

HUIZINGA'S HOMO LUDENS HERLEZEN

Sabine Alexander

Met enige schroom gaf Johan Huizinga in 1938 zijn *Homo Ludens* (1) 'aan de openbaarheid' prijs, zich bewust van het vaak vage spoor in het onmetelijke gebied van tijd en ruimte waarop hij zich begaf. "Het werd voor mij nu schrijven of niet schrijven. Van iets wat mij zeer ter harte ging. Dus heb ik geschreven". (p. VI). De lezer kan daar, na bijna vijftig jaar, nog steeds verheugd over zijn.

Met enige schroom ook vang ik deze beschouwingen aan, omdat kritiek terechtwijzing inhoudt, die pienter lijkt of blijkt, maar gezien in het licht van een halve eeuw wetenschappelijke evolutie in het psychologische, etnologische en cultuurhistorische gebied, de auteur van de dertiger jaren tot gemakkelijke prooi kan kiezen. Liefst verwijl ik dus in de schaduw van Huizinga's werk, dat ondanks zijn gebreken en lacunes, zijn betwistbare uitgangspunten en conclusies, zijn beperktheden en uitwassen, getuigt van een oorspronkelijke en erudiete geest, van een veelzijdig en strijdbaar talent.

De wording van de cultuur.

De basisidee waarop de studie van Huizinga steunt, is het inzicht dat de mens altijd gespeeld heeft, dat er vóór alle cultuur spel was. Menselijke beschaving zou vervolgens ontstaan zijn *in* het spel, met andere woorden, spel werd cultuur. Om zijn stelling, dat het spel primair is, te staven volstaat voor Huizinga de bewering dat "de dieren niet op de mens gewacht hebben om hen te leren spelen" (p. 1) en dat de hoofdbezigheid van het jonge kind het spel is. Hierop rechtstreeks verderbouwen, en het spel- en *enkel* het spel – als cultuurscheppende functie zien, is een gewaagde sprong. Doch eerst moeten we nagaan hoe Huizinga de notie spel definieert. Hij beperkt zich hierbij tot spelen van sociale aard, die hij de "hogere vormen" (p. 7) van het spel heet, omdat de formele kenmerken ervan zich gemakkelijker laten identificeren en omschrijven, in tegenstelling tot het 'primitieve' spel van zuigelingen en dieren, waarbij men on-

middellijk op de primaire kwaliteit van het spel stuit, namelijk de "aardigheid" (p. 2) ervan, een onherleidbare kwaliteit die zich verzet tegen "elke analyse of logische interpretatie" (p. 3). Het spel nu, volgens Huizinga, is in beginsel een vrije handeling, die buiten het 'gewone leven' staat en een belangeloos karakter draagt, dat wil zeggen "buiten het proces van onmiddellijke bevrediging van noden en begeerten" (p. 8) ligt. Het uittreden uit het gewone leven geschiedt bewust; niettemin kan dit besef tijdelijk opgeheven worden door de vervoering die het spel teweegbrengt. Het spel is bovendien begrensd in tijd en ruimte, waardoor het steeds herhaalbaar is en onderworpen aan een "eigen en volstreckte orde" (p. 10). Inherent aan het spel is het element spanning, evenals de neiging tot het vormen van een blijvende spelmeeenschap die langer duurt dan het spel zelf. Tenslotte is het spel naar functie steeds "een kamp *om* iets, of een vertoning *van* iets" (p. 13) of beide samen.

