

Avonturen bestaan niet

SIMON GUSMAN EN ARJEN KLEINHERENBRINK

Boom

© Simon Gusman en Arjen Kleinherenbrink, 2018

© Boom uitgevers Amsterdam, 2018

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet van 1912 gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch door fotokopieën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Voor zover het maken van kopieën uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikelen 16h t/m 16m Auteurswet 1912 jo. Besluit van 27 november 2002, Stb 575, dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoeding te voldoen aan de Stichting Reprorecht te Hoofddorp (Postbus 3060, 2130 KB, www.reprorecht.nl) of contact op te nemen met de uitgever voor het treffen van een rechtstreekse regeling in de zin van art. 16l, vijfde lid, Auteurswet 1912. Voor het overnemen van (een) gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16, Auteurswet 1912) kan men zich wenden tot de Stichting PRO (Stichting Publicatie- en Reproductierechten Organisatie, Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp, www.stichting-pro.nl).

No part of this book may be reproduced in any way whatsoever without the written permission of the publisher.

Verzorging binnenwerk: image realize

Verzorging omslag: Venour

Auteursfoto: © Ted van Aanholt

ISBN 978 90 2440 500 8 | NUR 730

www.boomfilosofie.nl

www.bua.nl

Om van het meest alledaagse voorval een avontuur te maken hoeft iemand het alleen maar aan een ander te *vertellen*. Daardoor worden de mensen misleid: ieder mens is een verhalenverteller. Hij leeft omringd door zijn eigen verhalen en de verhalen van anderen, hij ziet alles wat hij meemaakt in het licht van die verhalen en hij probeert zijn leven te leven alsof hij het vertelde.

Maar je moet kiezen of delen: leven of verhalen vertellen.

Antoine Roquentin, in Jean-Paul Sartre, *Walging*, p. 205



INHOUD

Inleiding	9
1 Altijd hetzelfde verhaal	17
De cirkel van het avontuur	21
De monomythe	23
De ultieme beproeving	26
De alomtegenwoordigheid van de monomythe	33
2 Tragische helden	41
De tragische misstap	43
<i>Game of Thrones</i> als tragedie	48
Catharsis	53
3 De oorsprong van onze verhaalcultuur	59
Avontuur als psychologie	62
Structuralisme en tropes	67
Overleven en overdragen	72
4 Democratisering en individualisering	81
Mythische avonturiers	83
De ridderromans	86
Handelaars en schelmen	92
Avontuurlijke burgers	96
Burgerlijke avonturen	98
5 Verslaafd aan avonturen	105
Avontuur is altijd beter	109
De drang naar betekenis	114
Intensivering en esthetisering	122

6	Gevolgen van het avontuur	131
	Het individuele juk	133
	De collectieve waan	144
	Figuranten en bijrollen	152
7	Hardnekkige bijrollen	157
	Gekleurde verwachtingen	159
	Welke vrouw kun je zijn?	166
8	De avontuurlijke denkfout	179
	De beleving van een avontuur	180
	De biografische illusie	187
	Verhalen zonder avontuur	196
9	De wereld heeft geen plot	207
	Het plan en de routes	210
	De contingente wereld	218
10	Identiteit zonder script	229
	Het script van de werkelijkheid	230
	Coherente levensverhalen	236
	Identiteit als project	242
	Conclusie	251
	Dankwoord	257
	Noten	259
	Bibliografie	277

INLEIDING

We willen het liefst dat het leven een avontuur is. We willen dat de pieken en dalen van ons bestaan deel uitmaken van een *plot*, zodat alles betekenis heeft en zinvol is. Wij zijn dan ook constant bezig om individuele gebeurtenissen te vervlechten tot indrukwekkende verhalen. Of het nu belangrijke politieke kwesties of triviale aankopen betreft, we proberen alles te verrijken met de allure van het avontuur.

