet meteen een belletje doen rinkelen". Maar Lennox vind dit amusant, omdat hulle die verteller nog al die jare monitor en presies weet hoe sy loopbaan sukkel om op dreef te kom (Van Essen, 2018: 21-22).

In ons moderne samelewing mag hierdie spioenering na werk klink, maar volgens die antieke beginsel is dit bloot 'n magspel: 'n kompetisie of 'n raaisel wat opgelos moet word. Kompetisies dien as bewyse van meerderwaardigheid. Die doel is om die opponent te uitoorlê, om die spel te wen. Die etiese ideaal van die antieke aristokrate was 'aretē' (uitnemendheid), 'n ideaal wat oorgeneem is deur filosowe soos Heraklitus en Plato. 'Aretē' behels militêre bekwaamheid in 'n agonistiese gemeenskap – tot voordeel van die polis (stadstaat) – met kwaliteite soos fisiese krag, intellek, uithouvermoë, strategiese beplanning en heldhaftigheid (Spariosu 1982: 14-15). En soos hierbo genoem, sluit dit nie kullery uit nie.

Die kat-en-muis-spel in *De goede zoon* is enersyds 'n spel tussen die vertellende hoofkarakter en sy voormalige kollegas, maar ook 'n stryd tussen die moderne mens en 'n samelewing wat beheer word deur moderne tegnologie, vooruitgang en outokratiese magte. In hierdie opsig sluit dit ten nouste aan by Van Heerden se roman, waarin die hoofkarakter rebelleer teen 'n outokratiese samelewing wat 'n sekere lewenstyl voorskryf en as die norm aanvaar.

4.2.2 Spel staan buite die ruimte van die alledaagse lewe

Die oomblik dat die vertellende hoofkarakter besluit om Lennox te vergesel op hierdie reis om Bonzo se geskepte geheue te gaan herstel, word hy deel van die spel (wat vergelyk kan word met die argetipiese kruistog). Dit neem hom weg uit sy alledaagse bestaan:

> Waar zit hij, waar moeten we naartoe? Vraag ik, alsof het al vaststaat dat ik met Lennox meega. En waarom ook niet, ik heb toch niets te doen. Het kamertje van mijn moeder is leeg en mijn uitgever wil mijn boek niet uitgeven.
>
> Dat merk je vanzelf wel, zegt Lennox. Ik ben al om, vanwege deze vier woorden die hij heeft gebruikt: *we hebben je nodig* (Van Essen, 2018: 24).

Schmitz (in Celano, 1991: 140-141) beskryf hierdie kenmerk van spel wat deur Huizinga geïdentifiseer is, as volg: "Within its boundaries and objectives the play-world exhibits a totality of meaning and value [...] a world of unreality which needs no justification from outside itself. It is a self-sealed world, delivering its own values in and for itself, the freedom and joy of play [...] it has no other object than itself".

Niemand dwing die verteller om deel te neem aan die spel nie. Soos vroeër aangedui, raai die selfbesturende motor hom aan om nie "naar binnen te gaan" en tog *kies* hy om voort te gaan met die spel:

> Waarom zou ik niet naar binnen gaan?
>
> Ik weet wat ze van plan zijn.
>
> Jij weet echt alles hè?
>
> Ik heb de palio van meneer Lennox gelezen toen hij me programmeerde. Nogmaals, ik weet wat ze willen gaan doen meneer, en ik ga het u vertellen ook, ik ben namelijk nogal op u gesteld geraakt de afgelopen dagen (Van Essen, 2018: 351).

Die verteller staan binne die magiese of geheime sirkel van die speelruimte. Hy kan nie en wil nie daaruit ontsnap nie. Binne daardie ruimte vind 'n tydelike opheffing plaas van die normale sosiale lewe. Dit is soortgelyk as die towersirkel, die tempel, die arena – verbode grond. Geheimhouding of binnekennis maak die spel soveel aanlokliker. Hierdie aantrekkingskrag beleef al die hoofkarakters in die twee romans – hulle kan hulle nie losskeur van die betowering nie en gee hulle hele lewe oor aan die spel.

4.2.3 Spel word begrens met 'n eie stel reëls

Omdat elkeen in die romansamelewing 'n basiese inkomste verdien en hulle werk oorgeneem is deur robotte, werk niemand meer nie en het die doel van hulle bestaan verdwyn. Die vertellende hoofkarakter gewaar 'n samedromming van pelgrims waarvan baie dieselfde eindbestemming as hy het, maar nie in die geheime sirkel toegelaat word nie (Van Essen, 2018: 356):

> Een aantal pelgrims heeft ontdekt dat ik naar binnen wil en komt spetterend en klotsend op me af. Openhouden! roepen ze, openhouden! De deur staat inderdaad op een kier en zwaait langzaam verder open. Ze hebben me bijna bereikt, ik stap gehaast naar binnen, de drempel over, twee in donkere pijen gehulde mannen schieten langs me heen naar buiten, stevige, forse verschijningen, ze nemen poses aan uit oude gevechtsfilms en slaan de voorste pelgrims tegen de grond, of beter gezegd, de modder in. De anderen druipen af, ik zie een paar van hen daadwerkelijk hun vuisten ballen, als bijrolspelers in een filmepos uit de jaren vijftig.

Spel het volgens Huizinga (1949: 9-10) 'n eie verloop en betekenis. Dit begin en ná 'n sekere tyd is die spel verby. Die tydelike opheffing van die normale gang van die lewe ter wille van spel kan veral waargeneem word in heilige spel of feeste, soos tydens 'n karnaval, toewydingseremonies of sportgeleenthede. Daar is 'n mate van misterie wat aan hierdie rituele gekoppel word. Terwyl die spel aan die gang is, is daar verandering, afwisseling, beurte, beweging, assosiasie en ontknoping. In *De goede zoon* begin die spel vir die vertellende karakter wanneer hy besluit om saam met Lennox op reis te gaan en eindig dit wanneer hy by sy bestemming arriveer.

Die speelruimte kan as 'n gewyde ruimte ervaar word – die towersirkel, die tempel, die arena, die verhoog, die tennisbaan, die geregshof. Elke spel beweeg binne 'n ruimte wat vooraf afgebaken is. Hierdie ruimte kan stoflik of denkbeeldig wees en kan opsetlik gekies word of as vanselfsprekend afgebaken word. Dikwels word die speelterrein gesien as verbode grond vir dié wat nie deelneem aan die spel nie. Dit is afgesonder van die gewone lewe en dikwels 'n omheinde of geheiligde terrein waarbinne spesiale reëls geld (Huizinga, 1949: 8-10).

In Van Essen se roman word die vertellende hoofkarakter op 'n reis geneem. Hierdie reis herinner aan die kruistogte of selfs ontdekkingsreise, wat onderneem is om 'n bepaalde doel te bereik en waartydens die deelnemers (dus spelers) verskeie hindernisse moes oorkom, ingewikkelde raaisels moes oplos ten einde 'n skat te vind en dikwels teenstand ervaar het. Die speler in die roman word mislei omdat hy reken dat die doel van die reis is dat hy die karakter Bonzo se geheue moet help herwin, wat hy help skep het, maar dit blyk dat dit eintlik oor die soeke

na diamante gaan. Dit is dus nie die eerste keer dat hy deur dieselfde karakters by 'n spel betrek word nie. In die ontknoping blyk dit dat die medespelers, wat soms aan sy kant was en soms teen hom, nooit buite die spel gestaan het nie, al was die hoofkarakter nie daarvan bewus nie. Tydens hulle spel is hulle besig om die hele samelewing te monitor en te manipuleer, wat 'n beduidende kultuurverskuiwing tot stand gebring het.

Vergelyk die rol van die teenstanders met dié in *Klimtol*, waar die spelende hoofkarakter juis in opstand kom teen die streng gereguleerde samelewing wat gekant is teen sy siening van speel as werk. In *De goede zoon* wil dit voorkom asof die samelewing juis binne 'n spel vasgevang is wat werk oorbodig maak.