Gewapend met deze kennis omtrent de wezenstrekken van het spel begeeft de lezer zich met de auteur op het terrein van de archaische gemeenschappen, alwaar de 'primitieve' cultuurvormen getest worden op hun *ludieke* kwaliteit (een door Huizinga voor de gelegenheid gecreëerd adjectief) en hun dienstbaarheid aan het reeds hogervermelde uitgangspunt: "cultuur komt op in spelvorm, cultuur wordt aanvankelijk gespeeld" (p. 45). Zoals de hypothese hier is uitgedrukt moet ze begrepen worden; ze mag zeker niet geïnterpreteerd worden in de zin "dat cultuur door een proces van evolutie uit spel zou voortkomen, in dier voege dat iets wat oorspronkelijk spel was, later zou overgaan in iets wat niet meer spel was en cultuur mag heten" (p. 45). Wel blijkt dat enkel die spelvormen zich in cultuur ontplooiën die zekere fysische, intellectuele, morele, spirituele of esthetische waarden bezitten. Derhalve zijn het hoofdzakelijk het feestelijk spel der archaische gemeenschappen, gekaderd in de *cultus*, ofwel de wedkamp, die meestal ook deel uitmaakt van de *cultus*, die cultuurdragend zijn.

Het sacrale en agonale karakter van het spel

Hoe schetst Huizinga nu de ontwikkeling van de *cultus* in het spel? "De archaische gemeenschap speelt, zoals het kind speelt en zoals de dieren spelen. Dit spel is van aanvang af vol van de elementen die aan het spel eigen zijn. (...) Eerst in een latere fase van de samenleving geraakt aan dit spel de voorstelling verbonden, dat daarin iets is uitgedrukt: een voorstelling van het leven. Wat eens woordloos spel was, neemt poëtische vorm aan. *In* de vorm en *in* de functie van het spel, dat een zelfstandige kwaliteit is, vindt het besef van 's mensen begrepen zijn in de kosmos zijn eerste, zijn hoogste, zijn heiligste uitdrukking. *In* het spel voegt zich van lieverlede de betekenis van een heilige actus. De *cultus* ent zich op het spel". (pp. 17-18).

De eerste uitspraak in voorgaande passage bevat een tegenspraak. Het is niet zo dat de archaische *gemeenschap* speelt zoals het kind of de dieren spelen, ook niet in aanvang. Voor de archaische *mens* zou deze uitspraak nog kunnen gelden, doch een gemeenschap vereist een sociale ordening die bij het kind onmogelijk is, en bij de dieren niet van dezelfde orde kan zijn, gezien ze niet gebaseerd is op de rede.

Ook nog iets over het door Huizinga gelegde verband tussen cultus en spel. Dat de cultus met zijn gewijde plaats en rite de formele kenmerken van het spel, zoals door de auteur geformuleerd, vertoont, is duidelijk; dat er een innige verwantschap bestaat tussen de geesteshouding en de stemming waarin een gemeenschap de cultus en het spel beleeft, is aanvaardbaar; maar in het zich bewust distantiëren van elke verklaring voor het waarom van de cultus — en in beginsel ook voor het waarom van het spel — loopt een en ander mank. De biologische en psychologische wetenschappen bieden in de jaren dertig, volgens Huizinga, geen afdoende en enkel partiële theorieën aangaande het waarom en waartoe van het menselijke spel. Hij laat ze dus voor wat ze waard zijn en besluit zijn aandacht uitsluitend op de hoedanigheden van het spel te richten. Over de cultus schrijft Huizinga nu: “Wij verkeren hier in sferen, waartoe men, hetzij met de kenmiddelen der psychologie, hetzij met de theorie van ons kenvermogen zelf, nauwelijks doordringt” (p. 18). Hij wijst elke ‘utiliteitsverklaring’ voor het ontstaan van de cultus van de hand en besluit: “Aanvaardt men daarentegen de wezenlijke en oorspronkelijke identiteit van spel en ritus, erkent men derhalve de gewijde plek als in de grond een spelruimte, dan komt de misleidende vraag: waartoe, waarom, in het geheel niet op” (p. 20). Natuurlijk komt die ‘misleidende vraag’ bij elke rechtgeaarde lezer wel op, en des te dwingender omdat ze op een dergelijke pertinente wijze wordt miskend. Deze verdringing ware Huizinga nog te vergeven geweest indien hij zich louter aan het onderzoek naar de ludieke kwaliteit van de cultus had gewijd, doch hij maakt een vreemde bokkesprong: het spel is primair, de cultus bezit spelkwaliteit, dus “cultus ent zich op spel”, en verdere vragen zijn overbodig. Het lijkt een nogal vereenvoudigde gevolgtrekking, die op drijfzand gebouwd is en eindeloos omkeerbaar, als men dezelfde middelen als deze van Huizinga hanteert, of liever, als men geen enkel middel beproeft om zijn theorie te staven. (René Girard schrijft in *La Violence et le Sacré*, 1972: “Au lieu de rapporter le religieux au jeu, comme le fait Huizinga dans *Homo Ludens*, il faut rapporter le jeu au religieux, c’est-à-dire à la crise sacrificielle”. Deze bewering laat Girard steunen op stevige fundamenten.)

