

REIS NAAR DE EERSTE KAART

Tijdreis naar de 1^e kaart van Amsterdam

De Walkabout is een spannende wandeling door de Brettenscheg naar de Stelling van Amsterdam waarbij deelnemers tijdens een inwijdingsritueel "de 1e kaart" terugvinden, de oerkaart die ten grondslag ligt aan alle latere kaarten van Amsterdam. De rondgang door het binnenste van het fort is het hoogtepunt van de wandeling en confronteert de wandelaar met de levende mythe.

Op hun reis/queeste naar het fort passeren de wandelaars de 6 kaartlagen van de geschiedenis van Amsterdam. Spelenderwijs ontdekken de deelnemers de ontstaansgeschiedenis van de stad en de Stelling; niet de geschiedenis van de regenten, dominees en generaals, maar de geschiedenis van de pioniers en migranten die aangetrokken werden door de vrijstad Amsterdam. De wandelaar speelt zelf de pionier van de veenwildernis, die verdwaald is in de 21 eeuw en via een zoektocht terugreist naar zijn oorsprong.

Zeven kaartlagen

De wandeling van Amsterdam naar Spaarndam is een tijdreis, letterlijk terug in de tijd, door de volgende kaartlagen:

1. de 21^e eeuwse multiculturele urbane constellaties (stadsdelen, Schiphol, Zuid As, havens) die geen centra meer kennen
 2. de 19^e en 20^e eeuwse verstedelijking van de hoofdstad buiten de Singelgracht en de ringweg
 3. het 17^e - 18^e eeuwse polderlandschap met de buitens van de Amsterdamse regenten
 4. het 16^e eeuwse landschap: ontstaan van de grote meren (Haarlemmermeer, IJ)
 5. het 13^e en 14^e eeuwse landschap van de overstromingen en de dijken/dammen van de graven van Holland, heren van Aemstel, bisschop van Utrecht
 6. het 10^e - 12^e eeuwse landschap van de veenontginningen,
 7. de wildernis van het reliëfrijke veen.
- Deze wildernis is finaal en voorgoed verdwenen. Alleen in verhaal over de eerste ontginners en hun confrontatie met de wildernis is de veenwildernis beleefbaar.

Zeven ringen rond Amsterdam

1. 13^e eeuw dijken, dam en kasteel 1282 Floris V heer van Asd; kasteel 1300 1^e keur schepenrecht
2. 14^e eeuw (voor)burgwallen 1333NZ/1352 OZ Grimburgwal/Spui NZ 1342: 2^e keur
3. 2^e (achter)burgwallen eind 14 e eeuw 1395
4. 15^e eeuw Singel 1481: stadsmuur Gelderse kade, Rondeel, Singel torens 1516: uitbreiding Oudeschans met Montelbaanstoren
5. 16^e eeuw Herengracht 1^e uitleg 1578 en 2^e uitleg: 1585 Rapenburg e.a. eilanden
6. 17^e eeuw Buitensingel 3^e uitleg 1613-1625 Nieuwe Herengracht, Leidsegracht, Jordaan en 4^e uitleg, vanaf 1656 Mauritskade, Stadhouderskade, Nassaukade
7. 19^e eeuw Stelling van Amsterdam waarbinnen Amsterdam zich in de 20^e en 21^e eeuw als schuim uitbreidt (havens, Schiphol, Westrandweg, nieuw Sloten, IJburg, Almere).

Psychogeografische expeditie

De wandeling als tijdreis is ook 'een psycho-geografische expeditie door de verschillende 'kaartlagen' in de levensloop van de wandelaar. Deelnemers worden geprikkeld en uitgedaagd op zoek te gaan naar hun eigen 1^e kaart. Het einddoel van de wandeling is de productie van een persoonlijke 1^e kaart van de deelnemer zelf. In het Fort is een magische installatie opgesteld die na de inwijding voor elke deelnemer een '1^e kaart' produceert. De wandeling is dus niet alleen een reis door de kaartlagen van Amsterdam, maar ook een tijdsreis door de 7 kaartlagen/mental maps van de wandelaar.

Deze persoonlijke kaartlagen zijn:

1. moderne volwassenheid: De moderne aangepaste multiculturele eu-burger/consument voor wie Amsterdam slechts een EU-regio is, onderdeel van een schuimend conglomeraat van stedelijke regio's rond Schiphol. Schiphol is de ultieme stad, het echte stadscentrum dat zich uitstrekt via de Zuid As naar talloze andere economische zones/assen.

Kaartreferentie: Google Maps.

2. traditionele volwassenheid De burger die nog vasthoudt aan traditionele waarden en voor wie het oude stadshart het centrum is.