Wie heeft er immers liever een normale kantoorbaan dan avontuurlijk werk vol baanbrekende gebeurtenissen? Wie zou er ooit een doodgewoon liefdesleven verkiezen boven een reeks avontuurlijke affaires of een filmische zoektocht naar de ware? Waarom zou je in de alledaagse sleur blijven zitten als je je ook kunt verliezen in betoverende reizen en epische festivals? Wie wil er niet de held zijn in zijn of haar eigen levensverhaal? Wie wil uiteindelijk niet terugkijken op het leven en het kunnen navertellen als een aaneenschakeling van hoogtepunten? Wie presenteert zich niet ook nu al op sociale media alsof elke dag een nieuw avontuur is? We zoeken allemaal naar het avontuur, en we hopen het zowel in de grote als in de kleine dingen te vinden. We verlangen zowel naar het grote avontuur van de meeslepende wereldreis als naar het kleine avontuur van de legendarische stapavond.

Ook onze iconen zijn stuk voor stuk avonturiers. Denk maar aan de manier waarop we beroemde ondernemers, politici, veroveraars, sporters en ontdekkingsreizigers op hetzelfde voetstuk hijsen als de grootste mythologische figuren uit onze collectieve verbeelding. Denk bijvoorbeeld aan een Steve Jobs die na talloze tegenslagen de wereld weet te veroveren, of aan onsterfelijke

AVONTUREN BESTAAN NIET

rocksterren die na elk diep heroïnedal weer de top weten te bereiken. Het zijn zonder enige twijfel deze avonturiers die het meest tot onze verbeelding spreken.

Ook de politiek mag graag benadrukken dat het bestaan een avontuur is. Talloze leiders van talloze regimes hebben hun burgers bezworen dat *hun* land en *hun* volk op een unieke koers in de wereldgeschiedenis ligt. Volgens hun vertogen modderen andere collectieven maar wat aan, terwijl ‘wij’ volgens een historisch plan opereren. Ze verwijzen dan ook graag naar stichtingsmythes en grootse voorgangers als bewijs van deze lotsbestemming. In religies geldt dit in nog sterkere mate, omdat daar zelfs de schrijver van het kosmische plot aan ‘onze’ kant staat. Het is dan ook niet verrassend dat individueel en collectief avontuur elkaar vaak ontmoeten in de figuur van de heldhaftige leider. Emmanuel Macron abseilt vanuit een helikopter naar een onderzeeboot, Donald Trump doet zich gelden in de worsteling en Vladimir Poetin trotseert halfnaakt en zwaarbewapend de wildernis.

Dit verlangen naar avontuur en het verafgoden van avonturiers komt niet alleen vanuit onszelf. We leven ook nog eens in een cultuur die ons constant oproept om avonturen te beleven. ‘Share a new adventure’, predikt een klassieke serie reclames voor Camel sigaretten. Op de posters zien we een man die vastberaden de wildernis doorkruist met *rafts* en *jeeps*. Overal om hem heen prijkt niets dan wilde natuur. Deze man is duidelijk op avontuur, en wie deze sigaretten koopt, zal dat ook ten deel vallen. Op reclameposters voor Davidoff *Adventure* parfum staart acteur Ewan McGregor vanaf een rotspartij met een intense blik in de camera. Op de achtergrond zien we een mistige, majestueuze bergketen. Vlak bij McGregor staat de oude motor waarmee hij de berg is opgereden. Voordat de toeschouwer *Adventure* zelfs maar geroken heeft, wordt het product al geassocieerd met het getik van opspattend grind, de geur van diesel en uitdagende tochten door een woeste wildernis. Avontuurlijker wordt het niet.

INLEIDING

Wie dit parfum koopt, ruikt gegarandeerd naar dezelfde avontuurlijkheid waarin McGregor permanent gedrenkt is. Voor hem geen dagelijkse sleur. Zijn leven is geen aaneenschakeling van onbenullige gebeurtenissen, hij rolt van het ene avontuur in het andere. Hij maakt dingen mee. Zijn leven heeft zin. Jouw eigen avonturen *moeten* dus wel beginnen als je eenmaal dit soort producten koopt. Dit is niet zomaar een parfum, dit is het startschot van een verhaal dat je mee *moet* maken. Hordes producten wekken dezelfde suggestie. Reclames voor vakanties, barbecues, kleding, auto's, studies, verzekeringen en zelfs tandpasta verzekeren ons dat er een avontuur aanbreekt zodra je dit specifieke product aanschaft.

