

Sasha Tieman

# OverAarde



In wat  
voor wereld  
wil je leven?

UITGEVERIJ MAGISTER

voor Gabriel,  
met haar oog en oor  
voor wonderen

met dank aan  
Niels en Mira Blue  
voor hun heldere blik

© 2021 Sasha Tieman

© 2021 Uitgeverij Magister, onderdeel van  
de Boekencoöperatie

*Ontwerp omslag en binnenwerk:* Paul Pollmann

*Omslagillustratie:* Leah Blits

*Foto auteur:* Ruud Vrugt

NUR 200

ISBN 978 907 247 5831

[www.sashatieman.com](http://www.sashatieman.com)

[www.boekencooperatie.nl](http://www.boekencooperatie.nl)

# OverAarde

**Sasha Tieman**

UITGEVERIJ MAGISTER



*Het kwam volkomen onverwacht. De hele wereld zag het vreemde, ronddraaiende verschijnsel in de lucht waardoor alles voorgoed veranderde. Later noemden ze het de Spiraal. Niemand weet precies wat het eigenlijk was, maar er werd verteld dat er toen heel veel straling vrijkwam. Zoveel dat alleen degenen die een schuilkelder wisten te bereiken het overleefden. Zwaar bepantserde legervoertuigen, beschermd tegen straling, brachten elke week voedsel naar alle schuilkelders. Na twee jaar onder de grond werden de mensen opgehaald. Ze werden gebracht naar luchtdicht afgesloten huizen, waarin ze voortaan zouden wonen.*

Nu is het vijftien jaar later. OverAarde, zo heet de wereld inmiddels, wordt geregeerd via computers. Deze zijn allemaal aangesloten op één Megacomputer, beheerd door Megamag. Hij is de leider van OverAarde. Zijn wereldwijde computernetwerk heet het Overweb (de meeste mensen noemen het gewoon 'het Web') en is in de plaats gekomen van het vroegere internet. Megamag heeft ervoor gezorgd dat alles via het Web loopt, omdat het voor de mensen niet mogelijk is om hun huis uit te gaan. Er is te weinig veilige lucht.

Het zuiveren van lucht tot er geen straling meer in zit kost veel energie. Schone lucht is het kostbaarste dat er bestaat sinds de Spiraal. Daarom kunnen alleen kleine ruimtes, zoals huizen, van veilige lucht worden voorzien. Gangen tussen de huizen, bijvoorbeeld naar een grotere gemeenschappelijke ruimte, zijn niet mogelijk. Er zijn geen scholen, geen kantoren, geen bioscopen, geen sportzalen en zwembaden. Ook geen winkels. Er bestaat dan ook geen geld of pinpas, alleen digitale punten. Iedereen krijgt 10 punten per uur werk. Alles wat mensen nodig hebben wordt met punten betaald, besteld via het Web en bezorgd door De Verbindingsbuis: een ingewikkeld buizensysteem dat langs alle huizen gaat en ze zo met elkaar verbindt. Dit systeem is alleen bedoeld voor dingen. Mensen kunnen er niet doorheen; in de buizen is niet genoeg zuurstof om te ademen. In ieder huis is een luik dat uitkomt op de Verbindingsbuis. Het luik wordt automatisch geopend als er een bestelling aan komt en daarna weer automatisch gesloten.

De kinderen leren alles op het Web. Ook hun vrienden ontmoeten ze daar. Ze zien elkaar nooit in het echt, want Megamag heeft besloten dat het beter is als er geen camera's op de computers zitten. Dan zouden mensen het teveel gaan

missen om elkaar in het echt te zien. Iedereen heeft in plaats daarvan een eigen avatar: een zelfgemaakt virtueel poppetje, dat op het Web de plaats van henzelf inneemt. De avatar heeft gezichtsuitdrukkingen en een stem, en je kan hem laten bewegen. Je kunt hem of haar precies zo maken als je wilt, net zo mooi of sterk of grappig als je zelf wilt zijn. Op het Web is dan ook niemand lelijk of een slappeling. Iedereen is namelijk erg handig met de computer. Dat word je vanzelf als je er de hele dag achter zit. Computerleerprogramma's, computerspelle-tjes, computerfilms, computermuziek- en tekenprogramma's...

Wat niet via de computer kan is het maken van kinderen. Daarom bestaat er de Waredag. Eens per jaar worden degenen die op dat moment eenentwintig zijn bij elkaar gebracht om De Ware te vinden: iemand waarmee ze kinderen willen maken en opvoeden. Met deze persoon zullen ze de rest van hun leven samenwonen. Ze hebben maar één dag om de Ware te vinden – een heel spannende dag. Uiteraard is er vóór die dag al heel wat over de computer uitgewisseld tussen degenen die in hetzelfde jaar eenentwintig zullen worden. Iedereen probeert zoveel mogelijk over elkaar te weten te komen, zodat de keuze op Waredag minder moeilijk zal zijn. Maar je weet het nooit – soms blijkt degene waarmee je zoveel interesses leek te delen, of waarom je zo moest lachen, in werkelijkheid toch heel anders te zijn. Achter de stoere superman blijkt een slungelige, onhandige jongen schuil te gaan, die soms niet uit zijn woorden kan komen. En de mysterieus uitziende jongedame met zonnebril is een klein, springerig meisje dat te hard praat en veel bloost en grapjes maakt die niemand snapt. Eigenlijk is dat leuker natuurlijk. Onhandig kan heel grappig zijn en blozen staat best lief. Maar toch is het even wennen met die echte mensen als je altijd alleen maar avatars gezien hebt. Er zijn handtekeningen-acties op het Web geweest om te vragen of er een tweede dag mag komen, bijvoorbeeld een jaar vóór Waredag. Een kennismakingsdag, waarna iedereen een jaar kan nadenken en met elkaar chatten alvorens een besluit te nemen. Maar daarop is geantwoord dat het teveel schone lucht kost om al die jonge mensen nog een extra keer op te halen en weer terug te brengen. Dus bleef het bij die ene dag, die iedere bijna 21-jarige heel wat slapeloze nachten bezorgt.

Om al die 21-jarigen op Waredag bij elkaar te brengen wordt een stralingsvrije helikopter gebruikt. Die landt op het dak van het huis waarin een 21-jarige woont. In de vloer van de helikopter zit een gat, en in het dak van elk huis ook. Er schuift een buis met een trap erin van het gat in de helikopter naar het gat in het dak. Door de buis klimt de 21-jarige in de helikopter. Diezelfde avond

wordt hij of zij naar een nieuw, volledig ingericht huis gebracht, hopelijk met de juiste Ware. Een tweede kans is er niet. Verder wordt de helikopter alleen gebruikt door dokters bij ernstige ziekte, geboorte en overlijden. Want gebruik van de helikopter kost veel energie, en energie is, net als schone lucht, kostbaar en schaars.

Er zijn veel mensen de hele dag bezig met manieren bedenken waarop energie kan worden opgewekt. Of hoe veilige lucht gemaakt kan worden op een manier die minder energie kost. Of stralingsvrije pakken, waarmee de mensen buiten zouden kunnen lopen, want het is natuurlijk saai om altijd maar binnen te zitten. Maar alle nieuwe uitvindingen worden getest door Megamag en zijn medewerkers, de Oversten – en allemaal worden ze als ‘onveilig’ verworpen. Dan gaan de ontwerpers weer verder met hun hoofd breken achter hun computer. Of ze spelen een spelletje voor de afleiding.

Computerspelletjes zijn het belangrijkste tijdverdrijf, en ze zijn dan ook geweldig. Elke dag worden er nieuwe technieken uitgevonden waardoor ze nog echter lijken, en er nog meer snelheid, handigheid en slimheid voor nodig is om ze te spelen. Vooral de spelletjes met raketten en auto’s erin zijn populair, maar ook die waarin een mens moet rennen, springen en vliegen – alles waarmee je het gevoel krijgt buiten te zijn met flink veel ruimte om je heen.

De ouderen herinneren zich nog heel goed hoe het was om de wind te voelen, of te zwemmen, of van een heuvel af te rollen. In OverAarde maakt het niet uit wat voor weer het is, en je hebt daarom nooit in-het-water-gevallen verjaardagsfeestjes. Maar de kaarsjes op je verjaardagstaart uitblazen voor je computer, terwijl niemand van je vrienden kan zien of ze allemaal wel in één keer zijn uitgeblazen, dat is niet zo feestelijk als een kring van vrienden die je aanmoedigt en liedjes voor je zingt.

Gelukkig weten de kinderen in OverAarde niet beter. Die houden op hun verjaardag gewoon een virtuele voetbalwedstrijd op de maan, met een zwevende bal omdat daar geen zwaartekracht is. En al hun vrienden (dat wil zeggen: hun avatars) komen meespelen, en zijn verkleed als ruimtewezens. Er is heel veel mogelijk op een computer in OverAarde.

## HET NIEUWE SPEL

> hej Toon, ben je in? Ken je dat nieuwe leerspel al, ‘Audio-Visual’? Echt giga-enter!

> haj Tint – nee nog niet gezien. Wat is het?

> echt wat voor jou. Downloaden op LeerDraad, onder beeld of geluid, > maakt niet uit. Klik me als je wilt spelen.

> oké

*Klik LeerDraad – Geluid, wat was het ook weer, O ja: Audio-Visual. Ben benieuwd.*

....Nieuw! Download nu!

**Voor alle beeld- en geluidsfanaten: Audio-Visual.**

**Leuk èn leerzaam!**

*Ja, ja – nou dat gaat meestal niet samen. Of ze hebben dat 'leerzaam' erbij gezet om meer draden te bereiken, of 't is echt weer zo'n saai leerspel. Maar Tint komt meestal alleen met goeie spelletjes. Even verder kijken...*

**Voor 2 personen. Kruip in de huid van aliens Oro en Oga, die afkomstig zijn van de Planeet van het Geluid en de Planeet van het Beeld.**

*Dat klinkt wel speelbaar – aliens, altijd leuk.*

**Het spel is een race tussen hun ruimteschepen, door 3 levels:**

1. De ruimte. Objecten: planeten, sterren en andere ruimtevoertuigen.
2. De zee. Objecten: walvissen, haaien en onderzeeërs.
3. Het land. Objecten: auto's, fietsen en treinen.

