



7 manieren om de weg terug te vinden

DOOR FRANK FLIPPO

Klein Duimpje strooide broodkruimels die de vogels opaten, Theseus rolde een draad af door het labirint. En wat doe jij?

Op een stralende ochtend besluit je een boswandeling te gaan maken. De wereld lijkt vers en nieuw, met jou als eerste om hem te betreden. De naam van het bos wenkt, het smeed-ijzeren hek passeer je ademloos. In de verte zie je torentjes van een landhuis met een aangenaam terras. Neuriënd loop je verder, andere wandelaars begroetend. Hé, de laan buigt hier af, ik kan links of rechts. Nou ja, links, waarom niet? Hier moet ik alweer kiezen, en hier weer, een driesprong. De gulden middenweg maar. Het wordt dichtbegroeid. Spannend, die donkere groene wanden met hulst en braam. Nog even doorstappen, ik zie dat zonovergoten terras al voor me. Kijk, wat een indrukwekkende bomen. Plekken licht en schaduw schuiven langs. Wandelaars. Wat kijken die chagrijnig met dat mooie weer! Even zien. Moet ik nu rechts of links, of was ik hier al geweest? Doorsteken gaat niet, die begroeiing lijkt ondoordringbaar. Waar zijn die torentjes nou? Had ik het net maar even gevraagd.

Hoe lang ben ik hier al? Twee uren?

Onkruid gaat helpen, je weg terug te vinden en heeft daar zeven manieren voor gevonden, in oplopende graad van onthechtheid.

1. NAVIGATIE
2. TEKENEN VAN DE NATUUR
3. ANDERE MENSEN
4. EEN VERHAAL VAN JE ROUTE
5. JE INNERLIJKE LANDKAART
6. SCOUWEN
7. VERLICHT ZWERVEN IN HET LABYRINT

1 - NAVIGATIE

Voor padvinders-in-spe. Je hebt in elk geval een horloge, een kompas en een kaart bij je. Misschien beschik je zelfs over een GPS (Global Positioning Service). In dat laatste geval hoef je de rest van deze handleiding niet te lezen. GPS is namelijk een systeem dat je informatie geeft over onverschillig welke plek van de aardbol je op dat ogenblik bezet. Maar stel dat je 'slechts' horloge, kompas en kaart hebt, en je bent de weg kwijt? Om te beginnen: de kaart. Wil je die goed gebruiken, dan ga je hem eerst oriënteren. Leg de noordrichting van de kaart (altijd de bovenrand) recht in de richting van je kompaspijl. Tweede stap: ontdekken waar op de kaart jij je bevindt. Oriënteer je op het terrein. Helt het of is het vlak? Lopen de paden recht of scheef? Ga dan de kaart lezen. Die is altijd achterhaald, want voortdurend worden wegen aangelegd, bossen gekapt, locaties bebouwd. Toch blijft een kaart handig. Je moet wel kunnen kaartlezen: je waarnemingen toetsen aan de beeldtaal op dat bedrukte stuk papier. "O kijk, hier is dat bruggetje, en die knik in het pad is hier, want die stip-

Ook op brede wegen kun je verdwalen

- (ONBEKEND) -

pellijn is de hoogspanningsleiding en die zie je hier boven de boomtoppen lopen." Als je plek gevonden is, kun je die mobiel doorbellen, zodat de mensen je kunnen komen bevrijden.

Bekijk ook waar je vandaan kwam, hoe lang geleden dat was, en in welke richting je zo'n beetje liep. Zo is uit te rekenen waar je nu ongeveer moet staan. Kijk nu welke opmerkelijke plekken in je omgeving zijn en zoek deze op de kaart. Is er niet voldoende uitzicht, zorg dan eerst voor een betere plek. Klim bijvoorbeeld in een boom of klauter een heuvel op, of loop stug in een richting door tot je markeringspunten ziet.

