

Bachelorscriptie Vroegmoderne Nederlandse letterkunde
Allegorie in rederijkerstoneel
Lars Kloet



Begeleider: Arnoud Visser
22-08-2012

Inhoudsopgave:

<u>Inleiding</u>	p.3
<i>Allegorie</i>	p.3
<i>Rederijkers</i>	p.3
<u>Hoofdstuk 1: Theoretisch kader</u>	p.5
<i>De sociologie van spel</i>	p.5
<i>Spel en satire</i>	p.6
<i>Spel en allegorie</i>	p.7
<u>Hoofdstuk 2: Historye van Pyramus ende Thisbe</u>	p.8
<i>Introductie</i>	p.8
<i>Datering en overlevering</i>	p.8
<i>Samenvatting plot</i>	p.8
<i>Allegorieën</i>	p.9
<i>Besluit</i>	p.13
<u>Hoofdstuk 3: Esbatement van den Visscher</u>	p.14
<i>Introductie</i>	p.14
<i>Datering en overlevering</i>	p.14
<i>Samenvatting plot</i>	p.14
<i>Allegorieën</i>	p.15
<i>Besluit</i>	p.16
<u>Hoofdstuk 4: Het Spel van de V vroede ende van de V dwaeze Maegden</u>	p.17
<i>Introductie</i>	p.17
<i>Datering en overlevering</i>	p.17
<i>Samenvatting plot</i>	p.19
<i>Allegorieën</i>	p.18
<i>Besluit</i>	p.22
<u>Conclusie</u>	p.23
<i>Allegorische personages</i>	p.23
<i>Allegorische interpretaties</i>	p.23
<i>Besluit</i>	p.24
<u>Literatuur</u>	p.25

Inleiding

Allegorie

Allegorie is een erg divers en complex verschijnsel. Het kan zowel optreden in woord (literatuur, theologie, filosofie, etc.) als in beeld (schilderijen, beeldhouwwerken, etc.) en is in de loop van de geschiedenis inzet geweest van een hoop discussies. Verschillende wetenschappers hebben zich dan ook bezig gehouden met het verschijnsel allegorie en de manier waarop het betekenis tot stand brengt, of juist versluiert.

Rita Copeland en Peter Struck stellen in hun boek *The Cambridge companion to allegory* (2010) dat allegorie lastig valt te onderzoeken omdat het zo polyfoon van karakter is. Deze polyfonie zit voor een deel in de term allegorie zelf. Het woord allegorie komt van de Griekse woorden *ἄλλος* (ander) en *ἀγορεύειν* (in de publieke ruimte spreken) en betekent dus letterlijk ‘anders spreken’ (Copeland en Struck 2010, p. 2). De term ‘allegorie’ verwijst naar twee verschillende, maar onlosmakelijk verbonden procedures. De eerste betreft een manier van schrijven en treedt op wanneer een dichter (in de breedste zin van het woord) een tweede ‘verborgen’ betekenis in zijn werk legt. De tweede betekenis betreft een manier van lezen, namelijk wanneer een commentator een tweede betekenis in een werk ontdekt en uiteenzet (Grafton e.a 2010, p. 34). Beide procedures zijn van elkaar afhankelijk. Zonder een dichter die een verborgen betekenis maakt, kan de commentator ook geen verborgen betekenis uitleggen. De dichter en de commentator hebben echter niet noodzakelijk altijd dezelfde verborgen betekenis in gedachten, wat voor een hoop discussies kan zorgen.

Het huidige onderzoek richt zich vooral op de manier waarop men op rationele wijze een betekenis toe kan kennen aan een allegorie. Allegorie wordt daarbij gezien als een soort puzzel die moet worden opgelost. Naar mijn mening laat men hierbij echter een fundamentele eigenschap van de allegorie buiten beschouwing. Ik geloof namelijk dat het zoeken naar verborgen allegorische betekenissen (net als overigens het oplossen van een puzzel) gepaard kan gaan met een bepaalde vorm van spel.¹ In deze scriptie wil ik dit spelelement van allegorieën nader onderzoeken in de hoop wat meer duidelijkheid te kunnen scheppen in de werking van het zo veelzijdige begrip allegorie.

Rederijkers

Hoewel allegorieën in veel tijden en genres voorkomen, zal ik me in dit onderzoek richten op rederijkerstoneelstukken. De rederijkerskamers ontstonden in het begin van de vijftiende eeuw in de steden in het zuidwesten van de Bourgondische Nederlanden en hebben zich daarvandaan geleidelijk naar het noorden verspreid (Van Eslander 1986, p. 10).

Als instituut waren de kamers vergelijkbaar met een geestelijk broederschap of ambachtsgilde, alleen richtten de rederijkerskamers zich op de ‘const van retorike’: het schrijven en voordragen van lyriek en toneelstukken, bij voorkeur in onderlinge competitie (Pleij 2007, p. 297). Aan het hoofd van de rederijkerskamer stond de ‘Prince’ aan wie officieel ieder refrein werd opgedragen. De artistieke leiding berustte echter bij de ‘factor’ van het genootschap, die de belangrijkste lyriek en toneelstukken schreef waarmee de kamer naar buiten trad. Rederijkerskamers – en ook de steden waarin ze huisden – waren vaak erg trots op een goede factor. De factor werd dan ook een (semi)professional die zich door verschillende partijen liet betalen voor zijn werk (Pleij 2007, p. 299).

De voornaamste taak van de rederijkerskamers was het opluisteren van allerlei soorten feestelijkheden, zoals de intochten van vorsten, het sluiten van vrede en de geboorte van een prins of prinses. Daartoe beschikten ze onder andere over een breed repertoire van toneelstukken. In deze toneelstukken maakten de rederijkers graag gebruik van allegorieën.

1: In hoofdstuk 11 van *Homo Ludens* stelt Johan Huizinga dat allegorieën bijdragen aan een houding van spel. Hij werkt deze gedachte echter niet uit (Huizinga 1974, p.176-177).

Ik zal in deze scriptie drie van deze toneelstukken onderzoeken. Ze stammen alle drie uit de Zuidelijke Nederlanden uit het eind van de vijftiende / begin van de zestiende eeuw, toen de rederijcultuur op haar hoogtepunt was. De drie casussen die ik heb gekozen, behoren tot drie verschillende genres. Als eerste zal ik de *Historye van Pyramus ende Thisbe* (ca. 1515) van Matthijs de Castelein bespreken. Dit stuk behoort tot het genre van het zinnespel en is dus bij uitstek een plaats waar men veel allegorieën aan kan treffen, onder andere vanwege de gepersonifieerde sinnekens die in dit stuk optreden. Daarna zal ik het *Esbatement van den Visscher* (ca. 1531) van Cornelis Everaert analyseren. Omdat dit een 'kluchtig' stuk is, zullen hier waarschijnlijk veel spelelementen in voorkomen. Tot slot zal ik het *Spel van de V vroede en V dwaenze Maegden* (eind 15^e eeuw) bespreken. Dit stuk behoort tot de mysteriespelen, een sterk didactisch (en dus serieus) genre. Het lijkt mij erg interessant om ook een van de meest 'serieuze' toneelgenres op spelelementen te onderzoeken.

Door verschillende genres te analyseren en met elkaar te vergelijken, hoop ik niet alleen een algemene tendens in de werking van een allegorie te kunnen onderzoeken, maar ook de eventuele verschillen per genre in kaart te kunnen brengen. Ik zal me bij het bespreken van de toneelteksten voornamelijk richten op de literaire allegorie en de visuele component grotendeels buiten beschouwing laten.

Voordat ik de toneelstukken ga bespreken, zal ik eerst een aantal theorieën over spel uiteenzetten. Dit kader zal ik vervolgens gebruiken om de casussen te analyseren.

Hoofdstuk 1: Theoretisch kader

De sociologie van spel

De notie spel werd in cultuurwetenschap min of meer op de kaart gezet door Johan Huizinga. Zijn invloedrijke boek *Homo Ludens* (1938) betoogt hij dat spel aan de grondslag ligt van alle cultuur en dus ook in alle cultuuruitingen is terug te vinden (Huizinga 1974, p. 32). Hij bespreekt in zijn eerste hoofdstuk verschillende eigenschappen van het begrip spel, die hij later samenvat in de volgende definitie: ‘spel is een vrijwillige handeling of bezigheid, die binnen zekere vastgestelde grenzen van tijd en plaats wordt verricht naar vrijwillig aanvaardde doch volstrekt bindende regel, met haar doel in zich zelf, begeleid door een gevoel van spanning en vreugde, en door het besef van “anders zijn” dan het “gewone leven”’ (Huizinga 1974, p. 56). Huizinga’s zoektocht naar spel beslaat veel verschillende terreinen waaronder rechtspraak, oorlogvoering, wijsbegeerte en poëzie. Er is dan ook vanuit meerdere disciplines belangstelling ontstaan voor zijn boek.

Een belangrijke reactie op *Homo Ludens* werd gegeven door de Franse socioloog Roger Caillois. In zijn *Man, Play and Games* (1958) definieert hij spel aan de hand van zes kenmerken, waarvan de eerste vijf met Huizinga overeenkomen en hij de laatste heeft toegevoegd. Caillois ziet spel als een handeling die:

- Vrijwillig is; niet verplicht wordt uitgevoerd.
- Afgescheiden is; met van te voren bepaalde grenzen van tijd en ruimte.
- Door eigen regels wordt bepaald.
- Niet productief is; waarbij de eindsituatie identiek is aan de beginsituatie (afgezien van eventuele uitwisseling van goederen tussen spelers).
- ‘Doen alsof’ is; verricht wordt met het besef dat het gaat om een tweede realiteit, anders dan het dagelijks leven.
- Onvoorspelbaar is; waarvan de uitkomst niet van te voren bekend is, maar vaak afhankelijk is van het initiatief van de deelnemers. (Caillois 2001, p. 9-10, de volgorde van de kenmerken is aangepast)

In tegenstelling tot Huizinga is de spanning en vreugde die aan de handeling wordt beleefd voor Caillois geen fundamentele eigenschap van het begrip spel. Het lijkt mij verstandig om dit criterium uit de definitie weg te laten, omdat een ‘gevoel van spanning en vreugde’ bij veel spelvormen lastig is aan te tonen.

