



HØJEN // HALLEN // HUSET

Kontaktpersoner vedrørende SAGNKONGERNES VERDEN:

Kristian Kristiansen, bestyrelsesformand, professor, dr.phil. - mob. +46 704 185 767 -
e-mail k.kristiansen@archaeology.gu.se

Lars Holten, direktør, mag.art. - tlf. 4642 4940 - mob. 3030 0839 - e-mail lah@sagnlandet.dk

SAGNLANDET LEJRE - Historisk-Arkæologisk Forsknings- og Formidlingscenter - CVR. 33247257
Slangealléen 2 - 4320 Lejre - Tlf. 4648 0878 - www.sagnlandet.dk - kontakt@sagnlandet.dk

SAGNKONGERNES VERDEN // MED RØDDER I FREMTIDEN



SAGNKONGERNES VERDEN

MED RØDDER I FREMTIDEN

Med projekt SAGNKONGERNES VERDEN skaber Sagnlandet Lejre et kulturelt fyrtårn, der oplyser en tid, hvor Danmark blev til med Lejreområdet som et religiøst og magtfuldt omdrejningspunkt. Kombinationen af mytologi og internationalt kendte heltesagn formidlet i en enestående, autentisk landskabelig og arkitektonisk ramme, gør SAGNKONGERNES VERDEN til en national fortælling og et must for familier, skoler og kulturturister i Danmark, verdens ældste kongedømme. Vikinger som innovative entreprenører og eminente fortællere er vores forbillede. Viden, læring og ejerskab til Danmarks kulturarv fra vikingetiden er målet.

Derfor kalder vi vores vision: "MED RØDDER I FREMTIDEN."

INDHOLDS- FORTEGNELSE

01 STEDET

- S. 06 SAGNLANDET LEJRE
... SPRINGET FRA OLDSAG TIL
BRUGSGENSTAND
... STARTEDE EN VIDENSKABELIG &
PÆDAGOGISK REVOLUTION
... & ET NYT BEGREB: VIDENSPÆDAGOGISK
AKTIVITETSCENTER
... NU ER TIDEN INDE TIL NYT
KVANTESPRING
... VI GÅR FRA TING TIL TANKER!

02 MED RØDDER I FREMTIDEN

- S. 08 EN VISION RODFÆSTET I LEJRES
HISTORISKE DNA ...
... DER SKAL SPIRE & GRO
... NÅR SAGNLANDET FUSIONERER
FORHISTORISK & MODERNE TEKNOLOGI
... & SÆTTER AMBITIØSE MÅL FOR
FREMTIDEN

03 JEG PRØVER & JEG FORSTÅR

- S. 10 SAGNLANDETS MISSION
... & AMBITION OM AT GØRE HISTORIEN OM
RIGETS FØDSEL LEVENDE

04 LEJRE

- S. 12 HER LIGGER DANMARKS FØDSELSATTEST
... & EN VERDENSBERØMT SAGNHISTORIE -
BEOWULF KVADET ...
... UNDERBYGGET AF ENESTÅENDE
ARKÆOLOGISKE FUND

05 SAGNKONGERNES VERDEN

- S. 16 HVOR DANMARKS HEDENSKE SAGNTID
BLIVER LEVENDE
... & VIKINGERNES SAKRALE LANDSKABER
GENOPSTÅR ...
... UDFYLDER ET TOMRUM I FORMIDLINGEN
... & TILVEJEBRINGER ET NATIONALT
FYRTÅRN

06 HØJEN, HALLEN, HUSET

- S. 18 TRE AKSER - ÉN HELSTØBT OPLEVELSE
... I EN MULTIFUNKTIONEL
FORMIDLINGSRAMME

07 HØJEN

- S. 20 VIRTUEL TIDSPORTAL & FLEKSIBELT
UDSTILLINGSRUM
... HVOR VIKINGERNES KOSMOLOGI
VISUALISERES ...
... & MAGISKE GENSTANDE UDSILLES

08 HALLEN

- S. 26 FLEKSIBEL ARENA FOR FORMIDLING
& PERFORMANCE
... & ET SYMPOL PÅ DANISH DESIGN I
VIKINGTID
... I KOMBINATION MED DET 21.
ÅRHUNDREDES TEKNOLOGI
... INVITERER TIL NYE OPLEVELSER
... I EN ENESTÅENDE LANDSKABELIG
RAMME
... SKABT TIL MALERISKE MARKEDSDAGE &
EVENTS
... UNDERSTØTTET AF MAGASINET

09 HUSET

S. 36 LOGI FOR SKOLER, GRUPPER & FAMILIER
... MED STEMNINGSFULD OVERNATNING ...
... HELE ÅRET RUNDT

10 LANDSKABET

S. 40 OPLEV MAGIEN I NATUREN GENNEM ODINS
ØJE ...
... & UDFORSK LANDSKABETS MANGE
BETYDNINGER ...
... LYT TIL FYLGJERNES HVISKEN & FIND DIN
EGEN SKYTSÅND ...

11 FORSKNING

S. 45 NY VIDEN OM VIKINGERNES ARKITEKTUR
... DE BYGGEDE PÅ KLAMP
... YNDEDE HUSMODELLER I FORM AF SKRIN
& GRAVSTEN
... "DET OMSKREVNE SKIB" - EN
PERSPEKTIVRIG TEORI
... MED ET GYLDENT
PROPORTIONSFORHOLD ...
... EN GENIAL GEOMETRI - ENKEL &
PRAGMATISK
... KRAFTFULDE COMPUTER SIMULERINGER
GIVER NYE INDSIGTER
... VISER OPTIMAL UDNYTTELSE AF
MATERIALER
... & AFSLØRER VIKINGETIDENS WEGNER ...
... MED FORTÆLLINGEN OM HÅNDENS
TAVSE KUNDSKAB

12 UNDERVISNING

S. 50 DANSK & HISTORIE SKABER FÆLLESKAB &
FORSTÅELSE
... VIGTIGE MÅL I FOLKESKOLELOVENS KRAV
... SAGNKONGERNES VERDEN OMSÆTTER
LÆRINGSMÅL I PRAKSIS

13 FORMIDLING

S. 52 HER MØDES SMÅ & STORE GÆSTER I
ØJENHØJDE
... I EN KOSMOPOLITISK SMELTEDIGEL
... HVOR MENNESKER & MÅLGRUPPER
MØDES I LEG & LÆRING ...
... I RESPEKTFULD DIALOG DREVET AF
NYSGERRIGHED & INTERESSE

14 INNOVATION

S. 54 FAGLIGHEDER KRYDSES & NYE
METODER UDVIKLES
... I ROLLEMODEL FOR SIKKERHED &
ARBEJDSMILJØ
... MED VEDVARENDE ENERGI &
BÆREDYGTIG DRIFT
... & MENINGSFULD LÆRING VHA
VIRTUELLE TEKNOLOGIER

15 NATIONALPARK

S. 59 SKJOLDUNGERNES LAND PÅ VEJ
MOD NATIONALPARK STATUS
... LOVFORSLAG UNDER BEHANDLING
... SAGNLANDET SOM VINDUE TIL
NATURSYN FØR & NU

16 VÆKST

S. 60 VIKINGER & VÆRDIKÆDESAMARBEJDER
... MED KULTURHISTORIEN I OFFENSIVEN
... & HISTORIEN SOM BRAND

17 LAD VISIONEN SLÅ ROD

S. 62 FRA VISION TIL VIRKELIGHED

**VED LEJRE GRÆSSE NU FÅR PÅ VOLD,
HVOR FORDUM KÆMPERNE DRUKKE.
PÅ LEJRE STOD DER ET GAMMELT SKJOLD,
DET BLEV HOLGER DANSKES VUGGE.**

**DET GAMLE SKJOLD VAR DER LYKKE VED:
DET VAR MED RUNER INDGRAVET,
DET BAR SOM VUGGE TIL SJØLUNDS BRED
KONG SKJOLD PÅ BÅD OVER HAVET.**

**I VUGGEN HØRTE JEG HARPERS KLANG
OG SANG OM KÆMPERNES SEJRE:
DET VAR DE DANSKE SKJALDE, DER SANG
OM KÆMPEDROTTER PÅ LEJRE.**

B. S. INGEMANN, 1837

UDDRAG AF "VED LEJRE GRÆSSE NU FÅR PÅ VOLD"



01

STEDET SAGNLANDET LEJRE

*KUN DEN, I HVEM FORTIDEN ER
STUVET OP, HAR FRAGT IND I
FREMTIDEN*

JOHANNES V. JENSEN

Hver generation står på skuldrene af foregående generationers erfaringer. Om vi har et solidt fodfæste for næste skridt ind i en ukendt fremtid afhænger af, hvor godt vi kender og forstår den historie, vores samfund er rundet af.

Siden grundlæggelsen i 1964 har SAGNLANDET LEJRE - Historisk- Arkæologisk Forsknings- & Formidlingscenter arbejdet for at give børn og unge historisk interesse og indsigt med som ballast, når de skal skabe morgendagens samfund og værdier.

... SPRINGET FRA OLDSAG TIL BRUGSGENSTAND ...

Fra første færd var centrets indfaldsvinkel til udforskning og formidling af fortiden nyskabende og for samtiden kontroversiel. For at gøre fortiden begribelig skulle den gøres håndgribelig.

I 1964 tog Sagnlandets grundlægger, Hans-Ole Hansen, "museumsgenstanden" ud af montren. For oldtidens redskaber skulle tilbage i menneskehænder. Kun praktisk brug og forsøg ville gøre det muligt at komme tættere på at forstå vores forfædres levevis og færdigheder.

Formuldede stolpehuller, knuste lerkar, mørnede tekstiler, rustne jernredskaber og skrøbelige trægenstande blev omhyggeligt studeret for at blive genskabt som funktionsdygtige huse, redskaber, dragter og husgeråd, der kunne anvendes i praksis. På den måde fik fortiden liv og mæle på en helt ny og konkret måde. Både for forskere og besøgende.

Journalister fra TV, radio, aviser og magasiner drog snart til Lejre for at se, høre og berette om Centres visionære ideer og nye praksis.

... STARTEDE EN VIDENSKABELIG & PÆDAGOGISK REVOLUTION

Allerede i 1967 så Undervisningsministeriet værdien i Lejres nyskabende pædagogiske metode og historiske værkstedsundervisning. Fra dét år gav ministeriet centret et årligt driftstilskud. I Sagnlandet Lejre var der sat en videnskabelig og formidlingsmæssig revolution i gang...



... & ET NYT BEGREB: VIDENSPÆDAGOGISK AKTIVITETSCENTER

Sagnlandets særlige indlevelsespædagogik og praksisorienterede værkstedsundervisning spredte sig de følgende år i Danmark og udlandet.

I 1995 definerede Undervisningsministeriet en ny kategori af institutioner: De Videnspædagogiske Aktivitetscentre (VPAC). Det er institutioner, som via forskningsbaseret og involverende formidling yder værdifuld folkeoplysning og undervisning.

I dag giver Undervisningsministeriet driftstilskud til 16 VPACer, herunder Sagnlandet, inden for:

"... de tekniske & naturvidenskabelige og de kunstneriske, kulturelle, historiske, litterære og filosofiske områder, der ikke er museer, men som står for en alternativ og supplerende formidling af vanskeligt tilgængelige fænomener og begreber - og hvis koncept bygger på vidensformidling via publikums aktive deltagelse." (www.uvm.dk)

... NU ER TIDEN INDE TIL NYT KVANTESPRING...

I dag er Lejre anerkendt for sine eksperimentale arkæologiske forsøg og metoder, der har skabt ny viden om forhistoriske teknologier og redskaber:

Fra stenalderbondens teknikker til forarbejdning af sten- og flintredskaber til jernaldermenneskets avancerede smedeteknikker og udvikling af ovne til udvinding af jern.

I to menneskealdre har vores huse, dragter, potter og pander givet børn og voksne enestående erfaringer med, hvordan den fysiske dagligdag kan have udspillet sig for en flok stenalderjægere, en jernalderfamilie, en gruppe rejsende vikinger eller en 1800-tals fæstebonde.

I 50-året for Sagnlandets grundlæggelse er vi parat til et nyt kvantespring. Det skal føje det fysiske univers af oldsager, brugsgenstande og landskaber sammen i en ny kontekst og løfte den levende fortælling og formidling til et nyt niveau.

... VI GÅR FRA TING TIL TANKER!

Vi går fra "ting til tanker" og inviterer børn, unge og voksne på en dannelsesrejse ind i vikingernes forunderlige forestillingsverden og natursyn.

Ved hjælp af nyeste arkæologiske, historiske og religionsvidenskabelige forskning, gedigent håndværk og moderne teknologier genskaber vi magien i naturen og verden omkring os.

Det skal ske med rod i Lejre-områdets rige kulturarv fra vikingerne. Vi kalder vores vision "MED RØDDER I FREMTIDEN".

02

MED RØDDER I FREMTIDEN EN VISION RODFÆSTET I LEJRES HISTORISKE DNA ...

Lejreområdet er begunstiget med en rig natur og en enestående kulturarv af arkæologiske fund, fortidsminder og sagn fra den hedenske del af vikingetiden. Det har bragt området i spil som Danmarks næste og Sjællands første nationalpark.

Sagnlandets vision er at bruge kombinationen af natur, sagn og fortidslevn i en spændende fortælling om SAGNKONGERNES VERDEN og Danmarks første kongeslæggt - *Skjoldungerne*.

- Vikinger som innovative entreprenører og eminente fortællere er vores forbillede.
- Viden, læring og ejerskab til Danmarks kulturarv fra vikingetiden er målet.

Dét er en historie om tradition og fornyelse, det lokale og globale og om individ og fællesskab.

Derfor kalder vi vores vision:
"MED RØDDER I FREMTIDEN".

... DER SKAL SPIRE & GRO

Med SAGNKONGERNES VERDEN genskaber vi Danmarks største hus fra oldtiden og reaktualiserer og perspektiverer nordisk sagnhistorie for at bringe de storslåede myter om guder og helte, jætter og drager i en besjælet natur tilbage i danskernes bevidsthed og skolebørnenes undervisning.

Samtidig udvikler vi Sagnlandet Lejre fra at være en regional kulturattraktion til et nationalt fyrtårn med international tiltrækningskraft. For ét af Lejreområdets sagn, Beowulf-kvadet, er kendt og elsket i hele den engelsktalende verden men så godt som ukendt i Danmark.

... NÅR SAGNLANDET FUSIONERER FORHISTORISK & MODERNE TEKNOLOGI

Med SAGNKONGERNES VERDEN skaber vi et helstøbt univers, der fusionerer landskab og arkæologi med sagn, mytologi og historien om rigets dannelse. Her kommer børn og voksne på spændende rejser ind i andre tanke- og livsverdner.

Vha. fysiske og virtuelle virkemidler får de nyt perspektiv på egen forståelse af naturen, dens kræfter og fænomener i mødet med vikingernes virkelighedsopfattelser og trosforestillinger.