Kaartreferentie: ANWB/Falkplan-kaarten

3. adolescentie: direct daaronder leven de herinneringen aan de 'warme stad', het romantische Mokum van de Jordaan en de jodenhoek, de volksbuurten, de buitenwijken
Kaartreferentie: buurtkaart.
4. puberteit: de herinneringen aan de stad in verzet, de eeuwige opstanden en rellen in Amsterdam. Kaartreferentie: zelf getekende kaarten met acties, barricaden, forten en linies.
5. jeugd: de onvergetelijke werkelijkheid van graven en ridders, kastelen en magiërs, cowboys en indianen (= franken en friezen).
Kaartreferentie: schatkaart, fantasiekaart.
6. vroege jeugd, oedipus: de eerste stappen, de eerste autonome ontginningen van de wildernis
Kaartreferentie: 1^e kaart, het origineel, basis van alle andere kaarten; het eerste kinderlijke besef van een route in de magische stad.
7. eerste jeugd, de wildernis: de vergeten/verdrongen herinneringen aan de oerstad en het oerlandschap. Kaartreferentie: er is geen kaart, alleen wildernis.

Wandelkaart als kunstwerk

Er zijn verschillende manieren om die mythische ontstaansgeschiedenis te beschrijven en vorm te geven. Bijvoorbeeld via geschiedschrijving (bijv. de canon van Amsterdam of Nederland), via psychoanalyse, literatuur of religie. Een andere manier is het creëren van artistieke/kunstzinnige vormen, simpelweg als 'wandelkaart', wandelkunst en wandelmanifestatie, de Walkabout. Het is wezenlijk dat mythische wandelingen een materieel en ambachtelijk substraat hebben; een kunstzinnig product in de vorm van een wandelkaart. Vanaf de prehistorie zijn mythische wandelkaarten bekend, bijvoorbeeld in de vorm van grottekeningen. Maar ook de Songlines van Aboriginals vastgelegd in hun (getekende en gezongen) kunstwerken zijn wandelkaarten van mythische droomwandelingen. Wandelen zonder kaart is geen wandelen, maar dolen waarbij elk product en elke stap van de wandeling steeds weer verbrokkelt, en de wandelaar ook psychisch verbrokkelt. De wandelkaart hoeft geen gedrukte vorm te hebben, maar kan ook een kunstobject zijn, een twitter/sms-bericht, een email en haastig kladje. Het is ook de privé wandelkaart om de 1^e wandelroutes tussen thuis en school in te tekenen, of de wandelroute die een toerist laat tekenen van het Centraal Station naar het Waterlooplein, van het Leidseplein naar de Wallen, of de wandeling die een nieuwe Amsterdammer tekent in de kaart van Amsterdam alsof het een kaart van Parimaribo, Marakesh of Ankara is. Vaak niet meer dan wat krassen.

Mythische wandeling

Wandelen is de meest beoefende buitenactiviteit van mensen. Traditioneel staat wandelen in het teken van recreatie en sport. De wandelsector in Nederland (routes, arrangementen, kaarten) is volledig verdeeld in deze vormen van wandelen, gericht op cultuur, natuur en sport. Wandelen kan ook een 'mythische dimensie' bevatten, als het wandelen een beleving oproept die de wandelaar in contact brengt met een diepere laag in zichzelf of zijn omgeving. Dat gebeurt wanneer de oppervlakkigheid van de gemarkeerde routes of het nostalgische nep wandellandschap wordt doorbroken door een andere werkelijkheid die zich blijkbaar onder de oppervlakte en onder de huid bevindt.

Wandelen betekent letterlijk 'zich steeds maar wenden', het woord drukt in tegenstelling tot lopen een schijnbaar nutteloze beweging uit van het lopen van rondjes en omwegen. Blijkbaar is het een (dwangmatige) herhaling van een beleving die aan het wandelen vooraf ging, of een zoektocht naar een vroegere authentieke ervaring. Die ervaring waaruit het wandelen ontstaan is, laat zich het best omschrijven met de term 'ontginnen'. Ooit was het aangelegde (stads)landschap van de wandelaar een ondoordringbare wildernis die door pioniers ontgonnen werd. Zo heeft elke wandelaar zijn eerste sporen gezet in het landschap (op het strand, in de sneeuw, op weg naar school, in de modder/plassen) die hem de wonderlijke sensatie hebben gegeven van 'de eerste' te zijn. Ooit heeft de wandelaar de eerste keer in een nieuwe vreemde stad de wandeling beleefd als een ontdekkingstocht waarbij de vreemde stad letterlijk ontgonnen werd. De eerste wandeling kerft zich als een (lustvolle&pijnlijke) initiatie vast in de huid van de wandelaar en in het landschap, als een manuscript of een ets die nog vele drukken zullen beleven, als een navelwond die een eeuwig litteken is van de breuk met moeder aarde. De eerste wandeling als 'ontginning', is een mythische wandeling, omdat alle wandelingen die daaruit volgen als het ware speurtochten/queesten zijn naar de legendarische eerste wandeling, die vergeten en verdrongen is door de wandelingen die daarna gemaakt zijn en alle oorspronkelijke sporen hebben uitgewist. De ontstaansgeschiedenis van het landschap en de ontstaansgeschiedenis van de wandelaar laat zich dus lezen als een mythische wandeling, een walkabout.