Het consumeren van literatuur – zij het door te lezen, luisteren of kijken – is zowel volgens de definitie van Huizinga, als de definitie van Caillois een vorm van spel. Het gaat immers om een (doorgaans) vrijwillige handeling, die begrensd is door de lengte van het werk en de tijd die de lezer/toeschouwer bereid is eraan te besteden. De regels uit het dagelijks leven gelden niet noodzakelijk in de literatuur, maar deze is wel aan een eigen dynamiek onderhevig. Er wordt in literatuur een andere realiteit gepresenteerd en de afloop van een verhaal is vaak niet precies te voorspellen (zij het dat de lezer/toeschouwer er meestal geen invloed op heeft). Daarnaast zorgt lezen, luisteren of kijken naar een verhaal niet voor directe veranderingen in de wereld. Het is dus niet productief en men beleeft vaak spanning en vreugde tijdens het volgen van een verhaal.

Alle literatuur is dus in feite spel. Dit kan voor verwarring zorgen bij het analyseren van de spelelementen van allegorieën in literatuur. Ik zal me daarom niet richten op de vraag óf er sprake is van spel, maar zal ik na proberen te gaan welke vormen van spel er in welke situaties optreden. Ik zal me hierbij enkel richten op de allegorische passages en de spelelementen van het literaire werk op zichzelf buiten beschouwing proberen te laten.

In de rest van zijn werk breidt Caillois Huizinga's theorie uit met een systeem om verschillende spelvormen te kunnen classificeren. Hij onderscheidt vier verschillende categorieën die dominant kunnen zijn in een spel, hoewel hij daarbij aantekent dat deze niet noodzakelijk alle mogelijke spelvormen omvatten (Caillois 2001, p.12-13).

- Agon (competitie): De deelnemers proberen hun tegenstanders te overtreffen. Het gaat erom wie het snelst, sterkst, slimst, etc. is. Er wordt doorgaans een kunstmatige gelijkheid tussen de spelers gecreëerd, zodat alleen de geteste vaardigheid bepaalt wie er wint. Dit is vooral bij veel sporten erg belangrijk.
- Alea (kans): Waar spelers bij agon voornamelijk op hun eigen vaardigheden vertrouwen, rekenen ze bij alea enkel op het lot. Alle kansspelen, die Huizinga volgens Caillois onterecht buiten beschouwing liet, vallen in deze categorie. Ook bij deze spellen is gelijkheid tussen de deelnemers erg belangrijk, zodat iedereen even veel kans heeft.
- Mimicry (simulatie): Bij spellen in deze categorie staan de verbeelding en illusie (letterlijk: in een spel 'in - lusio' [zijn]) centraal. De deelnemer laat zichzelf en/of anderen geloven dat hij iemand anders is dan hij in het dagelijks leven is. Niet alleen veel spellen van jonge kinderen ('vadertje en moedertje', 'soldaatje', etc.), maar bijvoorbeeld ook alle vormen van toneel vallen in onder mimicry.
- Ilinx (desoriëntatie): Bij de laatste categorie gaat het om spellen die ernaar streven om tijdelijk de stabiliteit van het waarnemingsvermogen van de deelnemer te ontregelen. Men kan hierbij denken aan kinderen die snel ronddraaien om duizelig te worden, maar bijvoorbeeld ook aan diverse attracties op de kermis of aan het innemen van alcohol en andere geestverruimende middelen.

Na de introductie van deze categorieën, probeert Caillois een sociologie te ontwikkelen waarin beschavingen kunnen worden geclassificeerd op basis van het type spellen dat er veel in voorkomt. Hoewel de categorieën in eerste instantie in de sociologie zijn geïntroduceerd, kunnen zij ook vruchtbaar worden toegepast in de letterkunde, zoals te zien is in het onderzoek naar satire.

Spel en satire

In zijn werk *Satire: Spirit and Art* (1991) neemt George Test de spelcategorieën van Caillois over om ze toe te kunnen passen op satire in verschillende kunstvormen en rituelen. Hij laat hierbij de categorie alea achterwege, omdat kans geen rol speelt bij satire. (Test 1991, p.127). De overige drie categorieën spitst hij gedeeltelijk toe op talige vormen van satire:

- Bij de categorie agon gaat het om de verbale agressie in een wedstrijdvorm. Door elkaar te beledigen strijden de deelnemers om de gunst van het publiek.
- Bij de categorie mimicry draait het om de manier waarop de satire de werkelijkheid nabootst. Veel satiren hebben de neiging om zich voor te doen als hetgene dat ze aan willen vallen om het op die manier belachelijk te maken.
- Bij de categorie ilinx erkent Test dat de taal niet letterlijk de zintuigen van een toeschouwer kan ontregelen, maar hij brengt een belangrijke nuancering aan. De taal kan een toeschouwer namelijk wel shockeren of kwetsen of op een andere manier emotioneel uit balans brengen, wat Test ook onder desoriëntatie schaaft (Test 1991, p. 113).

De aangescherpte spelcategorieën van Test zijn gemakkelijk toe te passen op literaire vormen van satire, zoals Marijke Meier Drees en Ivo Nieuwenhuis laten zien in hun artikel 'De macht van satire: grenzen testen, grenzen stellen' in *Nederlandse Letterkunde* (2010). Met behulp van de noties van Test brengen zij de spelelementen van twee achttiende-eeuwse casussen in

kaart. Zij analyseren een reeks pamfletten uit de patriottenstrijd en *De Lantaarn* van Pieter van Woensel en concluderen daaruit dat er in deze satirische werken voortdurend sprake is van een spanningsveld tussen spel en provocatie (Meier Drees en Nieuwenhuis 2010, p. 202-2011). Steeds wanneer er in de satire wordt geprovoceerd, duikt er ook minimaal een van de drie spelelementen op om de boodschap minder hard te maken.

Spel en allegorie

Meier Drees en Nieuwenhuis laten zien dat de theorie van Test zeer geschikt is als analysemiddel voor satirische werken. Aangezien ik mij hier echter niet op satiren, maar op allegorieën wil richten, lijkt het mij echter verstandig om de noties van Test daar meer op toe te spitsen. Net als Test zal ik drie spelcategorieën onderscheiden, omdat de categorie *alea* ook bij literaire allegorieën geen rol speelt.

Caillois (en in mindere mate ook Test) gebruiken hun spelcategorieën om een heel erg breed terrein te beslaan. Ze passen ze toe op allerlei verschillende niveaus: van primitieve rituelen, tot officiële sporten, tot activiteiten van dieren. De categorieën dreigen hierdoor een beetje uitgehold te raken, omdat ze hem haast overal in lijkt te kunnen herkennen. Ik zal dit probleem ondervangen door zelf tijdens mijn analyses zo dicht mogelijk bij de tekst te blijven en in eerste instantie alleen naar spelelementen op woordniveau of op verhaalinhoudelijk niveau te zoeken.

- Onder de categorie *agon* schaar ik alle vormen van competitie. Dit kan wedijver tussen verschillende personages zijn, maar ook met personen of instanties buiten de verhaalwereld. Er dient echter wel altijd sprake te zijn van twee partijen die streven naar een bepaald doel (soms streven zij naar hetzelfde en soms juist naar het tegenovergestelde) die daarbij uiting geven aan gevoelens van rivaliteit. Omdat *Agon* vaak gepaard gaat met een agressief element, treedt deze spelcategorie vooral op in combinatie met ironie en satire (Test 1991, p. 187).
- De spelcategorie *mimicry* lijkt inherent te zijn aan het verschijnsel allegorie: er wordt immers iets anders gezegd dan er wordt bedoeld. De allegorische verbeelding is als het ware een vermomming van de werkelijke, verborgen betekenis.² Er kan echter op verschillende manieren vorm worden gegeven aan deze relatie. Zo kan de allegorie de werkelijkheid getrouw na proberen te bootsen, of juist een hele eigen werkelijkheid creëren.
- Wat betreft de categorie *ilinx* ben ik het met Test eens dat het mentaal of emotioneel uit balans brengen van een lezer/toeschouwer ook onder desoriëntatie kan worden geschaard. Naar mijn mening kan dit echter niet alleen worden gedaan door de lezer/toeschouwer te shockeren of beledigen, maar ook door hem in verwarring te brengen. Hierbij denk ik bijvoorbeeld aan onverwachte plotwendingen, snelle afwisselingen van perspectieven, personages, gebeurtenissen of stijlen, of aan het ontregelen van de taal.

In de volgende hoofdstukken zal ik deze categorieën gebruiken om verschillende allegorische casussen te analyseren en na te gaan hoe de verschillende spelelementen in een allegorie zich tot elkaar verhouden.

2: zie ook de definitie van allegorie in de inleiding.

Hoofdstuk 2: Casus A: Historye van Pyramus ende Thisbe

Introductie

De *Historye van Pyramus ende Thisbe* wordt op de DBNL gecategoriseerd onder het genre zinnespel. Hoewel het stuk geen zinnespreuk bevat, komen er wel de kenmerkende ‘sinnekens’ in voor: zinnebeeldige figuren met doorgaans een negatief karakter, die de hoofdpersonen beproeven (Van Bork e.a. 2002, Lemma: ‘spel van zinne’). In haar bijdrage aan het boek *Spel en spektakel* rangschikt Annelies van Gijssen *Pyramus ende Thisbe* onder wat zij de amoureuze spelen noemt (Van Gijssen 2001, p. 216). Het gaat hier om acht rederijkerstoneelstukken die in het begin van de zestiende eeuw in de Zuidelijke Nederlanden zijn geschreven. Ieder stuk handelt over een mythologisch of in de oudheid spelend liefdesverhaal, dat van een allegorische, christelijke interpretatie wordt voorzien. In al deze amoureuze spelen komen sinnekens voor, waardoor het mij hier om een subcategorie van het genre ‘zinnespel’ lijkt te gaan.³

Vanwege het optreden van de sinnekens en de moralisatie aan het eind van het verhaal zullen er in ieder geval veel allegorieën in dit stuk te vinden zijn. In het onderstaande hoofdstuk zal ik laten zien met welke spelelementen deze allegorieën gepaard gaan.

Datering en overlevering

Pyramus ende Thisbe is waarschijnlijk geschreven rond 1515-1518 (Van Es 1965, p. 111). Het is een jeugdstuk van Matthijs de Castelein, een bekende rederijker die factor was van de rederijderskamers Pax Vobis van Oudenaarde en De Kersouwe van Pamele. Het stuk is overgeleverd in vier drukken, waarvan de oudste een ongedateerde anonieme Antwerpse uitgave is. Ik zal in het vervolg steeds deze druk citeren volgens de kritische editie van G. A. van Es (1965).

Samenvatting plot

De *Historye van Pyramus ende Thisbe* is gebaseerd op het bekende verhaal uit de *Metamorfosen* van Ovidius (IV, 55-166) en volgt dit verhaal vrij getrouw, al heeft De Castelein er veel aan toegevoegd (onder andere het optreden van de sinnekens). Het stuk bestaat uit 22 scènes, voorafgegaan door een proloog, waarin de tragische afloop van het verhaal al wordt voorspeld. Na de proloog komen twee sinnekens ten tonele: Fraudelijk schijn en Bedrieghelic waen. De eerste vertelt dat hij gedroomd heeft over het verhaal van Pirus en Thisbe, waarin zij zelf een rol hebben gespeeld. Zij zullen de geschiedenis ‘speelwijs verhalene’.

Vervolgens komen Pirus en Thisbe op. Ze wonen naast elkaar in Babylon en zijn hartstochtelijk verliefd op elkaar. Ze blikken terug op hun jeugd, waarin ze ongestoord samen konden zijn. Nu ze ouder zijn geworden, moeten ze hun liefde echter verbergen om kwaadsprekerij te voorkomen.⁴ De sinnekens vertellen dat een dienaar de geheime verhouding aan Thisbe’s moeder heeft verklapt. De moeder vraagt Thisbe’s kamenier om ieder contact tussen Thisbe en Pirus te voorkomen. De kamenier merkt op dat de twee best zouden kunnen trouwen, omdat ze gelijk van stand zijn. Thisbe’s moeder geeft haar gelijk, maar zegt dat de twee geliefden voorlopig alsnog uit elkaar moeten worden gehouden, om de eer van Thisbe te behouden.

3: Van Bork geeft in zijn Letterkundig lexicon voor de neerlandistiek maar drie subgenre’s van het zinnespel, namelijk de moraliteit, het mirakelspel en het mysteriespel. Misschien moet er een vierde categorie worden toegevoegd?

4: Dit idee sluit aan bij het bekende thema uit middeleeuwen dat men ware liefde verborgen moet houden voor afgunstige *niders*. Zie hiervoor bijvoorbeeld ook het verhaal van *De Burggravin van Vergi* (Gerritsen 2009, p. 10).

Hierna komen de sinnekens weer tevoorschijn. Om een huwelijk onmogelijk te maken heeft Bedrieghelic waen tweedracht gezaaid tussen de families van de geliefden. Piramus vader doet met bittere woorden verslag van de ruzie tussen de twee burens. Piramus probeert hem te sussen, maar zijn vader verbied hem om nog met Thisbe om te gaan. Ook Thisbe kan haar moeder niet overtuigen om de ruzie te vergeten. Als ze in haar kamer zit, ontdekt ze echter een spleet in de muur tussen de twee huizen, waardoor ze met Piramus kan praten. De twee spreken af om elkaar 's nachts buiten de stad te ontmoeten.

Thisbe arriveert als eerste bij de bron, waar ze hebben afgesproken. De sinnekens kijken toe vanuit de bosjes. Plotseling verschijnt er een bloeddorstige leeuw die zowel Thisbe als de sinnekens de stuipen op het lijf jaagt. Thisbe vlucht, maar laat onderweg haar hoofddoek vallen, die de leeuw in zijn bek neemt. Als Piramus vervolgens bij de bron aankomt en Thisbe's verscheurde, bebloede hoofddoek vindt, denkt hij dat ze is opgegeten door een leeuw. Uit verdriet pleegt hij zelfmoord. Thisbe keert terug naar de bron en vindt daar haar stervende geliefde. Na een hartverscheurende jammerklacht doorsteekt zij zichzelf met Piramus' zwaard.

De twee worden samen in één graf begraven. De sinnekens zijn trots op hun werk, maar vluchten weg wanneer de ouders van de geliefden naar het graf komen. De ouders betreuren de noodlottige dood van hun kinderen en geven een symbolische interpretatie van het verhaal: het kan worden gezien als een allegorie voor de passie van Christus (Piramus), die sterft voor de devote ziel (Thisbe) die hij liefheeft.

Allegorieën

Zoals gezegd komen er in *Pyramus ende Thisbe* twee vormen van allegorie voor. De eerste zit in de twee sinnekens, die personificaties vormen van het abstracte begrip bedrog. De tweede omvat de allegorische interpretatie van de gebeurtenissen die de ouders aan het eind van het stuk geven. Ik zal eerst de allegorische sinnekens bespreken, waarbij de meeste spelelementen optreden. Vervolgens zal ik laten zien dat er ook in de slotscène een lichte vorm van spel optreedt.

De sinnekens

Fraudelic schijn en Bedrieghelic waen treden in het stuk op als inleiders en commentators van verschillende scènes. Daarnaast oefenen ze (negatieve) invloed uit op de gedachten en handelingen van verschillende personages. Zij vormen beide een personificatie van het bedrog, maar er is wel sprake van een zekere 'taakverdeling'. Bedrieghelic waen 'beware[t] therte' en Fraudelic schijn 'die leden'. Bedrieghelic waen oefent vooral invloed uit op de gedachten van de mensen, om hen de gebeurtenissen op een verkeerde manier te laten interpreteren.⁵ Fraudelic schijn beheerst daarentegen het uiterlijke deel van het lichaam, dat wil zeggen dat hij de dingen anders laat lijken dan ze zijn om mensen op die manier te bedriegen.⁶ Het bedrog van Bedrieghelic waen is dus gericht op het innerlijk en dat van Fraudelic schijn op het uiterlijk.

De spelcategorie mimicry komt hier duidelijk naar voren. Er worden twee abstracte begrippen in menselijke vorm op het toneel weergegeven. De sinnekens hebben niet alleen een menselijk lichaam gekregen, maar ook andere menselijke eigenschappen, die terzijde genoemd worden. Zo zijn zij net als Thisbe doodsbang voor de leeuw, al vluchten zij niet:

5: Waan: Onjuiste meening, gebaseerd op onzeker of geen bewijs of op een foutieve interpretatie van waargenomen feiten, resp. van de werkelijkheid. (WNT, lemma: waan)

6: Schijn: Bedriegelijk voorkomen van een persoon of zaak of geheel van bedriegelijke omstandigheden. (WNT, lemma: schijn)

'Bedrieghelic waen

Cosijn kijck uut!

Fraudelic schijn

Wat schuulter neve?

Bedrieghelic waen

Van anxten stae ic hier en beve!

Want hier comt eenen leeu ghelooopen' (Van Es 1965, p. 253)

Dat de sinnekens ondanks hun angst niet vluchten, kan worden verklaard doordat zij zich al eerder achter een bosje hadden verstopt (zie Van Es 1965, p. 248, vs. 1176), maar ze zijn duidelijk bang voor de leeuw, zoals mensen horen te zijn. De overdreven angst van de voorheen zo stoere sinnekens heeft hier een komisch effect.

Elders klagen Fraudelic schijn en Bedrieghelic waen tussen hun commentaar op het verhaal over hun armoede:

'Fraudelic schijn

Tes al tfij [vE: uitroep van minachting] borghe [vE: kopen zonder betalen] / tfij principael waen: Nauwe ghelooft / en zijn (wi) twee blancken [vE: we hebben nauwelijks krediet voor twee halve 'stuivers].' (Van Es 1965, p. 238)

Weer op een andere plaats stelt Bedrieghelic waen dat hij zin heeft om te gaan drinken in een herberg of kroeg (zie Van Es 1965, p. 236-237, vs. 1026-1034). Het negatieve concept 'bedrog' wordt dus niet alleen uitgerust met een menselijk lichaam, maar ook met menselijke emoties en andere eigenschappen.

Het valt echter op dat de sinnekens enkel zijn uitgerust met negatieve menselijke kenmerken. Zij worden afgeschilderd als een stel lafaards en armoedzaaiers, die het beetje geld dat ze hebben het liefst verdrinken in een herberg. Het negatieve karakter van de sinnekens komt dus ook in hun menselijke vorm tot uiting. We zien hier dat de menselijke vorm van de sinnekens is aangepast aan hun allegorische betekenis, waardoor er geen twijfel meer over mogelijk is dat Fraudelic schijn en Bedrieghelic waen de slechteriken van dit verhaal zijn.

De spelcategorie *ilinx* komt bij de sinnekens op zeer veel plaatsen voor. Er vindt in de scenes van de sinnekens desoriëntatie plaats op twee verschillende niveaus: een inhoudelijk en een talig niveau. Ik zal hieronder enkele voorbeelden bespreken.

Op inhoudelijk niveau valt het op dat Fraudelic schijn en Bedrieghelic waen zichzelf steeds op ironische wijze tegenspreken. Wanneer Piramus en Thisbe net gestorven zijn, beklagen de sinnekens bijvoorbeeld hun lot en rouwen ze om hun dood:

'Bedrieghelic waen

Wachaermen, maech!

Fraudelic schijn

Eylaes, couzijn!

Bedrieghelic waen

Noyt meerder druck

Fraudelic schijn

Noyt droever aenschijn

Dan ic draghe onder die caproen! [LK: rouwkap]' (Van Es 1965, p. 267)

De toeschouwer zou in eerste instantie verrast kunnen zijn door de droefheid van de twee sinnekens, aangezien zij zelf hebben bijgedragen aan de dood van de geliefden. Wanneer men

echter verder luistert/leest, blijkt dat de rouwklachten van de sinnekens ironisch moeten worden opgevat:

'Bedrieghelic waen

Couzijn, wi moeten dbeste doen:
Den rouwe opt schouder is goet om dragen.

Fraudelic schijn

Ic slachte sommige vrienden en magen
Die blijde van herten dragen tswarte cleet.

Bedrieghelic waen

Ende ic, die menighe valsche pratte weet,
Hebbe tcaproenken opt schouder geswongen.' (Van Es 1965, p. 268)

De sinnekens dragen het rouwkleed met een blij hart, om de spot te drijven met de overledenen. De toeschouwer wordt hier in eerste instantie op het verkeerde been gezet, om vervolgens met de ware motieven van de sinnekens te worden geconfronteerd. Doordat de twee sinnekens zichzelf tegen lijken te spreken, wordt de toehoorder steeds heen en weer geslingerd tussen verschillende mogelijkheden, waardoor hij gedesoriënteerd raakt.

Ook op talig niveau treedt er inlinx op in de scenes van de sinnekens. Wanneer zij tevoorschijn komen, zeggen zij bijvoorbeeld:

'Fraudelic schijn

Waer zijt ghy, cosijn au, licht u coykin!

Bedrieghelic waen

Ic springhe uut als een somer vloykin!
Haddick een ploykin,
Ic scoyde een scoykin
Naer tavernen om poyen een poykin!
Maer als een roykin,
Dat slaept int stroyken,
Moet ic in maghermans ternoyken
Ontfaen een goyken / in mijn necxken' (Van Es 1965, p. 236-237)

In de bovenstaande passage speelt Bedrieghelic waen met woorden die rijmen op 'coykin'. Het is gebruikelijk in toneelstukken dat de laatste twee versregels op elkaar rijmen, maar hier volgen de rijmwoorden elkaar zo snel op dat het een desoriënterend effect op de toeschouwer heeft (met name als de tekst wordt voorgedragen). Aansluitend op deze verzen maakt Fraudelic schijn een zelfde soort opsomming van rijmwoorden op 'necxken', waardoor het effect versterkt wordt:

'Fraudelic schijn

Ic soude oock gheerne roeren mijn becxken
Knaghen een specxken
Of ander lecxken,
Maer povre doet mi als een ghecxken
An menich hecxken
Gheven een trexken
En tsavons yewers soucken een plecxken
Onder een bordexken om te slumene. [LK mijn onderstreping]' (Van Es 1965, p. 237)

Naast de malle rijmpjes die de sinnekens enkele keren maken, komt er in hun dialogen regelmatig stichomythie voor, zoals in het onderstaande voorbeeld.

Fraudelic schijn
 Au Bedrieghelic waen!
Bedrieghelic waen
 Wat Fraudelic schijn?
Fraudelic schijn
 Sijt ghi in u ruste?
Bedrieghelic waen
 Ick ben een goet jaerkin!
Fraudelic schijn
 Esser iet ghedaen?
Bedrieghelic waen
 Jaet broerkin mijn.
Fraudelic schijn
 Au Bedrieghelic waen!
Bedrieghelic waen
 Wel fraudelic schijn?
Fraudelic schijn
 Wat ist tvermaen?
Bedrieghelic waen
 Al goet cousijn!
Fraudelic schijn
 Eest tonsen luste?
Bedrieghelic waen
 Jaet lieve caerkin.
Fraudelic schijn
 Au Bedrieghelic waen!
Bedrieghelic waen
 Wel fraudelic schijn?
Fraudelic schijn
 Sijt ghi in u ruste?
Bedrieghelic waen
 Ick ben een goet jaerkin!' (Van Es 1965, p. 195-196)

De snelle wisseling van spreker zorgt ervoor dat de toeschouwer zich in korte tijd steeds op een ander personages moet richten. Hij wordt als het ware steeds heen en weer geslingerd tussen de twee sinnekens, tot hij ze nauwelijks meer uit elkaar kan halen. Dit maakt het de toeschouwer lastig om het verhaal nog te volgen en zorgt voor desoriëntatie.

De allegorische duiding in de slotscène

In de slotscène beklagen de vader van Piramus en de moeder van Thisbe de dood van hun kinderen. Vervolgens leggen zij uit dat het verhaal 'moraliserende' kan worden begrepen: Piramus stelt Jezus voor en Thisbe de devote ziel, die elkaar van nature liefhebben. De muur die tussen hen instaat is de erfzonde, maar zij kunnen met elkaar communiceren door de mond van de profeten (het gat in de muur). Zij spreken af onder de boom van het kruis bij de fontein van het doopsel. De ziel wordt door de duivel (de leeuw) van het kruis wordt weggejaagd. Jezus offert zichzelf op uit liefde voor de ziel die hij gestorven waant en kleurt het kruis donker met bloed. De ziel moet, net als Thisbe, versterven uit liefde voor de Heer.

Waar het spelelement in de teksten van de sinnekens heel duidelijk te herkennen is, is het in de slotscène veel minder sterk. Er treedt wederom mimicry op: het verhaal presenteert zich namelijk in een andere vorm dan men op grond van de strekking zou verwachten. De moraliserende les over Jezus en de ziel zou namelijk ook op een letterlijke manier op het toneel kunnen worden gebracht. In plaats daarvan kiest De Castelein echter voor een oud liefdesverhaal, waar hij een allegorische betekenis aan koppelt. Door het verhaal dat hij eigenlijk wil vertellen te 'vermommen' als een liefdesverhaal speelt hij met zijn publiek, dat

in eerste instantie de link tussen de klassieke mythe en het Bijbelse verhaal waarschijnlijk niet zal leggen.

Er treedt in de slotscène ook een lichte vorm van ilinx op. De ouders van de geliefden stappen namelijk uit hun rol als personage om een uitleg te geven over de strekking van de gebeurtenissen. Doordat twee personages ineens op meta-niveau over hun eigen verhaal beginnen te praten, zouden de toeschouwers kunnen worden gedesoriënteerd.

Veel rederijkerstoneelstukken sluiten af met een moraliserende les. Omdat het uitleggen van de betekenis van het toneelstuk een zestiende-eeuwse conventie lijkt te zijn, zal deze niet zo desoriënterend werken. Het publiek heeft waarschijnlijk immers al andere toneelstukken gezien waarin dit ook gebeurt en zal een dergelijke wending waarschijnlijk wel verwachten (Van Herk 2012, p. 37).

Besluit

Het spelelement in de slotscène is minder sterk dan dat van de sinnekens. Dit zou kunnen worden verklaard door het doel van het toneelstuk. Anke van Herk heeft aangetoond dat *Pyramus en Thisbe* gericht was op een jong publiek. Zij werden verleid met een ‘plaisante’ vertelling, waarna er vervolgens ‘de bittere pil van de morele les geslikt moest worden’ (Van Herk 2012, p. 142). Op die manier werden ook de opvoeders van het jeugdige publiek tevreden gesteld. Tijdens de vertelling zelf kon er dus naar hartenlust gebruik gemaakt worden van spelelementen, maar aan het slot van het verhaal worden de spelelementen sterk ingeperkt, omdat zij anders afbreuk zouden doen aan de ernstige morele les die de schrijver aan het publiek wil verkopen.

Hoofdstuk 3: Casus B: Esbatement van den Visscher

Introductie

Het *Esbatement van den Visscher* kan tot het genre van de kluchten worden gerekend. Hoewel J. J. Mak in zijn uitgave van *Vier excellente kluchten* betoogt dat de termen esbatement en klucht niet hetzelfde betekenen, sluiten zij elkaar ook niet uit. Het woord esbatement is in de vijftiende eeuw uit het Frans ontleend als een koepelterm voor alle spelen die geen sinnen spel waren en kon dus zowel voor komische als voor serieuze spelen gebruikt worden (Mak 1950, p. V). Het woord klucht verwijst naar een kort, komisch toneelstuk met een ogenschijnlijk pretentieloze inhoud die meestal neerkomt op een gedramatiseerde grap (vrij naar Van Bork e.a. 2002, Lemma: klucht-1). In de loop van de tijd zijn de twee termen echter steeds meer door elkaar gaan lopen en is het woord 'esbatement' min of meer synoniem geworden met het woord 'klucht' (Mak 1950, p. VI).

