



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΠΑΤΡΩΝ**  
UNIVERSITY OF PATRAS

ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ  
ΤΜΗΜΑ ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Μουσειολογική Πρόταση:  
Δημιουργία Μουσείου Σκανδιναβικής Ιστορίας**

Ελένη Μανόλοβα  
Βασιλική Σούφη

ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΜΑΡΙΑ ΑΡΓΥΡΟΠΟΥΛΟΥ

ΠΥΡΓΟΣ, 2019



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΠΑΤΡΩΝ**  
UNIVERSITY OF PATRAS

DEPARTMENT OF MUSEUM STUDIES

**BACHELOR'S THESIS**  
**Museological Proposition:**  
**Creation of a Scandinavian Museum of History**

**STUDENT NAMES**

**Helen Manolova**

**Vasiliki Soufi**

**SUPERVISING PROFESSOR**

**Maria Argyropoulou**

**PYRGOS - 2019**

## **ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ**

Αρχικά θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε την καθηγήτρια μας κα Αργυροπούλου Μαρία για το θέμα που μας ανατέθηκε και για την στήριξη που μας προσέφερε καθ' όλη τη διάρκεια εκπόνησης της εργασίας μας. Το θέμα ήταν πολύ ενδιαφέρον καθώς και η συνεργασία μας μαζί της. Χωρίς την δική της καθοδήγηση η περάτωση αυτής της εργασίας δεν θα ήταν δυνατή.

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία εκπονήθηκε στο πλαίσιο του κύκλου σπουδών στο τμήμα Μουσειολογίας, Μουσειογραφίας και Σχεδιασμού Εκθέσεων του Ανώτατου Τεχνολογικού Ιδρύματος Πύργου (νυν ΑΤΕΙ Δυτικής Ελλάδας, Τμήμα Διοίκησης, Οικονομίας και Επικοινωνίας Πολιτιστικών και Τουριστικών Μονάδων).

Αντικείμενο της διπλωματικής εργασίας είναι η δημιουργία ενός νέου μουσείου πολιτισμών που θα διαθέτει μόνιμη έκθεση για την Σκανδιναβική ιστορία και ενός ακόμη μουσειακού χώρου που θα φιλοξενεί περιοδικές εκθέσεις. Το δευτερεύον μουσειακό κτίριο θα φιλοξενεί εκθέματα άλλων πολιτισμών, άλλων κινημάτων τέχνης και θα δίνει το βήμα σε νέους καλλιτέχνες να προβάλλουν το έργο τους.

Οι λόγοι που οδήγησαν στην επιλογή του συγκεκριμένου θέματος είναι το έντονο ενδιαφέρον για τους λαούς του κόσμου. Μετά από εκτενή έρευνα, έγινε η διαπίστωση ότι δεν υπάρχει αντίστοιχο μουσείο στην Ελλάδα. Αυτός ήταν ένας από τους λόγους να δημιουργήσουμε ένα μουσείο που θα αφιερώνει όλους τους χώρους του στην Σκανδιναβική ιστορία και μυθολογία. Στην συγκεκριμένη εργασία θα αφιερωθούμε στην δημιουργία της έκθεσης, η οποία θα εστιάζει στον πολιτισμό των Vikings, ο οποίος άνθισε από τον 8ο αιώνα μ.Χ. έως και τον 11ο αιώνα στις Σκανδιναβικές χώρες τις Ευρώπης (Δανία, Σουηδία, Νορβηγία), εξαπλώθηκαν στην Ευρώπη, έγιναν γνωστοί στο Βυζάντιο ως μισθοφόροι και η παρακμή τους ξεκίνησε με τον εκχριστιανισμό τους.