4.2.4 Spel is onstandvastig of tydelik

Spel het 'n bekoring wat volgens Huizinga (in Otterspeer, 2010: 89) die spelers so betower dat hulle 'n "droomwêreld" of illusie betree – soos ook die geval is met die vertellende hoofkarakter in Van Essen se roman.

Die vertellende hoofkarakter in *De goede zoon* is 'n skrywer wat slegs een storie het om te vertel. Hy skryf oor en oor sy eie verhaal en kan nie wegbreek uit die mag van sy eie lewensverhaal nie – ook wanneer hy hierdie storie vertel in die roman. Wanneer hy gevra word om 'n nuwe identiteit te skep vir een van sy voormalige kollegas wat beskerm moet word ná 'n groot diamantdiefstal, gebruik hy sy eie kinderjare as inspirasie. Later gebruik hy dieselfde verhaal en dié van sy voormalige kollegas om 'n sepie te skryf. Ook in sy romans gebruik hy dieselfde materiaal. Sy uitgewer keur sy laaste manuskrip af, klaarblyklik omdat dit nie soos sy vorige romans 'n "plotlose thriller" is nie. Dit blyk egter dat hy keer op keer sy werk of kontrak verloor juis omdat hy telkens variasies van sy eie lewensverhaal vertel, wat Lennox en "de Dienst" sien as 'n verbreking van die geheimhoudingsooreenkoms wat implisiet gemaak is toe die verteller 'n nuwe identiteit moes skep om Meester, na dese ook bekend as Bonzo, te beskerm. Dit vind weer plaas as hy hierdie verhaal vertel (Van Essen, 2018: 63-66). Hy is dus so vasgevang in sy eie verhaal dat dit hom totaal absorbeer. Hy reken dat elke mens ten minste een verhaal het om te vertel en dat die meeste mense dit sal moet versin, terwyl hy immers sy eie verhaal kan vertel. Die vraag is of hierdie verhaal nie wel 'n versinsel is van die verteller nie?

Daar is egter nog 'n element betrokke: Die leser word op die flapteks ingelig dat hierdie 'n "verrassend autobiografische roman" is, wat handel oor 'n seun wat sy moeder se dood probeer verwerk. Daar is skynbaar 'n dun skeiding tussen die skrywer en die vertellende hoofkarakter. Omdat spel 'n illusie is, sien Huizinga (1950: 177) spel as fundamenteel tot alle kulturele instellings. Die speler, wat by

implikasie die skepper van kultuur is, speel verskeie rolle. Die speler kan 'n atleet, sjamaan, wonderwerker, digter of skrywer wees. In hierdie geval is die spel wat gespeel word deur die skrywer met die leser. Die leser moet voortdurend besin wat blote fiksie is en wat outobiografies is. Die illusie word verbreek wanneer die leser die boek neersit en terugkeer na die alledaagse lewe en hervat wanneer daar verder gelees word.

Soos voorheen genoem, lewer Van Essen deur letterkunde kommentaar op letterkunde. In vorige werke het Van Essen reeds gespeel met 'n soortgelyke vae skeiding tussen fiksie en werklikheid sodat Van Lighten (2012) wys op Van Essen se spel met fantasie en werklikheid. Verder laat hy die leser besin oor die nabye toekoms – hoe gaan dit lyk? Wat gaan dit behels? Hoe gaan dit ons raak? Word die illusie verbreek wanneer die leser die boek klaar gelees het?

Die illusie wat die skrywer skep ter wille van die leser, herinner aan Ehrmann (1968: 55) se stelling aan die begin van hierdie artikel, dat die speler ook soms gespeel kan word. Dit vind veral plaas wanneer na die spelende karakter en die leser as speler of toeskouer gekyk word. In hierdie twee romans, waar die skrywers doelbewus aansluit by die speeldiskoers, is Ehrmann se siening tersaaklik. Van Heerden het sy lesers doelbewus attent gemaak op die verband tussen Huizinga se teorie van spel en Van Essen is, soos afgelei kan word uit kommentaar op sy oeuvre, bekend vir die speelse aard van sy skryfstyl.

Van verdere belang is Ehrmann se praktiese omskrywing van die rol van die literêre kritikus. Ehrmann was die redakteur van 'n spesiale uitgawe van *Yale French Studies* (1968), waarin kultuurfilosofiese raamwerke oor spel aangewend is as teoretiese vertrekpunt vir literêre teksontledings. In aansluiting by hierdie vertrekpunt en die voorafgaande toepassing van Huizinga se teorie van spel op die twee betrokke romans, gaan die ludieke karakters en die rol van die skrywer as speler voorts betrek word.

4.3 *Kultuurskeppende spel en die literêre kritikus se rol*

Die stelling van Ehrmann (1968: 55) dat die speler ook gespeel kan word, is kritiek op Huizinga en Caillois se teorieë van spel. Vir Ehrmann is die speler in die teks terselfdertyd die onderwerp én die voorwerp van die spel, sodat die subjektiwiteit/objektiwiteit-dualisme verdwyn. Hy het met sy voorgangers saamgestem dat dit tyd geword het dat die speldiskoers in literêre werke ernstig opgeneem word. Dat 'n hele uitgawe van *Yale French Studies* gewy is aan hierdie onderwerp en gebruik is as vertrekpunt vir literêre teksontleding, was grondverskuiwend. Wat is die literêre kritikus se rol dan volgens die redakteur van die betrokke uitgawe van die joernaal?

Ehrmann (1968: 56-57) reken dit is die literêre kritikus se rol om spel en speel op 'n speelse (ludieke) wyse binne die gegewe teks te ondersoek, met inagneming van die konteks waarbinne die teks ontstaan het, asook die 'werklikheid' soos verbeeld in die teks (oftewel die tekswerklikheid). Sodoende word die konteks en die kultuur gesien as voortspruitend uit die *kultuurskeppende spel* – soos bevestig deur Otterspeer in die openingsaanhaling. Daar is drie pilare van die literêre kommunikasiesituasie: Die teks word gesien as 'n spel, maar die konteks 'speel' ook met die skrywer én die leser. Nóg *Klimtol* nóg *De goede zoon* het in 'n vakuum ontstaan. Dit is geskryf binne 'n spesifieke kultuurhistoriese raamwerk. Uit die ontleding van die romans hieronder, maar ook wanneer hierdie romans binne die twee skrywers se oeuvres geplaas word (in punt 3 hierbo), kan die literêre kritikus aflei dat beide skrywers bekend is daarvoor dat hulle deur hulle literêre werke kritiek lewer op hulle spesifieke kultuurhistoriese raamwerk.

Wanneer Ehrmann se stelling in ag geneem word, blyk dit dus dat die skrywer die karakters én die leser op 'n ludieke wyse betrek by die spel wat hulle speel (naamlik die skryfaksie). Die skrywer staan egter nie buite die spel nie. As medespeler is hy/sy, willens en wetens, ook onderworpe aan die reëls van die spel en lewer 'n merkwaardige bydrae tot die kultuurskeppende aksie van die skryf- en leesspel.

4.3.1 Die spelende karakters in Klimtol

In hierdie afdeling val die soeklig op twee hoofkarakters in Van Heerden se roman, naamlik Ludo Loeloeraai en Snaartjie Windvogel. Die skrywer laat 'n nou verband ontstaan tussen hierdie karakters wat albei deelneem aan 'n spel.

Ludo is 'n klimtolspeler en die sentrale karakter in die roman. Soos reeds genoem, het Snaartjie in 'n vorige Van Heerden-roman 'n debuut gemaak, as 'n geniale jong vioolspeler. Die nou verband ontstaan omdat Ludo Loeloeraai sy klimtol 'n "klein Stradivarius" (Van Heerden 2013: 29) noem, 'n direkte skakel wat verwys na S(n)aartjie se viool in 'n voorafgaande roman, *In stede van die liefde* (Van Heerden, 2005: 39). Snaartjie steel dan ook Ludo se klimtol (Van Heerden, 2013: 124) om op te maak vir die verlies van haar viool. Dit is van haar weggeneem toe sy deur mensehandelaars ontvoer is en gedwing is om as interseksuele seksslaaf te werk. Ludo misinterpreteer haar verlies en reken dat sy "moeg" is vir haar "triek", oftewel die seksuele speletjies (Nel, 2015: 196) wat sy in ruil vir broodgeld speel.