Naast de cultus vertoont ook de *wedstrijd* alle hogervermelde formele kenmerken van het spel. Het kampen geschiedt in de eerste plaats om te winnen, “om de eerste te zijn en als zodanig geëerd te worden” (p. 49). Secundair is hieraan een symbolische of materiële inzet verbonden. In archaische gemeenschappen hangt de wedstrijd nauw samen met de cultus: “Het winnen van een kamp

op zichzelf beweegt de loop der dingen. Elke overwinning representeert, dat wil zeggen realiseert voor de winnenden de zegepraal der goede machten over de kwade, het heil van de groep die het feit bewerkstelligt" (p. 55). Volgens Huizinga is het cultuurleven in de archaische gemeenschap dus grotendeels sacraal en/of agonaal (een term aan Burckhardt ontleend) georiënteerd, en heeft het een duidelijk spelkarakter.

Spel en ernst

Waar ligt dan de grens tussen ernst en spel, indien men zoals Huizinga uitgaat van de tegenstelling van beide begrippen? Een wedkamp op leven en dood – is dit spel of ernst? "Spel is iets eigens. Het begrip spel als zodanig is van een hogere orde dan dat van ernst. Want ernst tracht spel uit te sluiten, maar spel kan zeer wel de ernst in zich omsluiten" (p. 44), aldus Huizinga. De wedkamp op leven en dood is een spel, gespeeld in heilige ernst.

Het lijkt één der aangeboren eigenaardigheden van de mens steeds op zoek te gaan naar opponenten – misschien omwille van het 'ludieke' aspect van deze activiteit – en ik ben dus ook in deze wolfsklem getrapt. Ernst als tegenstelling tot spel lijkt mij, zoals Huizinga trouwens ook aantoonde, niet zo gelukkig gekozen. Ik meen een alternatief te kunnen vinden in het begrip 'werkelijkheid'. Niettegenstaande het pure spel buiten de werkelijkheid staat, slechts 'gespeelde' werkelijkheid is, maakt het er fundamenteel deel van uit, en herneemt het de werkelijkheid op een indefiniëte wijze. Het aspect ernst zou derhalve ingevoerd kunnen worden als een begeleidende kwaliteit van het spel, inzonderheid waar het gaat om een spel dat een finaliteit bezit die extern is (zoals een overwinning) of intern (zoals een symbolische verwijzing).

Het spelelement in de kunst

Op de sacrale en agonale spelbodem komt een rijke waaier van cultuurvormen tot wasdom, die aanvankelijk nog alle kwaliteiten van het spel bezitten, spel zijn, maar met het voortschrijden van de beschaving, in de veredeling van de cultuur hun ludieke kwaliteit kunnen verliezen, of anderzijds hun sacraal karakter kwijtraken en puur formeel, hol spel worden. Dit illustreert Huizinga op treffende wijze aan de hand van het middeleeuwse ridderwezen, waarvoor de lezer natuurlijk ook naar *Herfsttij der Middeleeuwen* verwezen wordt. Rechtspraak, krijg, wijsbegeerte, mythe, poëzie, kunst, het zijn even zovele cultuurtakken die terug te voeren zijn tot de stem van het spel.