2 - TEKENEN VAN DE NATUUR

Je hebt alleen een horloge en je wilt nog steeds weten waar het noorden is. Richt je horloge horizontaal met de uurwijzer naar de zon. Deel nu de hoek naar de 12 doormidden, 's morgens de hoek van de uurwijzer rechtsom naar de 12 en 's middags de hoek van de uurwijzer linksom naar de 12. Die deellijn wijst naar het zuiden.

Heb je ook geen horloge? Zon, sterren, bomen en wind vertellen al miljoenen jaren hun informatieve verhaal aan de dolende mens.

De zon rijst in het oosten, rond de middag staat hij in zuid, tegen de avond in west. 's Nachts ontdek je hem doordat de maan naar hem wijst. Sta je met je gezicht gekeerd naar de maan, en is deze vol verlicht, dan staat de zon precies achter je. Is de maan links half verlicht, dan staat de zon 90 graden links van de maan; is ze rechts half verlicht, dan staat de zon 90 graden rechts van de maan. Vaak staan zon en maan beide zichtbaar aan de hemel, zodat je kunt oefenen in het beoordelen van de onderlinge stand. De maan is noord, de zon zuid.

De sterren: met het steelpannetje (Kleine Beer), lokaliseer je de poolster, en daarmee het noorden. Ken je geen sterrenbeelden? Maak ze dan. Ga urenlang liggen kijken en let op de patronen in de galaxis. Schep je eigen sterrenbeelden! Je zult zien dat na uren die sterrenbeelden verschuiven. Uiteindelijk kun je ze in het oosten zien opko-



Mos meestal op het zuidwesten; spinnenwebben dwars op de wind.



Wij dolen allemaal, alleen doolt iedereen anders

- GEORG CHRISTOPH LICHTENBERG -

men en in het westen zakken, net als de zon. Daar is je oost-westoriëntatie. En het einde van de nacht.

De wind: kijk wat hij doet. Bomen laat hij leunen in de richting het verst van hem af. Leunen de bomen naar noordoost, dan komt de wind vooral uit het zuidwesten. Spinnen weven, om zoveel mogelijk te vangen, hun web altijd dwars op de wind. Vogels en insecten bouwen hun nest van de heersende windrichting af. Mieren bouwen hun hoop aan de zuidkant, omdat daar de meeste warmte is.

Bomen: de kant die meer zon krijgt, heeft een dikkere bast. Aan de zonnige kant ontwikkelen bomen meer blad-massa. Mos is bij ons geneigd aan de zuidwestkant te groeien (meeste wind en regen), terwijl houten palen aan de zuidwestkant verweerd zijn. Boomstammen neigen, als de wind hen niet vervormt, naar de zuidkant. De bast is

aan de noordkant vaak donkerder en dichter van structuur dan aan de zuidkant. De jaarringen staan aan de zuidkant van de stronk verder uiteen.

3 - ANDERE MENSEN

Mensen zijn vaak je beste informatiebron.

- Zoek naar menselijke tekenen in het landschap: moderne kerken zijn vaak van oost naar west gebouwd, het altaar op het oosten, de klokkentoren en de deur vaak aan de westkant. Hele oude kapelletjes staan daarentegen noord-zuid, nog van voor de kerstening. Het haantje op de kerktoeren staat in de richting van de wind. En soms hebben ook huizen windwijzers met hemelstreken. Loop anders gewoon richting een weg, bebouwing of een andere plek waar mensen herrie maken en vraag de weg. In Nederland is dat nooit ver.

- Ben je in een gezelschap de weg kwijt, onderdruk dan de neiging de groep op te splitsen. Samen heb je betere overlevingskansen dan als individu. Bovendien verschaffen je medereizigers je gezelschap en gezelligheid, onontbeerlijke zaken bij een verblijf in de natuur. Kom je er niet uit, blijf dan op je plek en maak het gezellig, totdat er overeenstemming is. Bedenk creatieve manieren om aan informatie te komen, bijvoorbeeld rooksignalen maken, iemand opbellen, directe omgeving verkennen, elkaar uithoren.

