

Jezus, Wodan en Jupiter komen in een bar...

AUTEUR

Frank G.
Bosman

over het collectieve geheugen van onze cultuur

Films, games en boeken: vaak gaat het om dezelfde verhalen. Hoe komt dat eigenlijk? Welke mythen en verhalen zien we in films en spelen we in games? Cultuurtheoloog Frank G. Bosman doet een boekje open over de drie grote bronnen van onze Westerse cultuur en hun blijvende invloed: het christendom, de Grieks-Romeinse cultuur en de Noordse mythologie.

Een van de meest succesvolle *Netflix*-series is ongetwijfeld *Vikings* (2013-heden): zes seizoenen vol met de ruige en bloederige avonturen van de 9^e eeuwse Ragnar Lothbrok, de legendarische koning van Zweden en Denemarken, maar vooral bekend als de gesel van Engeland en Frankrijk. Lichter van toon is de serie *Norsemen* (2016-heden), ook uitgezonden op *Netflix*: drie seizoenen 7^e eeuwse Noordse grappen en grollen rond een met zijn homoseksualiteit worstelende hoofdman Orm gecombineerd met *Monthly Python*-achtig absurdisme en zelfspot. Zwaarder van toon is *Ninja Theory's* psychologische game *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), waarin de 8^e eeuwse heldin Senua een duistere reis door haar eigen onderbewuste maakt om de ziel van haar overleden geliefde te redden.

De Noordse mythologie is populair, na eeuwen een wat marginaal bestaan geleid te hebben, louter bezocht door incidentele onderzoekers met een voorliefde voor de *Edda*. Maar sinds de esoterische revival van de jaren tachtig van de vorige eeuw, maar helemaal sinds het succes van de *fantasy*-roman- (1991-1996) en filmserie *Game of Thrones* (2011-2019), uitgezonden op HBO, zijn de legendes van Loki en Wodan uit het eeuwig witte noorden weer heel salonfähig geworden en een dankbare bron voor culturele inspiratie. Games als *The Elder Scroll V*:

Skyrim (2011) en de *God of War* serie (2005-2018) vormen hier bekende voorbeelden van.

Achter deze Noordse *revival* schuilt – behalve een soort gedeelde blijdschap voor het insluiten van een heel ‘nieuw’ reservoir aan inspirerende legendes en mythes die gemakkelijk om te zetten zijn in games, films en romans – natuurlijk ook een zekere romantische neiging. Sinds de verstedelijking en industrialisatie van de 18^e eeuw dromen filosofen, kunstenaars en schrijvers geregeld van ‘simpeler tijden’. Auteurs als Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) en William Blake (1757-1827) waren kritisch op de vooruitgang en prezen kinderen, ‘edele wilden’ en krankzinnigen aan als voorbeelden van een onbezoedeld verleden dat redeloos verloren was.

En wij, mensen van de 21^e eeuw, zijn hun directe erfgenamen, hoewel wij de ‘edele wilden’ en de krankzinnigen hebben ingewisseld voor per definitie onschuldige dieren en kinderen. Het zwitserlevengevoel, de idylle van het huisje op het platteland, de prins op het witte paard, de onvermijdelijke roos: wij zijn hopeloos romantisch. We hebben een haat-liefderelatie met de moderniteit: we zijn dankbaar voor de goede gezondheidszorg, het internet, de medische wetenschap en elektrische auto’s, maar we walgen even collectief over sociale isolatie, eenzame ouderen, milieuvervuiling, de bio-industrie en protesterende boeren. *You cannot eat the cake and have it too*, luidt het Engelse gezegde. En de onwil om deze keus te moeten maken, is de kern van de romantische gedachte.

collectief geheugen

Van wat verder weg bekeken echter, past deze Noordse *revival* eenvoudig in een groter frame, dat van ons collectief geheugen. In eerste instantie klinkt dat misschien een beetje zweverig, naar Vrije Scholen, euritmie, klankschalen en psychomorfsche velden, maar de inhoud is eigenlijk heel mondain. Als wij elkaar verhalen vertellen – en we vertellen elkaar elke dag verhalen in romans, films, games, reclames, nieuwsuitzendingen, enzovoort – maken we, bewust en onbewust, gebruik van een heel arsenaal aan beelden, woorden, frases, symbolen en archetypische karakters en verhalen, die wij als samenleving met elkaar delen. De zelfopofferende held, de verliefde roos, het Mefisto-pact met de duivel, het redden van je geliefde uit de diepten van de hel. We kennen en herken-

nen deze verhalen ogenblikkelijk omdat wij en onze voorouders deze al eeuwen hebben gehoord en doorverteld.

Dit collectieve geheugen waar we dus uit putten als we elkaar verhalen vertellen, is in historisch-culturele zin schatplichtig aan drie grote inspiratiebronnen, of groepen van bronnen, die in wisselende onderlinge beïnvloeding en in verschillende sterktes ons verleden en heden hebben vormgegeven, en zeer waarschijnlijk onze toekomst zullen bepalen. Deze drie groepen zijn, toenemend in mate van invloed op ons collectief geheugen, de christelijke traditie, de Romeins/Griekse cultuur en – zoals al eerder genoemd – de Noordse mythologie.