Naast de overige cultuurvormen, die Huizinga aan een uitgebreid en kleur-

rijk onderzoek onderwerpt en die ik laat rusten, toch nog enkele opmerkingen over zijn behandeling van de 'spelvormen der kunst'. Dat muziek en dans een onmiskenbaar spelkarakter dragen, zal niemand ontkennen — Huizinga allerminst. Maar wat de beeldende kunst betreft, toegegeven dat haar ludieke kwaliteiten misschien niet zo voor de hand liggen, raakt de auteur plots de draad van zijn anders zo overtuigend betoog kwijt. Terwijl het hem blijkbaar niet moeilijk valt in bloedige krijg of ontplooiende wijsheid de oorsprong in spel en het ludiek aspect ervan aan te tonen, wordt de plastische kunst, toch een cultuurdrager bij uitnemendheid, problematisch. Huizinga haalt een reeks argumenten aan die tegen het spelkarakter van de kunst moeten pleiten: het ontbreken van het spel der uitvoering, de gebondenheid aan de materie, het blijvend karakter van het kunstwerk, de moeizame vlijt bij de aanmaak ervan, de aanschouwing waarmee geen handeling gepaard gaat, en tenslotte de vaak praktische bestemming van het kunstwerk. Hij besluit: "De taak van de maker is een ernstige en verantwoordelijke taak: elke spelnotie is er vreemd aan". De magere oogst aan ludieke aspecten van de beeldende kunst kan als volgt worden samengevat: het kunstwerk kan een plaats en bestemming in de cultus hebben, al blijft deze secundair; kunst kan ontstaan uit een spelend scheppen van de geest en de hand, uit het spel der fantasie; in mythes en ook in de werkelijkheid komen wedstrijden in kunstvaardigheid voor. Een argumentatie dus die zeker waarheid bevat, maar niet altijd even overtuigend klinkt. In de reeks van contra's zijn gebondenheid aan de materie, van welke aard dan ook, moeizame vlijt en praktische bestemming factoren die ook aangetroffen worden in andere cultuur- of kunstvormen, zonder hierom noodzakelijkerwijs afbreuk te doen aan hun spelkarakter.

Het ontbreken van een 'uitvoering' en een handeling bij het aanschouwen van een kunstwerk lijken wel de grote 'spelbrekers' te zijn. Daarom wil ik graag de draad, zoals Huizinga hem doorheen zijn werk legt, even overnemen ter verdediging van het spelelement in de kunst. Ik volg hierbij dezelfde weg die Huizinga steeds neemt, namelijk vertrekkende vanuit de archaische gemeenschap. Het masker, hét kunstwerk bij uitstek van de etnische cultuurgroepen, maakt samen met zang, muziek en dans fundamenteel deel uit van het cultusspel. Het treedt op, heeft dramatische zeggingskracht, brengt spanning en vervoering teweeg bij de toeschouwers. Zonder het masker heeft de cultus geen enkele zin en zonder het cultusspel is het masker nutteloos en zinloos. Toch blijft het masker hoe dan ook een voorwerp, kan het nooit zelf spel zijn. Het artistieke scheppingsproces daarentegen is vaak onderworpen aan strikte rituele regels betreffende plaats en tijd, het gebruikte materiaal (grondstof en alaam) en de persoon van de kunstenaar; soms is het zelfs verbonden aan een wedstrijd-element, want het mooiste masker — volgens de locale esthetische normen — bezit de grootste rituele werkzaamheid. In deze gevallen heeft het artistieke scheppingsproces wel degelijk het karakter van een spel. Hypertrofiëring, ver-

vorming, sublimatie en versiering zijn constanten in de archaische en etnische kunst en ontspruiten uit dezelfde verbeeldingskracht als die waaruit de mythe voortkomt. Het kunstwerk zegt in vormen wat poëzie en mythe in woorden vertellen. In verband met de poëzie zegt Huizinga : "Het metrische woord ontstaat alleen in het spel der gemeenschap; daar heeft het zijn functie en zijn waarde die het verliest, naarmate het gemeenschapsspel zijn cultisch of plechtig of feestelijk karakter inboet" (p. 139). Dit is evenzeer van toepassing op het 'primitieve' kunstwerk. Het lijkt erop dat Huizinga in zijn beschouwingen omtrent de spelvormen van de beeldende kunst enkel de westerse 'schone kunsten' in gedachten had, zonder diepgaand terug te keren naar hun archaische vormen, zoals hij bij de andere besproken cultuurvormen wél deed.