- Heb je geen medereizigers, dan tors je evengoed al je voorouders mee, een hele groep die je kunt raadplegen. Je bent dus nooit alleen! Vraag goede raad aan die wijze oer-opa. Als je tenminste vermoedt dat hij een goed richtingsgevoel had.

- Iets tastbaarder vraagbaken zijn mensen die je onderweg tegenkomt.

Zoek oogcontact, groet eventueel en, bij onzekerheid over de weg, schroom niet hen te benaderen.

- Let tenslotte op je eigen sporen. Dieren ruiken waar je langs bent geweest, natuurvolken zien aan het geknakte gras waar je hebt gelopen.

Zelf tekens maken voorkomt dat je in kringetjes gaat lopen. Tekens kun je maken met een stokje in de grond, in de sneeuw, of pijlen gemaakt van aaneengebonden stokjes die je neerlegt. Je kunt met modder op steen schrijven of met een mes krassen in steen - natuurlijk nooit in een boom.

4 - EEN VERHAAL VAN JE ROUTE

Er bestaan talloze verhalen over schemerige mannetjes in de wildernis die je wenken. Als je daarop ingaat is het zaak je hersens erbij te houden. Een Welsh verhaal gaat over iemand die ternauwernood zijn pas inhield voor een door mist verborgen afgrond, waar zijn 'leidsman' hem doorgemoedereerd heen was voorgegaan. Op het moment dat hij schielijk inhield, klonk een ake-lige kakellach.

Zo leiden dwaallichtjes mensen diep het veen of moeras in, op een macaber letterlijk doodlopende weg. Dwaallichten zijn of de geesten van de doden, of elfen, nixen en andere natuurwezens. Zelf raakte ik ooit verdwaald in het Wooldse Veen, toen ik, aangelokt door de betoverende omgeving, me veel verder het gebied in waagde dan verstandig was. Met moeite wist ik te ontkomen. Juist omwille van de betoveringen van die natuur, zoek je de woeste gronden op. Maar laat die betoveringen de vrije loop en je kunt dodelijk verdwalen.

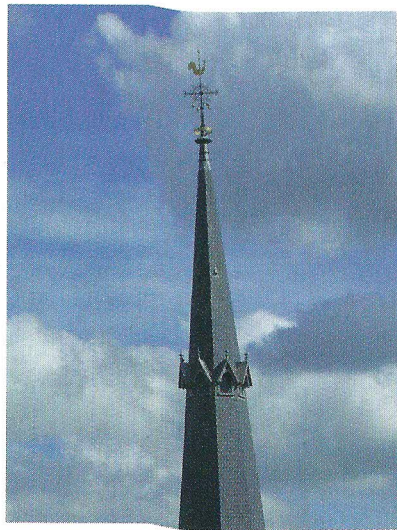
Heilzaam tegengif biedt een krachtig verhaal van eigen makelij: jouw sage die opweegt tegen die van de omgeving. Verzin een verhaal aan de hand van de gebeurtenissen en markeringen onderweg. Op die manier breng je belevenissen in een logische volgorde. Voor een memorabele vertelling

Neem mee:

Een felgekleurd fluitje, een zaklamp, een plastic zak en een cd.

Het fluitje gebruik je als alarmsignaal, natuurlijk alleen maar als je echt in nood bent. Het is felgekleurd, zodat het snel gevonden kan worden als je het verliest. De zaklamp dient om mee te seinen in het donker, de cd als spiegel om mee te seinen als de zon schijnt. Je hoeft geen morse te kennen, maar gebruik wel steeds hetzelfde patroon, bijvoorbeeld kort kort, lang kort kort, en hou vol! Als je het maar lang genoeg doet, word je zeker opgemerkt! De plastic zak dient om warm en droog te overnachten. Als je ergens beschut overnacht, laat dan een aanwijzing achter waar je te vinden bent. Rantsoeneer vooral je water. Niet eten kun je dagen volhouden zonder lange-termijnschade. De enige echte levensbehoefte is drinken. Ben je dagen zoek en zit je zonder water, drink dan toch maar water uit de natuur, zelfs als het uit een niet helemaal schone sloot komt. Niet drinken is gevaarlijker dan een bacterie-infectie oplopen, in Europa tenminste. Want uitdroging leidt tot duizeligheid, desoriëntatie en uiteindelijk coma, waarna de dood volgt. Binnen drie dagen!