De kleinste van deze drie, maar bezig met een opmerkelijke *come back* is dus de Noordse mythologie met als belangrijkste bron de poëtische (*Elder*) en de prozaische (*Younger*) *Edda*, in de 13^e eeuw opgeschreven, maar waarschijnlijk veel ouder. Uit de *Edda* hebben we het begrip ‘Ragnarok’, in het Engels bekend onder de omneuze naam *the twilight of the Gods*. Het is het Noordse einde der tijden, tot nieuw leven gebracht in de Marvel-film *Thor: Ragnarok* (2017), maar daarvoor al in Wagners beroemde opera *Ring der Nebelungen* (1876). Deze laatste vindplaats laat ook de lastige positie zien waaruit de Noordse mythologie zich afgelopen eeuw moest vechten. De Nazi’s hadden net iets te gretig gebruik gemaakt van de Noordse mythologie, en dan specifiek van Wagner, om hun Arische rassenwaan van een soort van bodem te voorzien.

Een ander probleem met de Noordse mythologie is dat we eigenlijk niet veel bronnen hebben, en al helemaal geen onverdachte bronnen. In Nederland duiken de verhalen elk jaar steevast in de media op, vaak rond *Halloween*, *Sinterklaas* en zijn dikke broer de Kerstman. Dat kerstbomen en kerstballen voorchristelijke gebruiken zouden zijn om de terugkeer van de natuur na de winter te symboliseren en de boze geesten af te wenden. Dat *Sinterklaas*’ neiging om op zijn witte paard over de daken te lopen een kerstening is van het oude voorchristelijke idee van een luchtrijdende Wodan. De waarheid is dat we eigenlijk niet weten hoe het in Noord-Europa aan toeging voor de christenen aan kwamen waaien.

Dat komt enerzijds omdat Vikingen, Kelten en Germanen eigenlijk niet geletterd waren en dus geen geschreven bronnen hebben achtergelaten, en anderzijds dat de

beschrijvingen die we wel hebben, steevast geschreven zijn door christelijke kroniekschrijvers die wel sympathie hadden voor hun voormalige heidense geloofsgenoten, maar tegelijkertijd vooral geïnteresseerd waren om uit te leggen dat het christendom natuurlijk een superieure manier van denken was. Geen vanzelfsprekende neutrale bronnen over de Noordse mythologie dus.

‘preparatio Evangelii’

Dit ligt anders bij de tweede bron van ons collectief onderbewuste, namelijk de Griekse en Romeinse cultuur, of beter geformuleerd, het gehelleniseerde Romeinse rijk. De Grieken en Romeinen hebben grote hoeveelheden teksten achter gelaten die we gedurende tweeduizend jaar min of meer continue zijn blijven lezen en vertalen. Dit komt enerzijds omdat de Grieken en Romeinen van het begin van onze jaartelling er een uitgebreid literair leven op nahielden, maar ook doordat de latere christelijke theologen – het christendom werd in de 4^e eeuw staatsgodsdienst – de klassieke literatuur niet als bedreigend voor de eigen boodschap zagen. In tegenstelling tot de Noordse mythologie werden de Romeinse en Griekse mythen en filosofische teksten gezien als een *preparatio Evangelii*, een ‘voorbereiding’ van de heidenen op de boodschap van Christus. Plato en Livius waren dus veilig.

De blijvende invloed van de Grieks-Romeinse cultuur zien we overal om ons heen. Het Latijn als de taal van wetenschap en kerk, hoewel het Engels deze plek sinds enige tijd heeft overgenomen. De standbeelden, vazen en ruïnes uit Griekenland en Rome die wij koesteren in musea. De filosofieën van Griekse en Romeinse denkers die onderwezen worden op onze gymnasia en universiteiten. De voortdurende vertalingen en analyses die over deze denkers worden gepubliceerd. Maar denk ook aan de organisatiestructuur van het Romeinse rijk dat – met de nodige aanpassingen – tot op de dag van vandaag functioneert binnen de hiërarchie van de rooms-katholieke kerk.

De Grieken en vooral de Romeinen zijn altijd een rijke bron van inspiratie geweest voor schrijvers, filmmakers en game-ontwikkelaars. Denk aan grote Hollywoodproducties als *Spartacus* (1960), *Quo Vadis* (vijfmaal verfilmd, in 1951 met Peter Ustinov als keizer Nero), *Ben-Hur* (ook vijfmaal verfilmd, in 1959 met Charlton Heston en in 2016 nog met Jack Huston) of het komische *Asterix & Obelix: Mission*

Cleopatra (2002). Maar denk ook aan populaire games als *Assassin's Creed. Origins* (2017) en *Assassin's Creed. Odyssey* (2018), *Civilization V: Gods & Kings* (2012), *Gods & Heroes: Rome Rising* (2011) of *Ryse: Son of Rome* (2013).