**De aliens hebben ieder hun eigen opdracht.**

**Audion: het kopiëren (nadoen) van het geluid van de objecten onderweg. Hierbij gaat het om de toonhoogte van het geluid, met de cijfers 1 t/m 8 van het toetsenbord.**

**Visian: het kopiëren (namaken) van de kleur van de objecten onderweg. Hierbij gaat het om de kleurschakering, met de cijfers 1 t/m 8 van het toetsenbord.**

*Wat is 'kleurschakering'? misschien hoe donker of licht de kleur is... dat zal Tint wel weten, die zit altijd in tekenprogramma's te wroeten. En ze wil natuurlijk dat ik die Audion speel, mmm... ik ben wel nieuwsgierig naar die geluiden.*

**Doelen van de race zijn:**

1. Het onderweg uitschakelen van zoveel mogelijk objecten door het kopiëren van het object zodra dit zichtbaar of hoorbaar is.

2. Zo snel mogelijk het eindpunt bereiken: het middelpunt van de planeet Aarde.

**De Ruimte is het gemakkelijkste level.**

**In de Zee bemoeilijken de golven het zien en horen.**

**Op de Aarde, het moeilijkste level, wordt zien en horen verstoord door**



het weer: regen, storm en onweer. Bij het naderen van het eindpunt komt daarbij een achtervolging door politie met sirenes en zwaailicht. Kopiëren van dit signaal schakelt het uit. Het is niet mogelijk om de tegenstander te vernietigen.

*Toch zo'n leerzaam spelletje dus, zonder wapens en bloedvergieten. Nou ja. Er komt in ieder geval wel snelheid bij kijken... en hopelijk lekkere geluidseffecten.*

Wel kan men zichzelf vernietigen, door op een object te botsen zonder hierbij het kleur/geluid-signaal te kopiëren. Als men niet op tijd het juiste signaal vindt, moet het object worden ontweken. Als dit niet lukt volgt een ontploffing en is men uitgeschakeld.

Aangezien dit spel zeer een specifieke training van gehoor en -gezichtsvermogen biedt is het geschikt bevonden voor het leerprogramma van de Beeld- en Geluidsdraad.

**Veel leer- en speelplezier!**

*Oké. Enter. Flits, mmm – mooie spiraal.... Woow, wat een zuiggeluid was dat – even terug voor nog 'n keer...Woesjh! Echt mooi.*

*O ja, hier moet je kiezen voor welke alien je speelt. Nou, Audion natuurlijk...*

*Leuk, die grote oren. Nou springt -ie in z'n ruimteschip, ha, die oren floepen door de gaten in de zijkanen –grappig bedacht. En nu? Stuur erin doen, waar issie nou? O, hij zat er nog in. En nu? O ja, Tint klikken.*

> he Tint, hier ben ik weer

> he Toon. En?

> ja, ziet er leuk uit. Speelklaar?

> bijna. Even iets uitzetten

> ik wacht...

> oké, starten maar. Ik hoef niet te vragen welke alien jij neemt, hè

> nee

> dacht ik al. Klaar?

> jup

Zoeff. Twee ruimteschepen doorklieven een zwarte sterrenhemel. De één heeft twee oren aan de zijkanen, als vreemde ronde vleugels. De ander heeft twee grote ogen van voren, oplichtend als twee koplampen die af en toe knippen. Ze vliegen even snel, vlak naast elkaar.

Daar komt een planeet in zicht. Hij is lichtrood en klinkt als een zachte, hoge zoemtoon...Toon ziet hoe Tints ruimteschip van kleur verandert, terwijl er uit

zijn eigen ruimteschip een zoemtoon klinkt – hij drukt op de cijfers, de toon is veel te laag, hij schiet nu omhoog als een sirene, te hoog nu.. de planeet is vlakbij, hij ziet Tint uitwijken, haar schip is felrood, en...POEFFF! zijn schip ontploft.

- > gigafliip
- > je bent eraan
- > ja
- > opnieuw?
- > oké

Daar gaan ze weer, vanaf het begin. Weer gelijk op, hij probeert de stuur-snelheid uit, het ruimteschip is heel wendbaar. Nu botst hij tegen Tint op – er gebeurt niks. Daar komt weer een planeet, een blauwe dit keer, met een fluittoon. Als een gek drukt hij op de cijferknoppen. *Te hoog, omlaag, te laag... já!!!* Op hetzelfde moment dat hij op de planeet botst klinkt zijn toon gelijk met die van de planeet. De planeet verdwijnt van het scherm, met een kleine explosie. Een punt voor hem. Maar Tint vliegt nu wel voorop, en er komt weer iets aan, een fel oplichtende ster met een tinkel-geluid, en ze heeft al bijna de kleur, glimmend goud, en floep! – ze heeft ‘m. Gelijk. Nu is hij weer naast haar, probeert haar uit haar baan te duwen maar dat werkt niet, zijn ruimteschip zwabbert heen en weer, terwijl hij bijstuurt komt er weer iets in zicht, een raket ditmaal, *die gaat hard, ojee dit gaat mis, zzzzwenk!...nog nèt erlangs.* Tint had ‘m ook niet, maar ze ligt wel weer voor nu, verandert alweer van kleur... lichtgroen... en voor hij erbij is heeft ze weer een planeet verzwolgen, *megafliipper*, nu staat ze voor met 2-1. Daar komt weer een raket, een rooie... hij zendt piepjes uit, heel hoog. *Hogerbogerboger, jèssss! Hebbes. Gelijk!*

Ze gaan een tijdje heen en weer, dan staat Visian weer voor en dan weer Audion, maar nooit meer dan 2 punten, ze zijn ongeveer gelijk wat reactiesnelheid betreft. De raketten zijn het moeilijkst te pakken, omdat ze bewegen. Die ontwijken ze meestal.

Dan komt er een blauwe planeet in zicht. Hij wordt steeds groter, maar hoe ze ook op hun knoppen drukken, er gebeurt niks. Wat gek, wat nu, ze vliegen er recht op af! In een duizelingwekkend tempo komt het aardoppervlak naar hen toe, vult het hele scherm, ze kantelen, gaan nog steiler naar beneden, het ziet er naar uit dat ze te pletter vliegen, *belluuuuuuup!!*

Overal blauw. Doorzichtig blauw, overal om hen heen – en alles in golvende beweging. De zee. Toon merkt meteen dat het moeilijker vliegt hier – hij moet de hele tijd bijsturen door het duwen van de golven tegen zijn voertuig, dat nu

een duikboot is geworden.

Daar komt een hele rij golven aan – de boot wiebelt een paar keer op en neer... dan ziet hij wat de oorzaak ervan is: een walvis! Als een enorme donkerblauwe schaduw doemt hij voor hen op. Gek, hij maakt een heel hoog, piepend geluid – dat zou je niet verwachten bij zo'n groot beest. Toon drukt meteen op 8 – zijn eigen klank schiet omhoog... maar het is alsof het geluid met het water meegolft, en daardoor tussen twee tonen heen en weer wiebelt. Toon aarzelt tussen 7 en 8, probeert net zo heen en weer te gaan als het geluid van de walvis zelf, en – Boemmm! Ontploft.

Dit is megalink, moeilijker dan daarnet...

Ze beginnen opnieuw, wèl in level Zee gelukkig. De onderwater omgeving is prachtig, met grillige koralen en felgekleurde vissen met zwierige staarten. Toon heeft natuurlijk nooit echt de zee gezien, hij kan niet geloven dat iets er zó uit zou kunnen zien.

*Het meeste zal wel fantasie zijn...maar toch lijkt het enter-echt!*

Daar komt wéér een walvis, een paars-achtige ditmaal. Nu is het Tint die moeite heeft de kleur te bepalen. Rood-paars-blauw-paars... Op het allerlaatste moment duikt ze onder de walvis door.

Toon was zo afgeleid door haar kleurenvuurwerk dat hij zijn geluid vergeten was – hij kan nog nèt uitzwenken langs de walvis, die bijna de helft van het scherm beslaat. Nu ligt hij iets achter op Tint.

Daar komt een haai! Zijn bek gaat langzaam open en dicht, wat een vreemd geluid maakt – ongeveer zoals een krakende deur, maar dan met echo. Het water vervormt het geluid nog steeds in golven, maar het lijkt alsof Toons oren zich eraan aanpassen, alsof ze nu met de golven meeluisteren, op en neer. Zijn vingers bewegen ritmisch op de knoppen, en het geluid van zijn schip wordt één met het haaiengeluid. Tint vliegt ondertussen in een cirkel om de haai heen om tijd te winnen, en heeft ondertussen de kleur gevonden. Nu stevenen ze ieder van een kant op de haai af... en poeffff! Precies tegelijk duiken ze erop en hij verdwijnt. Allebei een punt.

*Dat kan dus, er samen eentje pakken. Grappig. Zo kan je gelijk eindigen, zonder winnaar – dat is wel vreemd eigenlijk... oeps! Opletten...*

Een onderzeeër nadert, zwenkend door het water. Zijn buik glinstert in het blauwe licht. Hij brengt een rommelend geluid voort, dat klinkt alsof het uit een grot komt – hol en onheilspellend.

*Giga-gantisch, nog nooit zoiets geboord.. maar wat voor toon is het? Lager, lager.*

Toons vingers roffelen over het toetsenbord. Maar voor hij bij de onderzeeër is aangekomen vervaagt ineens het beeld.

*He? Nu al?* Hij weet meteen wat het is, hij wordt er elke dag weer door verrast: de dagelijkse toespraak van Megamag, leider van OverAarde.

Er valt niet aan te ontkomen – alle programma's worden onderbroken door het voor iedereen welbekende gezicht op het scherm, dat mensen de boodschap van de dag brengt. Het is verplicht om ernaar te luisteren en kijken, en met regelmaat de enter-toets in te drukken om te laten weten dat je er nog bent.

