

Jan Flamend

**Literaire polemiek als gevecht tussen spel en ernst.
Een exercitie in literaire speltheorie.**

Abstract

This article is a serious exercise in literary game theory, exploring literary polemics from a playful perspective based on the work of Huizinga and Caillois. Often regarded as simply a game, polemics does indeed show all the formal characteristics of play Huizinga stresses: it is a free and gratuitous activity taking place in a clearly demarcated space outside ordinary life and according to strict rules. It shares the essential relation between play and art that Huizinga posits, but also the essential elements of show and competition. Polemics, it is argued here, thus is a form of verbal duelling like courtly flying and the Black American ritual of sounding. In polemics, however, the rules are not always clear, play space is easily confused with real life and ritual with real insult. The polemicist plays on this ambivalence between play and seriousness, displaying his verbal creativity and confirming his own and his reader's freedom

1. Inleiding

Het is wellicht voorbarig om te stellen dat de speltheoretische aanpak van literatuur zich als een specifieke en nieuwe benaderingswijze binnen de literatuurstudie manifesteert. Niettemin verschijnen er sinds een tiental jaar een opvallend en steeds toenemend aantal studies die literatuur expliciet vanuit een speltheoretische optiek benaderen. Ik verwijs enkel naar het juni-nummer uit 1985 van *Canadian Review of Comparative Literature* dat volledig aan "Games and Theories of Play" gewijd is en dat "An Annotated Bibliography of Play and Literature" bevat die 208 titels vermeldt. Een aanvulling op deze bibliografie die eerland in *CRCL* verschijnt, telt nog eens 120 titels. Het gaat hier minder om een coherente programmatische aanpak met een gefundeerde methodologische onderbouw, dan wel om een mogelijke invalshoek die zich niet alleen als een speels alternatief aandient voor het gewichtige studiewerk, maar ook zekere hermeneutische pretenties heeft en zijn theoretische legimitatie onder anderen vindt in het cultuurfilosofische werk van Johan Huizinga (*Homo ludens*), Roger Caillois (*Les jeux et les hommes*) en anderen. Het is dan ook niet helemaal duidelijk of men van een literaire speltheorie dan wel van ludieke literatuurtheorie moet spreken.

Het is niet alleen binnen de literatuurstudie dat met het concept *spel* gewerkt wordt; men treft dit ook aan in de wiskunde, de semantiek, de sociologie, de psychotherapie, in defensiestrategieën, enzoverder. Het gaat hier niet altijd om dezelfde begrippen; termen als *game*, *play*, *frame*, *script* enzovoorts worden in de diverse contexten vaak met een heel eigen betekenis gehanteerd.

2. De term *spel* in de literatuur

Wat betekent het om over literatuur in termen van *spel* te spreken? Zeer vaak leest men omschrijvingen als "het spel met de lezer", "het spel met betekenissen", "vormenspel", "literatuur is een spel", "dit is een speelse tekst", "dit is een tekst vol spelletjes". De term *spel* wordt hier als een kritische *passe-partout* gebruikt, op een ongedefinieerde manier, dus als een weinigzeggende kwalificatie. By nader inzien ligt er echter heel wat geïmpliceerd in dergelijke uitingen. Wanneer men zegt "literatuur is een spel", betekent dit zoveel als: literatuur is een vrijblijvend gebeuren dat zich zelfgenoegzaam, los van de werkelijkheid, volgens eigen regels voltrekt. Het betekent ook: literatuur is niet ernstig, het behoort niet tot de orde van het serieuze, het werkelijke. Literatuur bevindt zich in de sfeer van het aangename, het is een tijdverdrijf, *entertainment*, er is plezier aan te beleven.