Ο πολιτισμός των Vikings κατέχει εξέχουσα θέση στην παγκόσμια ιστορία. Η πλούσια μυθολογία τους αποτέλεσε βάση για πληθώρα πολιτισμών της Ευρώπης σε θρησκευολογικό και κοινωνικό επίπεδο. Η εφευρετικότητα και η ικανότητά τους στην κατασκευή караβιών και στη ναυσιπλοΐα, η διαρκής αναζήτηση πιο εύφορων εδαφών αλλά και η φιλοπόλεμη φύση τους, κατατάσσουν τον πολιτισμό αυτό στους σπουδαιότερους της ιστορίας του ανθρώπου. Τα ευρήματα ποικίλουν σε σημασία και μαρτυρούν την εξέλιξη και την εξάπλωση των Vikings και στόχος αυτής της πτυχιακής είναι να δούμε μέσω μίας μουσειακής έκθεσης τον τρόπο ζωής των Vikings, τις ασχολίες τους και την επιρροή τους στο σήμερα.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Αρχικά στην εργασία αναλύεται η σκανδιναβική ιστορία, η σκανδιναβική μυθολογία καθώς και ο επεκτατικός και φιλοπόλεμος χαρακτήρας των Vikings, οι οποίοι μέσα από την εφευρετικότητά τους αλλά και την ικανότητά τους στη μάχη, κατάφεραν να εξαπλωθούν μέχρι το Βυζάντιο, αλλά να είναι και από τους πρώτους που έφτασαν μέχρι την Αμερική. Η επιρροή των Vikings στο σήμερα αντικατοπτρίζεται γεωπολιτικά σε όλη την Ευρώπη. Παράλληλα, αποτελούν πηγή έμπνευσης στην τέχνη, στον κινηματογράφο καθώς και στα παιχνίδια (ηλεκτρονικά ή και όχι) για παιδιά και ενήλικες καθώς και στη μουσική. Στα πλαίσια πρότασης για την ανάπλαση του παλαιού αεροδρομίου στην περιοχή του Ελληνικού, που θα περιλαμβάνει χώρους αναψυχής, αθλητικό κέντρο και χώρους ψυχαγωγίας, η δημιουργία πολιτιστικών χώρων είναι αναπόσπαστο κομμάτι. Η ιδέα αφορά στη δημιουργία ενός μουσειακού συγκροτήματος, το οποίο θα περιέχει δύο μουσειακούς χώρους, το κεντρικό κτίριο μόνιμων εκθέσεων και το δευτερεύον κτίριο που θα περιέχει περιοδικές εκθέσεις. Πιο συγκεκριμένα το κυρίως κτίριο θα είναι ένα Μουσείο Σκανδιναβικής Ιστορίας και το δευτερεύον κτίριο θα είναι διαθέσιμο να φιλοξενήσει περιοδικές εκθέσεις που θα αφορούν πολιτισμούς του κόσμου, διαφορετικά κινήματα τέχνης και καλλιτεχνικές ιδέες. Το μουσείο θα έχει ως στόχο την παροχή γνώσεων και πληροφοριών στον επισκέπτη μέσω των συνόλων που θα παρουσιάζει. Τα εκθεσιακά αντικείμενα πρόκειται να προσφέρουν στο μουσειακό κοινό ενδιαφέρουσες διεξόδους μέσω ενός «ταξιδιού» στην ιστορία της τέχνης. Στο κυρίως κτίριο η αρχιτεκτονική είναι το ίδιο σημαντική με τα εκθέματά του και δεν είναι λίγες οι φορές που τα επισκιάζει με τον πρωτότυπο σχεδιασμό του. Στην συγκεκριμένη περίπτωση, το μουσείο θα έχει δικό του χαρακτήρα. Το κτίριο θα είναι ένα αυτόνομο έργο τέχνης, το οποίο θα προσελκύει τα βλέμματα και θα προσκαλεί- προκαλεί το κοινό να το επισκεφθεί. Η αρχιτεκτονική του κτιρίου είναι άμεσα επηρεασμένη από το μουσείο τέχνης Solomon R.Guggenheim στη Νέα Υόρκη. Συγκεκριμένα, το μουσείο θα περιλαμβάνει έξι αίθουσες. Στην πρώτη αίθουσα τα ευρήματα θα αφορούν τον ιδιωτικό και δημόσιο βίο των Vikings. Θα περιλαμβάνει για παράδειγμα οικιακά σκεύη, κοσμήματα, γεωργικά εργαλεία και άλλα χρηστικά αντικείμενα. Η δεύτερη αίθουσα θα είναι αφιερωμένη στον πολεμικό εξοπλισμό, όπου μπορεί ο επισκέπτης να δει από κοντά όπλα, πανοπλίες, σχέδια πλοίων. Η Τρίτη αίθουσα θα εστιάζει στη μυθολογία και θα περιέχει λατρευτικά αντικείμενα. Η τέταρτη αίθουσα θα περιέχει ένα αληθινό καράβι πραγματικών διαστάσεων. Η Πέμπτη αίθουσα θα περιέχει ένα αντίγραφο караβιού, το οποίο θα είναι κατασκευασμένο για το μουσειοπαιδαγωγικό πρόγραμμα «Γίνε Βίκινγκ για μία μέρα». Τέλος, η έκτη αίθουσα, θα είναι αίθουσα εκδηλώσεων, στην οποία θα πραγματοποιούνται ομιλίες και προβολές ντοκιμαντέρ. Το δευτερεύον κτίριο, θα λειτουργεί αποκλειστικά για τη φιλοξενία περιοδικών εκθέσεων σε συνεργασία με μουσεία και καλλιτέχνες από όλο τον κόσμο. Η αρχιτεκτονική του είναι εμπνευσμένη από το κυρίως κτίριο. Τέλος, για τους μικρούς επισκέπτες δημιουργήσαμε το μουσειοπαιδαγωγικό πρόγραμμα «Γίνε Βίκινγκ για μια μέρα». Το πρόγραμμα αφορά παιδιά της πέμπτης και έκτης τάξης Δημοτικού. Οι μαθητές θα μπορούν να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους μέσα από την περιήγησή τους στις αίθουσες του μουσείου, χρησιμοποιώντας ηλεκτρονικές συσκευές (tablet). Στο πλαίσιο του προγράμματος οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν με δικά τους υλικά μία μικρογραφία караβιού, την οποία μπορούν να κρατήσουν ως ενθύμιο. Τέλος, οι μικροί μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να παίξουν στο προαύλιο χώρο του μουσείου με πανοπλίες και στολές που θα έχουν ζωγραφίσει και διακοσμήσει οι ίδιοι. Στο τελευταίο μέρος της πτυχιακής παρατίθενται εικόνες από ενδεικτικά εκθέματα όπως το καράβι που θα βρίσκεται στην τέταρτη αίθουσα,

καθώς και πίνακες με το αλφάβητο των Σκανδιναβών (ρούνοι), πίνακες που αναφέρονται στη μυθολογία και στους Θεούς των Vikings.