Het *Esbatement van den Visscher* telt minder dan 300 versregels. Vanwege het komische en vluchtige karakter van de klucht, zullen er veel spelelementen in het stuk voorkomen. Er komen echter maar weinig allegorieën in kluchten voor. In dit hoofdstuk zal ik de spelelementen van de allegorie in het *Esbatement van den Visscher* bespreken.

Datering en overlevering

Het *Esbatement van den Visscher* is rond 1531 geschreven door Cornelis Everaert, die lid was van de Brugse rederijkerskamers De Heleghe Gheest en De Drie Santinnen. Het stuk staat bekend als een van de geslaagde kluchten van de zestiende eeuw (Mak 1950, p. XII). Het *Esbatement van den Visscher* is samen met de andere spelen van Everaert overgeleverd in een verzamelhandschrift dat door Everaert zelf is opgesteld (Muller en Scharpé 1920, p. XLIV). Er zijn geen andere bronnen van dit werk bekend. Ik zal hieronder steeds citeren uit de editie van W. N. M. Hüsken (2005).

Samenvatting plot

Een man en een vrouw bespreken hun beroep als visser. Ze moeten hard werken voor hun geld, maar hebben zeer eervolle voorgangers: de apostelen Petrus, Andreas en Jacobus en de evangelist Johannes. Omdat het weer gunstig is, trekken zij er op uit om botjes te vangen. Wanneer het echtpaar op zee is, merken zij echter dat er iets vreemds aan de hand is met de vissen: ze zien een garnaal die op een kabeljauw jaagt, een krab die een rog bij de staart vasthoudt, een bot en een schol die achterna worden gezeten door een (zee)hond en een oester die een schelvis de ogen uit wil steken. Nog voor het echtpaar van zijn verbazing kan bekomen, barst er een storm los waarin het bootje dreigt te vergaan.

De vrouw ('tWyf') roept uit dat zij voor haar dood graag nog een laatste keer had willen biechten. De man antwoordt dat iedereen in een noodgeval een biecht af kan nemen.⁷ Ze spreken af dat de vrouw eerst zal biechten en daarna de man. De vrouw bekent dat ze haar man, toen hij dronken thuis kwam, een keer expres over de bank heeft laten struikelen om hem het dronkenschap af te leren. Een andere keer heeft ze zijn beurs geplunderd en hem de volgende dag verweten dat hij al het huishoudgeld had opgemaakt. Wanneer de man vraagt of ze nog meer op haar geweten heeft, biecht ze haar zwaarste zonde op: van de drie kinderen die het echtpaar heeft, is alleen de oudste van haar man. De tweede is van haar knecht en de derde van haar kapelaan. Als de man aan de beurt is om te biechten, gaat de storm plotseling liggen, waardoor zijn biecht niet meer nodig is.

Thuis wordt de man begroet door zijn drie kinderen. Zijn eerste zoon antwoordt hij vriendelijk, maar de andere twee slaat hij en verwenst hij. De vrouw vraagt hem waarom hij

7: Hiermee verwijst hij naar het middeleeuwse verschijnsel van de 'lekenbiecht' (Hüsken 2005, p. 628).

zijn eigen kinderen zo slecht behandelt, waarop de man haar aan de biecht herinnert. De vrouw blijft echter volhouden dat alle drie de kinderen van hem zijn. Ze legt uit dat hij de biecht verkeerd heeft begrepen. Alleen de eerste zoon komt voort uit hun huwelijksband, maar aangezien haar man het zware werk bij het vissen doet, is hij ook haar knecht. Uit deze verbinding komt de tweede zoon voort. Ten slotte was haar man ook haar kapelaan, omdat zij bij hem gebiecht heeft, dus is ook de derde zoon van hem. De woorden van de vrouw weten de man te overtuigen en hij vraagt haar om vergiffenis voor zijn verdenkingen.

Na deze handelingen richt de vrouw zich tot het publiek om de moraal van het verhaal te verkondigen: een leugen om bestwil is vaak te verkiezen boven de waarheid. Ook de man heeft een wijze les voor de toeschouwers: man en vrouw kunnen hun geheimen beter bedekt laten om elkaars eer te beschermen.

Allegorieën

Er komt in dit korte toneelstuk één allegorie voor aan het eind van het stuk, wanneer de vrouw een allegorische interpretatie van haar biecht geeft:

tWyf

Ghy zyt myn man ende ic hu wyf.
Ic hebbe hu ende ghy my ghetraut.
Dus es ons houdtste zuene, alst naut, [M: Als het er op aankomt]
huwe ende myn duer shuwelicx bant.

De Man

Daerof hebbic goet verstant.
Wy en zyn van dien in gheenen twiste.
Tes van dander twee hoerekynders, dat ic gheerne wiste
hoe ghy wilt, datse my bestaen,
want ghyse by uwen cnaepe ende capelaen
hebt ghehad, naer hu selfs belyden.

tWyf

Ic salt hu segghen zonder vermyden.
Wilter naer hooren, wel lieve vrient.
Noynt en wassic van te vooren ghedient
dan sichtent [H: sedert] dat ic hu te manne nam.
Ende noynt ic met hyemande ter zee en quam
dan met hu te gheender hueren [M: op dat uur]
daer ghy ghedaen hebt al tlabueren [LK: zware werk]
van roeyen, van stieren ende dier ghelycke.
Ende waer ic met hu ghae in eeneghen wycke,
altoos ghaet ghy vooren ende ic comme achtere.
By desen dienst, zonder scande of lachtere,
syt ghy myn cnaepe [LK: knecht], mids welcken dan
hu dit kynt behoort, wel lieve man.
Verstaet te vullen mynder meenynghe woort doch.

De Man

Wat, au!

tWyf

Ontbeyt, hoort noch.
Sichtent dat ic by hu hebbe gheslaepen
en wassic te biechte voor costers noch paepen
dan tjeghens myn prochghyepape ende hu.
Dus hebt ghy gheweist, ter tyt van nu,
myn capelaen. Aldus, by desen
so moet dit ooc hu kyndt wesen.
Nu weit ghy mynder meenynghe conclus. (Hüsken 2005, p. 641-642)

Er is in deze scène sprake van een conflict tussen de man en de vrouw. De vrouw wil dat de man alle drie haar kinderen gelijk behandelt, ondanks dat hij weet dat de jongste twee kinderen van andere mannen zijn. Ze maakt op listige wijze gebruik van een allegorie om het conflict op te lossen. Door een allegorische interpretatie van de biecht te geven, weet zij de man ervan te overtuigen dat alle drie de kinderen wel degelijk van hem zijn.

De tweede zoon zou van haar knecht zijn, maar doordat haar man bij het vissen altijd het zware werk voor haar doet, is hij ook haar knecht. Zo stelt de vrouw haar man gelijk aan de knecht en dus aan de vader van haar tweede zoon. Ze gebruikt dezelfde strategie voor haar derde zoon: die zou van de kapelaan zijn, maar omdat zij bij haar man heeft gebiecht, is hij ook haar kapelaan en dus ook de vader van haar derde zoon.

Hier komt wederom de spelcategorie mimicry aan het licht. De vrouw speelt met de letterlijke en de (verzonnen) figuurlijke betekenis van de woorden die zij in haar biecht heeft gezegd. Er wordt hier echter geen hogere, diepere waarheid onthuld, maar juist een oneervolle waarheid verhuld. De vrouw gebruikt de allegorie om de waarheid als het ware te vermommen, zodat hij voor haar man acceptabel wordt.

Het effect van de allegorische uitleg is komisch: de man wordt als een goedgelovige dommerik afgeschilderd, die op subtiele wijze wordt bespeeld door zijn vrouw. Het effect wordt vergroot doordat er dramatische ironie optreedt: het publiek zal de list van de vrouw naar alle waarschijnlijkheid namelijk wél doorzien. Aan het eind van de klucht blijkt echter dat de man misschien niet zo dom was als hij leek. Hij roept het publiek namelijk op om soms een oogje toe te knijpen, om de eer van een echtgenoot niet in gevaar te brengen.

Besluit:

Deze klucht laat ons zien dat allegorieën niet alleen kunnen worden ingezet om verborgen betekenissen te onthullen, maar ook om letterlijke betekenissen te verbergen. In een blijspel kan dit voor komische effecten zorgen. In de meeste kluchten treffen we echter nauwelijks allegorieën aan. Misschien komt dit doordat het spelen met verborgen betekenissen te subtiel is voor de doorgaans platvloerse verhalen die in kluchten worden gepresenteerd.

Hoofdstuk 4: Casus C: Het Spel van de V vroede ende van de V dwaeze Maegden

Introductie

Het Spel van de V vroede ende van de V dwaeze Maegden wordt door de meeste literatuurhistorici ondergebracht bij de mysteriespelen, omdat er in het stuk een geloofsgeheim (mysterie) uit het oude testament wordt behandeld (Hoebeke 1959, p. 14). Hoebeke heeft betoogd dat het stuk echter ook kenmerken van een moraliteit heeft: er treden namelijk allegorische personages in op en het heeft een sterk didactische strekking (Hoebeke p. 14-15).

Tot welk genre dit stuk precies behoort, wil ik hier in het midden laten. Het moge echter duidelijk zijn dat het hier om een relatief serieus getint toneelstuk gaat. Toch denk ik er ook in dit serieuze stuk vormen van spel te vinden zijn. In het onderstaande hoofdstuk zal ik onderzoeken met wat voor vormen van spel de allegorieën in dit stuk gepaard gaan.