Van Niekerk (2013) bestempel hierdie karakters as "gelyksoortige siele" wat onvermydelik na mekaar aangetrek word om 'n soort verwantskap te vorm. Spel

in die roman "word 'n manier om sin te maak van die lewe", reken Burger (2013) en kan daarom gesien word as kritiek op die bestel deur die skrywer. Hierop volg 'n nadere ondersoek na dié twee karakters en die spel wat hulle speel.

4.3.1.1 Ludo Loeloeraai

Die idee van spel is vir Viljoen (2013) die hooffokus van die narratologiese en intellektuele verkenning in *Klimtol*. Die hoofkarakter se Latynse naam, Ludo, beteken 'ek speel' en beklemtoon die sentrale tema van die roman – wat volgens Meyer (2014) die ontginning van spel as kuns is. Die gebruik van die naam is 'n direkte verwysing na Huizinga se frase 'homo ludens' – 'die spelende mens', wat die roman geïnspireer het. Die karakter beskryf homself ook met Huizinga se frase, die spelende mens: "Wanneer ek speel, is ek ek. Homo ludens, die spelende dier, die geliefde van die groen mannetjies" (Van Heerden, 2013: 35 en 345).

Ook die karakter se van, Loeloeraai, het 'n ludieke funksie en verwys na die ikoniese Afrikaanse skrywer Langenhoven se bekende ruimtereisiger. In die roman is daar juis voortdurend verwysings na vlieënde pierings, wat Ludo as kind op hulle Karooplaas gesien het. Die ruimtewesens het aan hom die *opdrag* gegee om te speel. Die gebruik van hierdie verhoognaam is vir hom 'n inspirasie en dien as gids en toevlug, veral wanneer hy die sone van verhoogde bewussyn op die verhoog betree (Viljoen, 2013).

Met verwysing na Ehrmann se drie pilare van die literêre kommunikasiesituasie hierbo, speel die konteks waarbinne 'n teks ontstaan 'n uiters belangrike rol. *Klimtol* word deur Painter (2014) beskryf as proteskuns of betrokke kuns. Die kritiese funksie van 'n kunswerk is vir Painter 'n retoriese stellinginname of kommentaar op die menslike toestand. Daarom lê die roman se kritiese kern in Ludo se protes – dapper maar gedoem – teen die historiese 'erfskuld' van kapitalisme, wat almal dwing om tyd, kreatiewe energie en wese ten brode te verkoop. Hy beskryf dit as die "regimentering, vervreemding en selfkommodifisering van werk". Painter se redenasie is dat *Klimtol* protes aanteken teen die ideologiese naturalisering van die werkslewe en dus meer is as bloot 'n politieke verset teen verknegting en vervreemding. Hierdie ideologie interpreteer ons (die mense wat binne hierdie sosiokulturele raamwerk funksioneer) "fantasieë van ontsnapping" as luiheid en morele tekortkominge.

In sy roman *De goede zoon* tree Van Essen toe tot hierdie diskoers van werk-teenoor-spel (en dus met die bogenoemde siening van Painter, Van Heerden en die romankarakter Ludo Loeloeraai), deur die post-werk samelewing van die nabye toekoms (Van den Bergh, 2019) as verhaalwerklikheid te gebruik. Sedert "de invoering van het basisinkomen" (De Ridder, 2018) en vandat "robots en

sprekende en zelfsturende auto's" (Hockx, 2018) werk uit hulle hande geneem het, verkies mense om te skuifel deur museums, op pelgrimstogte te gaan, of álmal hulle daaraan toe te wy om 'n roman te skryf. Schouten (2018) reken dat die mens in Van Essen se roman as slagoffer "van een zorgeloze toekomst" geskilder word.

Klimtol word nie deur Painter (2014) beskou as 'n eensydige viering van die meriete van speel teenoor werk nie. Volgens hom het Van Heerden "nog altyd 'n besonderse sintuig gehad vir die kompleksiteit van ons laatkapitalistiese, mediadeurdrenkte en globaliserende wêreld" en is Ludo nie die personifikasie van Huizinga se spelende mens nie, maar 'n *spesifieke* mens in 'n *spesifieke* tyd.

Die ligsinnigheid van spel is wat Ludo onderskei van sy ouers se generasie (Viljoen, 2013) hoewel hierdie rebellie nie ongekompliseerd is nie, soos Woutersen (2014, my beklemtoning) aandui:

> Zijn vader is niet enthousiast over de klimtolspelerij van Ludo: "Maar dat is geen baan," "Allemaal leuk en aardig, maar wat heeft het voor nut?" Maar de jongen "zag hoe werken vernedert en koos voor spelen." Hij treedt op als Ludo Loeloeraai. Er is een schaamte in hem over zijn speelsheid, zelfs over zijn aangenomen naam die ik speel betekent. Andere entertainers beschouwen hem als een onderkruiper omdat hij voor een Amerikaans bedrijf werkt, "de klimtolkampioenschappen zijn één grote reclamecampagne voor de frisdrank met het geheime recept." Het was de truuk van de Amerikanen: *vermom werk als spel.*

Soos Huizinga (1950: 79) dan ook beklemtoon: "Men speelt niet om loon, men werkt voor loon." Dit veroorsaak 'n dilemma vir die karakter sowel as die leser: Is klimtolspel speel of werk? Wanneer die spel 'n kompetisie is, val dit wel binne die sfeer van spel – ten nouste verbonde aan spel is "het begrip van het winnen" (Huizinga, 1950: 78). Semanties vind Huizinga (1950: 79) dit egter moeilik om die sfeer van prys, wins en loon te skei. 'n Mens kan immers 'n lourierkrans, 'n medalje of 'n som geld wen.

Deur die toedoen van sy kleindogter Doris, word Ludo weer by die sfeer van 'egte' spel betrek – kompetisie en nie werk nie. In Europa word hy egter blootgestel aan 'n klimtolwêreld waarin die triek aansienlik verander het sedert sy speeldae. Nie alleen het die tegniek verander weens tegnologiese vooruitgang nie, maar die kompetisie is strawwer. Boonop is daar nou 'n internasionale speelveld plus die rol van sosiale media (De Vries, 2013).

Die klimtol speel so 'n groot rol in alle aspekte van Ludo se lewe dat dit as't ware die (sy) werklikheid weerspieël. Nadat hy destyds in liefde verlaat is, het Ludo een van sy trieks na dié vrou vernoem, naamlik die "Marlene". Hoe jy die klimtol terugkry in jou hand, word nie voorgeskryf nie en dui daarop dat dit vir Ludo die moeilikste triek is – om verlore liefde terug te kry (Stehle, 2013). Nog

’n voorbeeld hiervan is dat hy so nou verbind is aan sy klimtol, dat dit voel asof hy ’n ledemaat verloor het wanneer dit gesteel word (Van Heerden, 2013: 124). Of dat hy uitgevang is, soos in die sprokie van die keiser sonder klere:

> Sonder sy klimtol in sy hand staan Ludo skielik kaal voor die spieël. Al sy sondes is ontbloot. Al die jare het hy verdedigend gespeel. Nou is sy gooihand leeg (Van Heerden, 2013: 79).

Huizinga (in Spariosu, 1982: 23) het, in navolging van Schiller, juis bevind dat die hele spektrum van menslike ervaring deur en in spel gereflekteer en verteenwoordig word. Die ludieke aard van die spel, het Schiller beweer, word bepaal deur die mate waartoe die gesindheid van speel ’n speletjie deurdring. Vir die karakter Ludo was speel deel van sy wese, die manier waarop hy na die wêreld gekyk het, ’n rebellie teen die magsdiskoers van werk. Die vernaamste kwaliteite van spel was vir Huizinga (1949: 2-3) die gekmakende mag as die primordiale kwaliteit daarvan, die pret en passie, en die intensiteit van en verdieping in spel.