**Λέξεις-κλειδιά : μουσείο, Σκανδιναβία, έκθεση, μουσειοπαιδαγωγικό πρόγραμμα, μυθολογία, Vikings, επιδρομές, πολεμικός εξοπλισμός.**

## **ABSTRACT**

Initially, an undergraduate thesis introduces museology and early museums, as well as the steps that are followed to create an exhibition. It explores Scandinavian history, Scandinavian mythology, and the expansive and belligerent character of the Vikings, who through their ingenuity and ability to battle, managed to spread to Byzantium, but also to the first America. The Vikings' influence today is geopolitically reflected across Europe. At the same time, they are a source of inspiration in art, cinema as well as games (electronic or not) for children and adults as well as music. In the context of a proposal to redevelop the old airport in the area of Elliniko, which will include recreation areas, a sports center and entertainment venues, the creation of cultural spaces is an integral part. The idea is to create a museum complex that will contain two museum spaces, the main permanent exhibition building and the secondary building containing periodic exhibitions. In particular the main building will be a Scandinavian Museum of History and the secondary building will be available to host periodical exhibitions about the world's cultures, different art movements and artistic ideas. The museum will aim to provide the visitor with knowledge and information through the sets he presents. The exhibits are intended to provide the museum public with interesting outlets through a "journey" in the history of art. In the main building, architecture is as important as its exhibits, and there are often times that it overshadows its original design. In this case, the museum will have its own character. The building will be a standalone piece of art that will attract the eye and invite the public to visit. The architecture of the building is directly influenced by the Solomon R. Guggenheim Museum of Art in New York. Specifically, the museum will include six rooms. In the first room, the findings will concern the Vikings' private and public life. It will include, for example, household utensils, jewelry, farm tools and other utilities. The second room will be dedicated to war equipment, where the visitor can see up close arms, armor, ship designs. The Third Room will focus on mythology and will contain cult objects. The fourth chamber will contain a true sized boat. The fifth room will contain a copy of the boat, made for the Museum of Education's "Be Viking for a Day" program. Finally, the sixth hall will be an event hall, where documentary talks and screenings will take place. The secondary building will serve exclusively for hosting periodical exhibitions in collaboration with museums and artists from around the world. Its architecture is inspired by the main building. Finally, for the little visitors, we created the museum program "Be Viking for a Day". The program is for fifth and sixth grade primary school children. Students will be able to enrich their knowledge by browsing through the museum's halls using electronic tablets. Under the program, students will be able to create their own miniature of a boat which they can keep as a memento. Finally, young students will have the opportunity to play in the courtyard of the museum in armor and costumes that they have painted and decorated themselves. The final part of the thesis presents illustrative illustrations such as the ship in the fourth room, as well as paintings with the Scandinavian alphabet (runes), paintings referring to mythology and the Viking gods.

**Keywords: museum, Scandinavia, exhibition, museum program, mythology, Vikings, raids, war equipment**

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	IV
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	V
ABSTRACT .....	VI
ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ.....	VII
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ .....	VIII
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	X

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 – Μουσείο

1.1	Ορισμός και έννοια του Μουσείου.....	11
1.2	Ιστορική εξέλιξη των μουσείων.....	11
1.3	Εκθέσεις μουσείων .....	14
1.4	Παράγοντες οργάνωσης και επιτυχίας μίας έκθεσης.....	15
1.5	Εξοπλισμός εκθεσιακού χώρου .....	15
	1.5.1 Λειτουργίες προθηκών.....	15
	1.5.2 Φωτισμός .....	15
	1.5.3 Χρώμα (στις προθήκες και στον υπόλοιπο χώρο) .....	15
	1.5.4 Γραφιστική.....	15
	1.5.5 Τρισδιάστατες μακέτες .....	16
	1.5.6 Πολυμέσα.....	16
1.6	Στάδιο προετοιμασίας.....	16

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 – Vikings και Μυθολογία

2.1	Προέλευση.....	17
2.2	Απασχόληση .....	17
2.3	Θέση άνδρα και γυναίκας .....	18
2.4	Γραφή.....	19
2.5	Κοινωνική Διαστρωμάτωση .....	19
2.6	Τέχνη.....	20
2.7	Κατοικίες .....	20
2.8	Γιορτές και τελετές .....	21
	2.8.1 Ταφή .....	21
	2.8.2 The Blood Eagle .....	21
	2.8.3 The Blót .....	21
	2.8.4 Τα Τελετουργικά της Μάχης .....	22
	2.8.5 Το έθιμο του γάμου.....	22
2.9	Η Προέλευση του Κόσμου .....	24
2.10	Γίγαντες.....	24
2.11	Η Δημιουργία του Κόσμου .....	25
2.12	Ο Ήλιος και το Φεγγάρι.....	26
2.13	Οι Πρώτοι δυο Άνθρωποι .....	26
2.14	Yggdrasil: Το Δέντρο της Ζωής .....	26
2.15	Οι Εννέα Κόσμοι .....	27



2.16	Ragnarök - Το Τέλος του Κόσμου.....	29
2.17	Θεοί-ες .....	29
2.18	Βαλκυρίες .....	33

### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 – Vikings ως κατακτητές**

3.1	Επιδρομές.....	35
3.1.1	Βρετανία .....	35
3.1.2	Βόρειος Ατλαντικός.....	36
3.1.3	Νότος .....	36
3.1.4	Ανατολή.....	37
3.2	Βασιλιάδες .....	38
3.3	Μέσα κατάκτησης.....	39
3.3.1	Καράβια .....	39
3.3.2	Πυξίδα.....	40
3.3.3	Πολεμικός εξοπλισμός.....	41
3.4	Οι Vikings σήμερα.....	42

### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 – Μουσειολογική πρόταση**

