

## Het kampvuur, en wat er allemaal wel niet mogelijk is

Het !Kung-volk in de Kalahari-woestijn leeft nog als jagers-verzamelaars, en antropologisch onderzoek naar die mensen bevestigt wat we altijd al dachten... over het kampvuur. Namelijk: dat het kampvuur van essentieel belang is voor de ontwikkeling van cultuur.

Wat blijkt, overdag bestaan de gesprekken van de !Kung voor 34 procent uit klachten, kritiek en geroddel, voor 31 procent uit praktische zaken zoals jagen, en slechts 6 procent verhalen. Maar 's avonds, bij dat kampvuur dus, bestaan de conversaties voor 7 procent uit klachten, 4 procent uit praktische zaken en wel 81 procent uit verhalen.

Dat is niet alleen goed nieuws voor uitgeverijen die naarstig op zoek zijn naar nieuwe afzetmarkten.

Onderzoeker Polly Weissner van de Universiteit van Utah [denkt](#) dat het kampvuur voor gevoelens van verbondenheid en opwinding zorgt, en zo de verbeelding prikkelt. De verhalen die vervolgens verteld worden, helpen bij het ontwikkelen van de cultuur, en daarmee het denkvermogen.

Volgens Weissner is het bij onze voorouders precies zo gegaan. Zonder verhalen waren we er misschien wel helemaal niet geweest.

Ik kan me er wel iets bij voorstellen; dat ik tegenover jullie aan het kampvuur zit, en vertel over iets wat ik heb meegemaakt en belangrijk vind. Dat ik het zo treffend verwoord – met de nodige dramatiek – dat jullie het helemaal voor je zien. Jullie beleven het als het ware mee: de gebeurtenissen, maar ook de morele dilemma's. Ik help jullie als het ware nadenken over jezelf.

Dat vind ik zó leuk, dat ik zelfs dingen ga verzinnen. Fictie, maar met een doorvoelde kern van waarheid, om jullie nóg gericht aan het denken te zetten.

Sindsdien is er veel gebeurd. Mijn kampvuurvertellingen zijn met de opkomst van massamedia op meerdere manieren gemonopoliseerd. Niet alleen in bedrijfseconomische zin, maar ook in de vorm waarin we ze tot ons nemen. Die twee hangen samen: de verhalen ontwikkelden zich tot mediavormen die lekker commercieel geëxploiteerd konden worden.

De roman is een vrij letterlijke moderne vorm van de kampvuurvertelling. Dit zijn de verhalen, uit het vuur getrokken, tot platte tekst gesmeed. Bij voorkeur verkocht in dikke stapels midprice.

Film is dan een wat speelsere vorm, waarbij we met een groepje opstonden uit de kring rond het kampvuur om een verhaal op te voeren voor elkaar. Om er uiteindelijk voor in de rij te gaan staan bij de bioscoop.

De videogame is nóg speelser, een evolutie van sport en spel eigenlijk. Daarbij deed het verhaal een stapje terug, en gingen we op een meer mechanische manier aan de slag met sociale kwesties. Tegenwoordig betalen we er met liefde zestig euro voor.

Voor deze drie vormen – boek, film en game – geldt dat er uitgekristalliseerde formats ontstonden, met vaste prijspunten en lucratieve industrieën. Dat maakte ze alomtegenwoordig, maar ook moeilijk toegankelijk voor makers, en misschien een beetje eenzijdig.

De afgelopen tijd voltrekt zich iets interessants. De dominante vormen raken hun monopolie kwijt, door nieuwe technieken die veel vloeibaardere uitingen mogelijk maken; ik denk dan vooral aan de constante datastroom van internet, en de flexibele input van touchscreen-apparaten.

Makers kunnen hun creaties zelf online zetten, en elementen naar eigen inzicht combineren, zoals tekst, bewegend beeld, geluid, interactiviteit, algoritmische willekeur, en zelfs de parameters van de omgeving, zoals in een aantal van de werken die we [vandaag](#) hebben gezien.

Ondanks alle verandering is de kern volgens mij hetzelfde gebleven. Ik heb nog steeds iets in mijn hoofd dat ik met jullie wil delen, iets frivools of juist iets heel gewichtigs. Dat werk ik uit tot een digitaal ding, dat jullie vervolgens kunnen gaan ontcijferen. Mijn idee wordt een ervaring die jullie beleven; die jullie laat voelen, begrijpen en associëren. In de richting die ik voor ogen had, als ik het tenminste goed doe.

Misschien moeten we nog even stilstaan bij de vraag of je dit soort digitale cross-overs nog wel literatuur mag noemen. Volgens mij kunnen ze zeker literaire elementen bevatten, maar begint het begrip 'literatuur' wat nauw en onhandig te worden. Kunst is dan misschien een nuttigere noemer, al is die juist weer wat breed.

Toch lijkt het me evident dat dit soort ervaringen kunst kunnen zijn, bijvoorbeeld als ze je aan het denken zetten over de wereld, of over zichzelf. Of als ze voortkomen uit een compromisloos auteurschap. Voor dat laatste blijven instanties als het Letterenfonds en het Stimuleringsfonds een belangrijke rol spelen, alleen al omdat er voor digitaal maken vooralsnog meer mogelijkheden zijn dan voor digitaal verdienen.

Dit is een opwindend moment in de mediageschiedenis. Misschien wel net zo opwindend als de tijd van het kampvuur, toen we voor het eerst ontdekten hoe leuk en zinvol het was om elkaar verhalen te vertellen.

Vandaag hebben we een aantal interessante voorbeelden gezien, waarvoor hulde, maar er zijn nog veel meer vernieuwende, inspirerende, mooie ervaringen mogelijk. Als er één gedachte is die je meeneemt, dan hoop ik dat het deze is: er kán zoveel, en het hoeft alleen nog maar te worden gemaakt.

Niels t Hooft  
13 december 2014, Amsterdam