Hoewel sodanige gekmakende mag herinner aan Caillois se beskrywing van ’n tipiese Dionisiese spelgemeenskap, stem die gemeenskap in Van Heerden se roman – in teenstelling met die Dionisiese gemeenskap in Van Essen se roman – egter grotendeels ooreen met Callois (1961: 87) se geordende, rasionele gemeenskap wat gekenmerk word deur hiërargiese voorregte waarin meriete en oorerwing ’n groot rol speel. Die kenmerkende spel in rasionele gemeenskappe is kompeterende spel (‘agôn’) en kansspel (‘alea’).

4.3.1.2 Snaartjie Windvogel en die Groot Goedheid

> “Genie,” het Miss Edelweiss geprewel. Mozart. Beethoven. Dit was die twee name. “Weet jy waarvandaan kom dié musiek, Snaartjie?” het Miss Edelweiss haar eendag gevra. En toe sy haar kop skud, het Miss Edelweiss wat die Groot Oorlog oorleef het maar alles verloor het, geantwoord: “Dit kom van *die groot goedheid,* Snaartjie, uit ’n plek waar alles moontlik is. Nie almal het toegang tot daardie plek nie, maar hierdie manne, al was hulle bietjie mal, gee ons ’n kykie in hoe dit daar lyk. Hulle het die deur na daardie plek gevind, Snaartjie” [...] wat ook al gebeur, onthou: dit is daar, dit gaan nie weg nie. Luister net. “*Die groot goedheid*.” En Snaartjie luister (Van Heerden 2013: 143; my beklemtoning).

Moderne filosowe soos Kant het spel tot die allerhoogste aktiwiteit verhef, gebaseer op Plato se begrip van edele spel, oftewel “noblest games” (Dursun, 2007: 77 en Celano, 1991: 138). Die tese dat kuns ’n vorm van spel is, reken Wimsatt (1973: 357), word in *Homo ludens* bevestig, en is ook deur Heidegger ondersteun: ‘Dasein’ (“our being in the world”) is in sigself ’n spel (Boronat,

2013: 90). Tydens spel – die hoogste sfeer van denke – kan ons op 'n kinderlike manier wegbeweeg van die erns van die lewe, aldus Huizinga (1950: 46-47). Ons betree dan die sfeer van skoonheid en heiligheid, waarna ook Snaartjie Windvogel gestrewe het. Die antieke Griekse konsep van 'aretē' kan vertaal word as 'uitnemendheid' of 'voortreflikheid', en is beskou as die hoogste vorm van menswees, oftewel die essensie van menswees (Huizinga, 1949: 64).

Die hermafroditiese karakter Snaartjie Windvogel is op soek na heling en die groot goedheid. Windvogel word in drie Van Heerden-romans as 'n karakter betrek – as Saartjie Windvogel (vroulike voornaamwoord) in *In stede van die liefde* (2005), Snaartjie Windvogel (vroulike voornaamwoord) in *Klimtol* (2013) en as Snaar (manlike voornaamwoord) in *Die biblioteek aan die einde van die wêreld* (2019). In Nel (2015: 196) se navorsing word die karakter vermeld as 'n speler in *Klimtol*, vanweë die seksuele spel wat ter wille van oorlewing gespeel word. In hierdie studie fokus ons op 'n ander aspek van die karakter – as begaafde vioolspeler. Wat spel betref, was daar ook die magiese wedvlugduifkultuur op Matjiesfontein, maar dit vorm nie deel van hierdie studie nie.

Weens haar tussenin status as "she-boy" (Van Heerden, 2013: 327) was Snaartjie 'n uitgeworpene in die Karoodorpie, wat probeer ontsnap het deur haar vioolspel. Wanneer sy deur haar eie pa verkoop word aan 'n seksnetwerk, word haar viool platgetrap voordat sy van Matjiesfontein weggevoer word na Kaapstad en as seksslaaf misbruik word (Van Heerden, 2013: 142).

Wonderbaarlik ontsnap sy uit die bordele. Steeds moet sy seksuele gunste doen om te oorleef (Van Heerden, 2013: 15), maar wil graag ophou met hierdie "trieks" (Van Heerden, 2013: 59). Snaartjie smag na haar viool en die groot goedheid. Kortstondig reken sy dat sy weer die heilige sfeer van skoonheid en spel kan betree wanneer sy Ludo Loeloeraai se klimtol steel:

> Ludo se oë skiet vol trane en hy besef dis Snaartjie Windvogel wat sy klimtol gesteel het die nag toe hy so getiep het en sy't dit nou weer teruggegee en hy kyk na Eenslie en sê: "Die arme kind is moeg van haar trieks. Sy soek 'n nuwe triek maar sy kon die klimtol nie bemeester nie" (Van Heerden, 2013: 124).

Die effek van spel op die mens word deur Huizinga (1949: 10) verwoord as betowerend en boeiend: "Play casts a spell over us." Elemente van spel, soos spanning, balans, ewewig, kontras, variasie, oplossing en resolusie word deur Huizinga onder die kategorie 'estetika' geplaas. Snaartjie verfraai haar woonplek in die ligtoring waar sy tydelik skuilplek vind (Van Heerden, 2013: 159) en onthou die sierlike vlug van haar pa se wedvlugduiwe, hoe hulle uitborrel wanneer hulle uit die mandjies vrygelaat is. Sy het graag vir hulle viool gaan speel, voordat alles

gebeur het. Sy hou die dolfyne se duik en speel dop, hoe hulle "lag met hulle lywe" en droom dat sy uitswem na hulle en gesond word terwyl sy tussen hulle swem (Van Heerden, 2013: 161). Maar dit is veral musiek wat haar wegvoer na 'n magiese wêreld:

> Sy voel die viool wat sy in die musieklesse by Miss Edelweiss op Matjiesfontein geleer speel het hier in die waai van haar nek tril. Sy hoor die lieflikheid daarvan en sy hoor die wind en dink: Hierdie wind is deur Mozart gekomponeer, net 'n groot komponis kan so 'n wind komponeer (Van Heerden, 2013: 163).

Soos Ludo voel dat hy 'n ledemaat verloor het wanneer Snaartjie sy klimtol gaps (Van Heerden, 2013: 120), so ervaar sy die leegheid van haar hand sonder die viool. Die melodie sit in "die gebeente van haar skedel en die trilling sit in haar bloed". Dis na hierdie hoogste sfeer waarheen sy probeer verdwyn wanneer sy gedwing word om seksdade te pleeg teen haar wil – Mozart dawer in haar kop (Van Heerden, 2013: 163).

Snaartjie wil wegkom uit die bose kringloop waarin sy gedompel is en ontsnap na wat Huizinga (1950: 37) beskryf as die gewyde kring waarbinne die hoogste aktiwiteit, spel, plaasvind: "De arena, de speeltafel, de toovercirkel, de tempel, het tooneel, het filmscherm, de vierschaar" – alles, na vorm en funksie, die speelruimte. 'n Afgesonderde, heilige ruimte waar 'n unieke stel reëls geld.