... & SÆTTER AMBITIØSE MÅL FOR FREMTIDEN

Projekt SAGNKONGERNES VERDEN initierer en positiv udvikling for mange. Via Sagnlandets mange samarbejdsrelationer til universiteter, erhvervsakademier, håndværksuddannelser, folkeskoler og turismeaktører understøtter det aktuelle behov i samfundet og skaber ny viden:

- **ROLLEMODELPROJEKT & INNOVATION:** Integration af forhistorisk arkitektur med det 21. århundredes krav til bæredygtighed, arbejdsmiljø og sikkerhed gør projektet til det første af sin art. Det anviser nye veje indenfor rekonstruktion, der sikrer, at også fremtidens generationer kan få lov at nyde oplevelsen og fascinationen af genskabte fortidsmiljøer.
- **FORSKNING & VIDEN:** Projektet giver ny viden om vikingernes geometriforståelse, arkitektur og ingeniørkunst. Udvikling, design og implementering af virtuelle teknologier med fokus på aktørperspektiv gennem brugerinvolvering og oplevelse giver ny viden om kommunikation og formidling i relation til læring.
- **UNDERVISNING & LÆRING:** Projektet skaber et helstøbt, tværfagligt læringsmiljø. Det kombinerer dansk, historie, samfundsfag og kristendomskundskab med natur- og teknik, matematik, materielt design og billedkunst. Det stimulerer kreativitet og understøtter den ny folkeskolelovs mål om tværfaglighed, praksisnær undervisning og udeskoleprojekter.
- **ARKITEKTUR & HÅNDVÆRK:** Projektet genskaber og formidler en særlig nordisk byggetradition, der repræsenterer de bedste danske design- og håndværkstraditioner. Det sker med afsæt i Danmarks største bygning fra oldtiden, HALLEN, på 60 meters længde. Bygningen genopføres af dansk egetømmer med traditionelle samlinger. Film og åbent hus arrangementer bevarer og formidler håndværkspræstationen til nye generationer
- **TURISME & ØKONOMI:** Projektet stimulerer udvikling af national og international turisme på helårsbasis i Region Sjælland og Lejre Kommune. Det bliver et fyrtårn og ikon, der understøtter landsdelens ambition om kulturturisme baseret på områdets kulturhistoriske styrkepositioner. Nationalpark "*Skjoldungernes Land*" får et fornemt ikon via projektets formidling af samspillet mellem natur og mennesker. Sagnlandet udvikles til helårsattraktion med øget jobskabelse og afledt lokal omsætning.
- **IDENTITET & LOKAL FORANKRING:** Projektet tager udgangspunkt i lokalområdets egen historie. Det sikrer ejerskab og stolthed i lokalbefolkningen og stærk forankring af Sagnlandet i lokalmiljøet, når centret for første gang formidler områdets egen kulturarv. Synergien fremmer vi ved, at projektets fysiske rammer gør det muligt at afholde events som teater, story-telling festivaler, rollespil, fødevarermarkeder mv. i samarbejde med lokale kræfter.



03

JEG PRØVER & JEG FORSTÅR SAGNLANDETS MISSION

Sagnlandets fornemste opgave er at skabe og formidle viden og forundring om fortidens levevis gennem eksperimental arkæologisk forskning, levendegørelse og undervisning baseret på aktiv deltagelse.

Derfor lyder stedets mission: *"Jeg prøver og jeg forstår."*

Den er inspireret af et kinesisk ordsprog:
*"Jeg hører, og jeg glemmer. Jeg ser, og jeg husker.
Jeg prøver, og jeg forstår."*

I Sagnlandets sanselige verdner fulde af historier, indtryk og smuk natur får børn og voksne personlige erfaringer med historien, der skaber nærvær og opbygger fællesskab.

... & AMBITION OM AT GØRE HISTORIEN OM RIGETS FØDSEL LEVENDE

Projekt SAGNKONGERNES VERDEN udfolder centrets mission på nye måder samtidig med, at det går til rødderne af danskernes nordiske identitet - den rige kulturarv fra yngre jernalder og vikingetid, hvor Danmark tager form.

Kildematerialet er 500-900 tallets arkæologiske fund fra Lejre af mægtige kongehaller, gravhøje, skibssætninger og skattefund. Hertil kommer mytologiske beretninger og fortællinger om konger, krigere og deres bedrifter nedskrevet i tidlig middelalder. Mange af disse sagn er knyttet til Lejreområdet.

De nedskrevne beretninger understøttes af en righoldig billedverden. Den optræder på smykker og billedsten fra hele Norden og afbilder mytologiske væsner, personer og optrin.

Tilsammen kaster disse kilder nyt lys over datidens liv, gudedyrkelse, heltegegninger, kongeslægter og selvforståelse.

Det er på dette omfattende kildemateriale, vi bygger og levendegør SAGNKONGERNES VERDEN.

**VÆR HILSET -
MÅ GUDERNE
VÆRE MED
JER I
SAGNKONGER-
NES VERDEN**

HVOR I TRÆDER UD I
NATUREN OG IND I
DANMARKSHISTORIEN ...

04

LEJRE HER LIGGER DANMARKS FØDSELSATTEST

*I NÅDE OG GAVMILDHED,
SÅVEL SOM I MOD OG
MANDDOM, GJORDE HAN AL
VERDENS KONGER RANGEN
STRIDIG.*

SAXO OM KONG SKJOLD CA. 1200

Danmarks historie som kongerige begynder i Lejre -
Sagnkongernes Lejre.

Middelalderlige krøniker og islandske sagaer nævner
"Lethra", dvs. Lejre, som sæde for Danmarks første
kongeslægter.

Takket være de ældgamle beretninger er vi på
fornavn med drengekongen Skjold, sendt som
spæd til spyddanerne på et skib af guden Odin.

Kong Skjold bliver landets første konge og
grundlægger af Skjoldungeslægten. Den omfatter
bl.a. kongerne Roar, Helge, Rolf Krake, Regnar
Lodbrog og Harald Hildetand.

Lejreområdets stednavne rummer endnu skjulte
minder om Danmarks mytiske kongeslægt. Det
gælder f.eks. Ledreborg (Lethra Borg), Roskilde
(Ro's eller Roars kilde) og Skuldelev (Skuld, Rolf
Krakes søster).

Helt enestående i Danmark er dele af Lejres
sagnhistorie kendt langt uden for landets grænser,
især i den engelsktalende verden.





... & EN VERDENSBERØMT SAGNHISTORIE - BEOWULF KVADET ...

Englændere og amerikanere kender til Lejres Skjoldunger, takket være angelsaksiske munkes fascination af de kraftfulde fortællinger. Omkring år 700 e.Kr. nedskrev de den dramatiske beretning om skjoldungekongen Roar, helten Beowulf og monsteret Grendel, der hærger kongens gyldne, hornede mjødhal Heorot [Hjorthal].

Den høje alder gør Beowulf kvadet til det første og største litterære digt på oldengelsk. Derfor er kvadet grundsten i den angelsaksiske litterære kulturarv og pensum i skolen.

I 1820 oversatte Grundtvig Beowulf kvadet til dansk, men blandt nutidens danskere, er sagnet i dag gået i glemmebogen.

Det dramatiske heltepos har inspireret Tolkien, da han skrev Ringenes Herre og Wagner, da han komponerede Niebelungens Ring. Senest har nobelprismodtageren i litteratur, irske Seamus Heaney, oversat Beowulf til moderne engelsk. Det bragte den på bestsellerlisten i 1999.

Kvadet er gendigtet i talrige børnebøger på engelsk, og filmindustrien har flere gange udødeliggjort Beowulf og hans heltedige kamp for Kong Roar. Senest i 2007 af den oscarvindende instruktør Robert Zemeckis med Sir Anthony Hopkins i hovedrollen som Kong Roar, Ray Winstone som Beowulf og Angelina Jolie som Grendels farlige og hævngherrige mor.



... UNDERBYGGET AF ENESTÅENDE ARKÆOLOGISKE FUND

I århundreder har lærde folk diskuteret frem og tilbage, om Lejres sagnhistorie har en historisk kerne eller blot er rene myter.

Roskilde Museums arkæologiske udgravninger i landsbyen Gl. Lejre har imidlertid de seneste år påvist eksistensen af en række mægtige halbygninger fra perioden ca. 500-900 e.Kr., dvs. germansk jernalder og vikingetid. Blandt andet Danmarks største hus fra oldtiden, der dateres til 800-tallet e.Kr.

I Gl. Lejre ligger også de sidste rester af nogle af Danmarks største stenbyggede skibssætninger med grave fra vikingetid. Bl.a. én med et menneskeoffer. Tæt ved ligger en af de sjældne storhøje fra 600-tallet. Blandt kullene fra ligbålet under højen lå rester af guldindviklet tekstil. Det viser, at en person af højeste status er stedt til hvile her.

Fund af rige sølvskatte og udsøgte metalsmykker fra samme perioder, f.eks. en unik sølvfigur af Odin, den øverste asa-gud, understreger Lejreområdet helt særlige, før-kristne position i Danmarks righistorie.

Det er sådanne spændende fortællinger og fund som Sagnlandet Lejre vækker til live, perspektiverer og formidler på internationalt niveau med projekt SAGNKONGERNES VERDEN.

**ET STED I DISSE EGNE LIGGER HOVEDSTADEN
I RIGET, KALDET LEJRE ... HVOR DE HVERT
NIENDE ÅR ... FORSAMLES OG SOM BLODIGE
OFRINGER OMBRAGTE 99 MENNESKER, LIGE
SÅ MANGE HESTE OG HUNDE SAMT HANER I
MANGEL AF HØGE.**

BISKOP THIETMAR AF MERSEBURG, 1016 E.KR

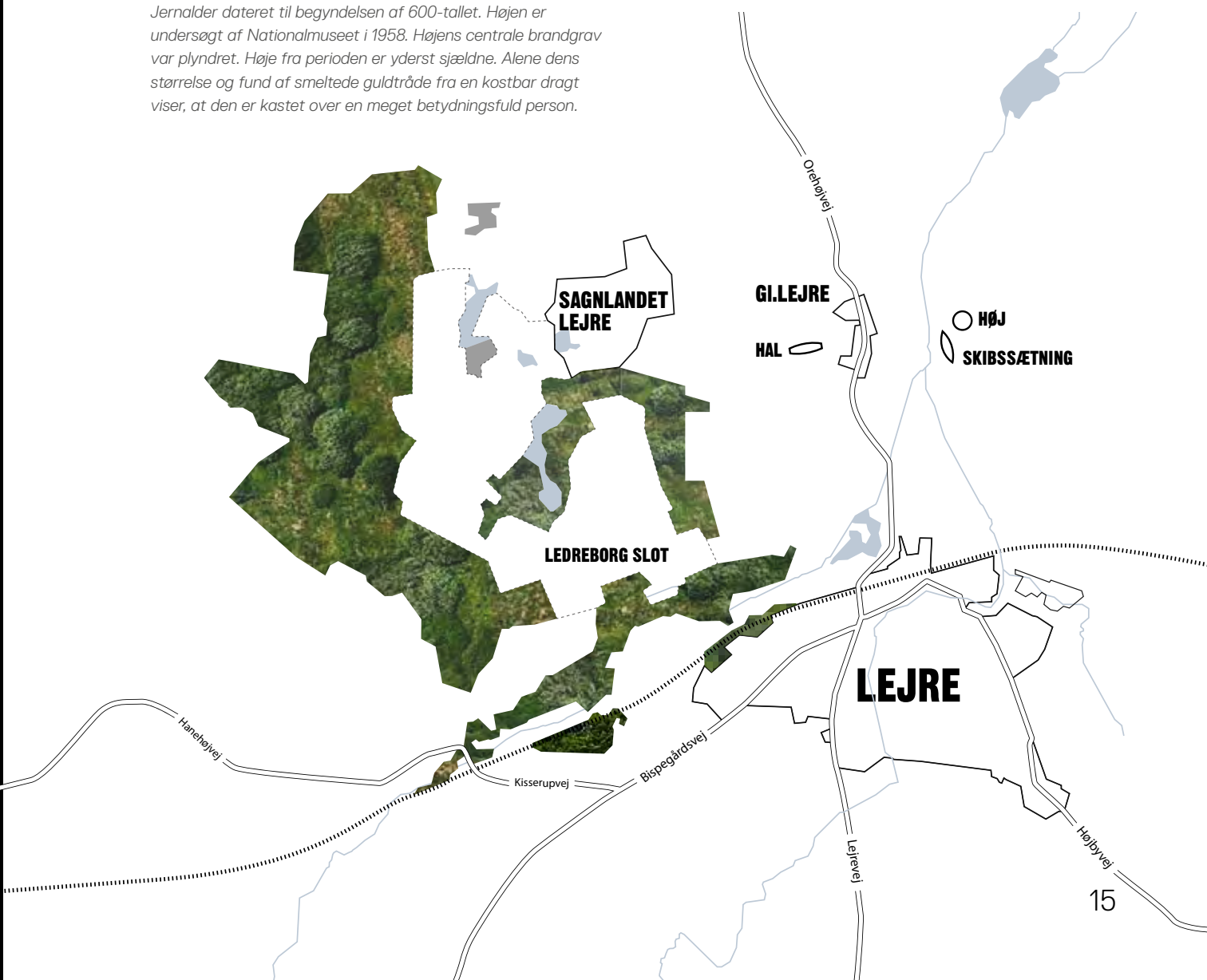


Kun 2 km. fra Sagnlandet Lejre, ved landsbyen Gl. Lejre, kan man fortsat ane sporene efter fordums storhed i det fredede landskab.

Venstre: HAL. Omridset af Danmarks største hus fra oldtiden, dateret til Vikingetid ca. 800 e. Kr. Denne hal er udgravet af Roskilde Museum i 2009. I dag er den markeret med en lav tørrevæg. Det er denne hal Sagnlandet Lejre genskaber i fuld skala.

Midt: HØJ. "Grydehøj", Danmarks store gravhøj fra Germansk Jernalder dateret til begyndelsen af 600-tallet. Højen er undersøgt af Nationalmuseet i 1958. Højens centrale brandgrav var plyndret. Høje fra perioden er yderst sjældne. Alene dens størrelse og fund af smeltede guldtråde fra en kostbar dragt viser, at den er kastet over en meget betydningsfuld person.

Højre: SKIBSSÆTNING. Den stærkt ruinerede skibssætning "Tingstenene" fra 900-tallets begyndelse. Kun 28 sten er bevaret ud af oprindeligt ca. 120. De har dannet et kæmpe stenskip på ca. 77 meters længde. Kun skibssætningen fra Jelling er større. Skibssætningen er undersøgt af Nationalmuseet i årene 1944-1968. Et halvhundrede mænd og kvinder fandt i vikingetid deres sidste hvilested her. I 2011-2012 er det komplette monument genskabt i Sagnlandet Lejre af over 250 frivillige og byggeprocessen filmatiseret.



05

SAGN- KONGERNES VERDEN

HVOR DANMARKS HEDENSKE SAGNTID BLIVER LEVENDE

I Danmark har vi tradition for at fremhæve Harald Blåtands store Jellingsten fra ca. 965 e.Kr. som Danmarks dåbsattest:

"... den Harald som vandt sig Danmark al og Norge og gjorde danerne kristne."

Gorm og Thyras storslåede gravhøje og de smukke Jellingesten er med rette udpeget som Verdens Kulturarv. Et symbol på Haralds "moderne Danmark" og landets entré på en storpolitisk, europæisk scene domineret af romerkirke og et stærkt Frankerrige syd for grænsen.