4.1	Η αρχιτεκτονική του κτιρίου μόνιμης έκθεσης .....	48
4.2.	Τοποθεσία .....	49
4.3	Πρόσβαση .....	52
4.4	Μέτρα προστασίας των εκθεμάτων .....	52
4.4.1	Φωτισμός.....	52
4.4.2	Ο Εξωτερικός χώρος του μουσείου .....	52
4.4.3	Δανεισμός εκθεμάτων.....	52
4.4.4	Ξενάγηση .....	52
4.4.5	Μουσειακές αίθουσες .....	53
4.5	Η αρχιτεκτονική του κτιρίου περιοδικών εκθέσεων.....	54
4.6	Συνεργασία του μουσειολόγου με τον αρχιτέκτονα .....	55
4.7	Εκπαιδευτικό πρόγραμμα μουσείου: «Γίνε Βίκινγκ για μια μέρα».....	55

<b>ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ</b> .....	58
---------------------------	----

<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ</b> .....	59
---------------------------	----

<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΕΙΚΟΝΩΝ</b> .....	61
--------------------------------	----

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ιστορία όπως γνωρίζουμε είναι ουσιαστικά η αποτύπωση των γεγονότων του παρελθόντος, είναι αυτή που καθρεπτίζει τις πράξεις των προγόνων μας, πολλές φορές μας καθορίζει, μας δίνει μία εικόνα για το πώς ήταν παλαιότερα ο κόσμος, πώς λειτουργούσε, ποιες ήταν οι πεποιθήσεις του. Είναι ένας τρόπος για να βλέπουμε την εξέλιξη των πραγμάτων και τι διαφορετικό ισχύει στις μέρες μας. Η αποτύπωση, η οποία πολλές φορές φαντάζει δύσκολη ως διαδικασία, αφού η χρονική στιγμή που συνέβησαν τα γεγονότα είναι μακριά από την εποχή που αυτά αποτυπώθηκαν. Ωστόσο, οι άνθρωποι του τότε αλλά και του σήμερα καταφέρνουν μέσω διαφόρων μεθόδων να «κλειδώσουν» την ιστορία μέσω χώρων που μπορούν να φιλοξενήσουν αρχαία ευρήματα, τα οποία εξιστορούν γεγονότα του τότε με μία πιο δομημένη μορφή πραγμάτων. Αυτοί οι χώροι είναι τα μουσεία, τα οποία σε πολλές χώρες και ανάλογα με το τι ευρήματα έχει ο κάθε πολιτισμός να επιδείξει έχουν χωριστεί σε διαφόρων τύπων, αρχαιολογικά, πολιτισμού, τέχνης, φυσικής ιστορίας, τεχνολογίας, πολεμικά, ναυτικά, λαογραφικά και ιστορικά.

Στην παρούσα εργασία θα αναφερθούμε σε μία ιδιαίτερη εθνοτική ομάδα, τους Vikings οι οποίοι κατά τη διάρκεια του Μεσαίωνα εμφανίσθηκαν ως εξερευνητές, πειρατές, έμποροι, μισθοφόροι (ή και τα τέσσερα μαζί) σε μεγάλο κομμάτι της Ευρώπης. Κοιτίδα τους ήταν η Σκανδιναβία και τέσσερα σημερινά έθνη έλκουν την καταγωγή τους από αυτούς: Νορβηγοί, Σουηδοί, Δανοί. Η παρουσία τους υπήρξε καταλυτική για την ιστορία επτά ακόμη σημερινών κρατών: Μ. Βρετανία, Γαλλία, Ιρλανδία, Φινλανδία, Ρωσία, Λευκορωσία, Ουκρανία. Οι Vikings δεν αποτέλεσαν ενιαίο έθνος, με τη μορφή που αυτά άρχισαν να διαμορφώνονται στη Νότια Ευρώπη κατά την ίδια περίοδο, αλλά διέθεταν μεταξύ τους πολλά κοινά χαρακτηριστικά όπως η γλώσσα, την αρχαία σκανδιναβική - μία ινδοευρωπαϊκή γλώσσα που κατατάσσεται στις γερμανικές ή αρχαίες βόρειες γλώσσες. μυθολογία και παραδόσεις, με κυρίαρχες τις επικές σάγκες, οι οποίες εξακολουθούν να γοητεύουν μέχρι και σήμερα.

Όλα τα παραπάνω είναι κάτι για τα οποία θα έπρεπε οι σκανδιναβικές χώρες από όπου προήλθαν και οι Vikings, να αποτυπωθούν και να διατηρηθούν σε ένα χώρο αντίστοιχου μουσείου όπως και οι υπόλοιποι πολιτισμοί. Έχουν δημιουργηθεί εκθέσεις στην Ελλάδα για αυτόν τον πολιτισμό, για το πως ζούσαν, για το ποια ήταν η καθημερινότητα τους, τις τάσεις για εξερευνήσεις και εποικισμό μακρινών εδαφών, οφειλόμενη κυρίως στην ανάγκη για εξεύρεση περιοχών πιο εύφορων από την παγωμένη και άγονη Σκανδιναβία;

Στα επόμενα κεφάλαια, αναλύονται έννοιες οι οποίες οριοθετούν σε ένα ευρύτερο πλαίσιο την έννοια και την αξία της μουσειολογικής εκπαίδευσης, γίνεται ιδιαίτερη αναφορά στον πολιτισμό των Vikings ενώ στα υποκεφάλαια, περιγράφεται η διαδρομή των βασικών Βίκινγκ και των εθνικών διαφοροποιήσεων. Η ιστορική έρευνα αντιμετωπίζει ένα σημαντικό πρόβλημα: την έλλειψη ιδίων γραπτών πηγών. Με εξαίρεση τους Βαράγγους, οι Vikings της Χρυσής Εποχής ήταν αναλφάβητοι, με αποτέλεσμα οι κυριότερες αναφορές να βρίσκονται ξένες πηγές (βυζαντινοί συγγραφείς, καθολικοί μοναχοί και ιεραπόστολοι), ή σε μεταγενέστερες καταγραφές της προφορικής τους παράδοσης, όπως οι ισλανδικές σάγκες (12ος-14ος αι) και το ρωσικό Πρώτο Χρονικό (12ος αι). Καταλήγοντας, θα δούμε την πορεία τους και το πόσο σημαντικό είναι μουσειολογικά να υπάρχει ξεχωριστός χώρος για έναν τόσο μεγάλο και σπουδαίο ιστορικά πολιτισμό όπως είναι αυτός των Vikings.