De derde en meest dominante bronnengroep voor ons collectief geheugen is het christendom, in al zijn veelkleurigheid, goedheid en wreedheid, triomfen en schandalen, in al zijn afsplitsingen en al zijn – paradoxale – eenheid. Vooral de rooms-katholieke traditie is zeer populair bij kunstenaars van alle soorten en maten. Het liturgisch theater van de Catholica (de film *The Conclave*, 2006), de paradoxale macht van de paus (de Netflix-film *The Two Popes*, 2019), de internationaal georganiseerde orden en congregaties, met name de Tempeliers (de *Assassin's Creed* gameserie) en de Jezuïeten (de wereldberoemde film *The Mission*, uit 1986, met de muziek van Morricone), legendes over weggemoffelde heilige objecten (*Angels and Demons*, film en boek), speerdragende soldaten (de film *Longinus*, 2004), Turijnse lijkwade (de film *The Da Vinci Treasure*, 2006), de zoektocht voor de heilige graal (het wereldberoemde boek uit 2003 van Dan Brown, *The Da Vinci Code*, plus verfilming uit 2006), de voorliefde voor de lichamen van overledenen heiligen (Finkers komische *De Beentjes van Sint-Hildegard* uit 2020): het is onversmaadbaar.

breder

Natuurlijk zijn er ook invloeden uit andere tradities te vinden in Europese games, boeken en films. Het exotische was altijd al een aangename en spannende bron van inspiratie. Van de legendarische en dodelijke Nizarische Isma'ïlieten, die door de kruisridders en hun kroniekschrijvers werden vereeuwigd tot de Assassijnen, tot de Westerse fascinatie voor de Oosterse eunuchen en harems uit *De Verhalen van Duizend-en-een-nacht*. Denk ook aan invloeden vanuit de oude Perzische staatsgodsdienst van het Zoroastrianisme dat we in films als *The Prince of Persia. The Sand of Times* (2010) en vooral in de 2018-game *Prince of Persia* aantreffen.

Ook het jodendom is terug te vinden, zij het niet altijd zonder de nodige stereotypen, zoals de films *Les aventures de Rabbi Jacob* met Louis de Funès (1973) en *The Golem* (2018), of een game als *Wolfenstein. The New Order* en zijn prequel *The Old Blood* (beide uit 2014). Met

de komst van de Islam naar West-Europa en Nederland zou je misschien in eerste instantie ook invloed vanuit de Arabische tradities verwachten, maar deze staat echter nog in de kinderschoenen.

Kennis van de grote drie inspiratiebronnen van de Westerse cultuur is enerzijds vanzelfsprekend en automatisch, maar verdient anderzijds aandacht en analyse. Deze kennis is vanzelfsprekend omdat ieder van ons automatisch gecultiveerd en geschoold wordt in het herkennen van deze archetypische verhalen, symbolen en karakters. Ze zitten in ons, zo zou je kunnen zeggen, ze maken ons tot wie wij zijn. Anderzijds is een voortdurende studie van deze bronnen en hun onderlinge verbanden van groot belang.

Er dreigt immers een zekere culturele analfabetisering, die zich vooral op het christelijk erf doet zien. Door processen van deïstitutionalisatie, secularisatie en individualisatie groeien successievelijke generaties op met een steeds grotere deficiëntie de culturele complexiteit van onze multiculturele en postmoderne samenleving te kunnen begrijpen, te kunnen analyseren en zich kritisch hier toe te verhouden. Wie zijn eigen, persoonlijke en collectieve, geschiedenis niet meer kan lezen, berooft zichzelf van zijn heden en zijn kinderen van een toekomst.

roerige tijden

In roerige tijden die gekenmerkt worden door populistische politici die de christelijke traditie en haar morele en culturele autoriteit inpikken voor persoonlijk electoraal gewin, waarin opinieleiders en *captains of industry* rondfladderden op zoek naar niet-kwantificeerbare zingeving, waarin de met elkaar vervlochten problematieken van migratie en milieuvervuiling zich een uitweg zoeken met mogelijk explosieve gevolgen: alleen wie gegrond is in zijn eigen traditie, de kracht en de zwakheid ervan kent, kan blijven staan en hopen te werken aan die betere wereld.

In de prozaïsche *Edda* voorspelt een *völva* (een vrouwelijke ziener) het einde van de wereld als volgt (eigen vertaling):

Broers zullen elkaar bevechten en elkaar doden
de zusters' kinderen zullen hun familieverbanden bevullen.

Het is een harde wereld, hoererij is schering en inslag,
het tijdperk van bijlen, zwaarden en gespleten schilden
van winden en van wolven, voordat de wereld kopje on-
der gaat.

Niemand zal genade hebben voor een ander.

Het is geen prettige voorspelling en de mensheid is vaker
dicht bij deze grens geweest. Het is zaak niet over het
randje te gaan. Misschien is het tijd voor wat luchtigheid
en vertier. Misschien is het tijd voor een mop. Jezus, Wo-
dan en Jupiter komen een bar ingelopen... ach, die kent
u vast al.

DR. FRANK G. BOSMAN,

Dreeslaan 13, Vlijmen, is cultuurtheoloog (www.frankg-bosman.nl) en verbonden aan de Tilburg School of Catholic Theology. E-mail: frankgbosman@home.nl.