Men som markeringen af noget nyt indvarsler Harald og Jelling samtidigt et farvel til noget enestående nordisk udviklet gennem århundreder:

- En righoldig sagn- og gudeverden der stadig giver genklage i navnene på de danske ugedage og i pige- og drengenavne.
- En særegen træarkitektur hvor huse med buede langvægge og dobbeltkonvekse tagkonstruktioner kulminerer med de enorme tømmerkonstruktioner i Lejre-områdets royale halbyggerier.
- Imponerende gravformer som skibssætninger, kammergrave, skibsbegravelser og gravhøje og en tradition for at give gravgaver, mad, dyre- og menneskeofre med til efterlivet.
- Et magisk landskab med hellige lunde, søer og moser for ofringer til de nordiske guder.

... & VIKINGERNES SAKRALE LANDSKABER GENOPSTÅR ...

Projekt SAGNKONGERNES VERDEN genskaber denne tabte nordiske kulturarv i Sagnlandets naturskønne landskab.



Sagnlandets kontrastrige natur er en optimal ramme at genskabe Sagnkongetidens sakrale landskaber i. Her findes selvsamme landskabstyper som for over 1000 år siden dannede ramme om et kultisk magtcenter i Gl. Lejre uden mage.

I SAGNKONGERNES VERDEN skal gæsterne betræde dystre offerlunde; stå ved den tyste, hellige sø; imponeres over den monumentale skibssætning; udforske den gådefulde gravhøj og tyde de magiske runer og vieformularer på store runesten rejst over faldne frænder i Særkland.

Og i centrum af det hele. Med vid udsigt til forfædrenes gravhøj og skibssætning - Sagnkongernes ceremonielle højsæde. En mægtig, hornet mjødhal. Den største menneskeskabte bygning som noget menneske dengang kunne se på vores breddegrader.

... UDFYLDER ET TOMRUM I FORMIDLINGEN ...

Med SAGNKONGERNES VERDEN tager Sagnlandet Lejre ejerskab til formidlingen af nordisk mytologi og sagnhistorie, forankrer den i et autentisk landskab og komplementerer områdets og Danmarks formidling af en tabt kulturarv for skoler, familier og turister.

Projektet skaber synergi til andre aktører og sikrer:

- At nye generationer af børn og unge får "syn for sagn" og indblik i nordisk mytologi, sagnfortælling, håndværk og arkitektur.

- At udenlandske turister, ikke mindst angelsaksiske, oplever det univers, det verdenskendte Beowulf kvad udspillede i.
- At Danmark får et enestående eksempel på en nordisk udviklet byggetradition af tømmerbygget monumentalarkitektur.
- Et unikt samspil med Vikingeskibsmuseets formidling af tidens søfart og skibsteknologi, der afspejles i husenes udformning.
- Et unikt samspil med Roskilde/Lejre Museums udstilling af originale fund og markering af de fredede fundsteder for hallerne i Gl. Lejre.
- Et kraftfuldt, visuelt og levende ikon for hele Sjælland. Ikke mindst nationalparken med arbejdstitlen "Skjoldungernes land."

... & TILVEJEBRINGER ET NATIONALT FYRTÅRN

SAGNKONGERNES VERDEN bliver et nationalt fyrtårn og nyt område i Sagnlandet Lejre spækket med aktiviteter, virtuel formidling og overnatning i historiske rammer året rundt.

Tre hovedelementer suppleret af fælles MAGASIN skaber særlige oplevelser for gæster i Sagnlandets kontrastrige LANDSKAB. Vi kalder elementerne:

HØJEN // HALLEN // HUSET

06

HØJEN, HALLEN, HUSET

TRE AKSER, ÉN HELSTØBT OPLEVELSE

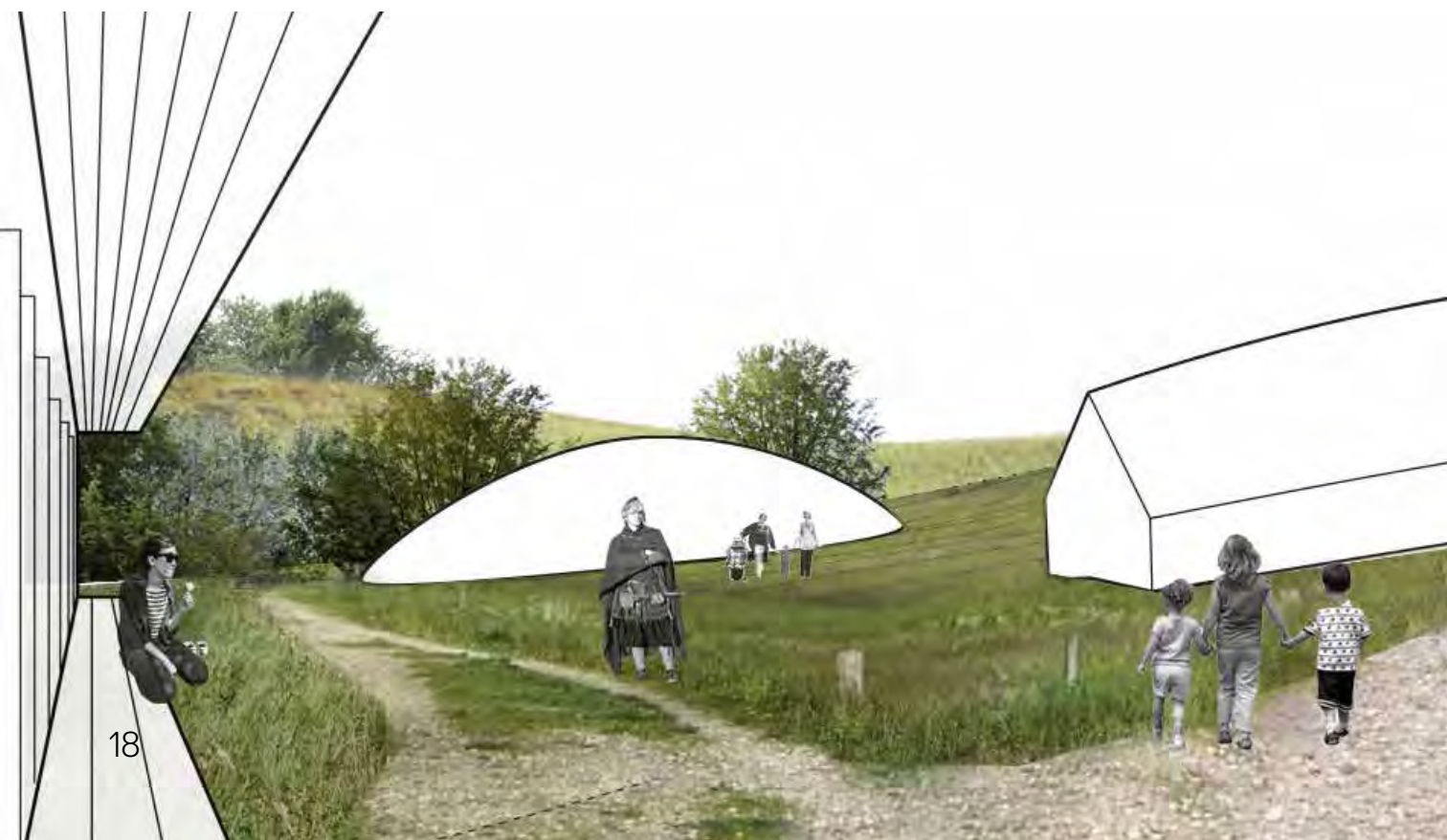
HØJEN, de dødes og gudernes verden, HALLEN, det royale højsæde og hoffets verden og HUSET, hirdens og husholdets verden, danner sammen med et logistisk MAGASIN tre komplementære formidlingsakser, der bindes sammen af et autentisk LANDSKAB.

Tilsammen udgør disse elementer én helstøbt oplevelsesramme, der på samme tid formidler og involverer gæsterne i både vikingernes indre, mentale forestillingsverden og deres håndgribelige, fysiske verden og livsvilkår.

... I EN MULTIFUNKTIONEL FORMIDLINGSRAMME

SAGNKONGERENES VERDEN tilvejebringer et sæt unikke og fleksible rammer for historisk levendegørelse, undervisning, teater, musik, fortælling, rollespil, udstillinger, håndværkskurser og kulinariske oplevelser.

Integrerede overnatningsmuligheder giver mulighed for mindeværdige og lærerige lejrskoleophold for elever i skoletiden og historiske højskoleophold for forældre og bedsteforældre med børn og børnebørn i skoleferierne.





07

HØJEN VIRTUEL TIDSPORTAL & FLEKSIBELT UDSTILLINGSRUM

Inspireret af Lejreområdets gravhøje, her i blandt Danmarks største høj fra yngre jernalder, Grydehøj, med en - desværre - plyndret fyrstegrav, skaber vi et stemningsfuldt virtuelt univers. Det vækker vikingernes hedenske forestillingsverden og tro på guder, jætter, vætter, drager og andre væsner til live.

En græsdækket gravhøj integrerer på hensynsfuld vis et udstillingsrum i et fredet landskab. Herved fremhæver HØJEN hele Lejreområdets særpræg, de talrige gravhøje.

I "gravkammerets" dunkle lys bliver gæsterne omsluttet af en stærk, fælles og stemningsfuld oplevelse, der kombinerer lyd og fortælling med lys, billeder og film på vægge og lofter.

Centralt i rummet er en montre nedfældet i gulvet. Her ligger en falden, dådfuld kriger med alt sit udstyr. Måske sagnenes Rolf Krake eller Bjarke? Klar til rejsen til Asgård er han. Udpeget af Odins valkyrier på slagmarken. Forude venter den evige idræt som einherjer, enekæmper, i Asgård hvor de daglige kampe afsluttes med overdådige fester i Valhal.



... HVOR VIKINGERNES KOSMOLOGI VISUALISERES ...

I HØJEN visualiserer vi på vægge og lofter dramatiske fortællinger fra nordisk mytologi. Her oplever gæsterne bl.a. kosmologiske beretninger om verdens skabelse, undergang og orden.

Ved Ginnungagab opstår verden og urjætten Ymer, da gnister fra det hede Muspelheim møder duggen fra det kolde Niflheim. Glødende lava fra islandske vulkaner strømmer og gnister ned over den ene loftsflade, mens norske gletsjere bræer og damper på den anden væg for at mødes i et kosmisk big-bang.

Livstræet Ask Yggdrasil vokser frem og rødder, stamme og grene breder sig over vægge og loft og forbinder Udgård, jætternes verden, Midgård, menneskernes verden, og Asgård, gudernes verden.

Vølvens spådom, med den storladne, episke fortælling om jordens undergang i Ragnarok, toner gradvist frem på væggene. Pludselig anes skyggen af Fenrisulven, der jager solen trukket af Skinfakse, alt imens Fimbulvinteren gradvist sætter ind og tunge iskapper vokser henover vægge og lofter, mens lyset forsvinder.

**VÅGNER, VÅGNER DANSKE HELTE!
SPRINGER OP OG SPÆNDER BÆLTE! DAG
OG DÅD ER KÆMPERIM. ...**

**OP NU FAGE FOR ROLF KRAGE KÆKT AT
LØFTE SKJOLD OG SVÆRD! VEL FOR
LUER EJ HAN GRUER, MEN FOR SYN AF
NIDDINGSFÆRD. RING MED GLANS OG
SVÆRD MED ÆGGE MILD HAN GAV MED
HÆNDER BEGGE ...**

**ROLF KAN BLEGNE, BJARKE SEGNE,
HJALTE SVØMME I SIT BLOD, LEJRES
BUER KAN I LUER SYNKE NED FOR
HJARTVARS FOD...**

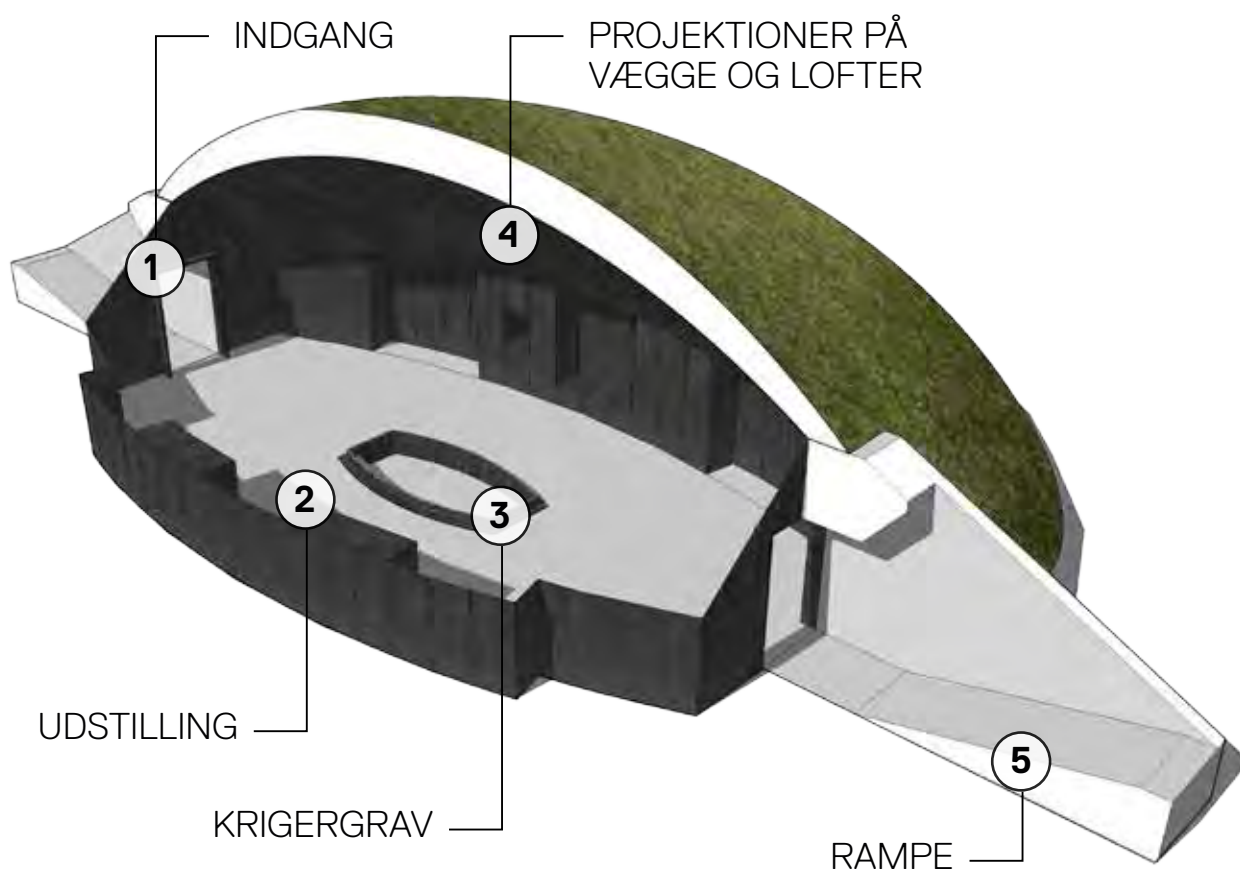
GRUNDTVIG 1817. UDDRAG AF GENDIGTNING AF BJARKAMÁL,
NORDISK HELTEDIGT OM SKJOLDUNGEKONGEN ROLF KRAKE
OG LEJRES FALD. OVERLEVERET VIA SAXO (CA. 1160-1208 E.KR.
OG SNORRI STURLUSON (CA. 1178-1241 E.KR.).