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Μουσείο

## 1.1 Ορισμός και έννοια του Μουσείου

Σύμφωνα με την καταστατική αρχή του ICOM, που εντάσσεται στα πλαίσια εκδημοκρατισμού του χώρου, μουσείο είναι ένα ίδρυμα μόνιμο, μη κερδοσκοπικό στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξής της, ανοιχτό στο κοινό, που έχει ως έργο να συλλέγει, να διατηρεί, να μελετά, να γνωστοποιεί και να εκθέτει υλικά τεκμήρια του ανθρώπινου πολιτισμού και του περιβάλλοντός του, με στόχο τη μελέτη, την εκπαίδευση και τη ψυχαγωγία. Το μουσείο είναι ίδρυμα μη κερδοσκοπικό, στην υπηρεσία της κοινωνίας, μόνιμο, ανοιχτό στο κοινό, που συγκεντρώνει, φυλάσσει, ερευνά και προβάλλει τα υλικά τεκμήρια του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του, με σκοπό την παιδεία, την μελέτη και την ψυχαγωγία. Το μουσείο είναι ταγμένο στη θετική πλευρά της κοινωνίας, υπηρετεί υψηλούς ανθρωπιστικούς στόχους και θέτει αρχές ποιότητας και τελειότητας. (Σαλή, 2006)

## 1.2 Ιστορική εξέλιξη των μουσείων

Σύμφωνα με τον Leroi Gourhan (μελετητής προϊστορίας), το «συλλέγειν» είναι ένα από τα πρωταρχικά ένστικτα του ανθρώπου, ένας συγκερασμός του ζώδους ενστίκτου της κυριαρχίας και της ανθρώπινης τάσης προς μάθηση.

Οι πρώτες συλλογές της ιστορικής εποχής αναπτύσσονται κυρίως μέσα στους ναούς και στη συνέχεια στα ανάκτορα.

Ο ναός, παράλληλα με την κύρια χρήση του, δίνει την ευκαιρία στον επισκέπτη να περιεργασθεί τα συγκεντρωμένα εκεί καλλιτεχνήματα ακίνητα ή κινητά. (Η Πινακοθήκη των Αθηνών, αλλά και οι ρωμαϊκές στοές, οι πύλες, οι αγορές, οι ναοί κτλ. εμπίπτουν στην έννοια χώρων για προβολή συγκεντρωμένων καλλιτεχνημάτων). Η συλλογή αντικειμένων ξεκίνησε τον 16<sup>ο</sup> αιώνα μ.Χ. από ευγενείς και εύπορες οικογένειες. Τα δωμάτια στα οποία βρίσκονταν τα εκθέματα ονομάζονταν Cabinets de Curiosites. Συχνά ήταν τοποθετημένα μέσα σε ντουλάπια και δεν είχαν καμία θεματική συνοχή μεταξύ τους, πολλές φορές μάλιστα τα αντικείμενα αυτά όχι μόνο δεν είχαν αισθητική, αλλά ήταν και αποκρουστικά. Είναι γνωστά και ως Wunderkammer (δωμάτια των θαυμάτων) και Kunstkammer (δωμάτια τέχνης). Τα αντικείμενα ήταν στριμωγμένα και πολλές φορές γέμιζαν δωμάτια από το πάτωμα έως το ταβάνι. Η ποικιλία των συλλογών είχε καλλιτεχνική διάσταση, αλλά αφορούσε και πληθώρα επιστημών, όπως φυσική, γεωλογία, λαογραφία, ακόμα και αρχαιολογία. Τα δωμάτια αυτά αποτελούν τον πρόδρομο των σημερινών μουσείων.

Το πρώτο δημόσιο μουσείο είναι το Ashmolean, το οποίο λειτούργησε το 1683 σε ειδικό κτίριο στο πανεπιστήμιο της Οξφόρδης και τα εκθέματα ήταν δωρεά από τις ιδιωτικές συλλογές των Tradescant και Ashmole, για την προώθηση της μελέτης φυσικών επιστημών. Ακολούθησε το 1753, το Βρετανικό μουσείο με τις συλλογές του Sloane που εμπλουτίστηκαν στην πορεία. Αρχικά λειτούργησε στο Montague House με περιορισμένη είσοδο. Το 1850 μεταφέρεται σε κτίριο του Smirke. Το Λούβρο εγκαινιάστηκε το 1793 και ήταν το πρώτο πραγματικά δημόσιο μουσείο. Για πρώτη φορά γίνεται σύνδεση με το ζήτημα εθνικής ταυτότητας και μετάδοση πολιτικών μηνυμάτων. Η έκθεση των αντικειμένων έχει χρονολογικά και θεματικά κριτήρια. Τα εκθέματα μετατρέπονται από εργαλεία επίδειξης δύναμης και πλούτου σε αντικείμενα παγκόσμιου θαυμασμού και περηφάνιας.