Die twee hoofkarakters in *Klimtol* word dus in die roman doelbewus betrek by die konsep van spel. Een van die karakters, S(n)aar(tjie) Windvogel word in verskeie romans binne Van Heerden se oeuvre betrek by elemente van spel. Soos Huizinga, het Gadbois, Dallaire en Robidoux (2010: 17-22) spel en sport as teaters van wêreldsienings beskou – waar spel lei tot identiteitskonstruksie. Hulle wys daarop dat Huizinga spel beskryf as 'n doelgerigte kulturele aksie wat betekenis dra. Omdat dit reëls en regulasies institusionaliseer, is spel 'n 'skepper van kultuur' en nie bloot 'n meganiese aksie nie. Hierdie regulasies en reëls skep dan weer begeertes, fantasieë, plesier, vryhede en nuwe uitvindinge. Hierdie voortdurende herontwerp – wat die mensdom toelaat om uitdrukking te gee aan hoe hulle hulself as groepe (klimtolspelers) maar ook as individue ('n musikale virtuoos en nie 'n sekswerker nie) sien – beteken dat spel ook 'n 'produk van kultuur' is. Die spel betrek die spelende karakters nie alleen by die literêre spel in die roman nie, maar lewer ook sosiale kommentaar op die konteks waarbinne die teks ontstaan het. Tot só 'n mate dat die skrywer telkens in opeenvolgende romans terugkeer na die karakters en onafgehandelde spel.

Die leser word deur die konteks en die sosiale kommentaar betrek by die spel. Dit is 'n bewuste poging van die skrywer, wat daardeur die leser probeer

beïnvloed om oor die kultuur waarbinne hulle hulself bevind, te besin en die status quo te bevraagteken. Die ideale leser van Van Heerden se oeuvre is bewus van die sosiale kommentaar en ervaar sy romans as 'n magiese kring waarbinne hulle graag en vrywillig deelneem aan die spel. Deur die literêre spel poog die skrywer om 'n andersoortige kultuur te skep. Dat 'n nuwe kultuur geskep moet word, beteken egter dat die teenswoordige samelewing nie altyd 'n regverdige spel speel nie, soos die hoofkarakters in Klimtol terdeë besef. Dít geld ook vir die hoofkarakter in *De goede zoon*.

4.3.2 Die spelende karakter in De goede zoon

> Onderweg naar Bonzo is hij inderdaad vooral de speelbal van zijn criminele vrienden, semi-autonome technologie en een hem steeds vreemder voorkomende wereld: een schrijver gevangen in een voor hem geschreven script, zonder macht of verbinding met zijn omgeving (Kersten, 2021).

In *De goede zoon* blyk dit dat die verteller/hoofkarakter vasgevang is in 'n nimmereindigende spel. Dit is veral die laaste twee van Huizinga se kenmerke van spel, soos opgesom deur Schroeder (1996: 147) in afdeling 2 hierbo, wat hier betrekking het (hoewel die eerste twee ook ter sake is). Ten eerste, dat spel onstandvastig/tydelik is en die speler totaal kan absorbeer, maar die illusie kan enige oomblik verbreek word deur die realiteit, en ten tweede, dat spel begrens word binne 'n sekere tyd en ruimte, met 'n eie stel reëls.

Dit wil voorkom asof die verteller/hoofkarakter vasgevang is in iets soortgelyk as wetenskapfiksie se tydlus ('time loop') – 'n beter beskrywing sou wees dat dit 'n emosionele tydlus is wat gedeeltelik deur 'n stel reëls van buite beheer word. Miskien is Huizinga se term "towersirkel" meer geskik om dit te beskryf. Die roman is ingedeel in seksies wat meestal dae aandui – "Eerste en tweede dag", "Derde en vierde dag", "Vijfde en zesde dag", "Zevende dag", met twee uitsonderings, naamlik "The A-team" en "Het klooster". Die dramatiese wendinge wat die verteller se lewe onherroeplik verander het, word in hierdie laasgenoemde twee dele weergegee.

Die proloog is 'n transkripsie van 'n telefoongesprek wat die verteller in hierdie bose kringloop vasvang (Van Essen, 2018: 9-10). Die goeie vriende wat die verteller eens gemaak het tydens die jaar wat hy by die Argief gewerk het, blyk vyandig te word – wat verwys na die titel van die sepie waarvan hy 'n draaiboekskrywer was, naamlik "Echte Vrienden, Slechte Vrienden".

In die afdeling "The A-team" dink die verteller aan die jaar toe hy by die Argief werksaam was, en hy tesame met Lennox en Guido The A-team gevorm het.

Die naam is ’n speelse verwysing na die Argief asook die televisiereeks wat in die tagtigerjare uiters gewild was. Kort daarna begin Harry De Meester ook by die Argief te werk. Oorkant hulle kantoorblok is studentewoonstelle. Daar is 64 vensters, wat Lennox en die verteller herinner aan ’n skaakbord – hulle was ywerige skaakspelers. Hulle “benoemen die kamers dan ook met schaaktermen A3, B7, E5” (Van der Pol, 2019). De Meester toon gou sy toksiese manlike dominansie ten aanskoue van die kantoorpersoneel: “De Meester neukt E5, recht voor mijn ogen”. ’n ‘Hoogtepunt’ waarna die personeel hulle belangstelling in die spel verloor (Van Essen, 2018: 114-116).

“Het klooster” handel oor die tyd ná die verteller se studies toe sy voormalige kollegas hom genader het om ’n nuwe identiteit vir De Meester te help skep, wat na dese bekend sou staan as Bonzo. Dié was op ’n manier betrokke by die ontvoering van ’n biermagnaat en die verdwyning van diamante. Lennox kom haal die verteller in ’n limousine en neem hom na ’n klooster, waar Guido nou onder die vaandel van ’n “retratecentrum” vir ’n geheime (en waarskynlik) regeringsinstansie bekend as “de Dienst” werk, en betrek so die verteller by “Operatie Bonzo”. Ongelukkig gebruik die verteller sy eie jeugherinneringe en die dekor van sy ouerhuis in Amstelveen, waar hy gewoon het totdat hy vier jaar oud was, om die nuwe identiteit te help skep (Van Essen, 2018: 230-239).

Ná hierdie opdrag word die verteller ’n skrywer. Kort voor lank kry hy werk as teksskrywer van die sepie, wat gereël word deur die Diens (Van Essen, 2018: 257). Wanneer die verteller enigiets kwytraak oor Bonzo of daardie outobiografiese elemente in sy skrywe gebruik, tree die Diens – wat hom voortdurend dophou – tussenbeide. So beëindig sy sielkundige hulle sessies, verloor hy sy werk as sepieskrywer, word die sielkundige vermoor en word sy laaste roman nie gepubliseer nie (Van Essen, 2018: 173-174). Dat hy Lennox as ’n karakter in sy romans gebruik, maak bykbaar nie saak nie, net die karakter wat verbind word met die diamantdiefstal (Van Essen, 2018: 251).

Die verteller kan hom nie losmaak uit die towerkring nie – dit is gedeeltelik vanweë sy eie toedoen en gedeeltelik as gevolg van die Diens se manipulasie van sy lewe. Hy keer telkens terug na die gebeure in die twee genoemde dramatiese wendinge, in sy skryfwerk en in sy lewensverloop (Van Essen, 2018: 172-173):

> Lennox glimlag. *Het is je enige verhaal*, zegt hij, je bent gedoemd er steeds weer naar terug te keren. Net als ik.
>
> Jij ook?
>
> Ja, ik ook. Wat denk je dat we nu aan het doen zijn? We zijn nu met z’n tweeën weer bezig met dat verhaal. Wat je voor je vijfentwintigste beleeft maakt nu eenmaal de meeste indruk. […] We zijn mannen zonder kinderen, weet je nog, we zijn nog steeds het middelpunt van ons

> eigen leven, we hebben *nagelaten nieuwe verhalen aan te maken*. Bij elk kind dat je krijgt begint een nieuw verhaal en in die verhalen draait het niet meer om ons of onze belevenissen van vroeger [my beklemtoning].

Binne hierdie geheime sirkel se afgesonderde tyd en ruimte – "hetzij stoffelijk of denkbeeldig, afgezonderd, afgebakend van de dagelijkse omgeving" – vind die spelhandeling plaas. Dit is 'n ruimte waarbinne 'n eie stel reëls geld (Huizinga, 1950: 47). In sodanige speelruimte kom 'n speelgemeenskap tot stand, waarby antropoloë selfs familiestamme of broederbonde betrek (Huizinga, 1949: 12-13). Die geheime organisasie wat die verteller in *De goede zoon* met arendsoë dophou, laat hom soms toe om deel te vorm van hulle kring. Wanneer hy dit egter waag om die illusie te verbreek – die geheim uit te lap – oortree hy die reëls en die magsverhouding. Dit lei tot die korrupsie van spel – hetsy deur die verteller, wat die ander spelers dan sien as 'n pretbederwer, of deur die Diens, wat die verteller as huigelaars of bedrieërs en dus valse spelers sien (Huizinga, 1950: 39).

