

Spannende sagen uitgangspunt voor nieuwe vormen van recreatie

Op de noordelijke Veluwe worden veel sagen verteld; volksverhalen met vaak een historische kern. Vierdejaarsstudent Bos- en Natuurbeheer Björn Broekert, begeleid door Derk Jan Stobbelaar en Freek Rurup, spoorde ze op en verbond ze met het landschap. ‘Het immateriële erfgoed kan bijdragen aan de recreatiezonering die zo cruciaal is voor de overbelaste Veluwe.’

Om de oorsprong van de Noord-Veluwsche sagen te begrijpen moeten we terug naar de brons- en ijzertijd. In de levensbeschouwing van de bewoners van de voorchristelijke Veluwe had het ‘bezielde landschap’ een centrale plaats. Er huisden bovennatuurlijke wezens, zeer waarschijnlijk een soort voorouders, die invloed hadden op aardse zaken als gezondheid en vruchtbaarheid. In de overgangsperiode naar het christendom nam de kerk uit tactische overwegingen allerlei heidense aspecten in het geloof op. Maar met name de wat afgezonderd levende bewoners bleven gehecht aan oude gebruiken en betekenisvolle plekken. Om daar toch definitief mee af te rekenen zette de kerk in de loop van de middeleeuwen het voorchristelijke geloof in een kwaad daglicht. Door deze demonisering – in combinatie met het landschap dat zowel eerbied als vrees opwekte – ontstonden er allerlei griezelige verhalen. Ook ontstonden er verhalen als verklaring van landschapselementen waarvan men de oorsprong niet begreep. De woeste gronden, heidevelden, moerassen en bossen – met hun voormalige cultusplekken en grafheuvels – werden het territorium van aardmannen, heksen, witte wieven en de duivel, resulterend in de sagen die we nu nog kennen. Een deel van deze verhalen is in algemene zin aan het landschap verbonden, maar er zijn ook sagen die bij specifieke plekken horen, zoals het Ruitergat (Hoog Soeren), de door aardmannen bewoonde Bonenberg (Vierhouten) of de Bloedsteen (Ede).

Type sagen
De Noord-Veluwe is het decor van

minstens 83 streekgebonden sagen. Dat er zoveel zijn is deels te verklaren uit het landschap. De Veluwe was, net als Drenthe en De Peel (NB) lange tijd niet of lastig in cultuur te brengen. Ten tijde van het ontstaan van de meeste sagen (voor 1900) was er nog veel woeste grond, ‘ongetemd’ gebied waar kerk en cultuur weinig invloed hadden, maar de herinneringen aan de vroegere bewoners des te meer. Verhalen die verbonden waren aan het voorchristelijke landschap konden daardoor gemakkelijker overleven. Ook bevonden deze streken zich relatief ver buiten de invloed van economische en kerkelijke machten, die deze verhalen wilden uitbannen. De Noord-Veluwsche sagen zijn verrassend gevarieerd. Ze spelen zich af in ruimtelijke sferen als woeste gronden

(bos, heide, stuifzand), urbaan gebied (dorp, stad) en agrarisch gebied (buurtschap, bouw-, hooi- en weiland). In urbane kernen hebben sagen juist een kerkelijke dominantie over het ‘goddeloze’. De agrarische gebieden vormden een overgangszone tussen deze twee sferen, waar cultuur en bespookte periferie elkaar ontmoetten.

Specifieke locaties van de sagen
Van de 83 geïnventariseerde sagen zijn er 56 te herleiden naar een specifieke plek. Veelal gaat het dan om variaties op een thema dat in grotere gebieden voorkomt. Die sagen hebben plaatselijk een eigen invulling gekregen, de couleur locale.

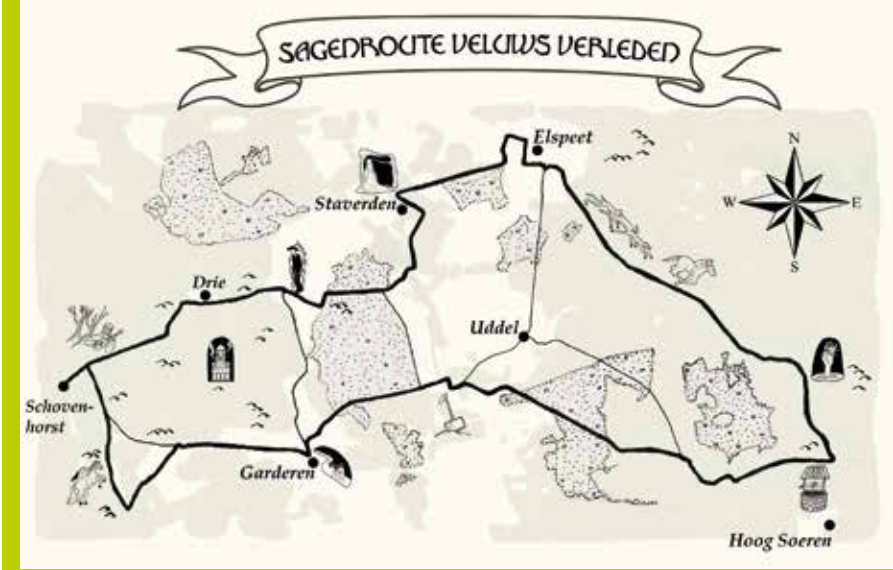
De sagen lijken in clusters voor te komen. Wellicht doordat bewoners dezelfde routes van dorp naar dorp namen en op dezelfde plekken verschijningen meenden te zien. Rond Nunspeet en Vierhouten komen bijzonder veel sagen voor en veel sagenclusters liggen op de overgang van de (voormalige) woeste gronden en de woonkernen. Alsof aardmannen

en witte wieven je op staan te wachten als je het dorp uitloopt! Dat er veel verhalen uit de regio Apeldoorn bekend zijn is vooral te danken aan de verhalenbundel *Veluwsche Sagen* van kunstenaar en sagenverzamelaar Gust. van de Wall Perné. Gedreven door zijn liefde voor de Veluwe besloot hij begin vorige eeuw de wonderlijke verhalen te bundelen, die hij als kind hoorde en die zo’n diepe indruk maakten. Rondtrekkend langs hofsteden en hutten tekende hij de verhalen op die hem werden verteld.

Efteling van de Veluwe
De sagen zijn uniek immaterieel Veluws erfgoed: de Efteling van de Veluwe, bij wijze van spreken. Door hun veelvormigheid en historische gelaagdheid bieden ze een scala aan mogelijkheden om ondernemerschap, educatie en de geschiedenis van het landschap met elkaar te verweven. Denk aan spooktochten, openluchttheater, landschapskunst, sagengerelateerde consumpties, tentoonstellingen in musea en bezoekerscentra, vertelavonden op landgoederen, thematische streekproducten en markten.

Fysiek zijn de verhalen te verbinden via een recreatieve route door oude loofbossen, natte en droge heide en landbouwenclaves. Als voorbeeld is een 47 kilometer lange fietsroute samengesteld langs tien plaatsgebonden sagen. De route maakt gebruik van het bestaande fietsknooppuntennetwerk. De sagen zijn beleefbaar te maken met (een combinatie van) QR-codes met ‘web based apps’, routeapplicaties, een audiotour, bebording en de fysieke (papieren) routebeschrijving. De Sagenroute bestaat nog niet, maar Routebureau Veluwe geeft aan interesse te hebben in de ontwikkeling van zo’n route. Met hun nieuwe fietsknooppuntennetwerk – dat oude knooppunten en routes in één uniform netwerk bundelt en waarin paden die door kwetsbaar gebied lopen worden weggelaten/geschraapt – proberen ze recreanten te verleiden kwetsbare gebieden te mijden en plekken te bezoeken waar recreanten wél gewenst zijn. De Sagenroute kan bijdragen aan de recreatiezonering die zo cruciaal is

Voorstel voor een Sagenfietsroute met onderweg aandacht voor tien sagen



- | | |
|--|---|
| 1. De dansende bomen
<i>Hekserij en duivelswerk</i> | 7. Van de Aardmansberg en de Echoput
<i>Aardmannen</i> |
| 2. Het verzonken klooster van het Solsche Gat
<i>Klokputten</i> | 8. Het ontstaan van het Uddeler- en Bleek Meer
<i>Reuzen</i> |
| 3. Verbrande Berend
<i>Vuurmannen</i> | 9. De begrafenis van de majoor Veurschiensels (voorgezichten) |
| 4. De zwarte vrouw van Staverden
<i>Witte wieven, juffers en andere luchtgeesten</i> | 10. De ruiter zonder hoofd van het Huinerveld
<i>Gesneuvelden, vermoorden, zelfmoordenaars en andere wedergangers</i> |
| 5. De Hooge Duvel
<i>Weerwolven</i> | |
| 6. Het Ruitergat
<i>Dwaallichten</i> | |

Een van de verhalen onderweg: sage van de dansende bomen
Een wat bedroefde speelman maakt zijn weg door het Speulderbos. Hij stuit op een groep jonkers en jonkvrouwen van de kastelen Leuvenum en Staverden, die beschonken op een open plek zitten te picknicken. Ze vragen de speelman op zijn vedel te spelen, die dit afwijst. De stemming wordt al snel grimmiger: één van de jonkers trekt een mes, en de speelman wordt op een vervallen houtwal geforceerd. Wat de jonkers en jonkvrouwen niet weten, is dat de speelman naast muzikaal talent over toverkrachten beschikt. ‘Dans en zullen jullie!’, denkt de muzikale tovenaars. Wat begint als een melodieuze en hypnotische spel, gaat over in schelle dissonantie – vervloekende, krassende klanken die de edelen doen verstarren in hun dansende houding. Langzaam veranderen ze in kromme bomen. Door hun sterk regeneratieve vermogen staat het prachtige beuken-eikenbos vol met dit soort dansende bomen. Op vollemaanchten komen de dansende bomen weer even tot leven in hun menselijke gedaante, en dansen met klagend gezang door het maanverlichte bos.