Το μουσείο πλέον αντιμετωπίζεται ως μέσον καλλιέργειας των πολιτών, διαπαιδαγώγησης, αλλά και επιβολής αξιών από τις άρχουσες τάξεις. Οι εκθέσεις στις αρχές 19<sup>ου</sup> σε αρκετές περιπτώσεις απευθύνονται σε επιλεγμένο κοινό. Τα αντικείμενα είναι

τοποθετημένα σύμφωνα με τους αισθητικούς κανόνες της εποχής, κριτήρια καλού γούστου. Από τα τέλη του 19<sup>ου</sup> αιώνα οι εκθεσιακοί χώροι των μουσείων είναι διατεταγμένοι έτσι ώστε να δημιουργούν διαδρόμους, πλαισιωμένους από εκθέματα μέσω διαδοχικών αιθουσών. Τα εκθέματα είναι ταξινομημένα σύμφωνα με τα σημερινά δεδομένα (με χρονολογική σειρά, θεματική σειρά ή είδος έκθεσης και με βάση αισθητικά κριτήρια) και είναι τοποθετημένα πλέον σε προθήκες, θέτοντας έτσι νέες βάσεις στην αντίληψη των εκθεσιακών αιθουσών. Το κίνημα του Bauhaus (ιδρύθηκε το 1919 από τον Walter Gropius) επηρέασε την αρχιτεκτονική, απορρίπτοντας κάθε περιττό διακοσμητικό στοιχείο και βασίστηκε στην απλότητα και τη λειτουργικότητα, χρησιμοποιώντας νέα δομικά υλικά όπως το μπετό και το γυαλί.

Πλέον γίνεται χρήση απλών μορφών στην αρχιτεκτονική, μέσω διαφάνειας, αιώρησης, κεκλιμένων επιπέδων, καμπύλων χωρισμάτων, με στόχο τη διεύρυνση οπτικού πεδίου επισκέπτη. Βασική τεχνική εκθεσιακής παρουσίασης: ο συνδυασμός αντικειμένων και επεξηγηματικών κειμένων που στηρίζονται σε μεταλλικές κατασκευές, τεχνική-πρόδρομος σύγχρονων εκθεσιακών πρακτικών.

Μετά τις καταστροφές του β' παγκοσμίου πολέμου πλήθος διαθέσιμων κτιρίων προσφέρονται για ανακαίνιση και αλλαγή χρήσης. Τα εκθέματα αναδεικνύονται πλαισιωμένα από τον συχνά περίτεχνο διάκοσμο του εσωτερικού των κτιρίων-το εσωτερικό κτιρίων λειτουργεί ως σκηνικό για την προβολή των εκθεμάτων. Το 1970 έχουμε εκθέσεις-υπερπαραγωγές. Νέο είδος εκθέσεων οι περιοδικές, γνωστές και ως Blockbusters. Επικεντρώνονται σε ένα θέμα (καλλιτέχνη, εποχή, τεχνοτροπία, επέτειο κ.α). Χρησιμοποιούνται οπτικοακουστικά μέσα και το μάρκετινγκ θεωρείται απαραίτητο μέσο για την προσέλκυση του κοινού. Η μουσειακή εμπειρία αποκτά και μία διάσταση αναψυχής στην επίσκεψη. Σημαντικό γεγονός στη ζωή μιας πόλης-προσέλκυση μεγάλου αριθμού επισκεπτών. Ο εκσυγχρονισμός της μουσειακής έκθεσης δίνει την ελευθερία για νέες μουσειογραφικές αναζητήσεις. Τις τελευταίες δεκαετίες υπάρχουν νέοι τύποι μουσείων κάνουν την εμφάνισή τους.

Το ιδεολογικό πλαίσιο των εκθέσεων: η διαφύλαξη των αρχαιοτήτων ως μέγιστη ηθική υποχρέωση. «Κύριοι...εις αυτούς τους λίθους χρεωστούμεν κατά μέγα μέρος την πολιτική ημών αναγέννησιν...» (Ι. Ρίζος-Νερουλός 1838). «Την ανεξαρτησία μας οι Έλληνες χρεωστώμεν κατά μέγα μέρος εις το ένδοξον όνομα και τα αθάνατα μνημεία της τέχνης, τα οποία εκληρονομήσαμεν από τους αρχαίους προγόνους μας. Καθώς δε έχομεν καθήκον πάσαν προσπάθειαν να καταβάλλωμεν πάντοτε, όπως φανώμεν άξιοι του ονόματος το οποίο φέρομεν, κατά τον αυτόν τρόπον χρέος ιερόν επιβάλλεται εις ημάς να θεωρώμεν όλοι και να φυλάττωμεν ως ιερά κειμήλια τας αρχαιότητας, αν θέλωμεν να αποδείξωμεν εις τον πολιτισμένον κόσμον ότι δικαίως εγείναμεν Κράτος ανεξάρτητον και δικαίως λεγόμεθα Έλληνες». (Εγκύκλιος 1899)

Οι εξελίξεις στον Ελληνικό Χώρο (1829-1909). Οι αρχαιότητες σύμβολα εθνικής υπερηφάνειας και ταυτότητας (ιερά λείψανα της αρχαίας καλλιτεχνίας, ανεκτίμητοι προγονικοί θησαυροί, απομνημονεύματα προγονικής δόξης). Πρωταρχικός σκοπός μουσείου η ασφαλής φύλαξη και αποθήκευση των αρχαιοτήτων (α' αρχαιολογικός νόμος 1834), αποθηκευτικός χαρακτήρας των πρώτων εκθέσεων. Η ιδέα συμβολής μουσείων στη διάδοση αρχαιολογικών γνώσεων και καλλιέργειας κοινού αναπτύσσεται γύρω στο 1885. Τα ελληνικά μουσεία ιδρύονται εξαρχής ως δημόσια ιδρύματα.