Soos in Van Heerden se *Klimtol*, lewer Van Essen kommentaar op die korrupte bestel – nie die teenswoordige samelewing nie, maar een in die nabye toekoms. By monde van sy karakter lewer hy kommentaar op die moontlike uitdagings wat sodanige bestel sal oplewer. Daardeur word die leser weereens betrek, om saam te besin oor die moontlike uiteindes van die spel en die paradigmaskuiwe wat elke moontlikheid sal behels.

Die rol van die skrywer in hierdie twee romans is dus van belang. Die skrywer kan nie bloot gesien word as 'n onbetrokke entiteit nie, maar sien hulself as belangrike rolspelers wat 'n kultuurskeppende rol speel binne hulle sosiopolitieke sfeer en kultuurhistoriese era.

4.4 *Die spelende skrywers – Van Heerden en Van Essen*

Die twee skrywers van die bestudeerde romans beskou skryf as 'n vorm van speel. Van Heerden vergelyk sy skrywery self met dié van 'n klimtolspeler, terwyl Van Essen se metamodernistiese roman heen-en-weer slinger tussen realiteit en fiksie, 'n postmodernistiese metode om die storie in die storie voorop te stel – nie sodanig as 'n refleksie op gebeure nie, maar om die hermeneutiese funksie van stories in ons herinneringe aan te toon (Kersten, 2021).

Van Heerden (in Nel, 2015: 190) sien skryf as "die vernaamste vorm van klimtolgooi [...] Elke boek is asof jy opnuut 'n triek uitdink." Hy reken dat daar groot risiko gepaardgaan met daardie spel, selfs dat dit ernstige spel is, "in die sin van eksperimenteel wees".

Nie alleen is spel aanloklik vir die klimtolspeler nie, vertel Van Heerden

aan Stehle (2013), maar ook vir die romanskrywer. Wanneer die skrywer en klimtolspeler ernstig speel en ingestel word "op die intelligensie van jou handpalm", gaan jy die Derde Ruimte binne. Die klimtol se beweging word op sodanige wyse 'n metafoor van die heen-en-weer tussen die hede en die verlede, asook "die wyse waarop die gekwelde gemoed altyd terugkeer na onafgehandelde sake en onbeantwoorde vrae" (Viljoen, 2013).

Hierdie selfde heen-en-weer vind ons ook in *De goede zoon*. Van Essen speel op metafiksionele manier met identiteit, maar sonder om die realisme van die roman te ondermyn. Kersten (2021) wys daarop dat *De goede zoon* handel oor 'n skrywende verteller – wat geskep is deur die outeur – en op sy beurt 'n nuwe identiteit uitdink vir 'n ander karakter. Boonop word die skrywende verteller vasgevang in 'n "voor hem geschreven script, zonder macht of verbinding met zijn omgeving" (Kersten, 2021).

Die outeur wou sy roman klassifiseer as "autobiografische science fiction", maar sy uitgewer was daarteen gekant. Kersten (2021) vind dit jammer, want hy reken dat sodanige onderskrif perfek sou pas by 'n roman wat op soveel verskillende vlakke "oscilleert". Nie alleen handel die dele met wetenskapfiksie meestal oor die verlede en lewer kommentaar op die aard van kuns en die skryfkuns nie, maar daar is feitlik geen onderskeid tussen outobiografie en fiksie in die hoofstukke oor die moeder van die verteller nie.

Hoewel Van Essen die cliché probeer vermy het om 'n moederboek te skryf pas nadat sy ma oorlede is, het hy besef dat hy inderdaad rééds besig was om dit te doen, verklaar hy in 'n onderhoud met Demarbaix (2019). In die gesprek verwys Van Essen na sy verloofde, Lize Spit, wat in 'n onderhoud met *De Morgen* genoem het dat alle mans 'n moederboek skryf. Verskeie romans met dié tema, wys Van Boven (2021) dan ook uit, het in die voorafgaande dekade uit die pen van skrywers gekom – waaronder Tom Lanoye se *Sprakeloos* (2010), Adriaan van Dis se *Ik kom terug* (2014), Maarten 't Hart se *Magdalena* (2015), Arnon Grunberg se *Moedervlekken* (2016) en Tommy Wieringa se *Dit is mijn moeder* (2019).

Van Essen (2009) merk op: "Zelfs autobiografische boeken zeggen uiteindelijk meer over de schrijver dan over het onderwerp." Soos die behoefte om iets uniek te skryf, moontlik ook "een heel raar moederboek", wat nie sommer op die lys van boeke oor skrywers se moeders sal verskyn nie (Schouten, 2018).

Nie alleen die tema nie, maar ook ander elemente soos die verteller en die plot huiwer tussen realiteit en fiksie, weens talle ooreenkomste met die werklikheid.

Die verteller in die roman besin oor sy skrywersloopbaan nadat sy uitgewer hom daarvan beskuldig dat hy afwyk van die reeks plotlose rillers waarmee hy sukses behaal het, deur letterkunde te pleeg. Veral omdat daar "iets als een

plot lijk uit te kristalliseren", wat teenstrydig is met die konsep van die reeks (Van Essen, 2018: 62-66). Wanneer dinge te veel word vir die verteller, betreur hy egter die probleem van "te veel plot" sodat hy moet kophou – en wens dat Lennox eerder daar was om dit uit te sorteer (Van Essen, 2018: 366).

"'Veel sfeer en stemming, weinig plot' concludeert Jerôme [die pratende motor wat homself bestuur] als hij in luttele seconden het complete oeuvre van de schrijver tot zich heeft genomen" – dit geld ook vir Van Essen se romans, reken Van den Bergh (2019), en voeg by dat die verskynsel 'plot' juis deel vorm van die diskoers in *De goede zoon.* De Maertelaer (2019b) reken dat die verteller "koketteert met zijn eigen onbetrouwbaarheid", dat hy iets kan versin terwyl hy dit opskryf. Wat die leser laat wonder of die verteller werklik op reis is en alles beleef, of bloot besig is om die plotlose roman te skryf. "Met andere woorden, zijn laatste, geweigerde Lennox-verhaal is niets meer of minder dan *De goede zoon*", kom De Maertelaer (2019b) tot die gevolgtrekking. *De goede zoon* is dus 'n spel-binne-'n-spel ('mise-en-abyme') binne 'n roman.

Beide skrywers se werke kan as 'n spel van die skrywer bestempel word, oftewel 'n "triek wat vir die leser uitgevoer word" (Viljoen, 2013). Die taak van die literêre kritikus is om spel/speel binne die gegewe tekste te ondersoek. Sodanige ingeligte leser doen dit met inagneming van die konteks en kultuur, deur dit te sien as voortspruitend uit kultuurskeppende spel.

5. Samevatting

In hierdie artikel is gepoog om aan te toon tot watter mate aspekte van spel in die geselekteerde Afrikaanse en Nederlandse roman uitkristalliseer. Die doelwit was om, binne die Huizinga-kontoere, sekere spelmerkers in *Klimtol* en *De goede zoon* te identifiseer, te kontekstualiseer en te beredeneer. Daar is bevind dat spel in elk van hierdie romans manifesteer, soos blyk uit die integrale rol wat veral klimtolspel in die narratiewe struktuur van *Klimtol* speel en deur die verskeie speldiskoerse in *De goede zoon* uit te wys, wat die apokaliptiese spektakel, doolhof, skaakspel, karnaval en kruistog betrek. Dit is veral die antagonistiese spel wat plaasvind tydens die vertellende hoofkarakter se reis, 'n soort kruistog, wat onder die loep gekom het. *De goede zoon* kan gesien word as 'n spel-binne-'n-spel ('mise-en-abyme') binne 'n roman, wat 'n spel is.