Het haantje op de toren gaat in de windrichting staan.



"Zal ik iets belangrijks roepen, dat ergens zal weerkaatsen? Of iets meenemen op mijn reis naar nergens? Ik kijk om mij heen. De zon gaat op, de grond wordt weer helderder. Nadenkend dwaal ik verder."

- BOEDDHISTISCHE TEKST -

schep je karakters en drama. Die ene schurftige eik is eigenlijk een verdoemde monnik die uit wraak alle wandelaars gevoel voor richting doet verliezen.

Hij heeft nog uitzicht op de elfenbankjes aan het beekje verderop, die je zo'n vriendelijk gevoel gaven en proberen je te kalmeren, zodat jou het afschuwelijke lot van de monnik bespaard blijft en je verder kunt naar dat zonnige berkenbosje waar de fee Fiederella je wijze raad geeft en je leidt naar deze rode beuk, kijk, daar, aan de andere kant van dat overgroeide paadje halverwege, dat er wat duister uitzag en je toch maar niet nam: het leidt naar een huisje van een mensenetende kol...

Al lopend groeit je verhaal en het geeft elke meter betekenis. Zo ontwikkel je een band met het gebied, vol associaties. Vertel het verhaal ook omgekeerd, voor de weg terug!

5 - JE INNERLIJKE LANDKAART

Vertrouw op je eigen besef van locatie, vaar niet blind op het richtingsgevoel van een ander, zelfs al vermoed je dat die er meer van heeft dan jij. Dat helpt ook voor als je er een keer echt alleen voor komt te staan.

Blijf eerst eens zitten waar je zit. Minuten lijken uren, je krijgt honger en dorst. Een goede tijdsbesteding is je comfort ter plekke verbeteren. Een afdakje bouwen voorkomt dat emoties al je innerlijke kennis overweldigen, want als dat gebeurt kom je helemaal nergens. Met zo'n hutje of afdakje investeer je in verblijven en dat schept

rust. Zonder dat zul je namelijk niet willen blijven zitten op een plek, terwijl dat juist nodig is om je te oriënteren.

Ontspan nu! Kijk rustig rond, haal kalm adem en stop met malen. Laat je gedachten vertragen en het bonte gewemel in je hoofd tot rustig neer-dwarrelende sneeuwvlokjes worden. Kijk naar de vlokjes en naar hun exquisite patronen. Zie jij je landkaart al verschijnen? Doe je ogen dicht en herinner! Ieder kan zijn belevenissen terugroepen. Wie al wandelend goed de omgeving in zich heeft opgenomen, kan, mits hij een stiltecentrum in zichzelf schept, hier ook een volgorde aanbrengen. Die smeedijzeren poort, hoe lang was dat geleden? En toen staken we die beek over... Het hoeft niet accuraat te zijn, als het maar samenhang bezit.

Geef de bomen namen, knuffel er een die je leuk vindt. Wees nieuwsgierig! Dan merk je direct van alles op. Sta stil bij details. Kijk naar de fraaie omgeving. Pas op voor vertekeningen van je waarneming, alleen omdat je zo graag iets vertrouwd wilt zien. Wat maakt het uit of je dat pad het Goud-delderspad noemt, terwijl het eigenlijk Veenpad heet? Zo lang je er de weg maar op terug vindt!