We zoeken het avontuur om te breken met de sleur van een voorspelbaar leven waarin we dag in, dag uit hetzelfde moeten doen. Onze zucht naar avontuur toont zich ook in de mateloze populariteit van avonturenfilms, -series en -games. Tijdens onze hopelijk avontuurlijke levens doen we niets liever dan onszelf verliezen in de fictieve avonturen van anderen. De aantallen bioscoopbezoekers voor *Star Wars* en *Avengers*-films zijn historisch hoog. Ook videogames die draaien om avontuur, zoals *Skyrim* en *Call of Duty*, verkopen wereldwijd tientallen miljoenen exemplaren. Dit soort fictieve avonturen en onze eigen avontuurlijke verlangens staan niet los van elkaar. Fictie levert ons rolmodellen die onze verwachtingspatronen vormen, en Hollywood doet niets liever dan inspelen op die verwachtingen door ons nog meer avonturen voor te schotelen. Wij willen ook zelf de held zijn die de prinses redt of de prins op het witte paard vindt, de schat overtoert en de slechterik verslaat.

Het avontuur kan tegenwoordig talloze vormen aannemen. Het kan schuilen in de ongetemde wildernis, maar ook in de stad. Het is net zozeer weggelegd voor de elite als voor de gewone mens. Avontuur is uitzonderlijk, maar paradoxaal genoeg is het ook te plannen en te kopen. Avontuur moet breken met de norm,

AVONTUREN BESTAAN NIET

maar het is inmiddels ook de norm om het alledaagse bestaan zelf tot avontuur te maken. Het is ook makkelijker te verkrijgen dan ooit. De beschikbaarheid van onder andere vrije tijd, goedkope vluchten naar avontuurlijke bestemmingen en multimediatplatforms maakt dat iedereen als het ware morgenochtend aan zijn eigen avontuur kan beginnen, en dat avontuur vervolgens kan rapporteren aan een gefascineerd publiek.

Ondanks deze ogenschijnlijke diversiteit ligt er één structuur ten grondslag aan alle avonturen. We zien dit het best in avonturenverhalen. Elk avonturenverhaal heeft namelijk dezelfde structuur. Sterker nog, bijna ieder verhaal heeft dezelfde avontuurlijke structuur: een onbeduidende persoon wordt door een onverwachte gebeurtenis uit de alledaagsheid gerukt. Hij blijkt uitverkoren te zijn om een uitzonderlijke taak te verrichten. Daartoe moet hij diepe dalen doorstaan en een beslissende confrontatie aangaan. Uiteindelijk zal hij altijd zijn ultieme doel bereiken. Na zijn onvermijdelijke triomf keert hij als noemenswaardige held terug naar zijn normale bestaan. De bekendste theorie over deze ene structuur die ten grondslag ligt aan het gros van onze verhalen is de zogenoemde ‘monomythe’ van de Amerikaanse mytholoog Joseph Campbell. Hij laat zien dat dezelfde narratieve structuur zich in alle culturen en tijdperken blijft herhalen.

Op het eerste gezicht lijkt het eigenaardig dat avonturenverhalen een vaststaande en daarmee voorspelbare structuur zouden hebben, want we associëren avontuur in ons eigen leven juist met vrijheid en onvoorspelbaarheid. Toch volgen ook onze eigen avonturen deze bekende structuur. Denk bijvoorbeeld aan ons ideaalplaatje van de liefde. Je hebt een hevige, maar uiteindelijk gefaalde relatie achter de rug. Je liefdesleven is momenteel vrij uitzichtloos, maar op een goede dag loop je op een onverwacht moment een spectaculaire persoon tegen het lijf. Vastbesloten dat dit de ware zal zijn stort je jezelf volledig op de nieuwe liefde.