Gegewe die talle ludieke invalshoeke is bevind dat albei tekste by die eeue oue speldiskoers aansluit. Hierdie aspek is ook deur resensente aangedui, wat die strukturele en narratologiese aspekte van spel uitgewys het. Daar is bevind dat die twee tekste hulle daartoe leen om bestudeer te word binne die raamwerk van Huizinga se kultuurhistoriese teorie van spel. Schroeder se indeling van

die Huizinga-kenmerke van spel sowel as Caillois (sien Riley, 2005: 110) se 'grammatika van spel' is ingespan om aspekte van spel te identifiseer.

Die inhoud van beide tekste is derhalwe ontleed aan die hand van Huizinga se kenmerke van spel. Al Huizinga se kenmerke van spel kom voor in die romans, naamlik dat spel handel om spel en geen eksterne doel het nie, dat spel buite die ruimte van die alledaagse lewe staan, dat spel begrens word binne 'n sekere tyd en ruimte en 'n eie stel reëls het, en dat spel 'n illusie is wat die speler totaal absorbeer en enige tyd verbreek kan word deur die realiteit.

Wat betref Caillois se twee soorte speelgemeenskappe, kan die gemeenskap in Van Heerden se roman geklassifiseer word as geordende, rasionele gemeenskappe gekenmerk deur kompeterende spel ('agôn') en kansspel ('alea'). Die gemeenskap in Van Essen se roman kan geklassifiseer word as 'n Dionisiese of primitiewe gemeenskap wat gereguleer word deur maskers en besetenheid. Hul spel behels nabootsende spel ('mimicry') en duiselingwekkende spel ('ilinx').

Ter aanvulling is die antieke Griekse teorie van spel soos beskryf deur Plato en Heraklitus benut om ondersoek in te stel na veral die karakter Snaartjie Windvogel. Hierdie karakter strewe na die Antieke Griekse beginsel van "die groot goedheid", wat 'n belangrike speelelement in antieke gemeenskappe was.

Die beskrywing en interpretasie van spelmerkers in die bekroonde romans, *De goede zoon* (2018) van Rob van Essen en *Klimtol* (2013) van Etienne van Heerden, suggereer dat nie net die narratiewe struktuur nie, maar ook die literêre teks as 'n vorm van kultuurskeppende spel beskou kan word. Daar is tot die gevolgtrekking gekom dat die romans nie alleen op narratologiese, strukturele en filosofiese vlak by die speldiskoers aansluit nie, maar dat die roman self ook 'n spel is – 'n boeiende spel waar die skrywer, die lesers en die karakters deel vorm van die magiese spel. Omdat albei skrywers doelbewus deur hulle werke kommentaar lewer op die sosiokulturele sfeer waarbinne die tekste ontstaan het en die ideale leser vrywillig deelneem aan hierdie spel en daardeur betower word, kan die romans inderdaad gesien word as magiese en kultuurskeppende spel.

Hoewel die twee romans in verskillende sosiokulturele kontekste ontstaan het, ondersoek albei die vraag: Hoe sal 'n samelewing lyk waarin speel eerder as werk die norm is? Dit is nie bloot 'n terugkering na primitiewe tye nie, maar herinner daaraan dat Huizinga feitlik alle aktiwiteite sien as 'n vorm van speel en dat kultuur volgens hom ontstaan in spel en as spel.

Universiteit van Suid-Afrika

Bronnelys

Barnes, M.B.L. 2014. Die karnavalisering van geskiedskrywing in die roman *Sirkusboere.* Ongepubliseerde MA-verhandeling, Universiteit van Kaapstad.

Boronat, N.S.M. 2013. Language at play: Games and the linguistic turn after Wittgenstein and Gadamer. In: Ryall, E., Russel, W. en MacLean, M. (eds.) *The philosophy of play.* London: Routledge.

Burger, W. 2013. Van Heerden ken nes klimtolspeler die trieks. *Netwerk24*, 13 Oktober. http://www.netwerk24.com/vermaak/2013-10-13-van-heerden-ken-nes-klimtolspeler-die-trieks. (Datum van gebruik: 2 Oktober 2014).

Caillois, R. 1961. *Man, play and games.* Urbana: University of Illinois Press.

Celano, A.J. 1991. Play and the Theory of Basic Human Good. *American Philosophical Quarterly*, 28(2): 137-146.

D'Angour, A. 2013. Plato and play: Taking education seriously in Ancient Greece. *American Journal of Play*, 5(3): 293-307.

De Maertelaer, Laurent. 2019a. Uitgekiend netwerk van verhalen. *De Reactor,* 18 Maart. https://www.dereactor.org/teksten/de-goede-zoon-rob-van-essen#comment. (Datum van gebruik: 2 Augustus 2022).

De Maertelaer, Laurent. 2019b. 'De goede zoon' van Rob van Essen, de meester van de plotloze thriller. *The Dream Life of Balso Snell*, 19 Maart. https://thedreamlifeofbalsosnell.org/2019/03/19/de-goede-zoon-van-rob-van-essen-de-meester-van-de-plotloze-thriller/. (Datum van gebruik: 23 Augustus 2022).

Demarbaix, Stijn. 2019. Rob van Essen. *Karakters*, 13 November. https://karakters.nu/gesprek-rob-van-essen/. (Datum van gebruik: 3 Augustus 2022).

De Ridder, Matthijs. 2018. Ontsnappen aan de toekomst. *De Standaard*, 19 Oktober.

De Vries, W. 2013. Klimtolkampioen se verhaal "Weskus-noir": 'n Verwikkelde wêreld van erns en spel in roman verken. *Netwerk24*, 26 November. http://www.netwerk24.com/vermaak/2013-11-26-klimtol-kampioen-se-verhaal-weskusnoir-?redirect_from=dieburger. (Datum van gebruik: 17 September 2015)

Dursun, Y. 2007. The onto-theological origin of play: Heraclitus and Plato. *Lingua ac Communitas*, 17: 69-78.

***Een man met goede schoenen* – Rob van Essen**, 2020. *Uitgeverij Atlas Contact*, Oktober. https://www.atlascontact.nl/boek/een-man-met-goede-schoenen/. (Datum van gebruik: 12 Augustus 2022).

Erasmus, M. 2016. Etienne van Heerden (1954–), Deel I. In: Van Coller, H.P. (red.). *Perspektief en profiel: 'n Afrikaanse literatuurgeskiedenis.* Deel 3. Pretoria: Van Schaik.

Ehrmann, J. Homo ludens revisited. *Yale French Studies*, 41:31-57.

Gadbois, J., Dallaire, C. en Robidoux, M. 2010. Play: An identity-constructing action? *Ethnologies*, 32(1):17-27.

Goggin, Joyce. 2020. Play and Games in Fiction and Theory. *Angles, New Perspectives on the Anglophone World*, 11.

Hockx, F. 2018. Essen, Rob van. De goede zoon. *NBD Biblion*, 2018-24-5843. https://www.nbdbiblion.nl/sites/nbdbiblion.nl/files/vo1901.pdf. (Datum van gebruik: 19 Augustus 2022).

Huizinga, J. 1949. *Homo ludens: A study of the play-element in culture.* London: Routledge

Huizinga, J. 1950. Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spelelement der cultuur. In: Brummel, L. (ed.). *Verzamelde werken V. Cultuurgeschiedenis III.* Haarlem: Tjeenk Willink.

Juryrapport winnaar Libris Literatuur Prijs. 2019. *Libris Literatuur Prijs*, 6 Mei. https://www.librisprijs.nl/2019-juryrapport-winnaar. (Datum van gebruik: 5 Augustus 2022).