Τα πρώτα συνειδητά βήματα για την προστασία των αρχαιοτήτων γίνονται στο Νεοελληνικό διαφωτισμό στα τέλη 18<sup>ου</sup> αιώνα. Ο πρώτος που θα διατυπώσει σαφείς προτάσεις για την προστασία των αρχαιοτήτων ήταν ο Α. Κοραής (1807). Ίδρυση της Φιλομούσου εταιρείας (1813) και αργότερα της Αρχαιολογικής εταιρείας 1837). Ίδρυση του πρώτου Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου στην Αίγινα (1829), το οποίο ήταν μία αποθήκη.

Περιελάμβανε δύο χώρους έκθεσης, ο πρώτος περιείχε νάρθηκες εκκλησίας του Σωτήρα (γλυπτά, επιγραφές, ανάγλυφα, αρχιτεκτονικά μέλη) και η βιβλιοθήκη του ορφανοτροφείου (αγγεία, νομίσματα και άλλα μικροαντικείμενα) .

Τα πρώτα αθηναϊκά μουσεία:

- Κεντρικό Αρχαιολογικό Μουσείο στο Θησείο (1834)
- τα Μουσεία της Αρχαιολογικής Εταιρείας στο Πανεπιστήμιο (1858), στο Βαρβάκειο Λύκειο (1862), στο Πολυτεχνείο (1878),
- το Μουσείο της Ακρόπολης (1874)
- το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο (1889)

Τα πρώτα περιφερειακά μουσεία:

- το Αρχαιολογικό μουσείο Σπάρτης (1874)
- το Αρχαιολογικό μουσείο Ολυμπίας (1881)
- το Αρχαιολογικό μουσείο Ελευσίνας, Σχηματαρίου (1890)

Α' αρχαιολογικός νόμος-1834: «...σκοπόν πρώτιστον την κατά τόπον διατήρησιν όλων των εχόντων τοπικήν αξίαν αντικειμένων».

Θεωρητικές αφετηρίες των εκθεσιακών πρακτικών. «προς επίτευξιν δε του σκοπού τούτου (δηλ. διδασκαλίας της αρχαιολογίας και καλλιέργειας του κοινού) δέον να εκτίθενται τα εν αυτοίς έργα ευπρεπώς και να κατατάσσονται κατά τάς διαφόρους εποχάς της αναπτύξεως της τέχνης» (διάταγμα 1885). Ο τρόπος έκθεσης οφείλει να είναι πρέπων, φιλόκαλος, προσήκων, ευπρεπής κ.α.. Οι εκθετικές επιφάνειες/προθήκες είναι ευπρεπείς, με τη δέουσα αρμονία. Το θεωρητικό πλαίσιο έκθεσης βασίζεται στον διδακτισμό, την αισθητική, και την χρονολογική παρουσίαση.

Οι εκθεσιακές πρακτικές στην πραγματικότητα είναι να παρουσιάζεται αρχικά η ιστορία της έκθεσης, στη συνέχεια η οργάνωση των εκθεμάτων καθώς και η διαρρύθμιση του χώρου. Ο εκθεσιακός εξοπλισμός είναι απαραίτητος, όπως και το πληροφοριακό υλικό. Καθοριστικό ρόλο παίζει το συνολικό εκθεσιακό περιβάλλον και η μορφή των εκθέσεων, καθώς και η σημασία των εκθέσεων που θα βασίζεται στη διαρρύθμιση του χώρου.

### **Οργάνωση εκθεμάτων:**

Σημαντικό ρόλο έχουν η επιλογή και η ομαδοποίηση των εκθεμάτων. Για να φτάσουν τα εκθεσιακά αντικείμενα στις αίθουσες των μουσείων έχουν υποστεί κατηγοριοποιήσεις ως προς το θέμα, βάσει του οποίου διαμορφώνονται οι συλλογές και χωρίζονται σε επιμέρους σύνολα. Μπορεί να έχουν χαρακτήρα ανθρωπολογικό, ιστορικό, αρχαιολογικό, τεχνολογικό. Άλλο ένα κριτήριο κατηγοριοποίησης είναι το υλικό, το οποίο αφορά στα οργανικά υλικά, όπως το ξύλο, το χαρτί, το κόκκαλο, το ύφασμα, τα ανόργανα υλικά, όπως ο πηλός, το γυαλί και τα μέταλλα. Η διαφοροποίηση των υλικών, ανάλογα με την προέλευση τους αφορά και στον τρόπο προστασίας τους, ο οποίος διαφέρει ως προς την συντήρηση και την φύλαξή τους. Κριτήριο κατηγοριοποίησης είναι επίσης και το μέγεθος των αντικειμένων, καθώς και το σχήμα τους. Επίσης παίζει ρόλο αν είναι τρισδιάστατα ή δισδιάστατα. Τέλος, σύμφωνα με τα παραπάνω κριτήρια προστίθενται και η χρονολογική σειρά, η τεχνοτροπία, ο καλλιτέχνης, οι οποίες δημιουργούν συνδυαστικά αποτελέσματα στον εκθεσιακό χώρο. (Σαλή, 2006)

### **Εκθεσιακός εξοπλισμός:**

Ιδιαίτερο αλλά ίδιο τύπο έχει ο εκθεσιακός εξοπλισμός με τη διαφορά ότι στα μεγάλα μουσεία είναι πιο πολυτελής, ενώ στα μικρά πιο απλός. Τα χαρακτηριστικά του είναι οι απλές επιφάνειες, με λίθινες ή μαρμαρίνες βάσεις και βάθρα, τα ξύλινα ή γύψινα ράφια, προθήκες διαφόρων τύπων και τραπέζια. Η κατασκευή εξειδικευμένου μουσειακού εξοπλισμού γίνεται για πρώτη φορά από την Αρχαιολογική Εταιρεία.