INLEIDING

Daarbij wil je niet dezelfde fouten maken als in je eerdere relaties; sterker nog, je beseft nu pas dat je vorige liefdes slechts lessen waren die je hebben klaargestoomd voor de verovering van de ware. Je slaagt er met vallen en opstaan in om de man of vrouw van je dromen voor je te winnen. Er zijn vervolgens twee manieren waarop dit verhaal kan aflopen. Óf de ander is inderdaad de ware en jullie beginnen aan jullie alledaagse leven, maar dan wel als een stel dat een noemenswaardig verhaal te vertellen heeft. Óf het blijkt niet de ware te zijn, maar slechts een volgende les die je een stap verder brengt op het pad naar de werkelijke ware die aan de horizon gloort.

In alle avonturen staat een te bereiken doel centraal, dat alle gebeurtenissen onderweg van betekenis voorziet. Neem bijvoorbeeld de vakantie naar een ver oord waar je jezelf wilt vinden. Het maakt daarbij niet uit wat er precies gebeurt. Je kunt fantastische dingen meemaken of juist beroofd worden en stranden midden in de rimboe. In beide gevallen heb je van tevoren al onbewust besloten dat alles wat je mee zult maken bij zal dragen aan het verhaal over ‘jezelf vinden’ dat je na afloop zult vertellen. Dit is de essentie van het avontuur: in een avontuur is niets betekenisloos. Alle losse gebeurtenissen verwijzen naar elkaar en naar een overkoepelend plot waarvan jij de hoofdpersoon bent. De alledaagse sleur is daarentegen doorspekt van willekeur. De dagen lopen in elkaar over en het is elke dag hetzelfde liedje. Niet ieder moment is van betekenis. Deze structuurloosheid willen we teniet doen door het avontuur op te zoeken.

Avonturenverhalen reproduceren ons geloof dat het lot bestaat, dat we ergens voor in de wieg zijn gelegd, dat onze tegenslagen uit het verleden bedoeld zijn als lessen voor de toekomst, en dat strijd en hard werken altijd beloond worden met het vinden van de schat of het krijgen van het meisje.

Het lijkt alsof avonturen altijd fantastisch zijn, maar dat is niet zo. Het avontuur geeft ons namelijk valse hoop. Voor iedere

AVONTUREN BESTAAN NIET

Bill Gates zijn er honderden drop-outs die niet succesvol zijn geworden. Talloze mensen zijn zichzelf niet tegengekomen op wereldreis, maar hadden in verre oorden slechts weinig rooskleurige ervaringen. Bovendien zullen velen merken dat hoe harder je probeert om de ware te vinden, hoe kleiner je kansen worden. De constante druk om avonturen te beleven leidt slechts tot stress, uitsluiting, teleurstelling en desillusie. Sterker nog, in dit boek zullen wij beargumenteren dat avonturen niet bestaan. Dat wil zeggen: mensenlevens hebben *nooit* de betekenisvolle en vaststaande structuur die het avontuur veronderstelt. Er bestaat geen kosmisch script waarvan wij de hoofdpersonen zijn. Er is geen enkele garantie dat onze ondernemingen hun vruchten zullen afwerpen. Het is onzin om te denken dat een reis, een nieuwe baan of de aankoop van een bepaald product ons per definitie een noemenswaardig bestaan oplevert.

Als we zeggen dat avonturen niet bestaan, bedoelen we niet dat avonturen niet *horen* te bestaan. Ons punt gaat dieper: avonturen *kunnen* niet bestaan, omdat de werkelijkheid nooit betekenisvol kan zijn op de manier die het avontuur vereist. Deze stelling vindt haar oorsprong in het werk van een aantal twintigste-eeuwse filosofen. In de loop van dit boek zullen wij hen uitgebreid behandelen, om te laten zien waarom het avontuur niet bestaat en waarom het streven naar avonturen niet strookt met hoe de werkelijkheid in elkaar steekt. Een centrale figuur daarin is de Franse filosoof Jean-Paul Sartre. De titel van dit boek is een citaat uit zijn roman *Walging*, waarin de hoofdpersoon geconfronteerd wordt met de onmogelijkheid van het avonturendenken. In deze roman en in andere werken laat Sartre zien dat het een illusie is om te denken dat het leven geleid kan worden alsof het een biografie is. Aan de hand van Sartre en andere filosofen zullen we onze hedendaagse obsessie met het avontuur kritisch analyseren.