Datering en overlevering

Het enige handschrift waarin *Het Spel van de V vroede ende van de V dwaeze Maegden* is overgeleverd, werd rond 1845 gevonden bij een winkelier in Oudenaarde. Nadat J. Ketele het handschrift had afgeschreven en het werk in druk had uitgegeven, raakte het handschrift echter weer kwijt (Hoebeke 1959, p. 7). De enige informatie die ons rest met betrekking tot het handschrift, zijn de afschriften en aantekeningen van Ketele, die in het stadsarchief van Oudenaarde zijn bewaard. Verscheidene pogingen om het handschrift terug te vinden, hebben helaas niets opgeleverd.

Omdat het handschrift ontbreekt, is het stuk lastig te dateren. Er is dan ook enige discussie over wanneer het stuk zou zijn geschreven. Volgens Ketele stamt het handschrift uit het begin van de 16^e eeuw, maar volgens de meeste literatuurhistorici komt het stuk zelf uit de 15^e eeuw (Hoebeke 1959, p. 68). Hoebeke heeft op basis van een aantal inhoudelijke kenmerken echter aangetoond dat de oorsprong van het stuk niet te vroeg moet worden gesteld: het werd volgens hem pas aan het eind van de vijftiende eeuw geschreven (Hoebeke 1959, p. 68-71).

De schrijver van *Het Spel van de V vroede ende van de V dwaeze Maegden* is onbekend en zal waarschijnlijk ook niet meer worden achterhaald, hoewel Hoebeke geopperd heeft dat het misschien om een lid van rederijkerskamer *De Kersouwe* uit Oudenaarde zou kunnen gaan (Hoebeke 1959, p. 71).

Samenvatting plot

Het Spel van de V vroede ende van de V dwaeze Maegden is gebaseerd op de gelijknamige parabel uit het evangelie van Mattheus (25, 1-13). Na de proloog komen om de beurt de vijf wijze maagden ten tonele. Zij vormen allegorische verbeeldingen van vijf belangrijke deugden: Vreese, Hope, Caritate (liefde), Gheloove en Ootmoedicheit (nederigheid).

Vervolgens treden de vijf dwaze maagden op, die personificaties van verschillende zonden vormen. Als eerste komt Tijtverlies uit haar huis. Zij wil wafels gaan bakken en vraagt haar zuster Roekeloose of zij mee wil eten. Deze nodigt ook Hoverdie en Ydelglorie (hoogmoed) uit. Zottecolacie (zotteklap) hoort de andere maagden en wil ook mee. Na het eten – en alle handelingen die daarbij horen – vertrekken de maagden om elders nog wat verder te feesten.

De wijze maagden hebben inmiddels hun lampen met olie gevuld en hun lampen branden helder. Wanneer de dwaze maagden terugkeren, is hun olie ver op en zijn hun lampen bijna uit. De dwaze maagden maken zich er niet zo veel zorgen over en gaan naar bed. De volgende ochtend zijn hun lampen helemaal uit en juist op dat moment wordt aangekondigd dat de bruidegom (Jezus) in aantocht is. De dwaze maagden beseffen dat ze niet veel tijd meer

hebben en smeken de wijze maagden om hun olie met hen te delen. De wijze maagden weigeren en zeggen dat de dwazen zelf olie moeten gaan kopen. De dwaze maagden vertrekken en de wijzen worden één voor één in de hemel opgenomen.

De dwaze maagden hebben inmiddels olie gekocht en haasten zich naar de bruidengom. Zij kloppen aan de hemelpoort en vragen om binnen te worden gelaten, maar de bruidengom wijst hen af. Ze zijn te laat.

Terwijl de dwaze maagden hun lot beklagen, komen de duivels Scerpondersouc en Quadenraedt tevoorschijn. Zij roepen Lucifer die de dwaze maagden af laat voeren naar de hel om te boeten voor hun zonden.

Het stuk eindigt met een conclusie, waarin de toehoorders worden aangespoord om een voorbeeld te nemen aan de parabel. Ze moeten iedere dag de deugden beoefenen, want men weet nooit wanneer God hen zal komen halen.

Allegorieën

Het grootste deel van de personages die in het spel optreden zijn allegorische figuren. Niet alleen de maagden zijn personificaties van bepaalde (on)deugden, maar ook de twee duivels verbeelden abstracte begrippen. Daarnaast is de hele parabel op zichzelf allegorisch te interpreteren. Ik zal deze allegorieën hieronder een voor een bespreken.

De maagden

Wanneer men *Het Spel van de V vroede ende van de V dwaeze Maegden* met andere versies van de parabel vergelijkt, valt het op dat de maagden in de Middelnederlandse versie sterk geïndividualiseerd zijn: zij hebben elk een eigen karakter en hun deugden en zonden worden uiteindelijk individueel beoordeeld door de Bruidgom en Lucifer (Hoebeke 1959, p. 47). Deze individualisering wordt versterkt doordat de maagden in de Middelnederlandse versie allegorische figuren zijn: zij vertegenwoordigen elk een andere deugd of zonde en hebben daarom verschillende karakters, overeenkomstig met hun deugd of zonde. Tegelijkertijd hebben ze ook nadrukkelijk menselijke eigenschappen. Hierdoor wordt duidelijk dat de maagden als individueel verschillende mensen moeten worden gezien en niet enkel als abstracte begrippen.

Er is bij het optreden van de maagden sprake van mimicry: er worden deugden en zonden in menselijke vorm weergegeven. Het lijkt er op dat de dichter geprobeerd heeft om de verhoudingen tussen de (on)deugden en hun personificaties zo veel mogelijk synchroon te laten lopen. Zo is Caritate, de belangrijkste van alle deugden, bijvoorbeeld ook de leidster van de wijze maagden en is Hoverdie, de grootste hoofdzonde, de voornaamste van de dwaze maagden (Hoebeke 1959, p. 46).

Deze individuele tekening is het sterkst bij de dwaze maagden, die in tegenstelling tot de wijze maagden al in het begin van het stuk met naam en toenaam worden genoemd en onderscheiden (Hoebeke 1959, p.47). Zij opereren weliswaar als een groep, maar binnen de groep heeft iedere dwaze maagd haar eigen rol en stem. Binnen de groep is er een duidelijke rangorde: Hoverdie is de belangrijkste van alle maagden, na haar volgt Ydelglorie, vervolgens Roeckeloose, Tijtverlies en tot slotte Zottecolacie. Deze rangorde wordt in iedere situatie gehandhaafd (zelfs tot in de volgorde waarin de dames aan tafel gaan zitten). Met name Hoverdie en Ydelglorie vinden dit erg belangrijk. De hoogmoedige dames staan er namelijk op dat hen altijd de juiste eer wordt bewezen, zoals blijkt uit het volgende citaat:

Tijtverlies.

Wey boeye! nu werdic seer bescaempt,
Want dit es de [glorie] met allen,
Ende deze prondel [H: rommel] wilt mij ooc ontvallen.
Joffer Hoverdie, ic heet u feestelic willecom,
Met grooter weerden [H: eerbied], [nijghende al crom]
Ende buighende myn knien tot bider eerden.

Hoverdie.

Godt weet, en daedijs niet, ic ghinck mijnre veerden [H: mijns weegs].

Tijtverlies.

Joffer Hoverdie, ic heb hu doen nooden ten etene.

Hoverdie.

Tijtverlies, staet op, tes mij ghedaen te wetene,
Daer om ben ic hier ooc ghecommen spelen [H: me komen vermaken]. (Hoebeke 1959, p.110-111)

Het arrogante karakter van Hoverdie wordt in dit citaat treffend weergegeven: als men niet voor haar buigt, gaat ze liever weg. Haar gedrag klopt volledig bij de zonde die zij personifieert. Tegelijkertijd zien we hoe Tijtverlies op een zeer menselijke manier reageert op het gedrag van Hoverdie. Ze gedraagt zich als een normaal mens dat een belangrijk persoon over de vloer krijgt en van de zonde die zij personifieert is weinig te bekennen. Op andere momenten treedt deze echter wel op de voorgrond, zoals wanneer Tijtverlies op het idee komt om wafels te gaan maken, in plaats van olie te halen (zie Hoebeke 1959, p. 101, vs. 83-90).

Op sommige momenten gedragen de dwaze maagden zich vooral als mensen en op andere momenten treedt de allegorische betekenis meer op de voorgrond. Door de focus steeds tussen het menselijke en het abstracte heen en weer te schuiven, wordt het hybride karakter van de dwaze maagden benadrukt: ze zijn niet alleen als gewone mensen te interpreteren, maar ook niet alleen als allegorische figuren.

Bij de wijze maagden is er echter een ander soort spanning tussen hun menselijke karakter en de deugden waar zij voor staan. De wijze maagden worden namelijk in het begin van het stuk nog niet bij naam genoemd. Uit de woorden van de maagden valt hun naam wel af te leiden, maar in het begin van het stuk wordt er enkel subtiel naar de namen van de maagden verwezen, zoals bijvoorbeeld in het onderstaande citaat:

Gheloove.

Naer Godlicke liefde staet al mijn begheeren;
Daer ic alle wijlen zeer na pooghe,
Maer zijn weerdigheit is soo hooghe,
Dat icker voren ben bevreest.
Hi es vader, zone en helegghen geest,
Een warach Godt in drie persoonen.
Zijn stede es in de hooghste troonen,
Zyttende tzijs vaders rechter handt,
Daer hi zijnen eenighen zonen ut neder zandt
In Marien, der maeghdelicker nattuere,
An nemende onse menschelicke figure,
In dit allendich dal vol zonden
Huten welcken hij ons heeft ontbonden;
Met zijnder pass[i]e ende bitter doot,
Heeft hi ons bracht ut alder noot.
Houden wij dat vaste in ons memorie,
Et zal ons leeden ter eewegher glorie,
Daer leven ende vrueght es eewelicke. (Hoebeke 1959, p. 99-100)

In het begin zou een toeschouwer nog kunnen denken dat de vijf wijze maagden gewone mensen zijn, die weliswaar zeer vroom leven, maar niet noodzakelijk een personificatie van bepaalde deugden vormen. Naarmate het stuk vordert wordt echter steeds duidelijker dat iedere maagd een eigen deugd heeft. Vergelijk het eerste citaat bijvoorbeeld met het onderstaande, wanneer Gheloove haar lamp heeft ontstoken:

Gheloove.

Met warachtich gheloove dat niet en falieert,
Heb ic mijn lampte wel versiert;
Tes een olye die zeere verclaert,
Dus verwachtic mijnen brudegoem onvervaert. (Hoebeke 1959, p. 123)

De namen van de wijze maagden worden pas voor het eerst genoemd op het moment dat de dwaze maagden hen om olie komen vragen. De toeschouwer zal dan al wel hebben vermoed dat de wijze maagden net als hun dwaze tegenpolen allegorische figuren zijn. Op dit moment in het spel kan de toeschouwer controleren of zijn vermoedens met betrekking tot de identiteit van de wijze maagden kloppen.

Door de identiteit van de wijze maagden als allegorische verbeelding van enkele deugden geleidelijk te onthullen, heeft de schrijver van dit spel een speelse dimensie toegevoegd aan het optreden van deze serieuze personages. De toeschouwer krijgt naarmate het stuk vordert steeds meer hints naar de in eerste instantie verborgen allegorische rol van de wijze maagden. Het lijkt erop dat de mimicry hier werkt als een soort ontcijferspelletje of raadsel.

Naast de spelcategorie mimicry komt er ook een subtiele vorm van agon voor in *Het Spel van de V vroede ende van de V dwaenze Maegden*. Er is er namelijk een lichte vorm van rivaliteit zichtbaar tussen de dwaze en de wijze maagden. Beide groepen willen in de hemel worden opgenomen, maar proberen dit doel op verschillende manieren te bereiken. De dwaze maagden denken in eerste instantie dat zij de boel slimmer hebben aangepakt dan de wijze maagden:

Tijtverlies.

Mijn lieve zusteren, hebt goeden moet,
Ende en wederslaet hu [H: wordt bevreesd] dus zeere niet;
Hebben wij licht, het ware al goet,
Al en hebben wij der olye niet.

Hoverdie.

Een lampte berrent [H: brandt] dicwils wel also claer
Met cleene[n] voedsele, wilt mij verstaen,
Als een ander doet ter openbaer,
Die al vol olyen was ghedaen.

Ydelglorie.

Costen [H: konden] wij ons lampten doch zo ghevoeden
Dat zij voer de menschen mochten scinen claer,
Al en waren zij niet ghelic den vroeden [H: de lampen van de wijze maagden],
Daer om en gavic niet voorwaer. (Hoebeke 1959, p. 125)

Ze hoeven hun lampen helemaal niet vol olie te doen, zo lang ze maar licht geven. Een lamp brandt immers ook met weinig brandstof. De dwaze maagden geven hier blijk van een lichte vorm van competitie doordat ze de wijze maagden de slim af proberen te zijn. Het doel van de dwaze maagden wordt verderop in het toneelstuk pas duidelijk:

Ydelglorie.

Laet ons dan haestelic gaen meter spoet
By den anderen maegden, die zyn vroet,
Op dat wy met hemlieden int paradijs gheraken
Ende deeweghe vrueghde des hemels smaken.

Zottecollacie.

Mach ons dat ghebueren voorwaer,
Zo hebben wy nu hemelrick ende ooc hier naer. (Hoebeke 1959, p. 137)

De dwaze maagden willen zowel tijdens hun leven als daarna van het hemelrijk genieten. Zij gaan daarom eten en feesten in plaats van voor hun lamp te zorgen. In eerste instantie denken zij dat hun plan zal slagen: zolang hun lamp nog brandt, is deze niet van die van de wijze maagden te onderscheiden.

Wanneer de lampen echter uit gaan, dreigt hun plan te mislukken. Ze kloppen bij de wijze maagden aan om hen om olie te vragen. Het is opvallend dat alle wijze maagden, die voorheen aan het opscheppen waren dat ze olie in overvloed hadden, de dwaze maagden de olie weigeren met als argument dat ze zelf dan niet genoeg meer hebben. Dit zou ook als een uiting van rivaliteit tussen de twee groepen kunnen worden gezien. Uiteindelijk mislukt het plan van de dwaze maagden. Zij komen in de hel terwijl de wijze maagden de hemelse zaligheid verkrijgen. Doordat de twee groepen maagden op een rivaliserende manier tegenover elkaar worden gezet, kan men hier spreken van een lichte vorm van spel in de categorie agon.

De duivels

Ook de twee duivels die de dwaze maagden komen halen zijn allegorische personages. Er is bij deze personages echter nauwelijks sprake van een spanning tussen hun verbeelde en hun allegorische rol. Het is de taak van de duivels om de zondaren te zoeken en te straffen (Hoebeke 1959, p.51). Dit zit ook in hun namen: Scerpondersouc⁸ en Quadenraet.⁹ In tegenstelling tot de sinnekens uit Piramus en Thisbe spelen de duivels geen handelende of misleidende rol in het verhaal. Hun taak is enkel evaluatief. Zij doen dus in feite precies wat zij volgens hun allegorische namen moeten doen. Het enige dat hen tot allegorieën maakt is het feit dat zij als abstract begrip een lichaam hebben gekregen.

Het is niet vreemd dat het optreden van de duivels nauwelijks gepaard gaat met spelelementen. Zij treden namelijk op tijdens het hoogtepunt van het stuk, wanneer de dwaze maagden naar de hel worden afgevoerd. De hel is een plaats waar zondaren worden gestraft met eeuwig lijden. Men verwacht niet dat deze plaats, of de wezens die daar vandaan komen, met spel wordt gecombineerd. Daarnaast is het afvoeren van de dwaze maagden naar de hel een serieuze waarschuwing voor de toeschouwers om niet in zonde te leven. Te veel spelelementen zouden in deze situatie afbreuk hebben gedaan aan de waarschuwing die het stuk uit wil dragen.

De conclusie

Het *Het Spel van de V vroede ende van de V dwaeze Maegden* eindigt met een conclusie waarin het publiek wordt opgenomen om een voorbeeld aan dit stuk te nemen:

8: Onderzoek betekende in de vijftiende eeuw onder andere het opsporen van misdrijven (rechtsterm) (WNT, lemma: onderzoek)

9: Raad kon in de vijftiende eeuw ook uitkomst of redding betekenen (WNT, lemma: raad)

Dus bidden wij hu, neemt exempel hier an,
Ende wilt hu wachten van zonden voert dan [H: voortaan],
Hu consciencie wilt houden puer en onbevleect,
Want ghij en weet noch dach noch huere
Wanneer den heere commen sal,
Die nederdaelde in deertsche [H: het aardse] dal.
Hij verleent hu alle vroed ende wijs
Zijn zoete hemelsch paradijs. (Hoebeke 1959, p. 153)

De wijze les van het verhaal wordt duidelijk uitgelegd: je moet je niet met zonden inlaten (ook niet tijdelijk), want je weet niet wanneer je voor de Heer moet verschijnen. Op detailniveau wordt de allegorie echter verder niet toegelicht. Misschien heeft de dichter dat bewust niet gedaan, omdat hij dan automatisch ook een allegorische uitleg van de parabel uit de Bijbel zou moeten geven en hij zich niet wilde branden aan deze theologische kwestie of misschien was hij bang dat de slotmonoloog anders te lang zou worden.

Wat de reden van de dichter ook zijn geweest, het resultaat is dat de lezers/toeschouwers zelf een sluitende interpretatie bij elkaar moeten puzzelen. Hier is wederom sprake van mimicry, maar deze keer is de verborgen betekenis impliciet. De schrijver zet zijn publiek hiermee aan het denken en wakkerde mogelijk zelfs discussies aan over de interpretatie van de symbolen in de parabel.

Met behulp van Hoebeke en de exegeten die hij aanhaalt, zal ik een mogelijke interpretatie van de parabel uit het stuk weergeven. De olie die brandt in de lampen van de maagden kunnen als de deugd worden beschouwd (Hoebeke, p. 34). De wijze maagden staan voor de gelovigen die geen aandacht schenken aan het aardse genot en trouw de christelijke deugden beoefenen. De dwaze maagden zijn ook christenen en beoefenen ook de deugden, maar niet op tijd genoeg of in voldoende mate (Hoebeke, p. 34). Zij hebben zich laten verleiden door het aardse genot. Wanneer de gelovigen voor God (de bruidegom) moeten verschijnen, zullen alleen degenen die leven als de wijze maagden naar de hemel gaan. De anderen hebben te veel van hun tijd verloren met aardse ijdelheden.

Besluit

Er wordt in *Het Spel van de V vroede ende van de V dwaeze Maegden* graag gebruik gemaakt van de allegorie als een soort raadsel, zoals bij de geleidelijke onthulling van de identiteit van de wijze maagden en de wel erg globale allegorische interpretatie aan het slot van het stuk. Hoewel de schrijver van dit mysteriespel zijn publiek graag laat puzzelen, wil hij geen twijfel laten bestaan over de morele les die er uit het stuk valt te leren. Die wordt zeer expliciet weergegeven.

De spelvormen in het toneelstuk mogen namelijk niet interfereren met het didactische doel van het stuk. Daarom komen er bij het optreden van de duivels nauwelijks spelelementen voor. In sommige gevallen zijn de spelelementen zelfs dienstbaar gemaakt aan de les die het stuk wil overbrengen. Het lijkt mij bijvoorbeeld niet voor niets dat de dwaze maagden in dit toneelstuk het meest menselijk zijn weergegeven. Hierdoor kon het publiek zich beter met hen identificeren en komt de waarschuwing aan het eind van het stuk duidelijker over.

Ook in een serieus stuk zoals een mysteriespel is er dus een combinatie van allegorie en spel aan te wijzen, hoewel de spelelementen hier ondergeschikt zijn aan het serieuze karakter van het toneelstuk.

Conclusie:

Allegorische personages:

Wanneer we de allegorische personages in de verschillende casussen vergelijken, valt het op dat er in het zinnespel meer ilinx voorkomt en in het mysteriespel meer agon. Dit heeft mijns inziens te maken met het karakter van de beide stukken. Het mysteriespel is een religieus getint stuk. Te veel desoriëntatie zou afbreuk doen aan het serieuze karakter van het werk, dus wordt deze spelcategorie bij voorkeur niet gebruikt. De spelcategorie agon past wel bij dit serieuze karakter en kan dus wel voorkomen in het mysteriespel. Het zinnespel is lichter van karakter en kan wel ilinx bevatten.

Caillois erkent dat van zijn vier spelcategorieën er twee actief / creatief zijn (namelijk agon en mimicry) en twee passief / destructief (ilinx en alea) (Caillois 2001, p. 76). Het lijkt mij waarschijnlijk dat er minder destructieve spelvormen in een toneelstuk voorkomen naarmate het stuk serieuzer van karakter is. Op basis van deze aanname, zou men in een klucht nog meer ilinx (en misschien minder agon) verwachten. Helaas komen er in de door mij behandelde casus geen allegorische personages voor. Het zou interessant zijn om deze hypothese in een volgend onderzoek te testen.

In alle allegorische passages komt mimicry voor, omdat deze spelcategorie inherent is aan het verschijnsel allegorie (zie hoofdstuk 1). Bij de allegorische personages is een tendens zichtbaar om de menselijke vorm zo veel mogelijk aan te passen aan hun allegorische vorm. Zo zijn de negatieve sinnekens in *Pyramus en Thisbe* weergegeven als een stel klaplopers en gedragen de maagden uit het mysteriespel zich volledig naar hun deugd of zonde.

Toch bevinden veel allegorische personages zich in een spanningsveld tussen mens en abstract begrip. Dit heeft te maken met de mate waarin de menselijke eigenschappen van de personages op de voorgrond treden. Het naar voren brengen van de menselijke eigenschappen kan verschillende effecten hebben, afhankelijk van de manier waarop en de context waarbinnen het gebeurt. Bij de sinnekens in *Pyramus en Thisbe* is het effect vooral komisch, maar bij de dwaze maagden in het mysteriespel leidt het tot identificatie met de maagden. Bij de wijze maagden treden eerste de menselijke eigenschappen en later pas de allegorische eigenschappen op de voorgrond, waardoor het ontcijferen van hun allegorische rol een soort puzzel wordt. Soms is de afwezigheid van menselijke eigenschappen ook veelzeggend, zoals bij de duivels in het mysteriespel. Er wordt tijdens hun optreden niet met menselijke (of monsterlijke) eigenschappen gespeeld om de gewichtigheid van de waarschuwing te benadrukken.

Al met al zijn er dus zeer verschillende manieren waarop mimicry tot uiting kan komen bij allegorische personages. Door niet alleen te kijken naar wat er gepersonifieerd wordt, maar ook naar de manier waarop dat gebeurt, kan men de werking van de allegorie beter doorgronden. Het begrip mimicry alleen is echter niet voldoende om deze relaties volledig te kunnen beschrijven. Op basis van een onderzoek naar meer verschillende werken zouden er misschien een aantal subcategorieën kunnen worden samengesteld om de verschillende vormen van mimicry die op kunnen treden bij een allegorie beter in kaart te brengen.

Allegorische interpretaties

Allegorische interpretaties vindt men doorgaans aan het eind van een toneelstuk. In het mysteriespel en het zinnespel wordt hier de moraal van het verhaal uiteengezet. Omdat te veel spelelementen af zouden leiden van het didactische doel van de passage, komen hier dus maar weinig spelvormen voor. De spelelementen die wel optreden, interfereren niet met de boodschap die het stuk uit wil dragen. In het geval van *Het Spel van de Vroede ende van de*

V dwaenze Maegden dragen ze misschien zelfs bij aan deze boodschap, doordat ze de lezer extra aan het denken zetten.

Bij het *Esbatement van den Visscher* werkt de allegorische interpretatie heel anders. Hier is de allegorische uitleg deel van de handeling en draagt hij bij aan de komische situatie. Aan het eind van het stuk vind er wel een semi-serieuze moralisatie plaats, maar hierbij wordt geen gebruik gemaakt van een allegorische uitleg.

Ook bij de allegorische uitleg treffen we verschillende vormen van mimicry. De meest voor de hand liggende vorm vinden we in *Pyramus en Thisbe*. Het concrete liefdesverhaal wordt hier op allegorische wijze uitgelegd om een geloofswaarheid te verspreiden. In het *Esbatement van den Visscher* zien we het omgekeerde: hier wordt juist een allegorische interpretatie gebruikt om de waarheid te verdraaien, zodat beide personages er vrede mee kunnen hebben. *Het Spel van de V vroede ende van de V dwaenze Maegden* gebruikt ook een allegorie om een geloofswaarheid uiteen te zetten, maar gaat hierin zelf nog verder dan het zinnespel: het mysteriespel vormt een verbeelding van een Bijbelverhaal waarin geestelijke idealen een fysieke vorm hebben gekregen.

Ook hier komt mimicry op verschillende manieren tot uiting en ook hier kan men de werking van de allegorie naar mijn inzien beter worden begrepen als men niet alleen de verborgen betekenis achter het verhaal probeert te ontcijferen, maar ook de verhouding tussen het verhaal en de verborgen betekenis in de gaten blijft houden.

Besluit

De spelelementen die optreden bij het gebruik van allegorieën in de door mij onderzochte rederijkerstoneelstukken staan over het algemeen ten dienste van het doel van het stuk: in een mysteriespel proberen zij de morele les zo goed mogelijk over te brengen, in de klucht zorgen ze voor een komisch vermaak en in het zinnespel proberen zij de toeschouwers te vermaken, zodat deze ontvankelijk zijn voor de morele les aan het eind van het stuk. Het gaat natuurlijk wat ver om een algemene tendens af te leiden uit drie casestudies, maar op basis van deze drie stukken denk ik wel dat het gerechtvaardigd is om deze hypothese te poneren. Een eventueel vervolgonderzoek naar een groter corpus zou dit uit kunnen wijzen.

Literatuur:

- G.J. van Bork, H. Struik, P.J. Verkruijsse en G.J. Vis (red), Letterkundig lexicon voor de neerlandistiek. 2002. Geraadpleegd via DBNL: http://www.dbnl.org/tekst/bork001lett01_01/ (Laatst geraadpleegd op 3-7-2012)
- R. Caillois, *Man Play and Games*. Vertaald door M. Barash, Chicago 2001.
- R. Copeland en P. T. Struck (red.), *Cambridge Companion to Allegory*. Cambridge 2010.
- G. A. van Es, *Piramus en Thisbe: Twee rederijkersspelen uit de zestiende eeuw*. Zwolle 1965.
- A. van Elslander, 'Letterkundig leven in de Bourgondische tijd. De rederijkers.' In: A. van Elslander, *Terugblik. Opstellen en toespraken van A. van Elslander*. Gent 1986. p. 9-25.
- W. P. Gerritsen, *De burggravin van Vergi*. Amsterdam 2009.
- A. van Gijssen, 'De amoureuze spelen: De herschepping van klassieke stof op het rederijkerstoneel' In: H. van Dijk, B. Ramakers e.a., *Spel en spektakel*. Amsterdam 2001. p. 215-227.
- A. Grafton, G. Most en S. Settis (red.), *The classical tradition*. Cambridge 2010. p. 34-41.
- A. van Herk, *Fabels van liefde: Het mythologisch-amoureuze toneel van de rederijkers (1475-1621)*. Amsterdam 2012.
- M. Hoebeke, *Het spel van de V vroede ende van de V dwaaze Maegden*. Zwolle 1959.
- J. Huizinga, *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Groningen 1974.
- W. N. M. Hüskens, *De Spelen van Cornelis Everaert*. Hilversum 2005.
- J. J. Mak, *Vier excellente kluchten*. Amsterdam 1950.
- M. Meijer Drees en I. Nieuwenhuis, 'De macht van satire: grenzen testen, grenzen stellen'. In: *Nederlandse Letterkunde*, 15 (3) (2010). p. 193-220.
- J.W. Muller en L. Scharpé, *Spelen*. Leiden 1920.
- Ovidius, *Metamorfosen*. Vertaald door M. D'Hane-Scheltema. Amsterdam 2009.
- H. Pleij, *Het gevleugelde woord: geschiedenis van de Nederlandse literatuur 1400-1560*. Amsterdam 2007.
- G. Test, *Satire: Spirit and Art*. Tampa 1991.
- *Historisch wetenschappelijk beschrijvend woordenboek van het Nederlands van 1500 tot 1976*, digitaal geraadpleegd via: <http://gtb.inl.nl/>. (Laatst geraadpleegd op 17-8-2012)
- *De Nieuwe Bijbelvertaling*. Ed. Nederlands Bijbelgenootschap. Heerenveen 2004.