... HALLEN BRÆNDER

Med ét står rummet i flammer. Lejrehallen
brænder. Rolf Krake og hans bersærker kæmper
fortvivlet deres sidste kamp. Lejre falder.

De virtuelle oplevelser understøttes af
genstande, der må røres. Her føler et barn f.eks.
på en bersærks bjørneskind, imens Grundtvigs
digt, Bjarkemål, om Lejres fald visualiseres som
dramatiske og æstetiske skyggespil, der pirrer
fantasien.



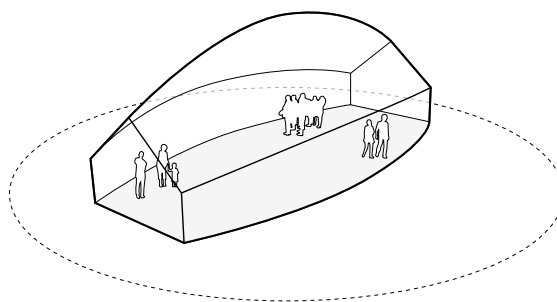
...& MAGISKE GENSTANDE UDSTILLES

Rummets form bygger på HALLENS geometri og rumoplevelse. Væggene i HØJEN indeholder montrere, der kan skydes ud og ind af væggene. Her kan genstande udstilles, som ikke tåler berøring af tusindvis af hænder. F.eks. amuletter, smykker, drikkekar mv.

Mandshøje niches giver mulighed for særlige projektioner og udstilling af gravgaver og robuste genstande kendt fra heltesagnene, som omvendt inviterer til berøring.

Projektionsteknologien giver mulighed for at skabe særlige interaktive zoner på vægge og i niches. Kommer gæsten tæt på en sådan vægflade toner nye skikkelser og væsner frem og retningsbestemt lyd starter en særlig fortælling, der kun kan opfattes her.

HØJENS enkle og fleksible indretning sikrer, at Sagnlandet får et multifunktionelt udstillingsrum, der kan anvendes til nye udstillinger og projektioner i takt med at behovet opstår.







FRA GUDERNES & DØDENS VERDEN TIL DE LEVENDES...

Efter mødet med vikingernes kosmologi og verdensopfattelse og passagen gennem HØJENS underverden træder gæsterne "genfødte" ud på HØJENS bagside. Med øjnene missende mod dagslyset skimter de på bakketoppen Sagnkongernes, imponerende, ceremonielle højsæde, HALLEN.

Her står Sagnlandets vikinger klar til dialog og aktiviteter med gæsterne med et "*Vær hilset og må Guderne være med dig.*"

En ny og spændende rejse i de levendes verden begynder ...

08

HALLEN

FLEKSIBEL ARENA FOR FORMIDLING & PERFORMANCE

Med forlæg i Danmarks største hus fra oldtiden genskaber Sagnlandet Lejre den store kongehal fra 800-tallet, hvis fundsted og omrids er markeret og fredet i marken ved Gl. Lejre. Den imponerende HAL bygges af massivt, dansk egetømmer. Med en længde på 60 meter, bredde på 12 meter og over 10 meter til kip er den over 600m² store HAL et enestående vidnesbyrd om kulminationen af nordisk arkitektur og håndværk i vikingetid.

...& ET SYMPOL PÅ DANISH DESIGN I VIKINGTID

Arkitektoniske analyser viser, at HALLENS avancerede dobbelt-krumme bygningskrop er opnået med enkle og geniale proportionsforhold.

Derfor kalder vi den et tidligt symbol på "Danish design." Let, elegant og med optimal materialebrug og konstruktionsforståelse.

... I KOMBINATION MED DET 21. ÅRHUNDREDES TEKNOLOGI

Vikingerne elegante halkonstruktion og rumforståelse opfører vi på det 21. århundredes fundamenter med strøm, varme, vand og fiberkabler.

Ved at kombinere det bedste fra begge verdner sikrer vi, at vikingerne elegante arkitektur går op i en højere, æstetisk enhed med det 21. århundredes love, krav og viden om sundt indeklima, arbejdsmiljø og lyssætning. Kombinationen sikrer, at HALLEN fungerer året rundt og kan favne en bred vifte af kulturelle arrangementer. Alene i HALLENS centrale rum kan op til 300 gæster bænkes. Her får skuespillere, storytellere, håndværkere, musikere, rollespillere og gastronomer en unik arena at udfolde sig i.



... INVITERER TIL NYE OPLEVELSER

Med HALLEN genskaber vi vikingernes ceremonielle kongesæde som et fysisk univers fyldt med aktiviteter, læringsspil og events.

Møbler, husgeråd, redskaber, våben, dragter og billedskærerarbejder indgår her i et levende, autentisk miljø, der afspejler det spektakulære liv, der engang udfoldede sig i Lejre.

Her inviterer Sagnlandets dragtklædte og vidende formidlere gæsterne til dialog og til at røre og prøve vikingernes smukke genstande.

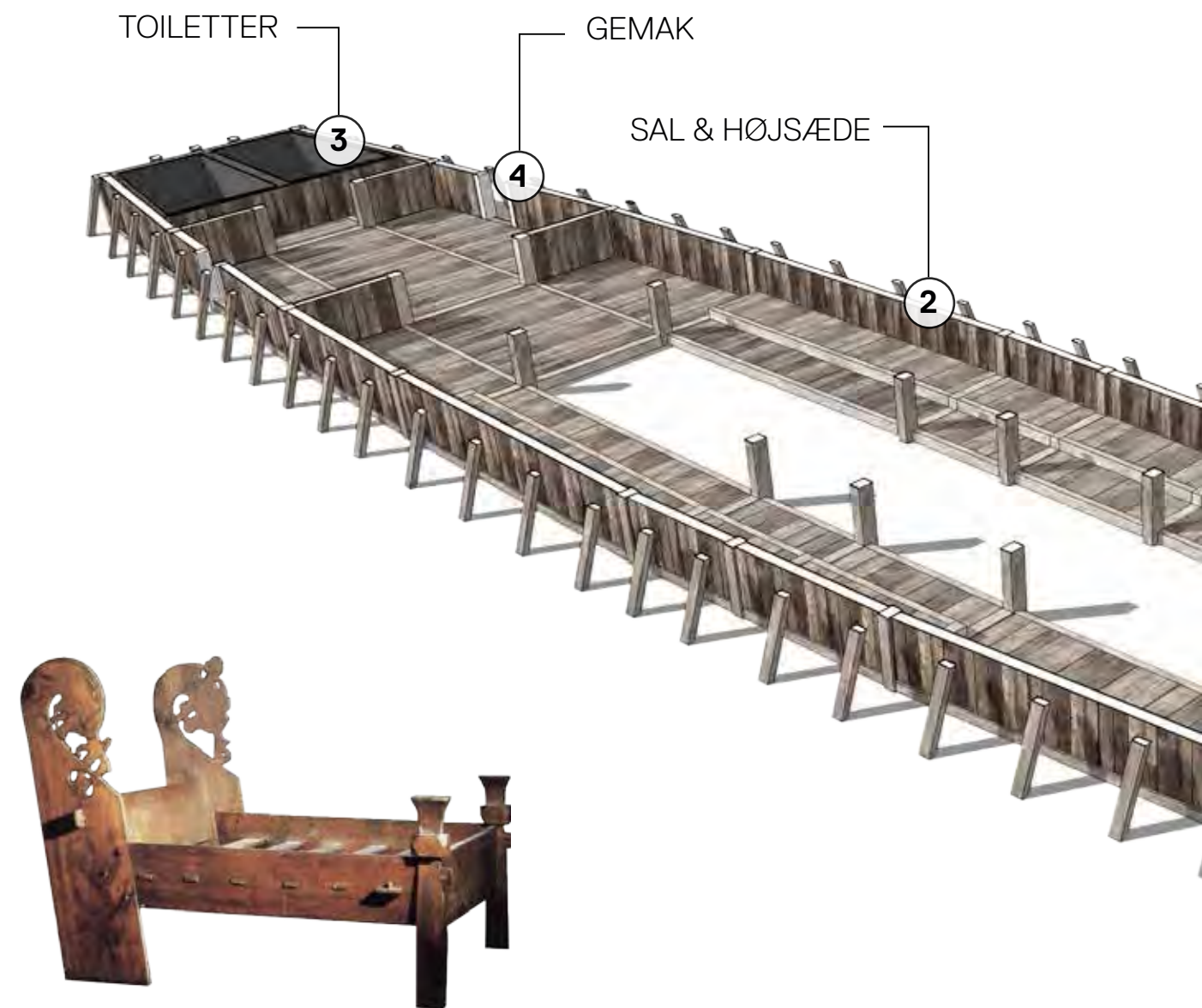
Børn og voksne kan udforske HALLENS herligheder med smartphones og Ipads. Digitale læringsspil giver indsigt i, hvor hallens materialer stammer fra og hvilke handelskontakter, mytiske fortællinger og kulturelle påvirkninger, som inventarets stil, symboler og materialer afslører.

Lejrekongernes genskabte HAL i Sagnlandet bliver et levende, multifunktionelt kulturhus i regionen og et symbol på Danmark som innovativ vikingenation. Her bindes fortid og nutid sammen i udfoldelsesmuligheder for både lokale, danske og internationale turister.

**KONG HROLV ... SAMLEDE NU STOR MAGT
UNDER SIG, OG ... ALLE DE STØRSTE
KÆMPER VILDE VÆRE HOS HAM OG
IKKE TJENE NOGEN ANDEN, THI HAN VAR
LANGT GAVMILDERE END ANDRE KONGER.**

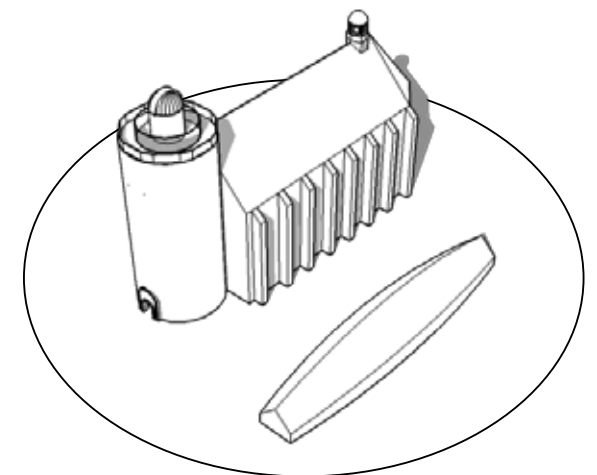
**KONG HROLV GJORDE HLEJDARGAARD
TIL SIN HOVEDSTAD; DET ER I DANMARK,
EN STOR OG STÆRK BORG, OG MERE VAR
DER AF PRAGT OG GLANS OG ALT, HVAD
DER VAR ANSEELSE VED, END NOGET
ANDET STED ELLER NOGEN HAVDE HØRT
TALE OM.**

KONG HROLV KRAKES OG HANS KÆMPERS SAGA.
NEDSKREVET PÅ ISLAND CA. 1400 E.KR.
PÅ DANSK VED FR. WINKEL HORN 1876



Den ukendte bygmester bag Lejrekongens ceremonielle hal og magtcenter fra 800-tallets Lejre skabte et bygningsværk af samme længde som Trinitatis Kirke med Rundetårn i København. Dette unikke bygningskompleks, der forende kirke, bibliotek og observatorium, blev udtænkt og planlagt af Christian IV i 1630'erne.

Skønt 800 år adskiller begge bygningsværker, repræsenterer begge en stærk personligheds ønske om at skabe et kulturelt kraftcenter baseret på viden, tro og magt.



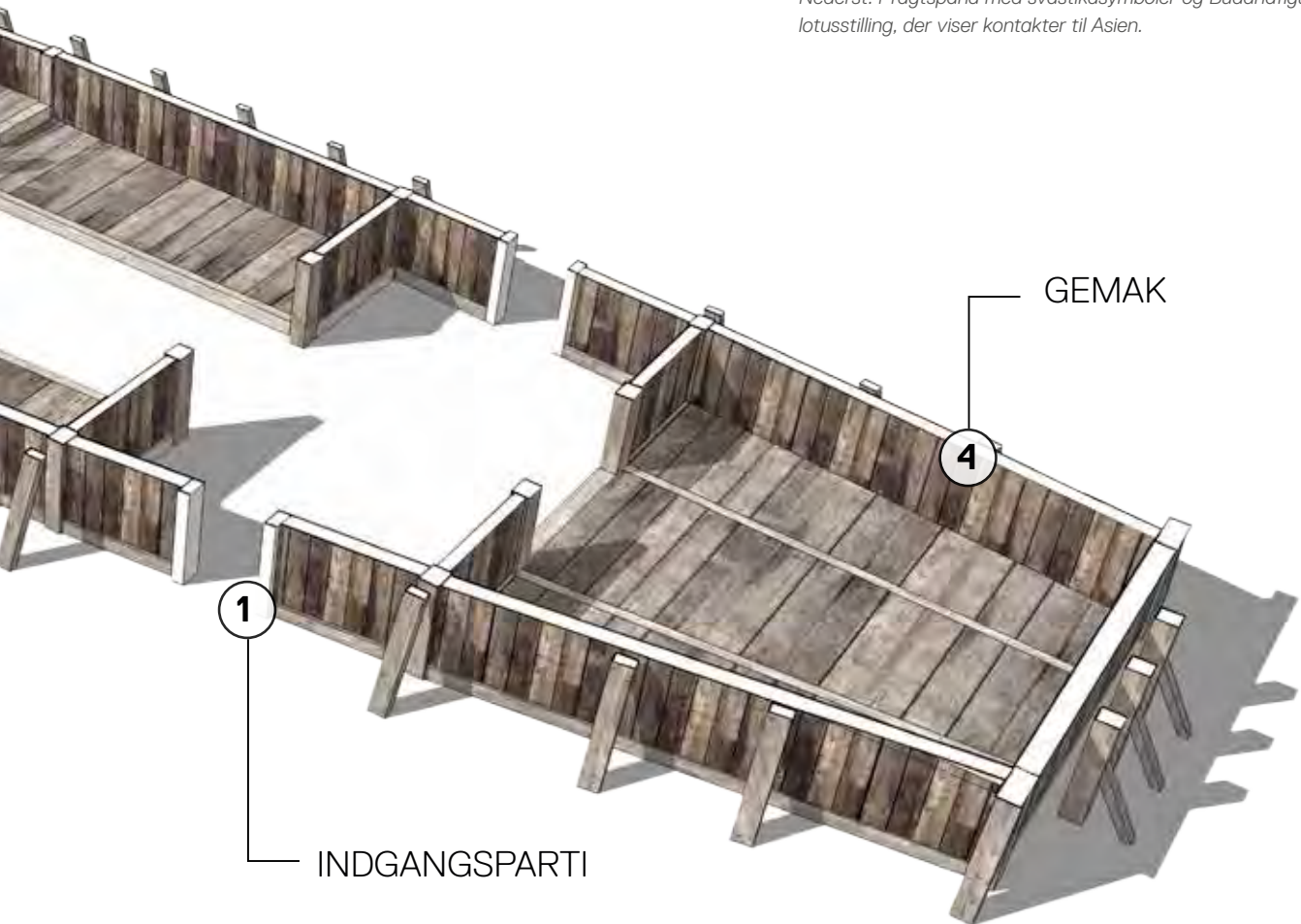
I HALLEN oplever gæsterne 800-tallets spektakulære royale miljø.

Inspiration til inventaret bliver bl.a. hentet i Osebergfundet fra Norge - Nordens svar på Tut-Ank-Amens grav i Kongernes Dal i Egypten.

I 834 e.Kr. blev en dronning højsat i sit pragtskib med alt udstyr til efterlivet. Udstyret viser kulturel udveksling over store afstande.

Tv. Smukt udskåret royal seng med de for vikingetiden så karakteristiske, mytologiske dragefigurer.

Nederst. Pragtskand med svastikasymboler og Buddhafigur i lotusstilling, der viser kontakter til Asien.





... I EN ENESTÅENDE LANDSKABELIG RAMME

HALLEN bliver anlagt på et smukt bakkedrag i respekt for områdets naturlige topografi og med samme orientering som det arkæologiske forlæg i Gl. Lejre.

Afstanden er kun 200 meter fra Sagnlandets hovedindgang. Det sikrer let og hurtig adgang for alle typer brugere. F.eks. internationale krydstogtturister med kort tid til besøg som efter turen til Roskilde Domkirke med kongegravene også vil nå at opleve SAGNKONGERNES VERDEN, når de besøger Danmark, verdens ældste kongedømme.

Gangbesværede og andre besøgende med fysiske funktionsnedsættelser, kan ligeledes nemt nå frem til HALLEN.

Fra HALLEN har de besøgende flot udsigt over Sagnlandets landskab. Udover HØJEN ved foden af bakkedraget ser de 600 meter mod nord Skjoldungernes Skibssætning, Danmarks svar på Stone Henge. Det er Sagnlandets gigantiske rekonstruktion i fuld skala af den stærkt ruinerede skibssætning ved Gl. Lejre. Opførelsen med håndkraft af dette prægtige monument kan desuden opleves i Sagnlandets biograf.



... SKABT TIL MALERISKE MARKEDSDAGE & EVENTS

I sommerhalvåret vil SAGNKONGERNES VERDEN danne ramme om store vikingetræf, håndværksmarkeder og særlige events.

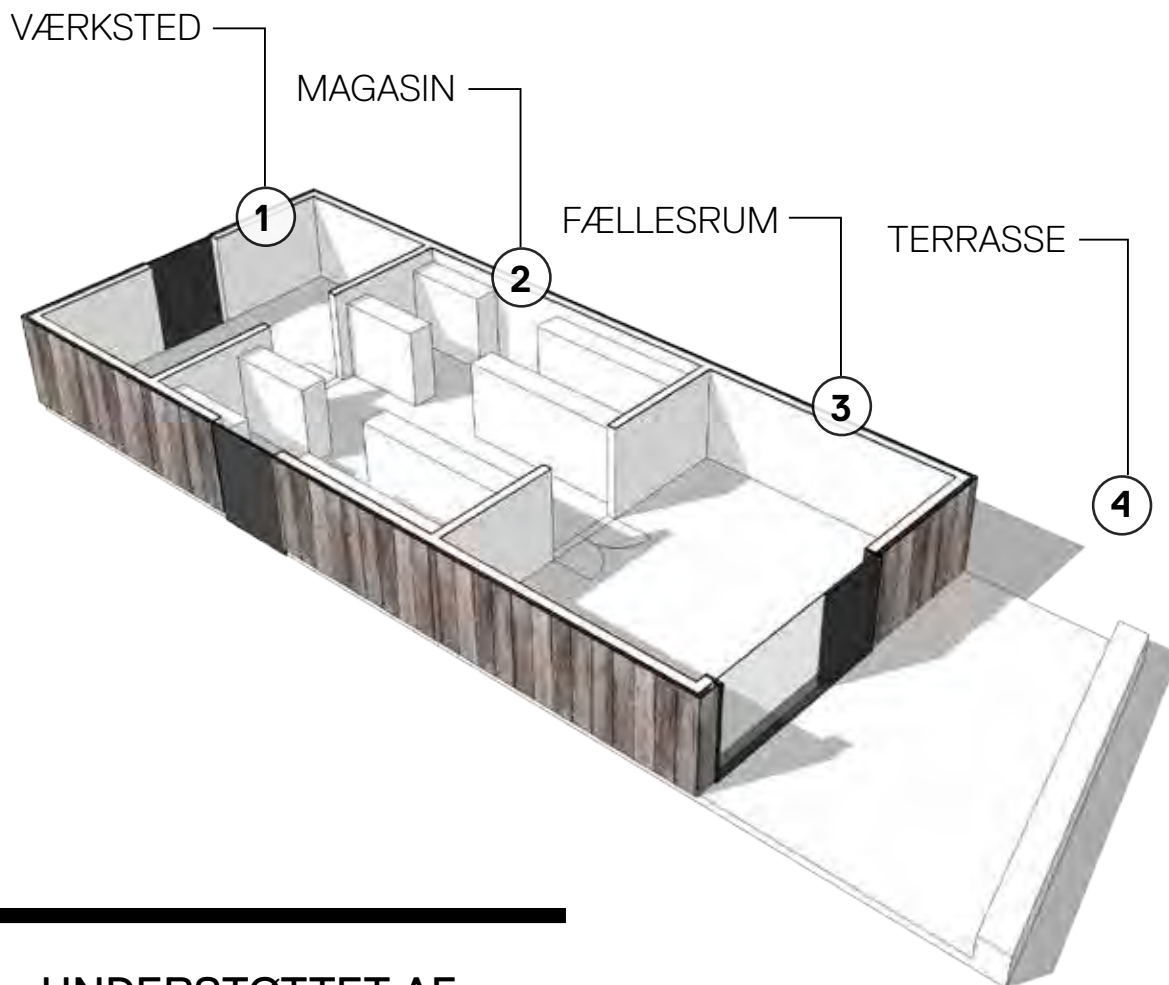
På særlige Thing-dage kan Sagnlandets gæster opleve store grupper af rejsende håndværkere, der falbyder smukke handelsvarer på markedspladsen foran HALLEN. Her får de besøgende også indblik i vikingernes retsopfattelse. Det sker, når kongen holder Thing og lovsige-manden løser konflikter og tvister med gæsterne som medlevende og deltagende aktører.

Den smukke helhed af HAL, HØJ og LANDSKAB vil også være en stemningsfuld scenografi for events, der matcher Sagnlandets værdier. Her kan lokalbefolkning, biblioteker, skoler og SFO'er f.eks. involveres i udvikling af teaterforestillinger, børnelitteraturfestivaler og live-rollespil med udgangspunkt i områdets mange sagnfortællinger.

SAGNKONGERNES VERDEN er også oplagt for events med fokus på nordisk madkultur, storytelling-festivaler, traditionelle håndværk og historiske idrætslege i både lokal, regional og national sammenhæng.







... UNDERSTØTTET AF MAGASINET

I HALLENS nærhed opfører vi MAGASINET på ca. 150 m² som et diskret træbygget hus i egetømmer og med spåntag,

Som på vikingetidens storgårde supplerer MAGASINET HALLEN med en række nødvendige basisfunktioner. Det sikrer en gennemtænkt logistik og arbejdsflow i hverdagen.

I MAGASINET indrettes moderne værksted og lager for opbevaring af rekvisitter og materialer i kombination med et backstage møde-/spiserum for overnattende gæster, optrædende grupper mv.

De vil årligt omfatte flere tusinde brugere i form af lejrskoler, fortidsfamilier og historiske grupper. Sagnlandets Venneforening med over 500 medlemmer får også stor glæde af MAGASINETs faciliteter, når de bistår Sagnlandet med frivilligt arbejde.

MAGASINET opføres, som HALLEN, på moderne fundamenter med de nødvendige tekniske installationer. De gør det muligt for gæster og personale at benytte SAGNKONGERNES VERDEN hele året rundt.



09

HUSET LOGI FOR SKOLER, GRUPPER & FAMILIER

Ved udgravning af de store ceremonielle kongehaller i Gl. Lejre dukkede talrige andre, men kortere, krumvæggede langhuse frem. Her har det royale miljøes øvrige indbyggere boet og virket.

Projekt SAGNKONGERNES VERDEN genskaber ét af disse, HUSET: Et smukt, 40 meter langt, 10 meter bredt og 356 m2 stort langhus med over 8 meter til kip.

HUSET bygges i fuldtømret eg og indrettes fleksibelt til at akkommodere op til 65-80 overnattende børn og voksne på undervisnings- og aktivitetsforløb, der strækker sig over flere dage.



... MED STEMNINGSFULD OVERNATNING ...

HUSET skal hvert år akkommodere forskellige målgrupper og flere tusinde overnatninger. F.eks.: Danske og internationale skoler med elever på lejrskole. Familier i tre generationer på højskole i historien. Unge rollespillere på historisk live-rollespil. Grupper af historiske re-entactorer fra ind- og udland på vikingevents.

Uanset alder, gruppesammensætning og formål med ophold tilbyder HUSET alle gæster en stemningsfuld og mindeværdig overnatning.

Her blander duften af træ, skind og læder i alkover og sovesale sig med nattens lyde. Husets svære tagstolper og vægge knager når vinden suser i skovens trætoppe udenfor. Samtidig høres den sagte mumlen og hvisken fra familie og kammerater, der fordøjer dagens mange indtryk, før de tørner ind i alkover og sovesale. Dejligt trætte af dagens fysiske gøremål og frisk luft.

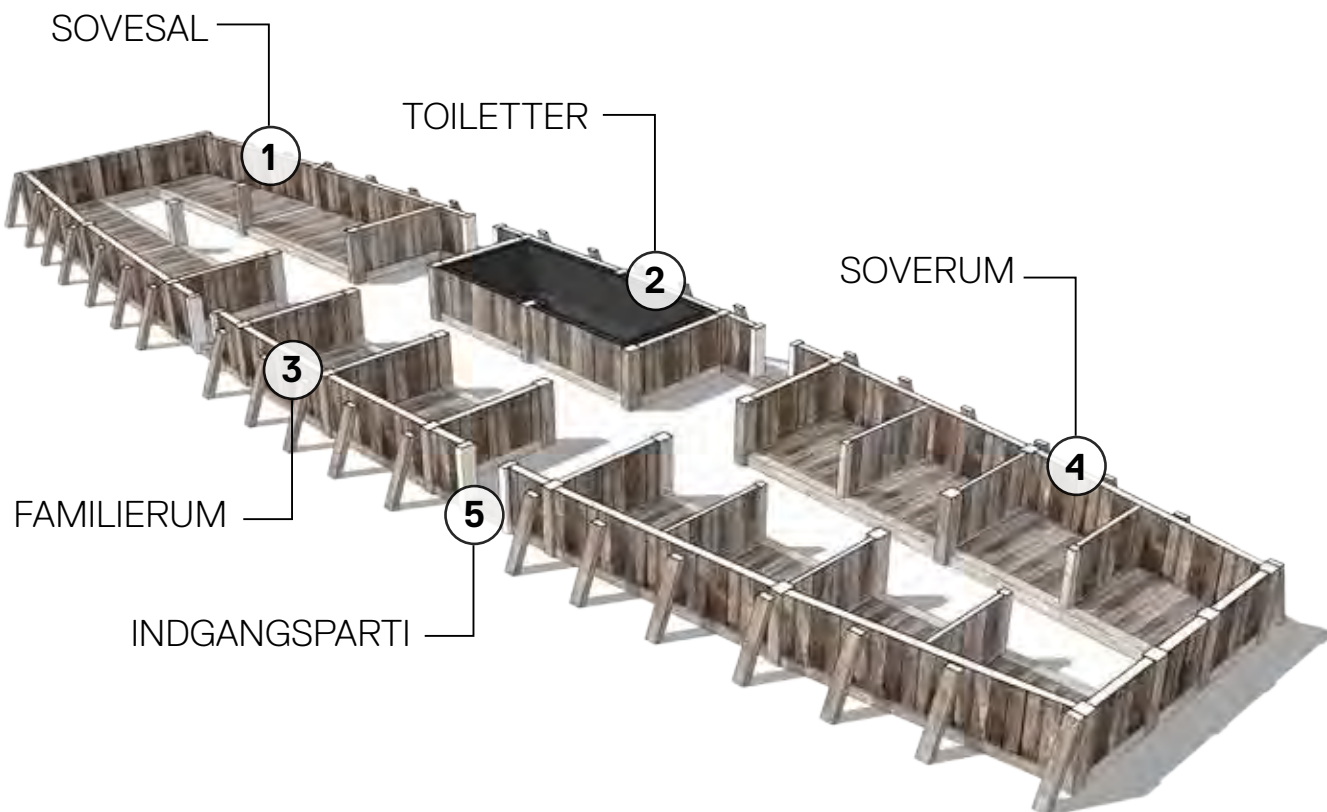
... HELE ÅRET RUNDT

Som HALLEN opføres huset på moderne fundamenter. F.eks. sørger jordvarme for, at husets skjulte gulvvarmeinstallation sikrer behagelig overnatning i vinterhalvår på både miljømæssig og driftsøkonomisk bæredygtig vis.

**BRUG FOR ILD,
HAR DEN DER KOMMER IND,
KOLD FRA TOP TIL TÅ.
MAD OG DRIKKE BEHØVER MAND,
DER KOMMER FRA FÆRD OVER FJELD**

HÁVAMÁL, DEN HØJES TALE, CA. 750/1000 E.KR.





HUSET sikrer de nødvendige backstage funktioner for gæster og grupper, så SAGNKONGERNES VERDEN bobler og ånder af liv på alle årstider.

Derfor indrettes det med fleksible soveafdelinger, der kan tilpasses forskellige brugergrupper, der veksler med sæson.

Østenden er en fælles sovesal. Her kan f.eks. en hel skoleklasse på Lejrskole i SAGNKONGERNES VERDEN sove på "pallen" som Beowulfs krigere i heltekvadet af samme navn.

Vestenden og midtersektion er opdelt i hyggelige alkoverum omtalt i de islandske sagaer. Her kan f.eks. familier eller bedsteforældre med børnebørn på højskoleophold i historien finde sig til rette. Skoler med særlige krav til kønsadskillelse finder også deres behov imødekommet her.

I det nærliggende MAGASIN finder de overnattende gæster et hyggeligt fællesrum/-måltidsrum. Det dækker også behov som rum for planlægningsmøder for skolelærere, historiske grupper m.fl. i forbindelse med ophold.

Bade-, køkken-, vaskeri- og omklædningsfaciliteter der opfylder alle lovkrav til hygiejne, kønsadskillelse mv., findes i Multihus kun 50 meter fra HUSET. Multihus er opført i 2010 og forhåndsdisponeret til at kunne håndtere disse behov for Sagnlandets overnattende gæster, der i dag er begrænset til sommerhalvåret.

10

LANDSKABET

OPLEV MAGIEN I NATUREN
GENNEM ODINS ØJE ...

*JEG VED, AT JEG HANG I
VINDOMSUSTE TRÆ I NI HELE
NÆTTER, MED ODDEN SÅRET,
VIET ODIN, SELV, SELVE MIG, I
DET TRÆ, SOM INGEN VED, AF
HVILKEN ROD DET RANDT. ...
NED SÅ JEG NU; MED ET RÅB
TOG JEG RUNERNE OP OG REV
MIG LØS. ... DA BLEV JEG
FYLDT MED FRODIG VISDOM.*

HÁVAMÁL, RUNESANGEN, CA. 750/1000 E.KR.

Odin opfattes som visdommens, runemagiens, skjaldedigtningens og de dødes gud. Runerne vandt han ved at hænge sig i verdenstræet, Ask Ygdrassil. Visdom fik han ved at ofre sit ene øje til vandet i Mimers brønd ved træets rod. Ved at bruge sejd-magi, galdre og sidde under hængte kunne han få døde mænd til at tale.

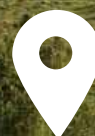
Ved at kombinere Sagnlandets kontrastfulde natur med virtuelle læringsspil vil vi skabe en spændende ramme for formidling af vikingernes magiske naturopfattelse set gennem "Odins øje".



HYLDEST
TIL GUDERNE
**OFFER-
LUNDEN**



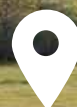
BRING DIT
EGET OFFER
**OFFER
MOSEN**



VALKYRIERNE
& HELTENE
**SLAG-
MARKEN**



SOMMER
SOLVHERV
**SKIBS-
SÆTNING**



**... UDFORSK LANDSKABETS
MANGE BETYDNINGER ...**

Efter besøget i HØJENS virtuelle tidsportal med introduktion til vikingetidens kosmologi og udstyret med HALLENS mobile læringsspil til smartphones, er de besøgende klar til at rejse ud i Sagnlandets magiske LANDSKAB.

Vikingerne kosmologi og religiøse praksis viser, at deres forståelse af verdens skabelse og sammenhæng var tæt forbundet med naturen og dens mange fænomener. For dem var verden andet og mere end det, der blot kan ses, måles og vejes.

Med læringsspillet "Odins øje" udfoldes landskabets skjulte lag af fortællinger og betydninger vha. smartphonens indbyggede kamera og GPS.

Naturfænomener kombineres med datidens skriftlige kilder og ikonografi. De giver børn og voksne "syn for sagn", når de sammen skal på mission i landskabet for at finde og knytte bånd mellem natur, arkitektur og kosmologi.

Gennem "Odins øje" forvandles skoven til en hellig offerlund for menneske og dyreofre, søn til et "vi" for ofring af våben, en ask og et elletræ får ånde og liv af Odin og bliver til Midgårds første mand, Ask, og første kvinde, Embla, mv.

... LYT TIL FYLGJERNES HVISKEN & FIND DIN EGEN SKYTSÅND ...

Vikingerne religiøse forestillingsverden rummer mange træk fra shamanistiske naturreligioner. F.eks. tanken om at både guder og særlige personer kan forvandle sig og antage skikkelser af dyr.

Ud fra grundigt kendskab til dyrearternes særlige styrker, kunne den enkelte arts egenskaber overføres til personer, der var særligt "hamstærke". De blev "hamramt" og kunne i søvne forlade deres krop i dyrets skikkelse. F.eks. som en hval, en ørn, en ulv osv. Det gjorde dem i stand til at rejse ud i tid og rum og få varsler om kommende hændelser.

Hvert menneske havde også en "fylgje". Det var en frisjæl i dyreskikkelse, der kunne værne personen mod ulykke. Krigere havde ofte rovdyr som bjørne eller ulve som fylgjer, mens bønder f.eks. havde en ko eller gris.

Læringsspillet "Fylgernes Hvisken" giver børn og voksne mulighed for at opleve livet i SAGNKONGERNES VERDEN ud fra forskellige samfundslag. På deres smartphone vælger de deres personlige frisjæl og skytsånd, som siden afgør, hvilke oplevelser, opgaver og fortællinger de får på rejsen i gennem sagnkongernes magiske univers.



EN DAG HÆNDTE DET, SOM OFTE FØR, AT DRENGEN THORSTEN KOM TIL KROSSEVIG, STORBONDEN THORKEL GEJTERSØNS GÅRD. HAN GIK IND I STUEN. DA SAD GEJTER, BONDENS FADER, PÅ PALLER OG MUMLEDE VED SIG SELV.

MEN DA DRENGEN KOM IND I STUEN, DA FØR HAN VILDT OMKRING, SOM BØRN HAR FOR SKIK, OG FALDT PÅ STUEGULVET. OG DA GEJTER SÅ DETTE, BRAST HAN I EN SKOGGERLATTER

**... PILTEN GIK DA HEN TIL GEJTER OG SAGDE:
"HVORFOR FINDER DU DET SÅ MORSOMT, AT JEG FALDT NU". "JO", SVAREDE GEJTER, "FORDI JEG SÅ DET SOM DU IKKE SÅ." ...**

"DA DU KOM IND I STUEN, FULGTE DER EN HVIDBJØRNEUNGE MED DIG OG RENDTE FORAN DIG IND PÅ GULVET; MEN DA DEN SÅ MIG, STOD DEN STILLE; MEN DU KOM JO FARENDE SOM VILD OG FALDT SÅ OVER BJØRNEUNGEN. OG DET ER NU MIN MENING, AT DU IKKE ER KRUMS OG THORGUNNES SØN, MEN DU ER NOK AF STØRRE ÆT."

FLATØBOGEN. UDDRAG DER BELYSER BEGREBET FYLGJE. 1300-TALLET.



11

FORSKNING

NY VIDEN OM VIKINGERNES ARKITEKTUR

*TØRRE BJÆLKER OG NÆVER
TIL TÆKNING, DET KENDER EN
MAND. OG TØMMERET, DER
HOLDER ÅR FOR ÅR, DET HAR
HAN HOLD PÅ.*

HÁVAMÁL, DEN HØJES TALE, CA. 750/1000 E.KR.

Arkæologer måler, tegner og laver dagligt planer over utallige stolpehuller, der engang var hus og hjem for vores forfædre.

På baggrund af husenes todimensionelle grundplaner inddeler de dem i typer og vurderer, om de er karakteristisk for en periode eller landsdel. Kun sjældent falder tanken på at genskabe bygningerne i tre dimensioner. For hvordan komme fra 2D til 3D?

SAGNKONGERNES VERDEN har som mål, at gå fra stolpehul til husrekonstruktion. For kun gennem nye spørgsmål får vi nye svar. Og, naturligvis, flere nye spørgsmål.

... DE BYGGEDE PÅ KLAMP

Roskilde Museums udgravning af de stolpespor, der er arkæologisk forlæg for HALLEN, viser et treskibet langhus med krumme vægge.

Huset har været ca. 60 meter langt, 12 meter bredt midtpå og 6 meter bredt ved gavlene. To svagt krummede rækker af stolper bar taget sammen med en række udvendige, skråtstillede støttesolper.

Én ting er vist. Danmarks største hus fra oldtiden blev ikke bygget vha. tegninger. Det blev bygget på "klamp", i ordets oprindelige betydning.

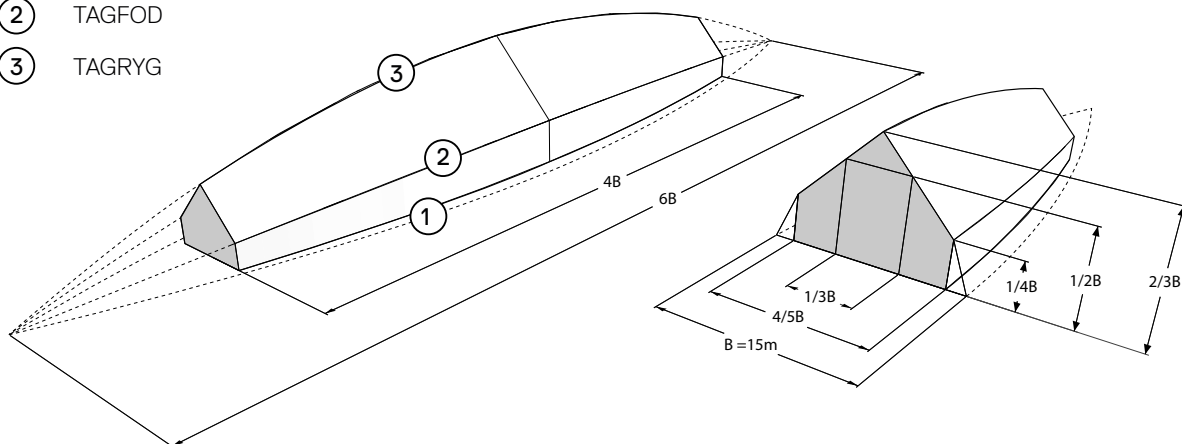
At bygge på klamp er et maritimt udtryk for at bygge skib uden tegning. Bygmesteren afsætter nogle få hovedmål vha. skabeloner i tømmer og former skibet under selve bygningen. Først i 1400-tallet kommer egentlige bøger om skibsbygning.

... YNDEDE HUSMODELLER I FORM AF SKRIN & GRAVSTEN

Vikingerne havde forkærlighed for at afbilde deres huse i modelformat. Det er en god hjælp, når man skal fra to til tre dimensioner. Fund af op til 0,5 meter lange husformede skrin og ditto gravsten på over 2 meters længde giver information om taget. De viser, at både vægge, tagryg og tagflader var krumme og tagene dækket af spån.

Ét er imidlertid at opnå smukt krummede flader i miniature modeller. Noget helt andet er at opnå tilsvarende udtryk i en HAL på 60 meter bygget af tømmer, der, efter stolpernes spænd at dømme, nogle steder har vejret over halve ton!

- ① FODPUNKT
- ② TAGFOD
- ③ TAGRYG



... "DET OMSKREVNE SKIB" - EN PERSPEKTIVRIG TEORI

Arkæolog, arkitekt og tidligere leder af Sagnlandets Jernalderlandsby, Bente Draiby, opdagede i 1999, at en del af vikingetidens store hustomter, bl.a. fra Lejreområdet, kunne karakteriseres ved en særlig geometri. Den døbte hun "Det omskrevne skib".

Karakteristisk for geometrien i "Det omskrevne skib" er udnyttelse af cirkelbuer med forskellig radius. Hver cirkelbue passer med stolpespor efter forskellige grundelementer, som arkæologerne har registreret i husenes todimensionelle udgravningsplan. Tre grundelementer følger princippet: Sporene efter henholdsvis de skrå støttestolper, væglinjen og de tagbærende stolper.

... ET GYLDENT PROPORTIONSFORHOLD ...

Bente Draiby sammenfattede sine iagttagelser til en hypotese om husenes rumlige form: *Den ideelle bygningskrop dannes af tre cirkelbuer af forskellig radius i et tredimensionelt plan.*

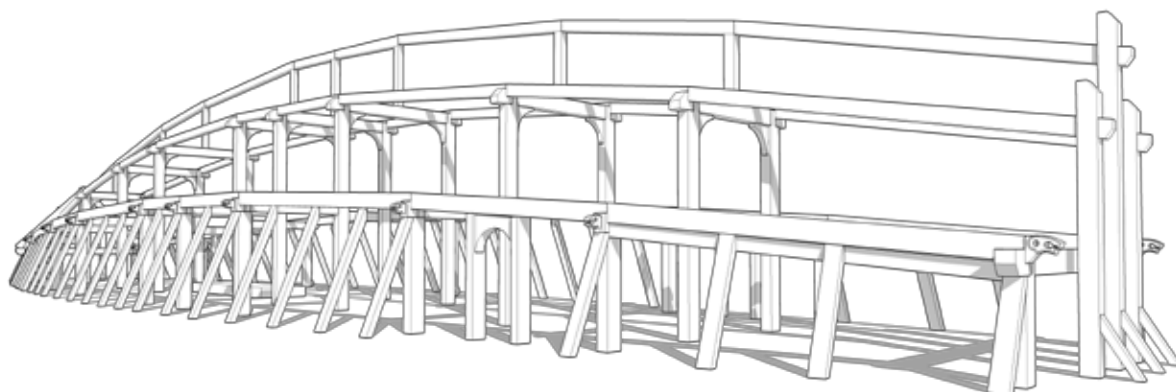
De tre cirkelbuer definerer planerne: 1) fodpunkt af husets udvendige skrå støttestolper, 2) tagfod, hvor tag skærer top (og dermed væg) af skrå støttestolper og 3) tagryg.

Med "Det omskrevne skib" og de arkæologiske spor af HALLENS grundplan, kommer projekt SAGNKONGERNES VERDEN med et digitalt bud på, hvordan vikingetømreren har opført oldtidens største hus på klamp alene ved hjælp af enkle proportionsforhold.

... EN GENIAL GEOMETRI - ENKEL & PRAGMATISK

Først er husets maksimale bredde, kaldet "B", afsat. I HALLEN er den maksimale bredde 15 meter, målt som afstanden mellem de skrå støttestolper. Husets længde, 60 meter, svarer således til 4B.

Ved hjælp af det "Omskrevne skibs" tre ideelle cirkelslag, bliver alle øvrige afstande i både gulvplan og højde til hele brøker af B, husets maksimale bredde.



I højden vil væghøjden altid være $1/4B$. Højden af tagbærende stolper vil altid være $1/2B$. Højden fra gulv til kip vil altid være $2/3B$. I gulvplan vil afstanden mellem husets to langvægge altid være $4/5B$, mens afstanden mellem de tagbærende stolper altid vil være $1/3B$.

Styrken ved modellen er, at uanset hvor man står i husets længdeakse, kan man definere alle øvrige mål for det pågældende sted i hele brøker af B . Både for afstande i gulvplan og højde.

... KRAFTFULDE COMPUTER SIMULERINGER GIVER NYE INDSIGTER

Projekt SAGNKONGERNES VERDEN har programmeret en parametrisk computermodel, der bl.a. kan beregne og visualisere komplekse, krumme former. Med den har vi afklaret hidtil uløste diskussioner om HALLENS konstruktion. Bl.a. om taget har haft rygås, og om der er anvendt krumvokset tømmer til spær, tag- og vægremme mm.

I samspil med udgravningsplanens dokumentation af en ejendommelig, svær gavlkonstruktion afslører modellen, at taget må have været båret af en vældig rygås.

Vi kan også sandsynliggøre, at vikingetømreren ved brug af ét fast proportionsforhold og uden tegninger vha. simple opmålinger har kunnet skabe et perfekt krummet hus i alle dimensioner. Og det alene vha. af rette tømmerstykker, der har gjort det nemt for håndværkerne både at finde, måle og forarbejde hvert råemne og samling. Men hvordan bygge "krumt" med ret tømmer?

... VISER OPTIMAL UDNYTTELSE AF MATERIALER

Det skyldes i virkeligheden et visuelt bedrag. Det opstår når rette tagspær hele tiden lægges vinkelret på en svagt krummende væglinje og en ditto krummende tagryg.

De skrå støttestolper står med en konstant hældningsgrad og vinkelret på den svagt krummende væglinje, hvor væghøjde og tagfod aftager mod enderne samtidig med, at husets bredde indsnævres som følge af de én gang fastlagte proportionsforhold.

De indbyrdes sammenhænge gør det nu nemt for tømreren at tilpasse alle elementer i praksis. Alle tømmerender og lafter, møder nemlig væg, vægrem, tagrem, spær og tag i samme vinkel, uanset hvor i konstruktionen tømmeret sidder.

Den ideale digitale model, vi har udarbejdet i projekt SAGNKONGERNES VERDEN, viser, at alle skrå støttestolper skal stå med en hældning mod væggen på 68 grader. Det er en hældning, der er utrolig tæt på det, arkæologerne har iagttaget på de udgravninger, hvor stolpens aftryk i stolpehullet, og dermed stolpens hældning, har kunnet identificeres.

... & AFSLØRER VIKINGETIDENS WEGNER ...

Det 20 århundredes store danske arkitekter som Wegner, Arne Jacobsen, Finn Juhl, Jørgen Utzon m.fl. har med deres fokus på enkelhed, materialeforståelse og funktionalitet gjort brandet "Danish Design" verdensberømt. Med HALLENS ukendte bygmester fra Gl. Lejre får dette brand sit første udtryk i Danmark!

Som "klampbygger", i ordets oprindelige betydning, var vikingetidens skibstømrer nødt til at beherske præcis disse kvaliteter i kombination med en udtalt rumlig forståelse. Selv nutidens mennesker beundrer hans sødygtige langskibe som geniale konstruktioner og udtryk for ypperligt håndværk.

HALLENS håndværkere har også mestret klampbygningens kunst. Det gjorde dem i stand til at udtænke og frembringe en perfekt proportioneret konstruktion som HALLEN fra Gl. Lejre. Og det endda flere generationer før

bygningen af de største vikingeskibe og Harald Blåtands symmetriske vikingeborge.

Først mere end hundrede år efter HALLEN stod færdig blev vikingetidens største skibe bygget i begyndelsen af 1000-tallet i Norge (Roskilde 6) og Irland (Skuldelev 2/Havingsten). I dag er Skuldelev 2 optaget i Danmarks kulturkanon i kategorien "design og kunsthåndværk". Et skib på 30 meter der ikke er større end, at det med lethed kunne stå i HALLENS centrale rum!

HALLEN er med sin brug af perfekte geometrier også en vigtig forgænger for de langt senere, geometrisk anlagte Trelleborge fra 900-talles sidste årtier. Og så er HALLEN ca. dobbelt så langt som borgenes huse!

... MED FORTÆLLINGEN OM HÅNDENS TAVSE KUNDSKAB

Optegnes vikingernes pragmatiske geometri med nutidens traditionelle todimensionelle gengivelser i plan, snit og opstalt, kommer man til kort. Bygningens krumning i alle dimensioner gør det umuligt at tage korrekte mål ud fra sådanne moderne plantegninger.

Relationerne mellem HALLENS enkelte bygningsdele og styrende hovedgeometri i "Det omskrevne skib" gør i stedet HALLEN til et overraskende eksempel på det, der i dag bliver kaldt "parametrisk design." Et udtryk der kun bruges i forbindelse med den mest moderne og fremadskuende arkitektur.

Det er dén historie om tabt viden, ypperligt håndværk og håndens tavse, bogstavløse kundskab, som projekt SAGNKONGERNES VERDEN igen vil bringe til ære og værdighed gennem rekonstruktion, formidling og film.

A photograph of a rustic wooden workbench. On the left, a large axe with a wooden handle and a metal head is leaning against the workbench. On the right, a silver laptop is open, displaying a technical drawing of a wooden structure on its screen. The workbench is made of thick, rough-hewn wooden planks. The background shows a tiled floor.

KVALITETS- SIKRING MED BREDBIL & COMPUTER RAM

I samarbejde med dygtige håndværkere, arkitekter og arkæologer har vi udført modeller af tømmer samlinger i massiv eg i forholdet 1:1 i kombination med detaljerede computerdiagrammer af alle typer samlinger. Med disse forberedelser har vi kvalitetssikret projekt SAGNKONGERNES VERDEN med hensyn til bygbarhed, materialeforbrug og budgettering.

Når vores beregninger omsættes i praksis, vil vi få flere og helt nye indsigter i mængden af ressourcer i form af træ og arbejdstimer, et royalt byggeri i så stor skala har krævet.

12

UNDERVISNING DANSK & HISTORIE SKABER FÆLLESKAB & FORSTÅELSE

*BEDRE BYRDE BÆRER EJ MAND
PÅ VEJ END MEGET MANDEVID.
BEDRE END FORMUE DET
TYKKES PÅ FREMMED STED. DET
ER DEN FATTIGES FRELSE.*

HÁVAMÁL, DEN HØJES TALE, CA. 750/1000 E.KR.

Verden i dag er global, og kulturmøder er en hverdags foreteelse takket være kommunikations- og transportteknologier, der spreder nyheder og mennesker som aldrig før. Samfund, normer og måder, vi som mennesker indgår i sociale fællesskaber på, udvikler og forandrer sig hastigt. Viden og evnen til at være kritisk og tage stilling er vigtigere end nogensinde.

Folkeskolens undervisning i dansk og historie er dét fælles fundament, der skal gøre alle elever fortrolige med dansk kultur og historie via sprog, litteratur og andre kulturelle udtryksformer. Ganske som "dansk tunge" rune- og skjaldekunst grundlagde vikingernes særlige nordiske identitet.

... VIGTIGE MÅL I FOLKESKOLELOVENS KRAV

Undervisningen i folkeskolen skal udvikle børn og unges personlige og kulturelle identitet og give dem et kronologisk overblik. Det skal styrke deres viden og forståelse af historiske sammenhænge og træne dem i at bruge denne forståelse i deres hverdags- og samfundsliv.

Ved at arbejde med sproget og historiske forløb får eleverne indsigt i menneskers liv og vilkår gennem tiderne. Det styrker deres identitet og forståelse af, at de selv, deres egen og andres kulturer er historieskabte og historieskabende i samspil med hinanden og med naturen.

Folkeskolens undervisning i dansk og historie skal give eleverne evnen til indlevelse og en åben og analytisk tilgang til egen og andre tiders og kulturers udtryksformer. De skal samtidig kunne omsætte deres viden i historiske fortællinger, ligesom undervisningen i dansk skal give dem adgang til de skandinaviske sprog og det nordiske kulturfællesskab.

Alt i alt sikrer fagene dansk og historie, at eleverne får forudsætning for at forstå deres samtid og reflektere over deres handlemuligheder.



... SAGNKONGERNES VERDEN OMSÆTTER LÆRINGSMÅL I PRAKSIS

SAGNKONGERNES VERDEN tilvejebringer et spændende fysisk og virtuelt indlevels- og læringsrum. I projektet kombinerer vi sprog, litteratur og religion i form af mytologi, sagn, kunst og runer med arkitektur og landskab og vækker historien til live gennem dialog. Det er en optimal ramme for indlevelse og refleksion, der understøtter folkeskolens mål for dansk og historie.

Det royale vikingemiljø repræsenterer forskellige sociale forhold, kulturmøder og normer, der trækker linjer frem til vores egen samtid. Med vikingerne som klangbund bliver lærere og elever konfronteret med sociale statusforskelle, når de står ansigt til ansigt med kongen og trællen, krigeren og bonden, købmanden og håndværkeren, husbonden og husmoren, den voksne og barnet.

Kulturmøder og etnisk mangfoldighed udfolder sig gennem globale kontakter i vikingesamfundets elite. Her møder man den arabiske diplomat fra det islamiske kalifat, den kristne missionær fra frankeriget, den spanske købmand, den slaviske lejesoldat og den nordatlantiske bosætter.

Det enkelte menneskes drømme og håb udspiller sig gennem religiøse ritualer, kampe for rigdom, fortællinger om ærefuld død og død og lovsigemandens udøvelse af ret og retfærdighed, der viser slægtens betydning i forhold til individet og mandens retsstilling i forhold til kvindens.

Elevernes og gæsternes møde med instruktører i rollen som "historiens øjenvidner" giver plads til dialog og refleksion. Børn og voksne får lejlighed til at sætte ord på deres egne oplevelser og personlige erfaringer med universelle, eksistentielle emner.

Projekt SAGNKONGERNES VERDEN'S integration af digitale læringsspil til Smartphones og Ipads komplimenterer den personbårne formidling. Sammen med en strategisk brug af sociale medier vil Sagnlandet inspirere børn og unge til selv at skabe, anmelde og samle viden i SAGNKONGERNES VERDEN og synliggøre den for klassen, vennerne og familien via deres digitale netværk.

Dermed gør projektet elever og gæster til producenter og medfortællere af historien.

13

FORMIDLING HER MØDES SMÅ & STORE GÆSTER I ØJENHØJDE

*BRUG FOR VAND, HAR GÆSTEN
VED BORDET, HÅNDDUG OG
HØFLIGHED. VENLIGT VÆSEN,
OM DET VINDES KUNNE, TALE
OG SAMTALE.*

HÁVAMÁL, DEN HØJES TALE, CA. 750/1000 E.KR.

Ganske som i vikingernes kosmopolitiske verden skaber projekt SAGNKONGERNES VERDEN en smeltedigel for kreative møder, lærerige oplevelser og sjove optrin, der fastholdes i erindringen.

Med Sagnlandets instruktører som værter og katalysatorer er ambitionen at møde hver gæst i øjenhøjde samt at skabe rum for, at gæsterne indbyrdes interagerer på tværs af baggrund.

Varierede fysiske rammer og formidlingsformer skal imødekomme forskellige målgrupper og deres differentierede behov for oplevelser.

... I EN KOSMOPOLITISK SMELTEDIGEL

Projekt SAGNKONGERNES VERDENs fleksible indretning sikrer, at Sagnlandet kan arbejde systematisk med forskellige målgrupper mht. alder, baggrund og interesser.

Det nye formidlingsmiljø kan både rumme daglige formidlingsaktiviteter af vikingernes levevis for det brede publikum, men det kan også håndtere særlige events for udvalgte segmenter: Rollespilsdage for unge. Historiske håndværkskurser for voksne. Kurser i historisk madlavning over åben ild for friluftsentusiaster. Fortælle-, litteratur-, teater-, musik- og gastronomiaftner for voksne og/eller familier.

Indendørs- eller udendørs formidlingsaktiviteter? Virtuel formidling eller personbåren dialog? Aktiv deltagelse eller plads til uforstyrret iagttagelse?

Projekt SAGNKONGERNES VERDEN indtænker og imødekommer sådanne situationsbestemte og dagspecifikke behov for enten frisk luft eller lune indendørssysler, fælles oplevelser eller rum for personlig fordybelse.

... HVOR MENNESKER & MÅLGRUPPER MØDES I LEG & LÆRING ...

I SAGNKONGERNES VERDEN fascineres den amerikanske turist over mødet med "vikingen", der beredvilligt fortæller om Lejres sagnhelt Beowulf, som amerikaneren lærte om på high school i Boston.

Storbyfamilien går "back to basics" på en uges ophold som fortidsfamilie i vikingetiden og møder deres nysgerrige nabo på udflugt.

Nydanskeren finder sammen med friluftsentusiasten i begejstring over vikingekokken, der laver mad over bål, og sammen udveksler de erfaringer.

Pensionistgruppen på udflugt glæder sig over mødet med lilleputterne fra børneinstitutionen, når de sammen hjælpes med at fodre gæssene.

Skoleeleven og læren på lejrskoleophold taler med bedsteforældrene, der overvejer selv at tage med børnebørn på vikingeferie i historien.

Natur- & tekniklæren finder sammen med dansklæren i udeskoleprojekt om Vikingetiden, når de med 3. klasse undersøger, tester og beskriver, hvilke typer træ som huse, redskaber og vogne er lavet af.

Den synshandicappede beundrer og mærker fårets grove uld og den fine tråd, han laver sammen med spidersken, mens hun fortæller om Nornerne, der spinder menneskers livstråd.

Rollespillerne udfritter væversken om vikingetidens mode og farver, mens håndværkeren på firmaudflugt morer sig med sine kollegaer over chefens ubehjælpssomme forsøg på at smede et ildstål.

Historikeren møder den frivillige, der har sat sig ind i alle detaljer af vikingetidens håndværk, og sammen udveksler de kilder og erfaringer.

Den lærerstuderende inspireres af, hvordan faglighed omsat til hands-on aktiviteter tænder barnets interesse for historie og håndværk.

... I RESPEKTFULD DIALOG DREVET AF NYSGERRIGHED & INTERESSE

Med SAGNKONGERNES VERDEN skaber Sagnlandet Lejre et åbent og kreativt miljø, hvor folk kan mødes på tværs af nationalitet, alder, køn og uddannelse.

Det giver grobund for stærke fællesskaber, når Sagnlandets formidling med udgangspunkt i vikingernes liv og levned forbinder fortid og nutid med den store fortælling om idealer og dagligdag, drømme og nederlag, tro og ritual, fredelig sameksistens og trivielle nabotvister, krig og konflikt, håndværk, handel og innovation.





14

INNOVATION FAGLIGHEDER KRYDSES & NYE METODER UDVIKLES

*FÆ DØR, FRÆNDE DØR. OGSÅ
JEG SELV DØR.
ET JEG VED SOM ALDRIG DØR.
DOM OVER DØD MANDS DÅD.*

HÁVAMÁL, DEN HØJES TALE CA. 750/1000 E.KR.

HALLENS og HUSETS enorme dimensioner på henholdsvis 60 og 40 meters længde er dikteret af de arkæologiske forlæg fra Gl. Lejre. Derfor falder bygningerne uden for alle klassifikationer i nutidens bygningsreglementer.

At genskabe og åbne sådanne huse for tusindvis af nysgerrige besøgende kræver nytænkning i udførelse, indretning og brandsikkerhed. Det samme gælder fremskaffelse og forarbejdning af de store mængder dansk egetømmer.

... I ROLLEMODEL FOR SIKKERHED & ARBEJDSMILJØ

Sagnlandets vision er, at SAGNKONGERNES VERDEN skal fremstå som innovativ rollemodel.

Projektet skal vise nye veje for løsning af fremtidens udfordringer indenfor tilgængelighed, sikkerhed, arbejdsmiljø og ressourceforbrug, når oldtidens arkitektur skal genskabes.

Vi vil sikre, at vores børnebørn også kan få lov at opleve historiens vingesus og glæden og stemningen ved at sidde trygt om langilden i et tømmerbygget vikingehus. Godt pakket ind i lune fåreskind efter en dejlig dag med håndens arbejde i det fri.

Det her præsenterede dispositionsforslag med test af produktionsmetoder er første resultat af et dedikeret samarbejde og dialog mellem kommunale myndigheder, arkæologer, arkitekter, ingeniører, skovfolk, savværker og dygtige håndværkere.

A man in a dark jacket and light-colored pants is operating a yellow and black wood processing machine. The machine is mounted on a wooden platform and has a large red circular base. The man is standing on the left side of the machine, looking down at it. The machine is surrounded by a large pile of wood shavings. The background shows a wooden structure with vertical posts and a corrugated metal roof. The floor is covered with wood shavings and some wooden planks.

KREATIV ØKSEHUGNING

OPTIMAL UDNYTTELSE AF SKOVENS 100-ÅRIGE KÆMPER

Projekt SAGNKONGERNES VERDEN nytænker og fusionerer forhistorisk arkitektur og naturmaterialer med traditionelt håndværk og moderne forarbejdningsmetoder.

Håndværk og specialudviklede maskiner i forening skal sikre det rette æstetiske udtryk under hensyntagen til effektiv produktions tid og økonomiske produktionsomkostninger.

Grundighed og omhu er nødvendig, når 200 af skovens egekæmpere fra 100 år og opefter skal fældes og forarbejdes for at genopstå som SAGNKONGERNES VERDEN.

... MED VEDVARENDE ENERGI & BÆREDYGTIG DRIFT

Energiforbrug til opvarmning og elforbrug i HØJEN, HALLEN og HUSET bør ske med vedvarende energikilder som f.eks. solceller og jordvarme. Sidstnævnte er en varmekilde Sagnlandet allerede udnytter i andre bygninger.

Lyssætning kan i videst muligt omfang ske med LED belysning. Det er en teknologi, der både er energivenlig, og som kan indarbejdes i de forhistoriske konstruktioner på æstetisk vis. Det sikrer diskret og stemningsskabende lyssætning til brug for aktiviteter og events samt til at sætte fokus på arkitektoniske detaljer i tag og lofter.

Indtænkning af vedvarende energikilder i SAGNKONGERNES VERDEN matcher Sagnlandets værdier og pædagogiske arbejde med formidling af ressourceudnyttelse fra jægerstenalder til i dag.

I en kommende nationalpark Skjoldungernes Land vil udnyttelse af CO2-neutrale opvarmingskilder også have høj signal- og brandværdi.

... & MENINGSFULD LÆRING VHA VIRTUELLE TEKNOLOGIER

SAGNKONGERNES VERDENS virtuelle oplevelsesuniverser udvikles i samarbejde med bl.a. universitetsforskere, der arbejder i krydsfeltet mellem IT og kommunikation med fokus på oplevelse og vidensformidling gennem intuitiv brugerinvolvering.

Det sikrer projekt SAGNKONGERNES VERDEN adgang til den nyeste teoretiske viden om interaktive muligheder. Samtidig er Sagnlandets erfaring fra 50 år med involvering og vidensformidling i sociale kontekster et vigtigt aktiv for udviklingsarbejdet.

Sagnlandets fokus på, og erfaring med, sociale elementer i formidlingsoplevelser skal sikre, at teknologien stimulerer indøvelse og udøvelse for at sætte gang i den tilegnelsesproces, der er så afgørende i al læring.

Ambitionen er at udvikle en best-practice for virtuel formidling, hvor teknologi understøtter det pædagogiske mål med oplevelsen og ikke, som det ofte ses, er teknologien, der ender som oplevelsen på bekostning af indhold og læring.



200 DANSKE EGETRÆER

FLÅDEEGENE FÅR NY PLADS I HISTORIEN

"Frederik d. VI's flådeegene bliver tagbærende højsædestolper i Danmarks største oldtidshus og første royale kongesæde, HALLEN, fra Gl. Lejre!"

Lyder det ikke som en god historie i pressen og en fornem anvendelse af udvalgte eksemplarer af kongens over 200 år gamle egetræer?

For at genskabe SAGNKONGERNES VERDEN skal der fældes 200 egetræer på mindst 100 år. De skal forarbejdes til svære planker, tagbærende stolper og rygåse med spænd på op til 9 meter. Hertil kommer 18.000 egespån på hver én meters længde. Bare for at dække HALLENS dobbeltkrumme tag!

Bygningen af HALLEN og HUSET bliver en håndværksmæssig bedrift uden lige. Derfor rummer projekt SAGNKONGERNES VERDEN en enestående mulighed for at bevare, fremme og synliggøre de bedste danske håndværkstraditioner gennem 1000 år for næste generation af tømrersvende.

A photograph of a forest landscape. In the foreground, two people are walking away from the camera on a dirt path. The path leads towards a stream that flows through the forest. The trees are lush green, and the scene is bathed in soft, natural light. The overall atmosphere is peaceful and serene.

EN HELLIG MOSE

I Sagnlandet Lejre oplever de besøgende andre tiders og kulturers natursyn og tilgang til jagt, agerbrug, frugtbarhed og ressourceudnyttelse i forbindelse med formidling og undervisning.

Spredt rundt i Sagnlandets 43 ha store landskab ligger bl.a. kæmpe morænenstenblokke oversået med magiske helleristninger fra bronzealder. Et "klogt træ" overhængt med klude og tøjstykker fortæller om 1800-tallets folketro på helbredelse og frugtbarhed. Mest kendt er nok Sagnlandets stemningsfulde jernalderofferlose med ofrede heste og dyr.

SAGNKONGERNES VERDEN føjer nye elementer til dette sakrale landskab: En dyster offerlund og et stenbygget "hørg" for vikingernes blót til guderne.

15

NATIONAL- PARK SKJOLDUNGERNES LAND PÅ VEJ MOD NATIONALPARK STATUS

Lejre og Roskilde ligger i et landskab med en mangfoldighed af specielle landskabs- og naturtyper. Hertil kommer områdets kulturmiljøer og historie, der er vigtig del af Danmarks rigshistorie.

Den unikke kombination af natur og historie er baggrund for, at området er godt på vej til at blive Danmarks næste og Sjællands første nationalpark.

Primo 2014 har Lejre, Roskilde og Frederikssund Kommune indsendt endeligt "Forslag til Nationalpark Skjoldungernes Land" til miljøministeren. Det sker efter de mest omfattende borgerhøringer, der endnu er gennemført i noget dansk nationalpark projekt.

... LOVFORSLAG UNDER BEHANDLING

Miljøminister Kirsten Brosbøl har ultimo marts kvitteret for ansøgningen i pressemeddelelse:

"Det er ikke hver dag, der lander en ansøgning om en nationalpark på mit bord, så jeg glæder mig meget til at dykke ned i den. Det glæder mig, at der er skabt lokal opbakning, og at der nu ligger en samlet ansøgning fra de tre kommuner om at oprette en ny nationalpark," siger miljøminister Kirsten Brosbøl og tilføjer:

"En ny nationalpark omkring Roskilde Fjord vil indeholde fjordlandskabet, store skove og flotte landskaber med de store godser. Området har et stort potentiale, og nu skal vi i gang med at udarbejde et forslag til nationalparken, der skal sendes i offentlig høring."

Medio 2014 forventes Ministerens forslag til nationalpark at blive sendt i 16 ugers offentlig høring. Parken kan derfor være en realitet inden årets udgang.

... SAGNLANDET SOM VINDUE TIL NATURSYN FØR & NU

Projekt SAGNKONGERNES VERDENs arbejde med landskabsformidling og natursyn fra nye synsvinkler kombineret med bæredygtige produktionsmetoder og drift tilføjer yderligere kvaliteter til en kommende nationalpark.

16

VÆKST VIKINGER & VÆRDIKÆDE- SAMARBEJDER

*TIDLIGT OP OG I GANG MED
ARBEJDET MÅ DEN DER
KUN HAR FÅ FOLK. MEGET
FORSINKES FOR DEN DER ER
SYVSOVER. FRISKHED FØRER TIL
RIGDOM.*

HÁVAMÁL, DEN HØJES TALE, CA. 750/1000 E.KR.

Med kærlighed til historie og fortælling som drivkraft vil Sagnlandet Lejre med projekt SAGNKONGERNES VERDEN gøre op med stereotype forestillinger om, at historie er støvet, kedelig og tilbageskuende.

For historie handler både om tradition og innovation, det lokale og globale, om individ og fællesskab.

... MED KULTURHISTORIEN I OFFENSIVEN

Historien rummer stærke fortællinger, der kan skabe sammenhængskraft og identitet, hvis de aktualiseres i et nutidigt perspektiv.

SAGNKONGERNES VERDEN åbner for spændende samarbejder på tværs af brancher med Lejres mytiske landskab som storslået ramme. Her skal kultur og oplevelsesøkonomi gå hånd i hånd på troværdig vis.

SAGNKONGERENS VERDEN kombinerer en national fortælling med forskning, undervisning og formidling og arbejder med innovation, der sætter fokus på bæredygtige værdier og brugerinvolvering.

Med respekt for faglighed, historie, natur- og kulturarv er Sagnlandets ambition at vise, at kulturhistorien rummer et væsentligt potentiale for at fungere som kulturskaber og vækstdriver:

- IDENTITET skabes af en stærk national fortælling forankret i stedbunden autenticitet.
- FLEKSIBILITET sikres gennem intelligent indretning af forhistorisk arkitektur til brug for mange formål.
- KREATIVITET findes hos et veluddannet personale med alsidige kompetencer, stor åbenhed og mod på nye samarbejder.



... & HISTORIEN SOM BRAND

Med SAGNKONGERNES VERDEN og vikinger som symbol på entrepreneurship og autentisk storytelling kan der udvikles et stærkt brand i området i samarbejde med:

- Lejre Kommune om dens vision om bæredygtig vækst og energiløsninger, økologisk fødevarerproduktion, naturoplevelser, kulturturisme og berigende fællesskaber.
- Turistorganisationer, overnatningssteder, incoming-bureauer m.fl. i opbygningen af kulturhistoriske oplevelsesprodukter, der bl.a. tilgodeser VisitDenmarks nationale markedsføringsstrategier og ønske om samlede fortællinger.
- Erhvervslivet, der kan afholde møder og events i en almenyttig institution med fokus på læring, folkeoplysning og bæredygtighed. Her kan virksomheder både vise "Corporate Social Responsibility" og ikke mindst "Cultural Social Responsibility" i praksis.
- Universiteter, erhvervsakademier, seminarer og tekniske skoler om produktudvikling og praktikforløb. Både i projekter der favner museumsfaglige fag som historie, arkæologi og etnologi men også håndværksmæssige, pædagogiske og merkantile fag indenfor didaktik, teknologi og oplevelsesøkonomi.
- Fødevarerproducenter, der gennem projektet kan få fokus på råvarenes kulturhistorie, oprindelse og brug og f.eks. afvikle økologiske markeder.
- Museer og attraktioner i udvikling af fælles kulturhistoriske formidlingsprojekter som f.eks. en "Vikingerne Margueriterute" gennem Danmark som pendant til tyskernes "Romantische Strasse".
- Lokale skoler og klubber i forbindelse med tværfaglige tema- og projektuger, f.eks. historiske rollespil, hvor eleverne arbejder med originale kilder for at lave dragter, våben og mytologiske universer.
- Oplysningsforbund og aftensskoler der kan afholde historiske kurser indenfor f.eks. historiske håndværk, historisk madlavning mv.
- Idrætsorganisationer, foreninger og skoler i forbindelse med f.eks. kulturhistoriske motionsløb og idrætsdage, hvor netop idræt er et særegent nordisk ord med rod i vikingetidens ældre Edda-digtning.
- Biblioteker, foreninger og lokale ildsjæle i arbejdet med f.eks. kulturdage, litteraturfestivaler, fortællefestivaler, børneteaterfestivaler eller egenshistoriske spil med rod i lokal kulturarv fra vikingetid og nordisk mytologi.

17

LAD VISIONEN SLÅ ROD FRA VISION TIL VIRKELIGHED

NOTHING COMES WITHOUT A STRUGGLE. STRIFE CREATES NOTHING BY ITSELF, IT ONLY CLEARS THE AIR. NEW SEEDS MUST BE PLANTED TO GERMINATE AND GROW, IF WE WILL HAVE THE TREE OF HUMANITY BLOSSOM . . .

WE CANNOT TEAR THE PRESENT FROM THE PAST OR FROM THE FUTURE. PAST, PRESENT, AND FUTURE ARE THE TRINITY OF TIME. IN THE CHILDREN LIES THE SEED-CORN OF THE FUTURE!

FRIEDRICH FRÖBEL (1782-1852)

Lyder vision, mål og ambitioner for projekt SAGNKONGERENS VERDEN spændende?

Med finansiering på plads, kan det realiseres på to år!

Vi glæder os til at gå i dialog om, hvordan visionen bliver virkelighed, så vi "MED RØDDER I FREMTIDEN" kan bygge bro mellem fortid og nutid på nye, kreative måder til inspiration for kommende generationer af børn og unge.

Det skal sikre, at de får fortiden med som ballast, når de udformer fremtidens værdier, fællesskaber og samfund.

Lars Holten
Direktør Sagnlandet Lejre



KORT OM SAGNLANDET LEJRE

EN SELVEJENDE ERHVERVSDRIVENDE FOND:

SAGNLANDET LEJRE - Historisk-Arkæologisk Forsknings- og Formidlingscenter er en selvejende erhvervsdrivende fond grundlagt i 1964. Centrets økonomiske grundlag tilvejebringes ved en kombination af egne indtægter og offentlige driftstilskud samt lejlighedsvis bidrag fra private og offentlige fonde og puljer til projekter.

SAGNLANDETS VEDTÆGTSBESTEMTE FORMÅL

"at drive et forskningscenter for udførelse af etnologiske, historiske og arkæologiske eksperimenter, gennemførelse af hertil hørende forskningsopgaver, og at viderebringe resultaterne gennem videnskabelige kanaler og gennem en aktiv formidling og undervisning." Alle indtægter går til opfyldelse af dette formål.

SAGNLANDETS MISSION: "JEG PRØVER OG JEG FORSTÅR"

Vi vil skabe og formidle viden og forundring om fortidens levevis gennem eksperimental arkæologisk forskning, levendegørelse og undervisning baseret på aktiv deltagelse for både børn og voksne.

SAGNLANDETS VÆRDIGRUNDLAG: MANGFOLDIGHED – FORSTÅELSE – ANSVAR

Vi tager udgangspunkt i at alle mennesker har rødder i en specifik kultur og både er historieskabte og historieskabende med et fælles ansvar for, hvordan fremtidens samfund bliver formet. Med vores basis i arkæologi og historie vil vi sætte perspektiv på samtiden. Derfor baserer vi vores værdigrundlag på:

- MANGFOLDIGHED - fordi historien viser mangfoldighed i menneskers kultur, selv- og omverdensforståelse.
- FORSTÅELSE - fordi historien viser sammenhænge mellem menneskers kulturelle baggrund og deres samfundssyn, natursyn og ressourceudnyttelse.

- ANSVAR - fordi vi bør lære af historien og forholde os aktivt og reflekteret til en bæredygtig forvaltning af kultur- og naturarv i udformningen af fremtidens samfund.

EN SEVÆRDIGHED AF NATIONAL INTERESSE

Sagnlandet er udvalgt af Kulturstyrelsen som én af 200 særligt udvalgte seværdigheder af national interesse og forsynet med det brune Johanneskors.

EN ALMENNYTTIG INSTITUTION

Sagnlandet er godkendt af SKAT som alment velgørende/almennyttig institution efter ligningslovens § 8A. Derfor kan givere fratrække gavebeløb i deres skattepligtige indkomst indenfor de i ligningslovens § 8A fastsatte grænser.

EN PROFESSIONEL LEDET INSTITUTION

Sagnlandets direktør, mag.art. Lars Holten, refererer til en ulønnet bestyrelse med videnskabelige, attraktionsfaglige, økonomiske, ledelsesmæssige og politiske kompetencer:

Formand, professor i arkæologi, dr.phil
Kristian Kristiansen, Göteborg Universitet;
Næstformand, advokat Flemming Damgård Larsen, folketingsmedlem; Tidligere direktør Peter Skak Iversen, DONG ENERGY A/S; Direktør Asger Høeg, Experimentarium; Direktør og festivalchef Ulla Tofte, Golden Days; Professor og Ph.d. i antropologi, Rane Willerslev, Aarhus Universitet; Borgmester Mette Touborg, Lejre Kommune; Civilingeniør, bestyrelsesmedlem Søren Kähler, Rockwool Fonden.

Protektor: Hendes Majestæt Dronningen

SAGNLANDET LEJRE – Historisk-Arkæologisk
Forsknings- og Formidlingscenter
Slangealléen 2 – 4320 Lejre
Tlf. 4648 0878
www.sagnlandet.dk – kontakt@sagnlandet.dk
CVR: 33247257



Grafisk design // 3D // Visualisering // Layout

Kasper Lyneborg // Futura graphic

Kopenhagen Collective
Rosenborggade 19
København K 1130