6 - SCHOUWEN

Amuletten en zienerzalven kunnen van nut zijn, maar in elk geval is een zeer sterke wilsinspanning en oefening vereist voor deze niet-dwaaltechniek-voor-gevorderden.

Je pakt een spiegelend oppervlak en staart in diepe stilte in het transparante materiaal, wachtend op de dingen die komen gaan. Zo zijn verlichte Sadhoes, magiërs en monniken nooit de weg kwijt in de wildernis. Vertrouwd met vele ervaringen zijn zij overal thuis en dus nooit verdwaald. Bewust een weg vinden of terugvinden is voor hen een aardig tijdverdrijf, meer niet.

Schouwen is vragen en dan antwoord krijgen in symbolen en beelden. Maandenlange oefening, dagelijks tien minuten, is wel het minste om hier iets in te bereiken. Uiteindelijk verschijnt een waas dat langzaam optrekt en dan dingen laat zien. Als beginnend schouwer start je met één duidelijke vraag. Kun je goed visualiseren, verwacht dan beelden. Stel gesloten vragen, want het universum stoort zich niet aan tijd, het antwoord kan slaan op jouw persoon over 20 jaar, wat een ongemaaktelijk lange tijd is om verdwaald te zijn.

Kijk in het water en dan vooral voorbij de oppervlakte, voorbij onze werkelijkheid in die Andere. Dienen beelden zich aan, let dan ook op geluiden, geuren, gevoelens. Vervagen de indrukken, keer dan terug en zeg dank. Je kunt ook schouwen in een gladde steen, zoals indianen doen, of in stroop, zoals de hindoes.

Schouwen kan ook met bomen. Ga liggen onder de kroon op een zonnige, windrige dag, zodanig dat je het licht ziet dat door de bladeren schijnt. Probeer de hele kroon te zien, niet de individuele blaadjes. Laat het schijnsel van het zonlicht op je inwerken. In het bewegen van de bladeren en het zonlicht ontdek je na enige oefening patronen die symbolen vormen, mogelijke antwoorden op je vraag! In het donker kun je schouwen in de vlammen.

7 - VERLICHT ZWERNEN IN HET LABYRINT

Wie het onbekende opzoekt maar niet wil verdwalen, lijkt op een deelnemer aan een georganiseerde reis. Voor de meesten is dat al avontuur genoeg.

Maar de echte doler koestert zich in het betoverd zijn, waant zich in het magisch labyrint van de Minotaurus. Doolhoven waren pelgrimsdoelen; verdwalen brengt je dichterbij jezelf. Dolen is een patroon dat als geen ander helderheid en rust kan schenken.

Nieuwsgierigheid hangt direct samen met levenslust. Dieren die in een doolhof worden gestuurd, hebben geen extra eten nodig wanneer men de doolhof iets verandert. De pure verandering is drijfveer genoeg voor hun nieuwsgierigheid. Hetzelfde bij apen die puzzels oplossen en daarvoor naar plaatjes moeten kijken: de moeilijkste worden het langst bekeken. Nieuwsgierigheid voedt de wil tot leven, brengt vitaliserende intensiteit en verandering.

Ongeplande dingen doen betekent het onvoorspelbare uitnodigen. Odysseus, Aeneas, Gilgamesj, Gulliver en alle andere helden uit de klassieke mythen maakten juist wanneer ze de weg kwijtraakten hun grootste avonturen mee. En zelfs in Nederland met overal paaltjesroutes kun je nog verdwalen, als je maar wil. Verdwalen is de meest absolute antithese van een verstikkend, routineus bestaan. Houd de geest daarbij open om te leren en te ervaren, waar doe je het anders voor?

Avontuur is in essentie een stoutmoedige onderneming. Een onbekend gebied betreden betekent jezelf uitdagen tot het vinden van oplossingen voor de problemen die zich vanzelf aandienen bij een verdwaaltocht.

De weg terug vinden is niet meer het belangrijkste. ■