Voortbordurend op Huizinga's klassieke definitie van spel, waar ik straks op terug kom, werd een belangrijk onderscheid aangebracht door Roger Callois, namelijk tussen *paidia* en *ludus*. *Paidia* staat voor improvisatie, fantasie, onbezorgdheid, dat geopponeerd wordt aan *ludus*, het beregelde, het gedisciplineerde spel. Het gaat hier duidelijk om een gradatie, om een meerdere of mindere mate van spelling en beregeldheid. Dit onderscheid komt ongeveer overeen met het verschil tussen de Engelse termen *play* en *game*. De Nederlandse taal laat dit belangrijke onderscheid niet toe, zoals zal blijken uit Huizinga's spelbegrip dat beide betekenissen contamineert. Het is immers heel wat anders wanneer men zegt "literatuur is spel" (*play*) en "literatuur is een spel" (*game*), en "dit is een literair spel".

Dit maar om even te wijzen op het confuse statuut van de term *spel* en de verschillende betekenissen die hij kan hebben. Dit probleem, de afwezigheid van conceptuele consensus en methodologische coherentie, wordt in *Auctor Ludens. Essays on Play and Literature* (1986) van Gerald Guinness en Andrew Hurley op een speelse en intelligente manier opgevangen in de globale structuur. Na een Pre-Lude, waarin een eloquente lans gebroken wordt voor een *ludics*, worden in een eerste compartiment "Authors at Play" ten tonele gevoerd, en wel "Playing with the Audience. "Playing with the Canon" en "Playing with Authorship". Verpozing wordt geboden door een Inter-Lude waarin enkele leuke *Play-Translations* opgenomen zijn. Het tweede deel is gewijd aan "The Games of Literature" waaronder verstaan wordt "Literature as a Game of Pleasure", "Literature and Role-Playing" en "Literature as Essential Play". Net als in het eerste deel worden deze hoofdingen vertegenwoordigd door telkens twee exemplarische *case-studies*. In een Post-Lude wordt het de potentiële recensent van deze bundel zeer gemakkelijk gemaakt door een recapitulatie die meteen een voortreffelijke voorstelling van het boek is en die *résumés* van de respectievelijke artikels in het globale opzet kadert. Ook met de conventies van de literatuurwetenschappelijke essaybundel kan gespeeld worden.

Waar de veelzijdigheid *casu quo* vaagheid van een literair spelbegrip doorgaans als een probleem ervaren wordt, is het hier precies de polyvalente onbestemdheid van de term die gecelebreerd wordt. Een passender apologie voor het spelement in de literatuur(studie) kan men zich moeilijk voorstellen, en ook in het in dit boek gevoerde kritische discours wordt dat spelement op enthousiaste wijze aan het werk getoond. In een eerste prelude "From Spells to Spills", heeft Gerald Guinness (1986) het over de "very origins of poetry in magic and play" en huldigt hij poëzie als "the gratuitous expenditure of energy". Het spelement in de literatuur staat in het teken van het *pleasure-principle*, de levenbrengende exuberantie, het subversieve van het zelfgenoegzaam speelse en willekeurige. Ook

concrete literaire spelen en spelvormen worden beschreven, in de toneeltheorie van Bertolt Brecht, in Chaucers "The Miller's Tale", in Borges' metafictionele mystificaties, in de barokke liefdespoëzie, de volkse komedies, in T.S. Eliots' "The Love Song of J. Alfred Prufrock", in Beckett's latere stukken, in de ideeën van het *Collège de Pataphysique*.

Echt overtuigend is het niet altijd, vaak komt men niet verder dan een enthousiaste nieuwe retoriek die vaardig met het spelbegrip en verwante termen speelt maar geen wezenlijk andere inzichten in de behandelde teksten schept. De uitgevers van de bundel zijn zich hiervan bewust, maar beloven beterschap - "our infant science of ludics will increasingly concern itself as it comes of age". Wellicht hebben we een volwassen theorie nodig. In wat hieronder volgt, zal ik een concrete poging ondernemen om een welbepaald fenomeen uit de literatuur op een *spelmatige* manier te benaderen.