Amsterdams wandelnetwerk van verhalen

Amsterdam bezit een groen netwerk van groene ecologische zones die 'scheggen' worden genoemd. De scheggen (Brettenzone, Amstel, Diemerscheg, Waterland, Amsterdamse Bos) zijn verbonden met oevers, parken en groene rafelranden. Deze groene verbindingen hebben niet alleen een ecologische en recreatieve functie, maar functioneren ook als 'verhalennetwerk', omdat in deze zones de ontstaansgeschiedenis van het (stads)landschap nog zichtbaar is. Het zijn broedplaatsen die verhalen aantrekken en produceren. Het netwerk heeft de vorm van een wiel/spinnenweb, met de scheggen als spaken/verhaallijnen (schering en inslag). Nemo wil het verhalenweb zichtbaar maken en ophangen aan de stelling van Amsterdam, de buitenste ring, via oude gemeenten rond Amsterdam die ouder zijn dan Amsterdam (Diemen, Muiden, Weesp, Abcoude, Ouderkerk, Sloten, Osdorp, Spaarwoude, Ransdorp). Elk jaar worden nieuwe routes/verhalen toegevoegd en oude routes/verhalen herhaald. In 2009: west/Spaarndam, en daarna: 1. zuid Amstelland, Abcoude, Ouderkerk 2. oost Diemen Weesp Muiden Naarden Gooi. 3. noord Waterland, West Friesland, Zaanstreek

Verhalenwandeling als kunstwerk

De verhalenwandeling is een levend kunstwerk, een vorm van 'land art'. Via een esthetische expressie (lopen/beleven/spelen van de ontstaansmythe van het landschap) ontstaat een kunstwerk dat het verleden verbindt met het heden. Het kunstwerk bestaat uit de voetsporen van de wandelaars die een betekenisvolle lijn vormen in het landschap, vergelijkbaar met mythische droomlijnen van de Aboriginals, die alleen zichtbaar kunnen worden door het wandelen. Het wandelen is in die zin een kunst, net als etsen of schrijven. De voetsporen en de daarmee ontstane lijnen in het landschap zijn een manifestatie van mythische droomlijnen. Daarom moet er continu gewandeld worden om de droomlijnen (het kunstwerk) in leven te houden. Dit wandelkunstwerk zou als authentieke 'land art' dezelfde status moeten krijgen als een Rembrandt. Alleen wordt het kunstwerk niet in musea opgeborgen, maar moet het telkens weer ontstaan en veroverd worden op de vandalen en asfalteerders die de magie van het landschap systematisch vernietigen.

Het 'wandelen als kunstvorm' staat in de traditie van het romantische flaneren (Baudelaire, Benjamin), de surrealistische 'deambulation' (Artaud), en situationistische 'dérive' (Debord).

Deze tradities worden geïntegreerd in de Nemo-verhalenwandeling/walkabout. De wandeling is een surrealistische duik in het onbewuste en een aaneenschakeling van gecreëerde 'situaties' volgens de werkwijze van het 'détournement' (knippen en plakken van oude verhalen) en de 'psychogeografie' (het landschap en de landkaart toe-eigenen om ervaringen en belevenissen te integreren). Op die manier ontstaat een nieuwe landkaart van stad, waarin de beleving en de stemmingen het kaartbeeld bepalen.

Wandelen als 'ontginnen'

Het struinen van de Haarlemmerpoort via Sloterdijk, naar Spaarndam voert de wandelaar weer terug naar de 10e eeuw. Toen was het gebied volledig bedekt met een dikke laag veen (4 m. boven de zeespiegel). Nu is het gebied bedekt met een ondoordringbare laag stadscultuur; bedolven door stadsuitbreidingen, havens, Schiphol, snelwegen en industrie-terreinen. Er zijn weer pioniers nodig die het aandurven het gebied opnieuw te ontginnen. Met hun verhaal als gereedschap pionieren en struinen de wandelaars door het stadslandschap, via historische objecten die als oeroude tekens (net als grottekeningen, menhirs, obelisk) oprijzen uit de stadswildernis: stukjes oude zeedijk, kades, dorpskerken, banpalen, sporen van dijkdoorbraken, oude kerkhoven, gemalen, middeleeuwse veenontginningen, oude verveningen, vestingen, boerderijen, kassen, oude spoordijken, jaagpaden, verhalen van boeren en tuinders enz. Het zijn de wandelaars die als pioniers voor een gigantische klus staan, dit stadslandschap te ontginnen en toe te eigenen.

Mythe biedt kader voor wandelactiviteit

De mythe 'Uko van Okesdorp' biedt Nemo het kader voor de activiteiten tijdens het wandelevenement de Walkabout. Het is de bedoeling dat via de wandeling en de optredens de geschiedenis van het gebied tussen Amsterdam en Haarlem zichtbaar wordt. Dat gebeurt door de geschiedenis te verbinden met een historische legende die uitgebeeld wordt in de vorm van een verhalenwandeling met een opdracht en een inwijdingsritueel. De legende bevat (in de traditie van Vondel) veel dichtertelijke vrijheden, maar is geheel gebaseerd op historische gegevens en bevat geen onderdelen die aantoonbaar onjuist zijn of nooit gebeurd hadden kunnen zijn. De legende presenteert de Amsterdamse geschiedenis op een aantrekkelijke wijze aan iedereen die weinig of niets afweet van de geschiedenis van de stad.

Peter Spruijt