Toon entert en gaat achterover zitten voor de Toespraak.

‘Vandaag wil ik het hebben over geduld. Zoals bekend is er opnieuw een luchtzuiverings-methode getest en als onvoldoende veilig afgewezen. Uiteraard is dit teleurstellend voor de betrokken wetenschappers. Hun moeite werd helaas niet beloond.

Vanuit het centrum van het Overweb willen wij onze waardering voor hun poging uitspreken, en daarnaast de overige bevolking bemoedigen. Laten wij ons niet in teleurstelling verliezen. Zoals wij ons ook niet in hoop moeten verliezen. Natuurlijk moet er hoop zijn, maar boven alles geduld.

Wij leven in een tijd van beproeving. Deze is veroorzaakt door fouten, gemaakt door de mensheid in het verleden. We hebben tijd nodig om het ontstaan van de Spiraal helemaal te doorgronden, maar het is wel duidelijk dat de verkeerde omgang met onze planeet de oorzaak was. Er waren teveel mensen die vervuiling, ziektes en onderlinge strijd veroorzaakten met hun verkeerde leefgewoonten. Daardoor veranderde de lucht van samenstelling en ontwikkelde zich de Spiraal die de Aarde bijna heeft vernietigd, en de lucht met straling heeft vergiftigd.

Maar... daardoor heeft de mensheid ook een nieuwe kans gekregen: een nieuwe start. De slechte gewoonten en vervuiling zijn verdwenen en de wereld is nog nooit zo eensgezind geweest. OverAarde, met één regering en één verbindend systeem tussen alle mensen, ons mooie Overweb, heeft de rust en vrede gebracht waarnaar de hele mensheid eeuwenlang heeft gesnakt.

Maar voor we hier ook in volle vrijheid van kunnen genieten, moeten misschien nog vele eeuwen voorbijgaan waarin de straling ons belet om onze huizen te verlaten. Hoelang dit zal duren, weet alleen de Megacomputer. Wij zullen op het oordeel van de Megacomputer moeten vertrouwen – alleen die kan bepalen en berekenen of het veilig voor ons is om de wereld weer in te gaan. Maar

ook dit is misschien een nieuwe kans! Laten wij deze tijd gebruiken voor onze geestelijke groei, door middel van alle informatie die voor ons beschikbaar is op ons geweldige Overweb. Daardoor zullen wij wijzer worden en beter weten hoe we goed kunnen samenleven, hoe we onze wereld kunnen delen zonder de vervuiling, strijd en ziektes van vroeger. Zodat we er klaar voor zijn als we eindelijk weer kunnen samenkomen. Laten wij dankbaar zijn voor deze kans. En laten we ons nu richten op de dagelijkse Meditatie op het Midden, die ons alle kracht zal schenken die wij nodig hebben.’

Het Grote Web verschijnt, en vervangt geleidelijk het beeld van Megamag. Een netwerk van fijne draden vult het hele scherm, licht bewegend door de zachte trillingen vanuit het midden van het Web naar buiten toe. Het Web heeft alle kleuren in zich, die voortdurend in elkaar overvloeien. Ook de muziek erbij is vloeiend, en maakt het makkelijk om alles om je heen te vergeten.

Toon concentreert zich als vanzelf op het midden van het Web. Zoals altijd verbaast hij zich erover dat het zo nieuw lijkt, terwijl hij dit toch elke dag doet. Op de één of andere manier slaagt het Web erin om elke dag anders te zijn. Misschien is het zoiets als de lucht, vroeger. Van zijn ouders weet hij dat de lucht altijd veranderde, met wolken die in constante beweging waren.

Of misschien is hij het zelf, die elke dag anders is. Misschien kijken zijn ogen elke dag een beetje anders, omdat hij elke dag tenslotte weer iets bij leert. Zoals vandaag het Audio-Visual spel. Echt super-enter was dat... o ja, enter. Toon drukt op de enterknop. Genoeg gedacht – de bedoeling van de MiddenWeb-meditatie is juist dat je niet denkt. Alleen dan werkt het, en geeft het je kracht voor weer een hele dag vol gedachten.

## **‘DAT IS TENSLOTTE MIJN WERK’**

‘Grauw?’ Gemompel.

‘Hee, Grauw!’ Gemompel met geïrriteerde ondertoon.

‘Heb jij wel eens van Audio-Visual gehoord?’

‘Zoek het zelf op, ik heb geen tijd.’ Grauw kijkt niet op van het dikke boek waarover hij gebogen zit. Hij is een beetje bijziend maar hij wil geen bril, daar houdt hij niet van. Hij houdt wel van meer dingen niet – zoals informatie op de computer opzoeken. Dat laat hij meestal Groezel doen, die heeft toch niks beters om handen.

‘Ik bedoel niet het woord, ik bedoel een spelletje. Op leerdraad.’

‘Ken ik niet. Ik doe geen spelletjes. En jij ook niet, onder werktijd.’

‘Ik zou het niet eens kunnen, want ik kan het niet vinden.’

‘Wat zeur je dan.’ Grauw leest verder.

‘Dat is ‘t hem nou juist.’ Groezel geeft het niet op. ‘De afwijk-detector kwam ermee op de proppen. Een bericht dat een meisje stuurde naar haar vriendje of zo. Een nieuw spel, zei ze. Maar ik kan het niet vinden. Ik wou het even nagaan. Dat is tenslotte mijn werk. Toch?’ Groezel hangt zijn lange slungelbenen over de leuning van zijn stoel en gaapt hartgrondig. Grauw zucht.

‘Jouw werk is: Mijn Werk Niet In De Weg Zitten. Je stoort. Ik lees een boek. Een belangrijk boek. Niet dat jij een belangrijk boek zou herkennen. Of wat voor boek dan ook.’

Groezel kijkt verongelijkt. ‘Ik lees heus wel eens een boek. Alleen niet zulk soort boeken als jij leest. Ik lees een boek voor mijn plezier.’

‘Ik ook,’ zegt Grauw zonder op te kijken. Hij is onderuitgezakt op zijn stoel zodat zijn ogen weer vlakbij de bladzijden zijn.

‘Jij weet geneens wat plezier is,’ zegt Groezel. Gesnuif vanachter het grote belangrijke Boek. ‘Wat was het laatste boek dat je gelezen hebt?’ klinkt er dan.

Groezel bijt op de velletjes van zijn lip, wat hij vaak doet als hij nadenkt. Dat duurt een tijdje.

‘Ik weet het even niet meer. Ik kan er niet opkomen,’ zegt hij tenslotte.

Opnieuw gesnuif. ‘Moet wel een indrukwekkend boek geweest zijn dan. Hoe lang geleden was het dat je het las?’

Weer een stilte, waarin wat lip-velletjes sneuvelen.

‘Een tijdje. Denk ik.’

Grauw laat zijn boek zakken. ‘Gezien de wijze waarop jij denkt, of denkt te denken, verbaast het me niks dat je niet eens een onbenullig spelletje op leerdraad kunt vinden. Misschien moet je je computer eens defragmenteren. En doe dan meteen met je hersens hetzelfde.’

Na deze woorden zet hij zijn boek weer rechtop voor zich en leest. Groezel kijkt verongelijkt voor zich uit. Twee diepe groeven verstoren de gladheid van zijn voorhoofd. Na een minuut of twee slaakt hij maar eens een diepe zucht. Laat ook maar. Zijn hand strekt zich gewoontegetrouw uit richting zijn muzik-speler, die naast de computer ligt. Hij zet zijn koptelefoon op, met een geroutineerd gebaar, want dat doet hij elke keer dat hij de wereld om zich heen niet wil horen – vooral op het werk, met Grauw tegenover zich.

Als hij een nieuwe afspeellijst zoekt zegt Grauw:

‘Ik zou het wel even uitzoeken, van dat spel. En het rapporteren als je het niet kunt vinden. Alle missende links en onbekende onderwerpen moeten nagetrokken worden. Dat hoort bij je werk.’

‘O. Ik dacht dat mijn werk was: jouw werk niet in de weg zitten.’ Soms zeg ik toch wel slimme dingen, denkt Groezel.

‘Dat is ook zo. En je bent het minst storend als je bezig bent. Dan maak je niet zoveel geluid.’

Bij gebrek aan een passend antwoord start Groezel zijn nieuwe afspeellijst.

Als de muziek aanzwelt haalt hij diep adem. Hij voelt hoe zijn ledematen zich langzaam ontspannen – ze worden weer als gekookte spaghetti, zoals ze horen te zijn. Behalve zijn voet, die begint mee te tikken op de maat. Hij schuift hem in zijn schuimrubberen slof die onder de tafel staat, het enige kadootje dat hij ooit van Grauw heeft gekregen.

Grauw noemt hem: de anti-tik-slof.

‘Hier, tegen dat getik van je,’ had Grauw gezegd. ‘Hierbij geef ik de hoop op dat je het nog ooit zult afleren. Zo heb *ik* tenminste geen last van je neuroses.’

En het werkt, met de slof aan wordt het geluid van Groezels’ tikkende voet zo goed als onhoorbaar. Nu rijzen er alleen nog problemen als hij met zijn vingers op tafel trommelt, bij een bijzonder meeslepend stukje. Meestal stokt zo’n roffel halverwege, door een waarschuwend blik-van-onder-de-wenkbrauwen. Grauw kan heel goed zó kijken dat je vanzelf ophoudt.

Grauw kan veel dingen heel goed. Alleen plezier, daar weet -ie niks van. Wat dat betreft verslaat Groezel hem op alle fronten. Films, muziek, dansen, games – dat is allemaal onbekend terrein voor Grauw. Maar Groezel gaat hem dat verder niet onder z’n neus wrijven. Hij heeft Grauw liever in een niet al te slecht humeur.