3. De ambivalente aard van het spel

Het is opvallend hoe vaak het woord *spel* valt wanneer er sprake is van polemiek. Het is een spel, het is maar een spel, zo heet het. Het is vicieuze scherts, een wrede vorm van volksvermaak, zonder enige reële impact. Er wordt weinig meer in gedaan dan de lezer een rad voor de ogen te draaien, deze is een welwillende toeschouwer bij een schijnvertoning waar slachtoffer en aanvaller onder één hoedje spelen. Zoiets als kermisboksen of Franse *catch*. Het is toch maar voor de gein. Polemieken is een ongewaardeerde tak van de literaire sport, die zich tot een heuse discipline wil ontplooiën. Wanneer in dergelijke reacties polemiek een spel genoemd wordt, wil men vooral zeggen: het is niet ernstig.

Wat is spel en wat is ernst? We gaan bij Johan Huizinga's *Homo ludens* (1940) te rade. Dit is een breed opgezette cultuurfilosofische studie waarin de bekende Nederlandse historicus het spelelement als een onherleidbare oerfenomeen in de cultuur analyseert. Het uitgangspunt is even eenvoudig als fundamenteel: de menselijke beschaving komt op, ontplooit zich in spel, als spel, cultuur is spel. Cultuur en beschaving kunnen niet anders dan *sub specie ludi* beschouwd worden. Spel is overal, van in het begin aanwezig, als een kwaliteit van het handelen, in de mythos, in de cultus, in de ritus. Menselijk spel is een zinrijke en cultuurscheppende functie, het is niet zomaar het tegengestelde van *ernst*, het is meer dan louter *speelsheid*. Dit is de klassiek geworden definitie van spel, de samenvatting van de formele kenmerken:

... een vrije handeling, die als "niet gemeend" en buiten het gewone leven staande bewust is, die niettemin den speler geheel in beslag kan nemen, waaraan geen direct materieel belang verbonden is, of nut verworven wordt, die zich binnen een opzettelijk bepaalde tijd en ruimte voltrekt, die naar bepaalde regels ordelijk verloopt, en gemeenschapsbanden in het leven roept, die zich gaarne met geheim omringen of door vermomming als anders dan de gewone gewone wereld accentueren (Huizinga, 1940:20).

En op deze manier doet het spel zich concreet voor:

Het spel is een kamp om iets, of een vertooning van iets. Deze beide functies kunnen zich vereenigen, in dier voege, dat het spel een strijden om "iets" vertoont, of wel een wedstrijd is, wie iets het best kan weergeven (Huizinga, 1940:20).

De deelname aan, het toetreden tot het spel is vrij. Spel valt buiten het "gewone", het "eigenlijke" leven, de feitelijke werkelijkheid. Met de intrede in het spel, stap men uit het dagelijkse leven in een tijdelijke sfeer van activiteit met een eigen strekking. In deze

hoedanigheid is het als geregeld terugkerende afwisseling een noodzakelijk complement van het leven.

4. Spelbreker en valsspeler

Spel wordt gekenmerkt door afgeslotenheid en begrensdheid, binnen welbepaalde grenzen van tijd en ruimte (de speelruimte) kent het zijn volkomen zelfgenoegzaam verloop, met een eigen en volstreekte orde. Het beregeld karakter is uitermate belangrijk, de spelregels zijn absoluut bindend. Huizinga maakt hier een interessant onderscheid tussen spelbreker en valsspeler. De inbreuk van de spelbreker betreft niet de regels binnen het spel maar de conventie van het spel zelf, namelijk de impliciete afspraak dat het een spel is, waarbij de deelnemers zich bereid verklaard hebben de spelillusie te bewaren. De spelsolidariteit gebiedt de deelnemers de precaire conventie van het "niet gemeend" zijn te respecteren. Waar de spelbreker met uitstoting gesanctioneerd wordt, wordt de valsspeler binne het spel zelf gestraft. De valsspeler ontziet de afspraak van het niet-doorbreken van de spelillusie, hij neemt echter een loopje met de regels binnen het spel. Naargelang van de ernst en de aard van het valsspelen zijn er welbepaalde sancties, waaronder ook uitsluiting wanneer de inbreuk dermate ernstig is dat het spelkarakter aangetast is. Een belangrijk aspect van het spel is immers de groepvormende kracht ervan, het gemeenschapsstichtende karakter. Een spelmeeenschap *is* en *doet* (even) anders. Tenslotte, het spel boeit, het is spannend, opslorpend, men is in de ban van het spel (Eco, 1985:283-300).