Kersten, Dennis. 2021. Van clusterfuck tot autoseks: hoe Rob van Essen ons voorbij het postmodernisme (ver)voert. *Culture Weekly*, 10 April. https://culture-weekly.com/2021/04/10/van-clusterfuck-tot-autoseks-hoe-rob-van-essen-ons-voorbij-het-postmodernisme-vervoert/#_edn2. (Datum van gebruik: 21 Augustus 2022).

Meyer, N. 2014. Klimtol – en 'n onderhoud met 2012 se Europese dames-klimtol-kampioen. *LitNet*, 21 Januarie. http://www.litnet.co.za/klimtol-en-n-onder houdmet-2012-se-europese-damesklimtolkampioen/. (Datum van gebruik: 17 September 2015).

Nel, A. 2015. Spel en die spelende mens in *Die sneeuslaper* (Marlene van Niekerk), *Klimtol* (Etienne van Heerden) en *Wolf, wolf* (Eben Venter). *LitNet Akademies*, 12(1):180-205.

Opperman, A. J. 2020. AJ Opperman interviews Etienne van Heerden. Etienne van Heerden, 22 Mei. https://etiennevanheerden.co.za/die-biblioteek-aan-die-einde-van-die-wereld/#a1. (Datum van gebruik: 19 Augustus 2022).

Otterspeer, W. 2009. *Reading Huizinga.* Amsterdam: Amsterdam University Press.

Otterspeer, W. 2010. *Reading Huizinga.* Amsterdam: Amsterdam University Press.

Painter, D. 2014. Vir 'n speelse lewe – Etienne van Heerden se Klimtol. *LitNet Akademies-resensie-essay*, 6 Maart. https://www.litnet.co.za/vir-n-speelse-lewe-etienne-van-heerden-se-klimtol/. (Datum van gebruik: 17 September 2015).

Peppelenbos, Coen. 2017. Recensie: Rob van Essen – *Winter in Amerika*. *Tzum, literair weblog*, 16 September. https://www.tzum.info/2017/09/recensie-rob-essen-winter-amerika-2/?highlight=rob%20van%20essen%20spel. (Datum van gebruik: 12 Augustus 2022).

Peppelenbos, Coen. 2018. Recensie: Rob van Essen – *De goede zoon*. *Tzum*, l*iterair weblog*, 10 November. https://www.tzum.info/2018/11/recensie-rob-van-essen-de-goede-zoon-2/?highlight=rob%20van%20essen%20spel. (Datum van gebruik: 12 Augustus 2022).

Riley, A.T. 2005. The theory of play/games and sacrality in popular culture: The relevance of Roger Caillois for contemporary neo-Durkheimian cultural theory. *Durkheimian Studies*, 11: 103-114.

Rob van Essen – *De goede zoon*. 2019. *Libris Literatuur Prijs.* https://www.libris prijs.nl/rob-van-essen-de-goede-zoon. (Datum van gebruik: 25 Julie 2022).

Rob van Essen – *Miniapolis*, 2021. Alles over boeken en scgrijvers, 22 Oktober. https://www.allesoverboekenenschrijvers.nl/tag/rob-van-essen/. (Datum van gebruik: 12 Augustus 2022).

Schroeder, R. 1996. Playspace Invaders: Huizinga, Baudrillard and video game violence. *Journal of Popular Culture*, 30(3): 143-153.

Schouten, Rob. 2018. Boekrecensie: Wat blijft er later over van ons ik? *Trouw*, 13 Oktober.

Serdijn, Daniëlle. 2014. Naar de overkant van de nacht. Recensies. https://www.janvanmersbergen.nl/boeken/naar-de-overkant-van-de-nacht-2/naar-de-overkant-van-de-nacht-recensies/. (Datum van gebruik: 29 Julie 2022).

Simpkins, Scott. 1990. "The infinite game": Cortázar's "Hopscotch". *Journal of the Midwest Modern Language Association*, 23(1): 61-74.

Spariosu, M. 1982. *Literature, mimesis and play: Essays in literary theory.* Tübingen: Gunter Narr Verlag.

Stehle, R. 2013. Jojo-roman lewer ook drie lyke. *Beeld*, 18 Oktober.

Van Boven, Erica. 2021. De wereld als sciencefictionroman. Over *De goede zoon* van Rob van Essen. *Internationale Neerlandistiek*, 59(3): 227-242.

Van den Bergh, Thomas. 2019. 'De goede zoon' van Rob van Essen: verzoening met het onbegrijplijke. *HP De Tijd*, 7 Mei. https://www.hpdetijd.nl/2019-05-07/de-goede-zoon-rob-van-essen/. (Datum van gebruik: 25 Julie 2022).

Van der Pol, Cees. 2019. De goede zoon door Rob van Essen. Boekverslag. *Scholieren.com*, 6 Julie. https://www.scholieren.com/verslag/zekerwetengoed/de-goede-zoon-rob-van-essen. (Datum van gebruik: 25 Julie 2022).

Van Essen, Rob. 2009. Het laatste jaar van mijn Moeder. Dagboekaantekeningen met een rode draad. *Biografie Bulletin*, Jaargang 19. https://www.dbnl.org/tekst/_bio001200901_01/_bio001200901_01_0010.php (Datum van gebruik: 23 Augustus 2022).

Van Essen, Rob. 2018. *De goede zoon.* Amsterdam: Uitgeverij Atlas Contact.

Van Heerden, Etienne. 2005. *In stede van die liefde.* Kaapstad: Tafelberg.

Van Heerden, Etienne. 2013. *Klimtol.* Kaapstad: Tafelberg.

Van Heerden, Etienne. 2019. *Die biblioteek aan die einde van die wêreld.* Kaapstad: Tafelberg.

Van Niekerk, A. 2013. Roman geen eenvoudige triek. *Netwerk24*, 13 Oktober. http://www.netwerk24.com/vermaak/boeke/2013-10-13-van-heerden-ken-nes-klimtolspeler-die-trieks. (Datum van gebruik: 17 September 2015).

Van Vuuren, H. 1989. Reviewed work(s): *Liegfabriek* by Etienne van Heerden. *World Literature Today*, 63(30): 527-528.

Viljoen, E.S. 2018. Die spelende mens in *Klimtol* (Etienne Van Heerden), *Afstande* (Dan Sleigh) en *Sirkusboere* (Sonja Loots). Ongepubliseerde MA-tesis. UNISA.

Viljoen, L. 2013. *Klimtol* speel én besin. *LitNet*, 1 Oktober. https://www.litnet.co.za/klimtol-speel-n-besin/. (Datum van gebruik: 2 Oktober 2014).

Vis, G.J., Verkruijsse, P.J., Van Gorp, H., Delabastita, D., Van Nork, G.J., Bernaerts, Lars, Willaert, Frank, Op de Beek, Esther, en Geerdink, Nina. 2012. Lexicon van de verhaalkunst. *Algemeen letterkundig lexicon.* https://www.dbnl.org/tekst/ dela012alge01_01/dela012alge01_05.pdf. (Datum van gebruik: 19 Augustus 2022).

Wimsatt, W.K. 1973. Belinda Ludens: Strife and play in *The rape of the lock. New Literary History*, 4(2): 357-374.

Winnaar. 2019. *Libris Literatuur Prijs*, 6 Mei. https://www.librisprijs.nl/winnaar-2019. (Datum van gebruik: 25 Julie 2022).

Woutersen, E. 2014. Loop de loop, sjie-joep, sjie-joep. *Literair Nederland*, 22 Oktober. Beskikbaar by https://www.literairnederland.nl/recensie-etienne-van-heerden-klimtol/. (Datum van gebruik: 17 September 2015).

Note

1. Reeds in my meestersverhandeling, "Die spelende mens in *Klimtol* (Etienne Van Heerden), *Afstande* (Dan Sleigh) en *Sirkusboere* (Sonja Loots)" (Viljoen, 2018), het ek die spelelement ondersoek – met romanverwysings na klimtolspel, die antieke Griekse konsep van 'Die Groot Goedheid', skaakspel, en die ludieke aard van die oorlogspektakel.
2. Sien Viljoen (2018) vir meer oor Van Heerden se oeuvre.