Allereerst zullen we deze obsessie zelf onder de loep nemen. Daarbij maken we niet alleen gebruik van filosofische bronnen,

INLEIDING

maar ook van theorieën over het avontuur uit andere vakgebieden, waaronder de sociologie, antropologie, geschiedschrijving, psychologie en literatuurwetenschappen. Het is natuurlijk een onmogelijke opgave om het avontuur uitputtend te analyseren vanuit al deze velden, maar het zal blijken dat het avonturendenken kenmerken heeft die vanuit al deze velden steeds opnieuw gesignaleerd worden. Met deze bronnen maken we het avonturendenken inzichtelijk voor iedereen die zich herkent in de alomtegenwoordige roep van het avontuur. Daartoe maken we niet alleen gebruik van theoretische reflecties. We zullen regelmatig en uitgebreid verwijzen naar persoonlijke ervaringen, mediatrends en voorbeelden uit de hedendaagse popcultuur die iedere lezer zal herkennen.

Avonturen bestaan niet bestaat grofweg uit drie delen. De eerste vier hoofdstukken analyseren de structuur van avonturenverhalen. Ze maken de lezer bekend met de basiselementen, functies en historische ontwikkeling van avonturenverhalen en de rol die ze in ons leven spelen. Hoofdstuk 1 is een uitgebreide analyse van Campbells eerder genoemde monomythe en verduidelijkt de universele structuur van elk avonturenverhaal. Hoofdstuk 2 gaat in op de tragische tegenhanger van het epische avonturenverhaal. Hoewel tragedies in eerste instantie een uitzondering op de universele structuur van avonturen lijken te zijn, laten we zien dat de tragedie slechts de inverse van het avontuur is. Hoofdstuk 3 beantwoordt de vraag naar de functie en oorsprong van avonturenverhalen. Het laat zien dat avonturenverhalen volgens verschillende theorieën onlosmakelijk verbonden zijn met essentiële menselijke behoeftes. Hoofdstuk 4 reconstrueert vervolgens de historische ontwikkeling van avonturen. Ondanks hun universele structuur variëren de inhoud en doelgroep van avonturen door de geschiedenis heen, en ons huidige avonturendenken is een opeenhoping van al deze varianten.

AVONTUREN BESTAAN NIET

De drie daaropvolgende hoofdstukken gaan dieper in op de rol die avonturen spelen in onze maatschappij. Hoofdstuk 5 behandelt onze collectieve verslaving aan avonturen. Het bespreekt hoe de structuur van het avonturenverhaal doorgesijpeld is in de manier waarop wij onze levens leiden en laat zien waarom het bijna onmogelijk is om de lokroep van het avontuur te weerstaan. Hoofdstuk 6 en 7 ontmaskeren het ogenschijnlijk zo onschuldige avontuur. Het beschrijft de negatieve gevolgen die de drang naar avonturen op zowel individueel als collectief niveau heeft.

De laatste drie hoofdstukken ontmantelen de illusie van het avontuur. Ze laten zien dat zijn negatieve gevolgen niet worden veroorzaakt doordat we het op de één of andere manier ‘verkeerd’ zouden gebruiken, maar doordat de notie van avontuur op zich berust op een denkfout. In hoofdstuk 8 beargumenteren we dat onze levens geen avontuurlijk plot kunnen hebben. Hoofdstuk 9 voegt daaraan toe dat ook de werkelijkheid zelf verstoken is van een kosmisch plot. In hoofdstuk 10 schetsen we de contouren van een bestaan waarin we onze levensverhalen niet langer proberen te verheffen tot de avonturen die ze nooit zullen zijn. Tot slot blikken we in de Conclusie terug op onze analyses en gaan we in op de vraag hoe een avontuurloos leven mogelijk is in een wereld die – hoe je het ook wendt of keert – doorspekt blijft van avonturenverhalen.