Dit zijn de formele kenmerken en Huizinga maakt uitgebreide antropologische excursies om het spelkarakter van de archaische cultushandeling, de cultuurscheppende functie van het agonale spel, enzovoort aan te tonen. Oorlogvoeren, schimptoernooien, rechtspraak, sportcompetitie, wijsgerige debatten, toneelvoorstellingen, het zijn zoveel verschijningsvormen van het spelelement in de cultuur. Voor Huizinga zijn het bewijzen van de levenskracht van een beschaving.

Spel is een aangeboren functie die de mens tot het hogere activeert, vandaar het wezenlijke verband tussen spel en kunst. Het dichten is in de spelsfeer geboren:

Poiesis is een spelfunctie. Zij vindt plaats in een speelruimte van den geest in een eigen wereld, die de geest zich schept, waarin de dingen een ander gelaat hebben dan in het "gewone" leven, en door andere banden dan logische aan elkander verbonden zijn (Huizinga, 1940:175).

In een bloeiende beschaving heeft de dichtkunst een sociale, sacrale en esthetische functie.

Iedere oude dichtkunst is al te samen en tegelijkertijd cultus, feestvermaak, gezelschapsspel, kunstvaardigheid, proefstuk- of raadselopgave, wijze leering, overreding, betoovering, waarzegging, profetie, wedkamp (Huizinga, 1940:176-177).

Hierbij mag niet uit het oog verloren worden dat dichtkunst bestaat uit "een nauwkeurig omschreven code van spelregels, in strikt systeem, met dwingende geldigheid, doch eindeloze mogelijkheid van variatie" (Huizinga, 1940:198).

Ook het toneel als bewuste literaire praktijk is uit dezelfde culturerende spelhouding geboren. Meer dan elders wijst hier het woordgebruik op het spelkarakter: een toneelspel wordt gespeeld door spelers, het toneel is een vertoning van iets. Net als de archaische ritushandeling is het een gemeenschappelijk gebeuren dat zich buiten de normale gang van zaken voltrekt, in een welbepaalde speelruimte, waarbij alle betrokkenen het bewust

illusoire karakter respecteren. (Het is hier dat Brecht met zijn vervreemdingseffect roet in het eten komt werpen.)

5. Spel als een competitie

Spel heeft vaak de vorm van een wedkamp, in het agonale spel staat het competitie-moment centraal. De deelnemers zijn (min of meer) aan elkaar gewaagde tegenstanders die elkaar in een bepaalde discipline de loef willen afsteken. Om te overwinnen moet men de ander overtreffen in vaardigheid, moed, vernuft of kracht. De beste, de knapste, de snelste, de meest begaafde wordt gelauwerd, waardoor zijn sociaal aanzien sterk verbeterd wordt. Het schimptoernooi, de smaad- of tartwedstrijd die bestaat in het "smalen van den tegenstander", is een dergelijke discipline, die Huizinga in tal van culturen aantreft. De Arabische *monafara* en *mofakhara*, de liederenkampen bij de Groenlandse Eskimo's, de *mannjafnaor* in de Oudnoorse literatuur, de openbare schimp- en plaagliederen die deel uitmaakten van de Demeter- en Dionysusfeesten zijn zovele voorbeelden van de "grievenden woordenstrijd". "De agon bestaat hier bijna geheel in het streven, elkaar in uitgezochte smaadredenen te overtreffen en de baas te blijven" (Huizinga, 1940:124). Ook in de hoge sfeer van het filosofische debat wordt de polemiek niet geschuwd:

Voor alles wat sofist of rhctor heet, is niet de zucht naar waarheid, maar het persoonlijke individuele gelijk-hebben richtsnoer en doel. Het is de archaische houding van den wedkamp, die hen bezielt (Huizinga, 1940:225).