Het spelelement doorheen de westerse cultuur

In het voorlaatste hoofdstuk doorkruist Huizinga de verschillende tijdperken van de westerse geschiedenis op zoek naar "ludieke elementen in het leven" (p. 170) ervan. Elk tijdperk kan betrappt worden op (m)enig ludiek element, doch de rococo spant de kroon. Zelfs Watteau is "door en door ludiek" ! Met de industriële omwenteling doet echter een "algemene verernstiging der cultuur" (p. 188) haar intrede. "Idealen van arbeid, opvoeding en democratie lieten nauwelijks ruimte aan het eeuwige beginsel van het spel" (p. 190). Welke fundamentele belemmeringen zij vormen wordt echter niet duidelijk gemaakt. In de kunst "schijnen met het impressionisme vooral uitingsvormen te overheersen, die aan de notie van spelen vreemder zijn dan al wat tevoren in de cultuur gebloeid had" (p. 188). Bizarre uitspraak als men weet dat het precies de speelsheid en eenvoud der onderwerpen en het bekoorlijke spel van licht en kleur zijn, die heden ten dage de impressionistische schilderkunst zo geliefd maken.

In de twintigste eeuw, in het laatste hoofdstuk behandeld, laat het tekort aan spelelementen zich nog scherper aanzien. De lezer die zou willen opwerpen : en sport dan, en commerciële wedijver, en het politieke steekspel... ? Het zijn alle steriele functies, onvruchtbaar voor de gemeenschap en voor de cultuur. Kortom één dor landschap, waar de van alle spel ontblote ernst alle levensvormen is binnengedrongen, is ons deel. En mocht iemand toch nog een eigenschap ontwaren die hem ludiek voorkomt, dan is hij misleid, want deze eigenschap heeft ondanks de oppervlakkige gelijkenissen, niets met het spel gemeen. Zij wordt door Huizinga aangeduid met 'Puerilisme', een term die tegelijk kinderachtigheid en kwajongensachtigheid omvat. Onder puerilisme vallen bijvoorbeeld de lust aan massavertoon, de levendige clubgeest met de bijhorende formele geplogenheden, de mateloze overdrijving in lof en blaam. Het cultuurpessimisme, om zelfs niet te spreken van verachting, viert hoogtij. Inder-

daad zijn de verregaande desacralisatie, materialisering, commercialisering enzovoort bekende kwalen die het ludieke, zoals Huizinga het bedoelt, zeker niet spontaan in zich dragen. Maar zelfs als men aanneemt dat cultuur in de archaische gemeenschap in spel ontstaat, kan men zich toch afvragen in hoeverre men de spelkwaliteiten moet aanhouden als maatstaf voor het bepalen van de 'kwaliteit' van een cultuur. Het lijkt me dus aanbevolen zich omtrent enkele problemen nog even te bezinnen; problemen die geregeld in het verhaal van de spelende mens opduiken maar nooit een uitdrukkelijke verklaring krijgen.