1

ALTIJD HETZELFDE VERHAAL

Er was eens een willekeurige persoon met een doodnormaal bestaan. Misschien was hij welvarend, misschien was hij arm. Misschien zat hij in de problemen, misschien had hij niets te klagen. Hij was misschien gefrustreerd over zijn doorsnee leven, maar het zou ook best kunnen dat hij redelijk tevreden was. Dergelijke details doen er niet toe. Wat telt, is dat zijn leven volkomen normaal verliep. Hij deed min of meer wat je van mensen in zijn positie zou verwachten, en zijn dagen werden gekenmerkt door een zekere regelmaat of zelfs sleur. Natuurlijk had hij karaktertrekken die hem enigszins onderscheidden van mensen in zijn omgeving, maar aangezien iedereen wel zulke eigenschappen heeft, hoorden ook deze bij zijn onopvallende, alledaagse bestaan.

Op een dag wordt de sleur echter doorbroken. Onze hoofdpersoon heeft een onverwachte ontmoeting met een ongewoon object, persoon of idee. Deze ontmoeting verandert zijn – of heel af en toe haar – leven radicaal. Plotseling blijkt hij toch niet zo doorsnee te zijn, maar voorbestemd voor grootsere dingen. Er is een kwaad dat door deze held verslagen moet worden, het lot van het universum hangt zelfs af van het slagen van zijn avontuur. Hij wordt gedwongen om afscheid te nemen van zijn vertrouwde omgeving. Onder leiding van een mentorfiguur komt hij terecht op een pad dat gekenmerkt wordt door hard werken en afzien om op te bloeien tot de best mogelijke versie van zichzelf. Deze

AVONTUREN BESTAAN NIET

periode van training is echter niet ongevaarlijk: de held staat op een gegeven moment op het randje van de afgrond. Het lukt hem echter om op het nippertje uit dit diepe dal te klimmen. Vervolgens wendt hij zijn nieuwe vaardigheden aan om de *bad guy* te confronteren en uiteindelijk te verslaan. Zo redt de hoofdpersoon de wereld van een zekere ondergang. Vervolgens keert hij terug naar de alledaagsheid, maar niet langer als een gemiddeld persoon. Zijn bestaan is nu immers onlosmakelijk verbonden met een inspirerend verhaal dat hem boven andere mensen verheft.

Het bovenstaande is natuurlijk het plot van de originele *Star Wars*-films. Luke Skywalker is een doodnormale jongen die op een dag een Jedi ontmoet. Deze ontmoeting is het begin van een levensgevaarlijke trainingsperiode die uitmondt in de confrontatie met de kwaadaardige keizer Palpatine. Na het gevecht, waarin Luke overigens ook zijn vader Darth Vader van het kwaad redt, keert Luke als een lichtend voorbeeld van medelijden en goedheid terug naar de normale wereld. Of is het de structuur van de tweede *Star Wars*-trilogie? Anakin Skywalker is een doodnormale jongen die op een dag twee Jedi's ontmoet, wat leidt tot een levensgevaarlijke trainingsperiode die culmineert in de confrontatie met de goedaardige Obi-Wan Kenobi. Na het gevecht, waarin Anakin zich overigens bekeert tot het kwaad, keert hij terug naar de normale wereld als een legendarische incarnatie van ambitie en brute kracht. Of is dit het plot van *The Matrix*, waarin Neo door de ontmoeting met Morpheus uit zijn alledaagse sleur wordt gerukt? Of is het de structuur van de avonturen van Bilbo in *The Hobbit* en Frodo in *The Lord of the Rings*? Van *Harry Potter*, van *Die Hard*, van *Braveheart*, van tientallen Disneyfilms? Of is dit het script van eindeloos veel romantische films? Een doorsnee man met tot nu toe enigszins teleurstellend liefdesleven ontmoet zijn droomvrouw, maar slaat haar pas aan de haak nadat hij een rivaal verslaat en zijn eigen karakter drastisch verandert. Herkennen we dit plot niet in bijna elke serie en film, ongeacht het genre? En in *Batman*, *Spiderman* en ongeveer alle