Polemiek is dus van alle tijden, het ontspruit aan de menselijke lust tot spelen, aan zijn fundamenteel agonale instelling, en aan zijn zucht tot excelleren. In dit geval komt dat neer op het zo voortreffelijk mogelijk honen van de tegenspeler. Als we het elkaar beschimpen, het verbaal duelleren dat polemiek in wezen is, een spel noemen, moet dat ook aan de formele definitie van spel beantwoorden.

Een absolute voorwaarde om van een spelstructuur te kunnen spreken, is de bereidheid van de deelnemers om zich als spelers van dat spel te gedragen. Dit betekent dat ze bepaalde rollen en functies zullen vervullen en dat ze bepaalde regels zullen volgen die alleen binnen de spelcontext geldig zijn. Dit is het coöperatie-principe, dat het noodzakelijke "fictieve" kader creëert en dat een interactionele arena schept waarbinnen het competitieve spel zich kan afspelen. De spelers presenteren zich als antagonisten waarbij één van beide als overwinnaar uit het strijdperk te voorschijn zal treden. Deze zal dan na afloop groter sociaal aanzien genieten omdat hij er blijk van gegeven heeft te excelleren in een sociaal gelegitimeerde activiteit. Bij het verbaal duelleren is de spelconventie evenwel zeer precair omdat de schreef tussen geritualiseerde en persoonlijke beledigingen zeer nauw is.

6. Het verbale duel

Binnen het algemeen menselijke verschijnsel van het verbaal duelleren kan men een gradatie vaststellen van informele gespreksituaties waarbinnen terloops en spelenderwijs verwijten en beledigingen uitgewisseld worden, naar expliciete en geritualiseerde contexten waarbinnen het verbale duel een geformaliseerd patroon volgt. Een voorbeeld van het eerste, impliciete type is het schertsende en ironische gebruik van bepaalde aansprekingen, waarop de aangesprokene met een gelijkaardige, minstens even inventieve aanspreking

moet antwoorden. Een voorbeeld van het geformaliseerde type is de zogenaamde *flyting*, een in versvorm gestelde scheldkamp tussen ridders die het gewapende treffen voorafgaat. In tal van epische verhalen, in de *Illias*, de *Odysee*, de *Beowulf*, *Karel en de Elegast*, treft men dit stramien aan. Vooraleer ze de degens, zwaarden of lansen kruisen, testen de koene heren elkaars weerbaarheid en koelbloedigheid op een verbale manier uit. Naast deze concrete martiale functie heeft de *flyting* vooral een ceremoniële en symbolische werking. Het is onderdeel van 'n krijgerskode die zegt dat de persoonlijke eer zowel met de woorden als met de wapens gewroken moet worden (Parks, 1986:292-306).

Een andere, maar mindere bloedige uitwisseling van speelse vijandelijkheden vinden we in het *amorous agon* of *erotic flyting*. Dit is een vast onderdeel in talrijke amoureuze comedies en in de barokke liefdespoëzie. Het bestaat erin dat beide geliefden, elk nog onzeker over de ware gevoelens van de ander, doen ze of ze elkaar niet kunnen luchten en het dan ook niet nalaten elkaar met venijnige opmerkinge te belagen. Dit gesofisticeerde spel van aantrekken en afstoten fungeert trouwens als een test van de potentiële partner, die zich een waardige opponent(e) moet tonen voor de ware strijd tussen de sexen die het huwelijk is (Warnke, 1986:99-112).

De moderne Nederlandse *column scene* kan zonder veel moeite in de traditie van het verbale duel geplaatst worden. Het is een publiek forum van debat waar polemieken uitgevochten worden over de meest uiteenlopende, op dat ogenblik binnen de breedmaatschappelijke discussie aan de orde zijnde, onderwerpen. Het strijdlustige en invectieve karakter van de debatwijze verhoogt de amusementswaarde van het genre.

Om het spelkarakter van deze en andere vormen van het verbale duel concreet aan te tonen, ga ik wat dieper in op de rituele scheldpartijen tussen zwarten in het New Yorkse ghetto. Ik baseer me hier op de studie van de Amerikaanse sociolinguïst William Labov - *Rules for ritual insults* (1976:297-353) - waarin hij het fenomeen *sounding of playing the dozens* beschrijft. Het gaat hier om 'n geritualiseerd schimpspel dat een vrij strakke structuur heeft, met vaste sekwentieregels en gestereotypeerde begin- en vervolgregels. Een concreet voorbeeld van rijmende coupletten, waarbij telkens een andere speler aan het woord is die als repliek een minstens even spits *dozen* moet produceren:

I hate to talk about your mother, she's a good old soul
She got a ten-ton pussy and a rubber asshole

Fucked your mother in the ear
And when I came out she said: "Buy me a beer

iron is iron, and steel don't rust
But your momma got a pussy like a Greyhound Bus

Fucked his mother an a red-hot heater
I missed her cunt 'n' burned my petcr.

Het patroon dat hier gevolgd wordt is dat van een onwaarschijnlijke obsceniteit die in rijmvorm gegoten wordt. De winnaar is degene die over de rijkste voorraad *dozens* beschikt en zo de andere kan overtreffen in verbale begaafdheid en inventiviteit. Belangrijk is de aanwezigheid van een derde partij, het publiek dat elke *dozen* onmiddellijk evalueert door luidruchtige bijval of afkeuring. Ook in de andere vormen van *sounding*, die een minder geëlaboreerde maar evenzeer een vaste structuur hebben, is de moeder van de tegenstrever het voorwerp van bizarre kwalificaties. Een standaardvariabele is de vergelijking van het volgende type:

Your mother so old she got spider webs under her arms

Your mother so old she can stretch her hand and lick out her ass

Your mother so skinny she do the hula hoop in a Applejack

Your mother so skinny she ice-skate on a razor blade

Dit, en zovele andere voorbeelden die Labov geeft, zijn rituele en onpersoonlijke beledigingen. Alle deelnemers zijn het er over eens dat het gebeuren zich in de sfeer van het "fictieve" afspeelt, in de afgesproken "speelruimte". Het spanningselement wordt gecreëerd door de onzekere afloop, de vraag wie als winnaar uit het strijdperk zal treden. Labov noteert dat *sounding* als ritueel gebeuren een belangrijke groepsvormende functie heeft. Mogelijke reële spanningen en conflicten worden vermeden door ze af te leiden naar de spelsfeer waar ze op fictieve manier beslecht worden. Vandaar de noodzaak vergezochte en bizarre varianten op het eens aangenomen stramien te zoeken. Reële of waargebeurde thema's komen niet ter sprake. Deze zouden als persoonlijke beledigingen geïnterpreteerd kunnen worden en een dergelijke breuk met het spelpatroon wordt meteen gesanctioneerd door het publiek. Het staat de aangevallene niet vrij om met een *dozen* te reageren op een echte belediging, hij zal de aantijging moeten ontkennen of verzachten. Deze sekwentie is echter niet in het spelscenario opgenomen. Gezien de sterk ontwikkelde spelcompetentie bij spelers en publiek wordt elke overtreding van de impliciet aanvaarde spelregels meteen scherp aanvoeld. Men bevindt zich dan duidelijk niet meer in de speelruimte, maar in een contaminatie van het gewone leven, waar uitspraken over de feiten worden gedaan en waar een dergelijk conflict bijvoorbeeld door een heuse vechtpartij beslecht wordt.

Is alle polemiek spel, is polemiek altijd spel? Ik denk dat het polemische moment dat in elke intersubjectieve bejegening vervat ligt, hoe informeel of geritualiseerd deze ook geverbaliseerd is, voortdurend twijfelt tussen spel en ernst. Het is uit deze onzekerheid dat een bepaalde spanning geboren wordt, die van elk menselijk samenleven een uiterst hachelijke zaak maakt. Problemen duiken op wanneer het spelkader verward wordt met het reële kader, wanneer bijvoorbeeld de intentie van een bepaalde uitspraak vanuit het eerste kader gebeurt en de interpretatie van die uitspraak vanuit het tweede kader. In feite komt het neer op een ongelijkheid in spelcompetentie tussen de deelnemers, waarbij men het niet eens is over de spelregels en de aard van de speelruimte. Heel handige spelers kunnen zich ongrijpbaar maken door de strekking van hun woorden in het ongewisse te laten. Veel polemisten spelen hun spel op de dunne schreef tussen spel en ernst. Zij kunnen er zich altijd op beroepen dat ze opereren vanuit de speelruimte "literaire polemiek" waar schelden en tieren toegelaten is en waar het regel is op de man en niet op de bal te spelen. Wie daar aanstoot aan neemt, is een dommerik die niets van het spel begrepen heeft. Minister Brinkman bijvoorbeeld heeft zijn spelincompetentie duidelijk te kennen gegeven door Hugo Brandt Corstius de P.C. Hooft-prijs te weigeren. Of gaat het hier om een sanctie die Brandt Corstius te beurt valt omdat hij zich té ver uit zijn speelterrein gewaagd heeft?

7. Verbale creativiteit

Het spel met het precaire onderscheid tussen spel en ernst is zeer duidelijk bij het literaire schelden (De Vooy, 1947:286-292; Jansen, 1984:6-15; Jansen, 1985). De bedoeling die de spreker voor ogen staat bij het verrichten van de taaldaad *schelden* is het kwetsen van een

welbepaalde tegenstander, hem vernederen, hem in de ogen van aanhoorders bespottelijk maken, en op die wijze over hem triomferen. De bedoeling kan bezwaarlijk als speels of vrijblijvend geïnterpreteerd worden. De al dan niet gelegitimeerde woede van de spreker maakt dat zijn woorden serieus genomen moeten worden. Het schelden kan geslaagd heten wanneer de tegenstander zich er bij neerlegt op die manier genoemd te worden. De pejoratieve persoonsaanduidingen die scheldwoorden zijn, hebben een regulerende functie. Enerzijds zijn ze bedoeld om afwijkende personen te corrigeren, anderzijds dragen ze er toe bij om personen als blijvend afwijkend te bestempelen. Zo verkrijgt men een rechtvaardige grond om ze uit de groep te stoten. Ik heb er al op gewezen dat de polemist zijn woede als gelegitimeerd voorstelt en dat zijn speelterrein dat van de literaire polemieken is. Zijn literair zelfrespect gebiedt hem op een stilistisch verantwoorde wijze te schelden. Hij moet evenzeer in de ogen van zijn tegenstander als in de ogen van het publiek uitblinken in verbale creativiteit. Zijn *invectiva* moeten respect afdwingen door en voor het literaire talent dat er achter zit. Schelden wordt een middel, het is geen doel meer op zich. De polemist blijft natuurlijk nog spelend op de conventies van de taaldaad schelden, maar het is nu onderdeel geworden van een literair spel.

Binnen de literaire polemieken zijn er talloze overgangen tussen schelden, spotten en schertsen: van de bitterste haat tot de onschuldige geestigheid. Het veredelde schelden past in een scheldcultuur, waar scheldwoorden snel hun beledigende kracht verliezen en waar scheldwoordvondsten hoog gewaardeerd worden. Zo worden scheldwoorden van hun realistische impact ontdaan en komen we in de sfeer van die scheldwedkamp terecht waar de deelnemers met elkaar wedijveren om zo spits en zo bizar mogelijke varianten te produceren.

8. Polemieken als spel en ernst

Het merkwaardige bij de polemieken is dat het inderdaad een spel is, maar dat het de polemist tegelijk bloedige ernst is. Er is de onvermijdelijke ludieke inslag, het elegante stijlspel. Een polemieken moet onderhoudend zijn, het is *entertainment*. Er is tevens de superieure ironie waarmee de polemist zijn spel speelt en die hem in staat stelt er zich met de stoutste en gekste boutaden van af te maken. Grijs (1984) heeft eens de "Tien gouden regels voor de beginnende columnist" opgesteld, die hij als volgt afrondt:

Als een beginnend columnist zich niet houdt aan de Tien Gouden Regels, dan kan ik hem helaas niet het genoegen en de eer doen om een zogenaamde "polemieken" te beginnen.

Voor de lezer mag er dan wel veel plezier te beleven zijn aan de al dan niet gespeelde *colère littéraire*, voor de polemist gaat het uiteindelijk om heel serieuze dingen. Voor iemand als Brouwers bijvoorbeeld is polemiseren een zaak van lijfsbehoud. Vanuit zijn militant estheticisme gaat hij tekeer tegen alles wat zijn literaire hygiëne, meer nog, zijn persoonlijk schoonheidsideaal bedreigt. Voor hem is polemieken oorlog, een strijd op leven en dood.

Ik besluit deze beschouwingen over de ambivalente positie van polemieken tussen spel en ernst met een citaat van Paul de Wispelaere die het agressieve en de menselijke betrokkenheid aan de pool van de ernst plaatst en het artistieke vrijblijvend esthetische in de sfeer van het spel situeert.

De polemiek wordt het zuiverst genoten door de lezer die, op het evenwichtspunt tussen afkeer en fascinatie, en zich van de spanning van dat evenwichtspunt bewust, in de intellectuele beheersing van het spel en de affectieve beheersing van de ernst, zijn eigen vrijheid en tegenover de polemist en tegenover het slachtoffer bevestigt. In deze bevestiging van hun respectieve vrijheid ontmoeten polemicus en lezer elkaar: oog in oog. (De Wispelaere, 1970:99.)

9. Bibliografie

- De Vooyts, C.G.N. 1947. Scheldnamen, spotnamen en vleinamen. In: *Verzamelde taalkundige opstellen*. Derde bundel. p. 286-292.
- De Wispelaere, P. 1969-1970. *Paul-tegenpaul*. 's Gravenhage: Nijgh & Van Ditmar.
- Eco, Umberto. 1985. Inleiding tot *Homo ludens*, Huizinga e il gioca. (In: *Sugli specchi e altri saggi*, p. 283-300.)
- Guinness, G. & Hurley, A. (reds.) 1986. *Auctor ludens: Essays on play and literature*. Philadelphia/Amsterdam: John Williams
- Huizinga, J. 1940. *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spelelement der cultuur*. Tweede, herziene druk.
- Jansen, F. 1984. Schelden op emigranten. *Hollands Maandblad*, 442:6-15.
- Jansen, F. 1985. *Van Apekop tot Zielepoot. Hoe mense elkaar typeren*.
- Labov, W. 1976. Rules for ritual insults. In: *Language in the inner city*.
- Warnke, Cfr. F. 1986. Amorous agon, erotic flyting: some playmotifs in the literature of love. In: Guinness, G. & Hurley, A. (ed.) *Auctor ludens: Essays on play and literature*. Philadelphia/Amsterdam: John Williams. p. 99-112.

K.U. Leuven