Groezel is in niet veel dingen erg goed. Alleen in plezier hebben. Vooral in muziek, ook al is die dan niet zoals vroeger. Maar elektronische muziek is beter dan geen muziek. Zonder dat zou hij het niet uithouden hier in het controlekantoor, met Grauw als enig gezelschap. Groezel zet het volume wat harder en beweegt zachtjes mee op zijn stoel. Zijn stoel heeft een veer; een grote spiraal onder de zitting waarmee hij alle kanten op kan wiebelen. Hij heeft deze stoel speciaal laten maken, op kosten van de overheid. Dat zijn zo de voordelen van een belangrijke baan, zelfs al ben je er niet al te best in. Maar dat laatste weet verder niemand, behalve Grauw – en die houdt er zijn mond wel over. Die heeft Groezel veel te hard nodig om het saaie werk op te knappen, zodat hij zelf lekker

belangrijke boeken kan lezen en zich geleerd voelen.

Groezel gaat er eens goed voor zitten wiebelen. ‘Audio-Visual, mmm...’

## DE OVERGANG

Na de meditatie gaat Toon niet verder met Audio-Visual, hoewel hij niets liever zou willen – hij is erg nieuwsgierig naar de rest van het spel. Vooral naar het rondrijden op de Aarde, het volgende level. Zoals iedereen in OverAarde is hij gefascineerd door fantasieën over hoe de wereld eruit zou kunnen zien. En de geluiden van de verschillende soorten weer – regen, onweer, storm en al dat soort dingen die hij alleen kent uit verhalen, films en spelletjes – die geluiden hebben altijd iets in hem opgeroepen, een verlangend gevoel in zijn buik. Blijkbaar kun je verlangen naar iets wat je nooit hebt meegemaakt.

Maar na de Meditatie gaan ze eten, en daarna zeurt zijn kleine zusje Deleta hem net zo lang aan zijn hoofd tot hij Flip-Flap met haar speelt, wat hij haar altijd laat winnen omdat ze anders nóg een spelletje wil, en nóg een, net zo lang tot ze gewonnen heeft of gaat schreeuwen en slaan. Dus kan hij haar beter meteen laten winnen. Dan heeft hij tenminste weer tijd voor dingen die hij zelf leuk vindt – zoals Audio-Visual bijvoorbeeld.

Maar zodra hij in het spel wil inloggen begint het verbods-signaal te knippen.

Hij klikt erop.

HUISWERK NIET AF. SPEELVERBOD.

Hij kreunt zachtjes – helemaal vergeten! Geschiedenisproefwerk morgen...

Hij klikt naar Tint:

- > Kan niet spelen, moet huiswerk doen
- > Megabalen. Later nog?
- > Wordt wel morgen denk ik
- > Ok – pech. Tot morgen!

De rest van de avond gaat op aan de Overgang – de periode in de geschiedenis waarin de mensen na twee jaar in de schuilkelders werden opgehaald door helikopters en naar hun nieuwe huizen gebracht, waar de computers op hen wachtten die van toen af aan hun enige middel van contact met anderen zouden zijn. De twee voorafgaande jaren waren, zo heeft Toon voor het vorige proefwerk geleerd, besteed aan de bouw van de stralingsvrije huizen, en het buizenstelsel



voor vervoer van voedsel en andere dingen die mensen nodig hadden. De mensen die alles hebben gebouwd zijn nu dood, bezweken aan de straling. Zij hebben hun leven geofferd voor het voortbestaan van de mensheid.

#### VRAGEN:

1. Wat waren de verbeteringen voor de mensen toen ze in de huizen gingen wonen, vergeleken met de tijd in de schuilkelders?

– Ze kwamen via de computer weer in contact met de rest van de wereld.

– Ze konden beginnen met het opbouwen van het Web als informatie-systeem.

– Ze hadden genoeg te eten.

– Ze verveelden zich niet meer omdat er spelletjes, films en muziek waren om zich mee te vermaken. En natuurlijk school voor de kinderen en werk voor de volwassenen. En de dagelijkse toespraak van Megamag, met de Meditatie.

2. Wat waren de gevolgen van de straling voor de levenswijze van de mensen, in vergelijking met het leven vóór de Spiraal?

– Doordat er niet genoeg energie was om veel lucht te verversen, konden mensen alleen in kleine ruimtes verblijven...

Toon valt bijna in slaap voor het scherm. Dit is allemaal zulke bekende kost, en niet erg opwekkend bovendien. Hij moet zijn hersens echt dwingen zich te concentreren op wat hij heeft geleerd over straling, energie en al dat soort woorden waarmee dingen benoemd worden die je niet kan zien, maar waarvan verteld wordt dat ze er zijn – ergens, in de lucht, om ons heen.

Uiteindelijk heeft hij alle vragen beantwoord, en is het al laat. Hij drukt op 'bewaar' en zet de computer in de slaapstand. Computers mogen nooit helemaal uit, voor het geval er een Alarm komt – het is de enige manier waarop mensen gewaarschuwd kunnen worden voor gevaar. Al is er veel minder brand, geweld en ziekte in een wereld waarin mensen elkaar nooit ontmoeten, er kan nog altijd een orkaan komen, een blikseminslag... Niet alle gevaar is helemaal uitgebannen in OverAarde.

Vóór Toon in slaap valt ziet hij de onderzeeër voor zich en probeert zich het geluid voor de geest te halen dat erbij hoorde. Dan zinkt hij weg in de zee van de slaap.

Tint had haar huiswerk al af.

*Jammer dat Toon geen tijd heeft... ik ben zo benieuwd naar de volgende fase, naar hoe de Aarde eruit ziet! De 3-D van de zee was al super-reëel. Hoe alles vervormde in die gol-*

*ven, en hoe die versnelde als er een object aankwam. En dan de kleuren! Zo helder en glanzend, bijna alsof ze nieuwe kleuren hebben uitgevonden. Ahh, ik heb zin om ze weer te zien. Zal ik iemand anders klikken om tegen te spelen? Nee, dat is flauw tegenover Toon. We hadden nog niet eens de Aarde bereikt. Trouwens, er is geen betere tegenstander dan hij, wat geluid betreft – hij is een expert.*

*Nou, dan maar een tekenprogramma. Kijken of ik die onderwaterwereld kan namaaken. Waterverf-programma lijkt me wel wat. Hoe die onderzeeër recht op ons af door het water brak...*

Ze schildert de hele avond, en als de moeder voor de derde keer roept dat ze nu ècht naar bed moet, lijkt het scherm aardig op de beelden van Audio-Visual.

*Morgen ga ik er beweging bij maken, kijken of ik die golven erin kan brengen.*

Als ze in bed ligt en haar ogen dichtdoet spoelen de kleuren langs haar netvlies alsof ze in de onderzeeër zit en door het water zoekt. Terwijl ze de slaap in drijft vermengen alle kleuren zich en worden een nieuwe kleur, een kleur die ze wel zou willen schilderen...

## DE STILTE

De ruimte is eindeloos, gevuld met stilte.

Stilte om je heen, stilte in je hoofd.

Stilte als zachte watten die alles omhullen, en je zachtjes wiegen tot je helemaal rustig bent.

Oro heeft nooit gedacht dat er zo'n soort van stilte bestaat.

Terwijl zijn ruimteschip geruisloos voortzoekt tussen de sterren denkt hij aan thuis – aan alle geluiden waaraan hij gewend was, en hoe ze klonken, ooit.

Het geguif van de wind in de bomen, en de regen die gruttert op de daken en op de grond.

Het gegloks gloks van het water in de beekjes of het golzeren van de woeste zee, als het hard waait.

Het gnusperende vuur in de haard.

Het gristeren in de struiken van een dier dat plotseling wegschiet, als je er vlak langsloopt.

En dan de geluiden van alle dieren zelf. Gegwitter, gegroes, geglutter, gewoon. Oro probeert zich alle dieren die hij kent te herinneren, en de geluiden die ze maken. Ondertussen beweegt zijn ruimteschip zich onvermoeibaar voort, verder en verder weg van zijn thuisplaneet Audion.

## DE DUISTERNIS

De ruimte is eindeloos, gevuld met duisternis.

Een zachte, donkere duisternis waarin je ogen wegdrijven als in een diepe zee.

Het voelt als fluweelsel, denkt Oga. Mijn ogen slapen in een bed van fluweelsel, en dromelen van licht en vormen en kleuren.

Terwijl haar ruimteschip als een lichtflits door het donker zoeft denkt ze aan thuis en aan de kleuren die er overal te zien waren. Toen alles nog een kleur had.

De floewe lucht, natuurlijk, die 's avonds als de flins onderging verandert in een bewegend schilderij van vloeibaar farinjo en fluis en faloen, met die vlamme flins er middenin.

En alle soorten van fjoer die er bestaan, van de bomen en de planten en het gras.

En dan de bloemen, die het gras doorspikkelen met alle kleuren van de regenboog, van zachtfloew tot knalfluis tot diepfaloen.

Oga denkt aan het grasveld met bloemen achter haar huis, met de vijver waar ze soms uren lag te kijken naar alle kleuren, en het licht dat danste over de golfjes in het water.

Ondertussen voert haar ruimteschip haar elke seconde verder weg van Visian, haar thuisplaneet.

## HOE LANG DUURT DE RUIMTE?

Gloppie nog aan toe, denkt Oro – zou 't nog lang duren?

Wel apart, hoor, die stilte. Voor 'n tijdseltje. Maar naarmatels het tijdseltje langer duurt toch wel 'n beetje erg... eh, stil. Saai.

Gloos, zouden ze zeggen op Audion.

Als er iemand was om 't tegen te zeggen. Jammer dat het niet mogelijk is om te praten tijdens het vliegelen. Zo helemaal alleen in zo'n ruimteschipsel is ook niet alles. 't Is allemaal wel reuze spannend natuurlijk, en nodig en noodzakelijk en zo...

Maar ik begin nu wel te verlangelen naar verandering van omgeving. 'n Beetje gloent onder mijn voeten, bijvoorbeeld.

Ik ben wel heel benieuwd naar die planeet waar ik heen ga. Het klinkt erg mooi allemaal, maar ja, dat is van horen zeggen. En dingsels veranderen, daar zijn we zo langzamerhand wel achter.

Jeetje, ik hoop dat het automatische pilootsel goed staat afgesteld. En dat die planeet niet ondertussen een stukje verschuifeld is. Zou -ie nog wel bestaan, eigenlijk?