1. ALTIJD HETZELFDE VERHAAL

andere bekende *comics*? Is dit ene plot wellicht de basis waarop het merendeel van onze fictieve verhalen gebaseerd is?

Zoals we in de inleiding van dit boek al schreven, is het idee dat bijna alle avonturenverhalen dezelfde basisvorm hebben uitgebreid beschreven door de eerdergenoemde mytholoog Joseph Campbell. In 1949 schreef hij *De held met de duizend gezichten*, waarin hij mythologische verhalen uit allerlei culturen vanuit de hele wereld met elkaar vergelijkt. Niet alleen hedendaagse blockbusters, maar ook Griekse epen, scheppingsmythes en levensverhalen van religieuze figuren als Jezus en Boeddha volgen allemaal deze structuur. Volgens Campbell bestaat er eigenlijk maar één mythe die de grondslag vormt voor alle anderen: de zogenoemde monomythe. De monomythe is die van de *hero's journey*, de reis van de held, het proces dat hij doormaakt, zijn queeste. Met andere woorden: het avontuur.

Volgens Campbell bestaat elk avonturenverhaal uit een aantal vaste elementen. Hij onderscheidt veertien van zulke bouwstenen, hoewel die niet allemaal in elk verhaal voorkomen. Deze veertien elementen zijn verdeeld over drie fasen: het vertrek, de initiatie en de terugkeer. Een held begint altijd in een alledaagse situatie en wordt daar uitgetrokken om zich te begeven naar een vreemde wereld, om uiteindelijk terug te keren met de spreekwoordelijke buit. Hoewel de drie fases vastliggen, kunnen de losse elementen ervan in verschillende volgordes voorkomen. De monomythe is een abstractie uit honderden verschillende mythes die niet allemaal deze stappen in deze volgorde aanhouden, maar zich wel degelijk aan de hoofdlijnen houden. Het gaat er vooral om wat de functie van de stappen in het avontuur is, los van hoe vaak ze voorkomen en in welke volgorde.

Dat de structuur die Campbell beschrijft nog prominent aanwezig is in hedendaagse avonturenverhalen is onder andere te wijten aan George Lucas, de man achter *Star Wars*. Tijdens het schrijven van de eerste *Star Wars*-film las hij Campbells werk en

AVONTUREN BESTAAN NIET

besloot om de film naar de monomythe te structureren. Het werd misschien wel de grootste popcultuurfranchise ooit, zodat de *hero's journey* nog eens extra in ons collectief geheugen werd gegrift. Campbell en Lucas hebben elkaar uiteindelijk ook ontmoet. Latere uitgaven van *De held met de duizend gezichten* kregen zelfs een afbeelding van Luke Skywalker op het omslag. Lucas werkte bovendien mee aan documentaires die de bekendheid van Campbell vergrootten, en Campbell spreekt op zijn beurt lovend over *Star Wars* als hedendaagse mythologie.

Campbell was echter niet de eerste die de structuur van (helden)verhalen onderzocht. In de negentiende eeuw probeerden verschillende onderzoekers al terugkerende patronen in mythes te ontwaren, zoals antropoloog Edward Tylor en filoloog Johann Georg von Hahn. De Britse amateurantropoloog en baron Raglan publiceerde in 1936 een puntensysteem om heldenverhalen onderling te vergelijken. Ook de Russische folklorist Vladimir Propp distilleerde rond die tijd elementaire narratieve structuren uit sprookjes. Geen van Campbells voorgangers was echter zo overtuigend en invloedrijk als hij.