Enkele nabeschouwingen

Vooreerst is er de vraag hoe het komt dat bepaalde cultuurvormen, niet-tegenstaande ze in spelvorm opkomen deze kwaliteit naderhand verliezen? Huizinga laat zich hierover steeds uit in vage bewoordingen die de lezer weinig houvast bieden: "In het groeiproces van elke beschaving bereiken de agonale functie en structuur reeds in een archaische periode haar zichtbaarste en veelal schoonste vorm. Naarmate het cultuurmateriaal samengestelder, bonter, uitvoeriger wordt, en de techniek van het voortbrengings- en gezelschapsleven, het individuele en het collectieve, fijner bewerktuigd wordt, geraakt de bodem ener beschaving overgroeid met denkbeelden, stelsels, begrippen, leer en normen, kundigheden, zeden, die' hun aanraking met het spel geheel verloren schijnen te hebben. De cultuur wordt meer en meer ernstig, en ruimt voor het spel slechts meer een bijkomstige plaats in" (p. 74).

In hun oorsprong worden cultuurvormen beoefend in en door de gemeenschap, groeien ze daar naar meer volmaakte vormen. Maar op een bepaald punt heeft er een vertakking plaats. Dans, muziek, toneel, rechtspraak, krijg, ritus behouden in meerdere of mindere mate de karakteristieken van een spel; anderzijds zijn wijsbegeerte, wetenschap, literatuur en beeldende kunst een 'ernstige' toer opgegaan. Het lijkt mij voor de hand liggend de verklaring hiervoor te zoeken in het uitvoerend of handelend aspect van de respectievelijke cultuurvormen en de vraag in hoeverre ze in de gemeenschap uitgevoerd of aanschouwd worden. Bij de eerste reeks cultuurvormen heeft er een gezamenlijke beleving, een gebeurtenis plaats, these en antithese zijn belichaamd, hun resultaat en betekenis ligt in de handeling zelf. Bij de tweede reeks 'bestaat' het resultaat, los van de handeling. Men zou kunnen stellen dat spel cultuur wordt zodra het 'betekenis' krijgt, waarbij het 'speelse' slechts een toegevoegde vorm wordt, een kwaliteit die voor de ene cultuurvorm bijna onontbeerlijk is ter uitdrukking of mededeling van de betekenis en voor de andere overbodig of niet noodzakelijk is om betekenis te dragen of over te dragen. Het kunstwerk bijvoorbeeld is op zich betekenis; manifeste spelkwaliteiten ontbreken daarom bij de beeldende kunst,

en waar ze wel opduiken, zoals in *action painting*, ligt de betekenis in het artistieke proces en niet in het resultaat.

Tenslotte sluit ik mij liever niet aan bij de pessimistische visie van Huizinga als zou de teloorgang van het spelelement een directe bedreiging voor de cultuur inhouden. Want zolang er een gemeenschap is, zal die gemeenschap een deel van haar cultuur blijven 'uitvoeren', spelen dus, en zo dit toch niet zou geschieden, kan men zich afvragen of spel op dat niveau van cultuur nog noodzakelijk is voor de overleving van de cultuur.

De publicatie van *Homo Ludens* ontlokte scherpe kritiek bij Huizinga's vakgenoten, en dit hoofdzakelijk omwille van de laatste hoofdstukken. Pieter Geyl (*Van Bilderdijk tot Huizinga*, 1963) noemde het werk een briljante improvisatie, maar een vergissing in zijn aanklacht van de twintigste eeuw en de nostalgische verheerlijking van het verleden. *Homo Ludens* is in essentie echter geen historisch werk, maar een antropologische studie, een verkenning van de mens, die boeit in al haar roekeloze onvolmaaktheid.

Menig lezer zal zich afvragen of het boek niet zelf het karakter van een spel draagt, van een raadsel waarvan de "geldigheid der oplossing afhankelijk is van de vraag of zij met de spelregel klopt" (p. 131). Ook hebben wij er – voor de 'aardigheid' – het raden naar of Huizinga in al de betrokkenen bij het Gentse Chambres d'Amis-evenement 1986 nog een restant van de *homo ludens* zou aangetroffen hebben, als overlevenden of herlevenden.

Noot

¹Johan Huizinga, *Homo Ludens. Proeve ener bepaling van het spelelement der cultuur*. Wolters-Noordhoff Groningen, 1985⁸, XI + 209 blz., ISBN 90-01-40917-2.