Fleutjeflut, zucht Oga – ik ben nu wel ‘n tijdsel onderweg, volgens mij.

Wel indrukwekkelend, hoor, die duisternis om je heen. Maar een mooie flins-  
ondergang is toch ook niet weg. Dan zou ik ook meteen weten welk tijdsel ‘t  
ongeveer is.

Want er is hier niemand om dat aan te vragen. Niet dat ‘t wat uitmaakt. Maar  
toch vervelend dat zowel de radio als de telepathie-golven niet doordringelen  
zolang je in beweging bent. Gewoon ‘n beetje kletselen zou wel fijn zijn.

Over die planeet bijvoorbeeld, waar ik naar onderweg ben.

Hoe zou die eruit zien? Ik ben zo benieuwd. Het schijnt allemaal superfloei-  
er te zijn daar, maar je gelooft die dingels niet voor je ‘t ziet... Je weet ‘t maar nooit.

Misschien is het daar intussels ook wel veranderd, wie zal ‘t zeggen. Ik hoop  
maar wel dat -ie er nog steeds is, anders kan ik wel eindeloos blijven doorvliege-  
len!

Ik zou toch wel de goede kant op gaan?

Sterrelen, sterrelen en nog ‘ns sterrelen, het lijkt wel of er nooit ‘n eindsel aan  
komt...

En misschien is dat ook wel zo, denkt Oro moedeloos. Waar is nu toch die ène  
ster, die Zon, waar de planeet bij hoort waar ik naar op weg ben? En waarom...

Hee, wat is dat? Dat is toch geen ster – of wel? Maar wat weinig lichtsel geeft  
-ie, ‘t lijkt wel of het...

Hee, daar komt wat! Oga wrijft haar ogen uit. Zou dat misschien eindelijk die  
Zon-ster zijn? Maar sterrelen zijn *nooit* blauw, altijd geel... zou dit misschien...  
Goh, dat is toch niet – ik vlieg er recht op af, lijkt wel...

Glopperdegloep, het komt steeds dichterbij... Gaat dit wel goed? Zo dadelijk,  
eeh...

Fleuterdeflipflap, dit ziet er niet best uit – Als dit zo doorgaat, dan vlieg ik er  
nog... O jee!

AAAARRRGH! WHOOOOW! ZZZWOIINNG!!!

Gloef, wat 'n raar geluidsel was dat, denkt Oro – zoiets heb ik nog nooit gehoord.

En wat is er nou toch gebeurd, ik dacht dat ik ergens recht op af vliegelde...

Zou ik 't soms gedromeld hebben? Dat krijg je van al die ruimte. Dan ga je spoken zien. Nou, ik ben wel geschrikkerd, hoor. Ik moet even bijkomen. Glup, glup zeg!

Floink, denkt Oga – wat 'n lichtflitsel, zoiets heb ik nog nooit gezien. En wat wàs dat toch, kwam er niet iets op me af? Maar nu is er niks te zien. Hoe kan dat nou, zie ik soms sterreltjes, zo langzamerhand? Fluts, fluts... effe rustig aan nu...

Zeg, vlieg ik eigenlijk nog wel? Of – of, ben ik soms al...?

## DROOM

Luid kreunend rekt Toon zich uit, tot in zijn tenen die onder het dekbed vandaan komen. Hij gooit het hele dekbed van zich af, hij heeft het warm, zijn haren plakken. Terwijl hij overeind gaat zitten en zijn benen over de rand van het bed zwaait flitst er een geluid door zijn hoofd, een soort gezoem dat hij ergens van kent... Het verdwijnt meteen weer, zeker iets wat hij gedroomd heeft, hij droomt wel vaker van geluiden.

*O ja, Audio-Visual!* Meteen is hij klaarwakker. Opwinding tintelt door zijn hele lichaam, en doet hem opspringen om de computer op 'wakker' te zetten. Terwijl het scherm oplicht klinkt de stem van zijn vader onderaan de trap:

'Toon! Ben je wakker? We gaan zo ontbijten!'

'Jahaa!' roept hij terug.

Terwijl hij de trap afloopt herinnert hij zich het geschiedenis proefwerk.

*Gigaflip, dat kost me de hele ochtend. Kan ik vanmiddag Tint pas klikken.*

Langzaam komt Tint terug in de wakkere wereld, ze heeft heel diep geslapen lijkt wel. En er wàs iets, een droom... vaag komt haar een beeld voor ogen, iets met de lucht... Ze blijft doodstil liggen om het beeld niet te verjagen, probeert iets terug te halen van de droom waar het beeld vandaan komt. Maar dan klopt haar moeder op de deur en doet 'm meteen daarna open. Daar heeft ze toch zo'n *bekel* aan, als ze niet wachten na het kloppen! Wat heeft kloppen voor zin als je

niet wacht tot iemand 'ja' roept?

'Kom je eten zo, liefje?' – met een veel te wakkere stem voor de ochtend.

Ze mompelt: 'Ja zo, ik kom er zo aan'. Als de deur weer dicht gaat duwt ze haar gezicht in het kussen. Die droom is nu wel helemaal verdwenen.

## CONTACT?

Oga: 'Hallo Oro, ben je ook gelandeld in iets blauw-groens?'

Oro: 'Ja, er in beland, toen ging ik vanzelf weer naar boven en nu drijf ik er op. Een groot oppervlaksel dat een beetje op-en-neer deint. Hoe zit 't met die kinderen? Heb jij al contact?'

Oga: 'Ik dacht van wel net, maar ze weten het niet meer. Hoe kan dat nou?'

Oro: 'Het was in hun droom. Misschien dat hier op Aarde het droom-leven en het wakker-leven geen weet van elkaar hebben. Dat het twee afzonderlijke levens zijn.'

Oga: 'Wat gek. Die hebben toch altijd met elkaar te maken.'

Oro: 'Ja, bij ons. Maar alles is anders hier. Volgens mij doen ze alles met computsels. Misschien kunnen ze helemaal niet meer denken zonder computsels.'

Oga denkt na.

'Hmm. Misschien dat het leven overdag, met computsels, zó anders is dan het droom-leven, dat ze dan op een andere manier denken. Daarom herinnerelen ze zich hun droom niet.'

Oro laat dit idee even in zijn gedachten rondgaan.

'We moeten ze weer in een droom-manier van denken zien te krijgen. Zodat ze zich ons herinnerelen. Anders zullen ze nooit aan elkaar vertellen wat ze gedromeld hebben. En dan zullen ze nooit ontdekken dat ze hetzelfde gedromeld hebben. En dan zullen ze nooit begrijpen dat 't een èchte droom was.'

Oga: 'Ja. Een droom-manier van denken... zoals wanneer ik schilder...'

Oro: 'Ja, en zoals wanneer ik muziek maak. Dat is het! Maar hoe...'

Oga: 'Het Audio-Visueel spel. We moeten ze via de computsel bereiken.'

Oro: 'O ja – natuurlijk.'

## HERINNEREN

Als hij zijn ultraflakes op heeft, rent Toon weer naar boven.

'Wat een haast!' zegt zijn moeder verbaasd als hij langs haar stormt in de gang.

'Ja – geschiedenisproefwerk. Leuk!' roept hij over zijn schouder.

‘Jaja. Nieuw muziekspelletje zeker,’ denkt zijn moeder die hem al twaalf jaar kent.

Hij vliegt door de vragen heen. De haast maakt hem besluitvaardig – bij vragen waar hij anders lang getwijfeld zou hebben tussen twee antwoorden, neemt hij nu gewoon het eerste dat hem logisch lijkt. Het hele proefwerk komt hem als erg onbelangrijk voor. Dat heeft hij wel vaker, maar meestal houdt hij zichzelf voor dat hoge cijfers hem zo snel mogelijk door de leerdraad zullen slepen – waarna hij zijn tijd eindelijk alleen nog maar aan leuke dingen zal gaan besteden. Aan het maken van muziekprogramma’s, bijvoorbeeld.

Vandaag wil hij alleen maar dat het proefwerk af is. Audio-Visual wacht.

Tint is bezig met Herkenning van Computer Virussen en Wormen, een saaie lijst namen met beschrijvingen erachter. Ze kan haar gedachten er niet bijhouden. Ergens ver weg in haar hoofd schemert een beeld dat om aandacht roept – maar zodra ze probeert te onderscheiden wat het is, verdwijnt het in een dichte mist. Gek. Meestal is ze juist heel goed in het herkennen van beelden in haar hoofd. In ieder geval beter dan in het herkennen van Wormen en Virussen. Ze zou willen dat Toon nou eindelijk eens klikte. Hij heeft zeker een proefwerk, dat ‘t zo lang duurt. Hij zit een draad verder dan zij, daar hebben ze meer proefwerken.

Ze wil net opstaan om iets te drinken te halen als het praatvenster oplicht. Toon.

> Tint! Wees-in, wees-in, wees-in!

> Ben ik. Spelen?

> Absoluut

> Vanaf waar we waren?

> Uiteraard

> Oké

Ze loggen in. Het spel begint in de zee – precies waar ze het afgebroken hadden. Ze hebben nog net tijd om de onderzeeër te ontwijken. Even inkomen, denkt Tint – hoe was het ook weer. Maar ze krijgen geen tijd om in te komen, want al snel merken ze dat ze omhoog gaan, ze stijgen richting wateroppervlak. Het water wordt lichter blauw, en er zijn geen vissen of andere objecten meer. En ze blijven stijgen, en stijgen, en voor ze het weten zien ze boven zich ineens... de lucht!

Tint krijgt een schok van herkenning. Dit was het beeld dat de hele ochtend in haar hoofd heeft rondgedoold zonder een plek te vinden. Logisch! Ze heeft de lucht nog nooit boven zich gezien. De lucht, met wolken en alles bewegend boven haar, oneindig groot – zo anders dan in spelletjes en tekenprogramma's, zo levend, zo... echt!

Ineens begint haar gezichtspunt te verschuiven; het is alsof het scherm draait. Nu ziet ze de zee, met de lucht erboven. Ze kijkt naar beneden, ziet de grond – lichtbruin glinsterend zand, met twee voeten. Haar eigen voeten?