Ook Hollywoodproducent Christopher Vogler heeft een belangrijke bijdrage geleverd aan de bekendheid van de monomythe. Hij schreef in de jaren tachtig een tekst van zeven pagina's waarin hij de monomythe specifiek toespitste op scenarioschrijvers. Hij werkte deze tekst later uit tot het boek *The Writer's Journey*. Daarin analyseert hij meer dan tweehonderd Hollywoodfilms en brengt hij de veertien onderdelen die Campbell in de monomythe ontwaart terug tot twaalf. Hij laat ook zien dat de avontuurlijke structuur lang niet alleen voorkomt in films die wij traditioneel als avontuurlijk zien, zoals fantasy en sciencefiction, maar bijvoorbeeld ook in romantische komedies. Voglers indeling is inmiddels misschien wel de beroemdste, en wordt vaak verward met die van Campbell. Wie de monomythe achter een bekend verhaal opzoekt op internet komt dan ook meestal Voglers twaalf stappen tegen.

1. ALTIJD HETZELFDE VERHAAL

Voordat we de monomythe in detail bespreken, moet gezegd worden dat critici van Campbell de monomythe veel te algemeen vinden. De universele structuur van de monomythe zou te breed zijn om nog iets zinvol te kunnen zeggen over de rol die specifieke verhalen in specifieke culturen spelen. In zekere zin slaat deze kritiek de plank echter mis. De monomythe is namelijk geen instrument om de rol van een specifiek verhaal in een specifieke context te duiden, maar een theorie over de manier waarop mensen überhaupt verhalen vertellen. De monomythe laat bovendien zien wat de essentie van het *avontuur* is. Om die essentie bloot te leggen zullen we eerst kijken naar de onderdelen van Campbells monomythe. We zullen niet veel aandacht besteden aan de mythologische oorsprong van deze structuur, maar ons vooral richten op voorbeelden van hoe ze tegenwoordig in onze cultuur aanwezig is.

De cirkel van het avontuur

Het avontuur is ten eerste een cirkel. De held begint in het alledaagse bestaan, verlaat dat om een bepaald doel te bereiken, maar keert uiteindelijk weer terug naar zijn alledaagse leven. Daarmee is de held echter veranderd. Misschien heeft hij het kwaad verslagen dat de normale wereld bedreigt, misschien heeft hij een schat gevonden die de normale wereld vooruithelpt. Denk bijvoorbeeld aan de ondertitel van Tolkiens klassieker *De Hobbit: Daarheen en weer terug*. Bovendien heeft de held tijdens zijn avontuur een belangrijke persoonlijke ontwikkeling doorgemaakt.

Een tweede kenmerk van het avontuur is dat de normale wereld van de held in schril contrast staat met een andere, bijzondere, vreemde wereld. Het doel van het avontuur ligt altijd in deze andere wereld besloten. Die wereld kan overigens van alles zijn: een mystiek rijk, een vreemd land, het bankierswereldje, noem

AVONTUREN BESTAAN NIET

maar op. Het kan ook een uitvergroete versie van de normale wereld zijn, of een plek waar kosmische krachten geconcentreerd zijn. Denk bijvoorbeeld aan de *Force* in *Star Wars*, die alomtegenwoordig is, maar zich toch ook concentreert waar Darth Vader, de machtigste gebruiker ervan, zich begeeft. Deze wereld is voor de held vreemd, maar zonder het te weten was hij er altijd al mee verbonden. Harry Potter groeit op tussen de normale mensen, maar kon altijd al toveren. Jason Bourne is een CIA-agent, maar door geheugenverlies weet hij dat niet meer. In beide gevallen heeft de held een intieme band met een speciale, 'andere' wereld, maar deze band manifesteert zich pas gaandeweg het verhaal.

De combinatie van enerzijds de breuk met en latere terugkeer naar de alledaagsheid, en anderzijds het onderscheid tussen de 'normale' en de 'vreemde' wereld geeft het avontuur de volgende structuur:

