

De weg van de held

van ego naar Ik

De cultuurfilosoof Josef Campbell onderzocht oude mythen, sprookjes en andere verhalen en ontdekte daarin een grondpatroon. Ze gaan over het 'ik' dat reist van ego naar zelf. Ze vertellen over de fasen van het pad van de individuatie. Hij onderscheidde zeven stappen en voegde die samen tot wat hij noemde 'De weg van de held.'

Niet alle verhalen bevatten overigens alle thema's. Sommige gaan over maar één fase. Andere vertellen wel de hele weg, zoals het verhaal over Odysseus of Parsival.

1. De roep (of het ontwaakte verlangen)

In elk mens schuilt een diep verlangen zichzelf te zijn. Vaak wordt dat verlangen geofferd aan de sociale gemeenschap waartoe we behoren. Maar soms kan dat verlangen weer worden geactiveerd. Eén of andere gebeurtenis wekt dat verlangen. We worden geroepen. Dat is het begin van de weg. In mythes en sprookjes meestal bij geheimzinnige plekken in een donker woud of bij een bron, of onder een oude boom.

Op een bepaalde manier zijn deze plaatsen zowel vreemd als vertrouwd. De roep is meestal onverwachts, en nodigt de held uit een reis te ondernemen. In het verhaal een letterlijke reis, maar die reis staat symbool voor een persoonlijke transformatie.

2. De overwinning van de weerstanden

De roep of het verlangen maant de held iets te doen wat helemaal niet kan. Er zijn duizend en één goede redenen om niet aan de roep te beantwoorden. De medeleden van de groep waartoe je behoort dreigen meer of minder subtiel met uitstoting, gerechtvaardigd met allerlei argumenten: wie denk je wel dat je bent, wat een uitslover ben jij, je kunt ons niet in de steek laten, dat is toch niet voor jou weggelegd, dat kun je niet maken enz. enz.

Ze appelleren daarmee aan je angst voor eenzaamheid, die dikwijls een reden vormt om niet aan de roep te beantwoorden. Als je dat wel wilt, dan vraagt dat om een ferm besluit, een wilsbesluit of misschien meer een daad van overgave, die dikwijls het karakter heeft van bewust de eenzaamheid binnen te gaan.

Het innerlijk verlangen helpt de held het besluit te nemen z'n verlangen te volgen ondanks de weerstanden.

3. Magische helpers langs de weg

Als de held zich op zijn weg begeeft zal hij helpers aantreffen, in mythes en sprookjes meestal ergens onderweg op zijn pad, langs de kant van de weg, kort na het verlaten van een stad of het ouderlijk huis.

Dikwijls een oude man of vrouw, soms ook sprekende dieren. Ze geven de held een magisch voorwerp, een toverspreuk, of een oude veerman zet hem over een rivier.

4. De wachters aan de drempel

Buiten de grens van het dorp of buiten het woud of aan de overkant van de rivier wacht de held ook een monster of een vijand die overwonnen moet worden. Soms in afzichtelijke vormen (gnomen, reuzen, draken). Dat zijn onze eigen angsten. Die angsten moeten worden overwonnen, soms in een strijd op leven en dood.

5. Beproevingen gedurende een lange reis

Op zijn verdere weg wachten de held allerlei beproevingen. Deze beproevingen overwinnend wordt de held naar zijn bestemming gevoerd (Odysseus: terugkeer naar Ithaka). Dat is de eigenlijke queeste, de levenstaak.

6. Vereniging (mystieke bruiloft)

Het vinden van zijn bestemming is een ervaring van volmaakte eenheid, uitgedrukt in het beeld van de mystieke bruiloft. In deze vereniging van de leefwereld met een innerlijk domein betreedt de held een nieuwe dimensie van het zijn. Zijn rol in de samenleving (ego) is één geworden met de krachten van zijn innerlijk wezen (Zelf). De held is een heel mens geworden.

7. De terugkeer naar de wereld

De staat van heelheid is een heerlijke ervaring. Maar tevens de laatste barrière. De held wil daar blijven hangen. Hij moet weer terug naar de wereld als 'gewoon' mens. Moet helpers en eventuele magische objecten of magische vermogens achterlaten.

Valkuil: je eigen weg dwingend aan anderen opleggen. In plaats daarvan kun je nu zelf 'magisch helper' worden door anderen te bemoedigen ook hun eigen weg te gaan.