Ze kijkt weer op. In de verte glanst iets boven het water. Het wordt groter, komt dichterbij... dan staat het beeld stil. Het duurt een paar seconden voor ze dat beseft, en op dat moment verdwijnt het hele beeld. Ervoor in de plaats is een wit scherm waarop staat:

*Teken het laatste Beeld.*

Bij Toon komt de schok als hij het geronk van het ruimteschip hoort – hetzelfde geluid als dat waarmee hij vanochtend wakker werd. Hij voelt zijn oren als het ware groter worden, alsof ze opengaan – ze nemen het geluid in zich op, het komt zijn hoofd binnen, en dan... stopt het.

Er is alleen nog een leeg scherm waarop staat:

*Maak het laatste Geluid.*

Ze zijn allebei verrast door deze opdracht – iets wat je vóór je ziet of hoort namaken is al moeilijk; laat staan iets wat je je alleen herinnert. Maar ja, het is tenslotte een leerspel. Ze gaan aan de slag.

Ze merken dat de mogelijkheden nu uitgebreid zijn. Tint kan met het stuur tekenen, net zoals ze dat gewoonlijk met haar muis-pen doet. Ze maakt lijnen, die als vanzelf de zee worden, met de lucht erboven. Dan begint ze aan het glimmende ding dat ze zag in het water. Tot haar verbazing worden het er twee. Het lijkt wel of iets haar vertelt wat ze moet tekenen. Of beter gezegd, alsof iets haar hand stuurt. Met ogen groot van verbazing volgt ze de lijnen die het stuur haar laat maken.

Dan begint ze aan de kleuren, met het toetsenbord. Feilloos weet ze de kleurtinten te vinden. Het voelt bekend, als een herinnering.

Toon heeft ondertussen ontdekt waar de verschillende soorten geluid zitten. Met zijn stuur beweegt hij over het scherm. Daar waar zojuist de zee was hoort hij het geruis van golven. Met de toetsen kan hij het bijstellen tot de juiste toon-



hoogte. Het is alsof hij dit al jaren doet, zo makkelijk gaat het. Dan de lucht, met het geluid van de zeemeeuwen. Dat is iets lastiger, omdat er tussenpozen zitten in hun gekrijs. Hij moet snel reageren. Uiteindelijk lukt het – nu hoort hij de zee en de zeemeeuwen. Dat begint er al op te lijken. Wat was er nog meer? O ja, het gezoem natuurlijk, als het ronken van een motor. Hij zoekt het op op het scherm. Daar is het, het geluid zwelt aan, het vult zijn hele hoofd, tot het bij een plek aankomt waar... hij zich herinnert.

## ONTMOETING

Ze staan tegenover elkaar op het strand. Hoog boven hen in de lucht krijsen een paar zeemeeuwen, maar Toon schenkt er geen aandacht aan. Hij kijkt naar Tint. Hij weet dat zij het is, hoewel ze er heel anders uitziet dan haar avatar. Toch klopt hoe ze eruit ziet bij hoe hij zich haar heeft voorgesteld. Ze is mager en net zo groot als hij, met lang, warrig haar. Een grappig, rond gezicht met oplettende, heldere ogen. Die net zo nieuwsgierig naar hem kijken als hij naar haar.

Toon ziet er ook heel anders uit dan de blonde, breedgeschouderde held waar hij zich twaalf jaar lang voor heeft uitgegeven. Maar Tint lijkt net als hij geen moment te twifelen wie die jongen met sproeten en piekhaar en lang uitgegroeide armen en benen is. Ze kennen elkaar al jaren en blijkbaar weet je dan toch meer van de ander dan je wist. Toch is het heel gek om ineens tegenover elkaar te staan. En nog wel bij de zee... onder de open lucht!

‘Dromen we?’ vraagt Toon.

‘Hoe kun je dat weten?’ vraagt Tint.

‘In je arm knijpen,’ zegt Toon. Ze doen het allebei. Hun armen voelen niet als droom-armen. Ze kijken elkaar weer aan.

‘Mag ik in jouw arm knijpen?’ vraagt Tint.

‘Oké.’

Tint pakt Toons’ arm. Dat is een heel vreemde ervaring. Ze realiseert zich dat ze nog nooit de arm van een ander kind heeft gevoeld. Ze buigt en strekt hem alsof het een onbekend voorwerp is.

‘Noem je dat knijpen?’ vraagt Toon. Tint pakt met beide handen zijn bovenarm en knijpt zo hard ze kan, met al haar vingers diep in zijn vel.

‘Auww!’

‘Volgens mij ben je echt.’

Dan klinkt naast hen een geluid dat ze allebei nog nooit hebben gehoord. Een

lage, ronkende zoem met een hoge boventoon.

Allebei tegelijk kijken ze opzij naar de zee en de lucht.

Twee glanzende dingen naderen over het water, en komen recht op hen af. Ze stralen licht uit, maar er zijn geen lampen te zien. Het lijkt er meer op dat ze van binnenuit licht geven. Daardoor is moeilijk de precieze vorm te zien, maar ze zijn in ieder geval rond, zonder vleugels. Geen vliegtuigen.

Het vreemde is dat Toon en Tint niet verbaasd zijn. Terwijl het toch niet elke dag gebeurt dat ze aan het strand staan, en al helemaal niet terwijl er twee ruimteschepen op hen afkomen. Wel in spelletjes, natuurlijk – maar dan staat degene waar je mee speelt niet in levende lijve naast je, en zijn de zee en de lucht niet zo, niet alsof...

De ruimteschepen glijden het land op en komen vlak vóór hen tot stilstand. Hun licht dooft nu, waardoor het materiaal waarvan ze gemaakt zijn beter zichtbaar is. De één is zilver en de ander goud. De zon laat zoveel sterretjes van ze af spetteren dat Toon en Tint met hun ogen knipperen.

Het is ineens heel stil nu het geronk is gestopt. Op de achtergrond is alleen het geruis van de zee te horen.

In beide ruimteschepen gaat een deur open.

Door beide deuropeningen komt iemand naar buiten.

Twee grote ogen staren naar hen.

Twee grote oren wapperen in de wind.

De ruimtewezens draaien hun hoofden naar elkaar toe, bestuderen elkaar voor een ogenblik en draaien dan hun hoofden weer terug richting Toon en Tint, die vol verbazing terug staren. Een tijd lang staart iedereen naar iedereen. Dan krijgt Toon het gevoel dat iemand nu iets zou moeten doen, omdat ze anders nog uren lang zo naar elkaar zullen blijven kijken.

Hij fluistert tegen Tint:

‘Misschien moeten we ze uitnodigen.’

‘Hoe bedoel je?’ fluistert Tint terug.

‘Nou, iets zeggen – dat ze naar beneden kunnen komen of zo. Ik begin pijn in m’n nek te krijgen van dat omhoog kijken.’

‘Maar hoe weet je dat ze niet gevaarlijk zijn?’

‘Dat zie je toch zo?’

De ruimtewezens hebben dit gesprek met grote belangstelling gevolgd. De ene met de ogen tuurt ingespannen naar hun monden, met half toegeknepen oogleden. De ander heeft allebei de oren in hun richting gespitst. Ze zien er

inderdaad niet erg gevaarlijk uit, eerder grappig en aandoenlijk.

Tint haalt diep adem en doet een stap naar voren. De ogen en oren volgen dit oplettend en afwachtend.

‘Welkom!’ zegt Tint. ‘Op onze, eh... mooie wereld!’ Ze maakt een breed gebaar over het strand, in de hoop dat dit er uitnodigend uitziet. Het enige effect op de wezens is dat ze elkaar aankijken en dan weer terugkijken naar Tint, die een beetje verlegen wordt en haar schouders ophaalt. De wezens kijken weer naar elkaar en halen dan gelijktijdig ook hun schouders op, houden ze omhoog en kijken weer terug.

Toon moet lachen en doet nu ook een stap naar voren. Hij wijst naar de ruimtewezens terwijl hij zegt: ‘Jullie. Kom hier!’ en wijst dan op de grond vóór hem.

De wezens kijken weer naar elkaar. Dan, in een oogwenk, schieten ze dwars door de lucht en landen voor de voeten van Toon en Tint die hier zo door worden overrompeld dat ze achterover in het zand vallen. Dit vinden de ruimtewezens bijzonder grappig, ze hoppen op en neer van plezier en maken plofgeluidjes.

Toon en Tint krabbelen overeind. Ze blijken groter te zijn dan de wezens. Toch deinst Tint een beetje terug als de ene een hand naar haar uitsteekt (er zitten zilveren haartjes op de rug ervan, en drie lange dunne vingers eraan, zonder haar maar wel zilverkleurig). Het lijkt haar onbeleefd om een hand te weigeren, ze weet dat handen schudden een oud gebruik is bij kennismaking uit de tijd dat mensen elkaar nog echt ontmoetten – en dus steekt ze haar eigen hand ook uit. Maar het wezen pakt niet haar hand maar de mouw van haar trui, en trekt eraan. Daardoor schuift de mouw omhoog en komt haar arm tevoorschijn. Het wezen strijkt met een vinger over de arm.

‘Lekker stofje,’ zegt het wezen.

‘Stofje?’ Dat is mijn arm!’ zegt Tint verontwaardigd. Dan is ze pas verbaasd:

‘O, maar je spreekt onze taal!’

‘Natuurlijk!’ Het wezen kijkt trots. De andere, die goudkleurig is, is Toon aan het onderzoeken, het legt zijn enorme oor op Toons borst en luistert met gesloten ogen. Dan kijkt hij verheugd op.

‘Hart-slag!’ zegt hij.

‘Hoezo, hartslag?’ Toon doet een stapje achteruit, hij vertrouwt het niet helemaal.

‘Ja, hart-slag. Je hart slaat snel!’

Dat is zo, van de opwinding slaat zijn hart sneller dan normaal. Want dit is toch haast ongelooflijk, twee echte ruimtewezens ontmoeten op een echt strand

– hoe kan dit allemaal?

‘Hoe komen jullie hier?’ vraagt Toon.

‘Met het ruimteschipsel,’ zegt het ogen-wezen. ‘Dat zag je toch?’

‘Maar... hoezo dan? En hoe kan je onze taal spreken?’ vraagt Tint.

‘Geleerd. In een Vertaal-droom,’ zegt het oren-wezen.

‘Vertaal-droom?’ vraagt Toon. Ze knikken.

‘Ja, het is wel even wennelen,’ zegt het ogen-wezen. ‘Thuis op Visian beginnen alle woorden met ‘ff’. Fluis op Flisian, zouden wij zeggen.’

Het oren-wezen knikt; zijn oren flapperen.

‘Op Audion begint alles met ‘gl’. Glaar dat glouden jullie niet glerstaan.’

Toon en Tint kijken elkaar verbaasd aan.

‘Audion?!’ zegt Toon.

‘Visian?’ zegt Tint.

‘Audio-Visual!’ roepen ze tegelijk. De wezens wiebelen goedkeurend met hun hoofden.

‘Dat durelde even.’

‘Beter later dan nooit.’

‘Ik heet Oga,’ zegt de ene.

‘Ik ben Oro,’ zegt de andere.

Tint en Toon kijken hen verbijsterd aan. Nu beginnen de verschillende werelden wel erg door elkaar te lopen – wat is een spel en wat is echt? Of is dit allemaal toch een droom?

‘Oga begint niet met ‘Fl’ zegt Tint, alsof dat op dit moment enorm belangrijk is.

‘Het is een vertaling,’ zegt Oga. ‘Eigenlijk heet ik Flioidrajnla. Letterlijk vertaald: ‘Lijnen tot leven gewekt.’

‘En ik Glwandrzjano,’ zegt Oro. ‘Klank die ver draagt’ betekent dat. Maar Oro is wat makkelijker voor jullie denk ik.’

‘Hebben jullie ook namen?’ vraagt Oga beleefd.

‘Tint,’ zegt Tint.

‘Toon,’ zegt Toon. Dan is het even stil. Hun hoofd draait op volle toeren van alle informatie.

‘Zullen we gaan zitten?’ stelt Toon voor.

Het zand is lekker zacht en warm aan hun vingers. Tint en Toon hebben nog nooit zand gevoeld. Vreemd voelt het. Nog vreemder is de manier waarop Oga en Oro gaan zitten. Ze zakken naar beneden alsof hun benen van elastiek zijn.

Allebei hebben ze een rond, heel fijn behaard bovenlijf met lange, dunne armen en benen eraan. Ze lijken wel wat op elkaar, hoewel de één goud is met grote oren en de ander zilver met grote ogen.

‘Maar hoe zit dat dan?’ vraagt Tint. ‘Bestaan Audion en Visian dan echt?’

‘Zo echt als wij hier zijn,’ zegt Oga. Haar grote ogen schitteren om hun verbazing.

‘Maar... hoe kan het dan dat wij er nog nooit van gehoord hebben?’ vraagt Toon.

‘Jullie hier weten óók niet alle wetens!’ zegt Oro. ‘Of dacht je dat soms?’

‘Nee, dat weet ik heus wel,’ zegt Toon. ‘Maar hoe kan er dan een spel over jullie bestaan – dat is toch een beetje erg, eh...’

‘Toevallig?’

‘Ja, toevallig. Precies. Kennen jullie dat spel?’

‘Kennen? Wij hebben het gemaakt,’ zegt Oga trots.

‘En in jullie computers gestopt,’ zegt Oro nog trotser. ‘Dat viel nog niet met ons mee,’ voegt hij eraan toe. ‘Die zijn goed beveiligerd, zeg!’

‘Ja, dat zal wel,’ zegt Tint afwezig. Ze is aan het nadenken.

‘Maar zijn jullie dan uit dat spel gestapt of zo? Ik snap er nog niks van!’

‘Het spel was een soort voorbereiding,’ zegt Oga. ‘Om jullie hersens op ons in te stelleren.’

‘Waarom dan?’ Toon vindt het allemaal erg merkwaardig.

‘Om ons te helpen met bepaalde dingen te zoeken,’ zegt Oga

‘Zoeken? Wat zoeken?’

‘Kleuren.’

‘En geluiden. Die van jullie planeet, van de zee en het bos.’

‘Maar dat kan niet. We kunnen niet naar buiten. Overall is straling.’

‘Maar we zijn *nu* toch buiten?’ Oga’s ogen kijken hen beurtelings aan, rond en vragend.

Toon en Tint voelen zich een beetje duizelig – dit zijn teveel vreemde dingen tegelijk. Ja, ze zijn inderdaad buiten op het strand – dat kán toch helemaal niet? En hoe komen ze hier eigenlijk verzeild?

De wereld wordt wazig om hen heen. Steeds waziger, tot alles weg is, en ze zich terug voelen glijden naar de wakkere wereld.

## EEN DROOM?

Toon knippert met zijn ogen en ziet het computerscherm. Het is leeg, maar er klinkt geruis van golven en gekrijs van zeemeeuwen. Heeft hij geslapen? Het lijkt wel of hij wakker is geworden uit een droom – een hele heldere, dat wel. Het lijkt alsof hij zich alles precies kan herinneren.

*Wauw! Wat een megagave droom was dat! Dat moet Tint horen!*

> Tint – ben je daar?

> ja, wel weer. Geloof ik

> ik heb net een gigantische droom gehad. Jij kwam er ook in voor.

> toch niet dezelfde droom als die van mij, waar jij ook in voor kwam?

> hè? Over ruimtewezens?

> van Audion en Visian, ja

> WOOWWWWWWW!

> zeg dat wel

> en we waren op het strand

> ja. Daarom werden we wakker

> hoe bedoel je?

> nou, omdat we het niet snapten, dat we daar waren. Toen vielen we eruit

> uit de droom?

> ja

> misschien wel ja. Ongelooflijk! Misschien zijn ze wel ECHT

> misschien wel. Denk ik

> maar wat komen ze hier dan doen?

> weet ik het. Dat moeten we uitvinden. Maar hoe?

> door verder te dromen

> o ja, natuurlijk!

> waarom denk je dat ze echt zijn?

> omdat jij hetzelfde gedroomd hebt

> hoe weet je dat? Vertel eens

> nou, we waren dus op het strand...

Ze wisselen hun belevissen uit. Inderdaad hebben ze precies hetzelfde meegemaakt, hoewel ze de dingen soms net iets anders gezien of gehoord hebben. Maar de grote lijnen komen overeen. Wat zou de reden kunnen zijn voor ruimte-

wezens om kleuren en geluiden te zoeken?

> van het bos en de zee, zei die ene. Misschien hebben ze zelf geen natuur?

> nou ja, wij ook niet echt. In ieder geval kan je er niet naartoe

> blijkbaar wisten ze dat niet. Hebben ze niet bijgehouden wat hier allemaal gebeurt

> maar ze kunnen zelfs in onze computers komen!

> ja, dat is waar. Maar misschien kunnen ze er alleen dingen instoppen, en niks eruit halen

> hoe hebben ze dan onze taal geleerd?

Zo gaan ze door, urenlang, totdat het avond is en tijd voor de Toespraak.

Die kunnen ze allebei niet erg goed volgen, hun hoofd zit te vol met gedachten en vragen. En tijdens de meditatie zie ze steeds de gezichten van Oro en Oga voor zich, met knipperende ogen en wapperende oren.

Dan is het etenstijd, en daarna hebben ze allebei nog nooit zo'n haast gehad om in bed te komen. Slapen! Dromen!

## **'DAT IS EEN BEETJE VREEMD'**

'Grauw!'

'Wat is er *nou* weer?!

'Nou weer? Ik heb in geen uur wat gezegd!'

'Het gaat me niet om de frequentie, maar om de intonatie.'

'Huh? De wat en de wát??'

'Laat maar. Wat is er?'

'Laat maar. Zo hoeft het voor mij niet. Ik bel de baas wel.'

'Groezel, je hebt me nu al uit mijn concentratie gehaald. *Wat is er?!*'

Groezel haalt met een pruilgezicht zijn schouders op. Hij wuift richting beeldscherm.

'Een vreemd gesprekje. Tussen dat meissie van laatst en haar vriendje.' 'Welk meisje van laatst? Wees toch eens precies. Heb je nou in al die jaren niets over me geleerd. Ik moet precieze gegevens hebben, anders weet ik niet waar je het over hebt.'

'Over dat meisje van Audio-Visual. Weet je nog – dat spel wat ik niet kon vinden...' 'Ja, ik weet 't weer. Je zou het in de gaten houden.'

'Ja, nou, dat doe ik dus. Ik heb al d'r gesprekken gevolgd. Waren er niet zoveel

trouwens. Maar deze is vreemd. Over een droom...'

'Dromen zijn altijd vreemd. Daarom droom ik nooit. Ik hou er niet van. Te onlogisch voor mij.'

'Maar zij denkt dus dat haar droom echt is. Over ruimtewezens.'

'Jaja. Een beetje dolgedraaide fantasie. Teveel spelletjes gespeeld?'

'Misschien. Maar haar vriendje denkt het ook.'

'Soort zoekt soort.' Grauw's stem klinkt onverschillig, maar zijn ogen dwalen toch even richting beeldscherm. 'Heb je het gesprek daar?'

'Ja. Het gaat verder – speculaties over wat buitenaardsen hier zouden doen. En dan hier...' hij draait zich naar het scherm toe, 'hier staat: *ze kunnen zelfs in onze computers komen!*'

'Mmm...' Grauw begint iets geïnteresseerder te klinken. 'Dat is een beetje vreemd. Hebben ze het nog over dat spelletje gehad, dat Audio-Visual?'

'Nee.'

'Laat eens kijken.' Grauw leest een stukje. Wat is dit dan: '*van Audion en Visian..?*'

'Hè? O, dat. Waar die ruimtewezens vandaan zouden komen. Nou je het zegt, dat klinkt net als dat spelletje.'

'Je meent het.'

'Ja, nou, ik zag het niet meteen. Is toch anders geschreven: audio/audion, visual/visian.'

'Héél anders, ja. Bijna niet te herkennen.'

'Maak je nou een grapje met me, of wat?'

'Laat maar. Dat maakt toch niets uit voor jou. Stil even, ik lees.'

Na een tijdje kijkt Grauw op. 'Lang gesprek – er komt geen eind aan. Het houdt ze wel bezig.'

'Wat vind je? Een beetje vreemd, hè?'

'Ja. Een beetje.'

'Moeten we Grijsly waarschuwen?'

'Mwah. Klinkt wel een beetje stom. Kindergewauwel over buitenaardsen.'

'Ja, maar hij zegt toch altijd dat *alles* aan hem gemeld moet worden?'

'Ja, ja. Alles wat serieus is.'

'Is dit niet serieus dan – buitenaardsen die in onze computers inbreken!'

'Pfff. Twee getikte kinderen bedoel je. Maar goed, meld jij het maar. Als je denkt dat het belangrijk is.'

'Dat ga ik zeker doen.'



## HOE GRAS VOELT

‘Wat hoog!’ fluistert Tint. Vol ontzag kijken ze op naar de enorme bergtoppen die boven hen oprijzen tegen de blauwe hemel.

‘Zo hoog als de wolken,’ zegt Toon, en inderdaad – sommige van de toppen zijn half verscholen in rafelige, half-doorzichtige wolken. Ze hebben op school geleerd dat wolken heel hoog zijn. Dingen van voor de Spiraal, zoals de lucht en de zee, zijn uitgebreid beschreven in de Voorgeschiedenis. En ook in spelletjes hebben ze vaak genoeg tussen de wolken gevlogen. Maar zoiets als dit uitzicht hebben ze nog nooit meegemaakt. Ademloos kijken ze om zich heen. Hun ogen volgen de grillige vormen van de bergen, nemen alles in zich op: de schaduwen, alle kleuren grijs en bruin en rood, aan de voet van de berg het groen van het gras, en helemaal bovenop witte sneeuw. Dat moet wel sneeuw zijn. Alles ademt een ruige, wilde schoonheid waar ze helemaal stil van worden. Het is sowieso erg stil. Het lijkt alsof het dal van elk geluid is afgesloten, alsof de bergwanden het dal beschermen. Gek, die stilte. Thuis hoor je altijd wel iets. Gepraat. Getik op een toetsenbord. Muziek. Een deur die slaat. Zelfs ‘s nachts hoor je nog het gezoem van de computers en andere apparaten in huis.

Toon voelt hoe zijn oren de stilte in zich op nemen. De stilte heeft haar eigen geluid. Of is dat het geluid in hemzelf, dat hij hoort in de ruimte van de stilte? Een geluid dat ergens binnenin hem klinkt en wat hij nog nooit heeft gehoord omdat het nog nooit zo stil is geweest om hem heen.

Ineens klinkt er geklapwiek, ergens hoog boven hen. Het weerkaatst tegen de bergen en vult het hele dal. Ze kijken omhoog en zien een vogel cirkelen, rond en rond, langzaam zwevend met uitgestrekte vleugels. Het moet het opvliegen geweest zijn wat het geluid veroorzaakte, want nu vliegt hij bijna geruisloos. Alleen in de verplaatsing van lucht is een licht geruis te horen, en misschien verbeelden ze zich dat zelfs maar. Met open mond volgen ze de vlucht van de grote vogel – zo sierlijk, krachtig en schijnbaar moeiteloos.

Toon en Tint voelen in hun lichaam een gewaarwording van vrijheid, alsof ze voor het eerst de lucht om zich heen opmerken, en hoe je daarin kunt bewegen. Tint herinnert zich ineens dat er gisteren, bij de zee, ook vogels waren. Maar door alle gebeurtenissen, door de ontmoeting met Oro en Oga, heeft ze daar helemaal geen aandacht aan geschonken. Ze beschouwde de zeemeeuwen als iets uit een spelletje, behorend bij de achtergrond van een vliegspel op de computer. Maar nu, hier in dit dal, met de ontzagwekkende bergen rondom haar en

de stralend blauwe hemel erboven, en de vogel die daar duikvluchten in maakt, zo helemaal thuis is in de lucht... Waarom heeft ze het gevoel alsof dit *echt* is? Ze buigt zich voorover – haar vingertoppen raken het gras. Gras? Is dit gras? Voelt gras zo? Haar handen strijken erlangs, grijpen erin, ze kijkt naar haar handen die het groene, frisse gras bewegen. Dan gaat ze op haar knieën zitten, brengt haar gezicht ernaartoe en snuift. Zo ruikt gras! Ze laat zich voorover vallen, met haar armen wijd alsof ze de grond omarmt, ze drukt zich tegen de grond aan en ademt diep de frisse geur van het gras in. Vlak voor haar ogen is een waas van groene sprietjes.

Dit zou ik *nóóit* kunnen verzinnen, denkt ze. Naast zich hoort ze Toon bewegen. Ze kijkt op en ziet hem ook in het gras liggen, hij rolt zich om en kijkt haar aan. In zijn ogen weerkaatst het zonlicht. De zon, waar de Aarde en alle planeten omheen draaien. Uit de zon is alle leven op Aarde ontstaan. Zonder de zon had de mens nooit geleefd – hadden zij nooit geleefd. Tint voelt de warmte van de zon, een grote vreugde welt op in haar borst en breidt zich uit door haar lichaam totdat ze het overal in zich voelt, een borrelende vreugde die naar buiten wil. Dan rolt ze zichzelf om in het gras, en om-en-om-en-om, tot ze tegen Toon aan botst. En dan rollen ze samen om-en-om-en-om, en ineens rollen ze heel hard want ze gaan een heuvel af, *oeiii dat gaat hard*, om-en-om-en-*aaab!* Ze komen tot stilstand onderaan de heuvel. Als ze een beetje duizelig opkijken hebben ze allebei in-de-warre haren, een hoogrode kleur en stralende ogen. En ze beginnen te lachen, ontzettend te lachen – ze weten eigenlijk niet waarom en dat is nog het grappigste van alles, dat ze lachen en lachen, steeds als ze elkaar weer even aankijken moeten ze zo ontzettend lachen juist omdat er eigenlijk niet echt iets te lachen valt behalve dan dat lachen zelf heel grappig is en er ook grappig uit-ziet, zo grappig dat ze weer in de lach schieten, en helemaal slap van het lachen worden. Hun buik gaat steeds meer pijn doen, wat eigenlijk niet grappig is maar bijna niet om uit te houden, maar ze kunnen niet ophouden met lachen, ze houden hun buik vast en kijken hulpeloos naar elkaar maar dat ziet er óók alweer zo grappig uit... *o, bellup!*

‘Ze doen hier ook aan lachelen,’ klinkt een stem van ergens boven hen.

‘Ja. Maar het klinkt een beetje anders dan bij ons.’

‘Ja. Een beetje..beLACHelijk!’ Luid gehik en gepuf. Tint en Toon kijken op en zien Oro en Oga heen en weer hoppen op de heuvel waar zijzelf zojuist vanaf gerold zijn. Dan komen ze door de lucht gezweefd en landen naast hen.

‘Zo,’ zegt Oro.

‘Hebben jullie pleziersel met het gras?’ vraagt Oga.

‘Eh – jaha...’ zegt Tint. Ze veegt de overgebleven lachtranen uit haar ooghoeken.

‘We hebben nog nooit eerder echt gras gezien,’ zegt Toon.

‘Ja, zoiets dachten we al te merken.’ Oga kijkt van de een naar de ander.

‘Maar hoe kan dat dan?’ vraagt Oro. ‘Zo’n prachtige planeet en jullie zitten altijd binnen. Waarom is dat?’

Toon vertelt hen het verhaal van de Spiraal, en van de straling.

‘Mmm...’ doet Oga als hij klaar is.

‘Ik heb niks gemerkt van een straling. Jij wel?’ Ze kijkt naar Oro.

‘Ja, maar we zijn nu toch in een droom!’ komt Tint er tussendoor. ‘In het echt zou dit niet kunnen, hier zo zitten!’

‘Hoezo, *echt*? Voelt dit niet echt aan dan?’ Oro plukt een grassprietje en kietelt er Tint mee in haar neus. Ze trekt een grimas, wrijft over haar neus en giechelt.

‘Jawel, maar ik weet dat het een droom is. Straks worden we wakker, net als gisteren.’

‘Dat weet je nooit,’ zegt Oga. ‘Maar al is dat zo – heb je je al afgevraagd waarom je ineens al deze dingen dromelt; de zee, de bergen...en waarom het heel anders lijkt dan andere dromels?’

‘Ja, maar dat is omdat we jullie hier ontmoeten,’ zegt Toon.

‘O ja? En net dan, toen wij er nog niet waren, en jullie lagen te rollen in het gras? Als je dit alleen maar droomt, hoe weet je dan hoe dat aanvoelt, het gras? Hoe het ruikt?’

Toon zegt niets. Zijn gezicht staat op twijfel.

‘Misschien kunnen we het ons gewoon *voorstellen*,’ oppert Tint. ‘Zoals daarstraks, toen we een vogel zagen – ik stelde me voor hoe het voelde om zo te vliegen, en toen voelde mijn lichaam het. Bijna alsof ik echt vloog.’

‘Bijna – ja,’ zegt Oga. ‘Luister goed. Dit...’ ze maakt een armzwaai om hen heen, ‘...is allemaal echt. En wij, Oro en ik, zijn ook echt en wij zijn echt hier. Omdat wij hier zijn, kunnen jullie hier komen, in je dromels.’ Ze lacht zacht, wat klinkt als bruisende bubbels in een glas.

‘Wij dachten dat jullie ons gingen rondleiden op jullie planeet. Maar het lijkt er meer op dat het andersom is. Echt grappelig is dat, eigenlijk.’

‘Maar wat komen jullie hier nou precies doen?’ vraagt Toon. ‘Of kom je gewoon vakantie houden in onze bossen en bij onze zee?’

‘Nou nee. Ja – het is misschien een beetje lang verhaal.’