### **Πληροφοριακό υλικό:**

Η ποιότητα και η ποσότητα του πληροφοριακού υλικού σχετιζόταν με το μέγεθος και φήμη μουσείου, το οποίο συνήθως προέκυπτε από ζωγραφικές αναπαραστάσεις ή γύψινες, καθώς και από εκμαγεία και σύντομους οδηγούς.

### **Συνολικό εκθεσιακό περιβάλλον:**

- Λιτό και απέριττο
- Φυσικός φωτισμός
- Τοίχοι σε ουδέτερη συνήθως απόχρωση
- Δάπεδα στρωμένα με τσιμέντο, λίθινες πλάκες, πιο σπάνια μωσαϊκά πλακάκια

### **Μορφή εκθέσεων:**

Σταδιακή τυποποίηση που περιελάμβανε την τυπολογική και χρονολογική συστηματοποίηση των συλλογών και την 'ευπρεπή' παρουσίασή τους

Διακυμάνσεις ανάλογα με τη διαθεσιμότητα χώρου, έλλειψη προσωπικού, τεχνικές ελλείψεις, σημασία μουσείου, οικονομικά μέσα

Δυτικοευρωπαϊκές επιδράσεις: κλασικιστική παράδοση-έμφαση στην αισθητική, εξέλιξη στυλ παρά στην πληροφορία, εκθέσεις ιστορίας της τέχνης

### **Η σημασία των εκθέσεων:**

Οι εκθέσεις όσον αφορά την αισθητική τους αξία μπορεί να είναι γραμμικές, αντικειμενοκεντρικές ή ταξινομικές. Επίσης η ιδεολογική λειτουργία των εκθέσεων αποτελεί απόδειξη συγγένειας με το κλασικό παρελθόν/ικανότητα κοινωνίας να προστατεύσει την κληρονομιά του παρελθόντος. Τέλος, οι εκθέσεις πρόσφεραν την οπτική επιβεβαίωση του ένδοξου παρελθόντος και ενίσχυαν την εθνική ταυτότητα

### **1.3 Εκθέσεις μουσείων**

Στους μουσειακούς χώρους συναντάμε δύο είδη εκθέσεων, τις μόνιμες και τις περιοδικές εκθέσεις. Οι μόνιμες εκθέσεις αφορούν στα καλλιτεχνήματα, εάν είναι διαθέσιμα, διότι πολλές φορές πιθανόν να βρίσκονται σε διαδικασία συντήρησης, ανταλλαγής ή δανεισμού εκτός του μουσείου, στο οποίο κανονικά ανήκουν. Οι περιοδικές εκθέσεις, αποτελούνται από προσωρινά εκθέματα μέσω δανεισμού και είναι αφιερωμένες σε πιο εξειδικευμένα θέματα, όπως κάποια επέτειο γεγονός, καλλιτέχνη ή εποχής, καθώς επίσης και συγκεκριμένης τεχνολογίας. Τα εκθέματα μπορεί να είναι δανεισμένα από άλλα μουσεία ή αποθηκευμένα σε κάποιο χώρο του κτιρίου ή να προέρχονται από περιοδεύουσες εκθέσεις.

Ο συγκεκριμένος τύπος εκθέσεων ενδείκνυται και για πειραματική χρήση, δίνοντας χώρο σε νέους καλλιτέχνες. (Σαλή, 2006)

#### **1.4 Παράγοντες οργάνωσης και επιτυχίας μίας έκθεσης**

Η επιτυχία μιας έκθεσης καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από το θέμα και τα μηνύματα που θα μεταδοθούν. Αυτό εξαρτάται από το διαθέσιμο υλικό, την εκθεσιακή πολιτική και φιλοσοφία του μουσείου, την επιλογή του κοινού, τα ενδιαφέροντα/προσωπικότητα των εντεταλμένων για την έκθεση προσώπων, τις δυνατότητες του χώρου, τα χρονικά αλλά και τα οικονομικά περιθώρια.

#### **1.5 Εξοπλισμός εκθεσιακού χώρου**

##### **1.5.1 Λειτουργίες προθηκών**

Προστασία αντικειμένων από βανδαλισμό, κλοπή, φθορά  
Δημιουργία κατάλληλου περιβάλλοντος για την προβολή των αντικειμένων  
Δημιουργία κατάλληλου μικροκλίματος για τη διατήρηση των αντικειμένων  
Λειτουργία ως οπτικού και φυσικού διαχωριστικού στο χώρο  
Οργάνωση της κυκλοφορίας  
Λειτουργία ως αρχιτεκτονικού στοιχείου στο χώρο

##### **1.5.2 Φωτισμός**

Στόχος του σωστού φωτισμού είναι η δημιουργία αντίθεσης ανάμεσα στα αντικείμενα και το υπόβαθρο. Η σωστή μελέτη του φωτισμού διευκολύνει τη θέαση αλλά και προδιαθέτει ψυχολογικά τον επισκέπτη συμβάλλοντας στην αισθητική ατμόσφαιρα της έκθεσης. Πρέπει να λαμβάνονται υπόψη όλοι οι απαραίτητοι περιορισμοί που συνδέονται με την προστασία των αντικειμένων.

##### **1.5.3 Χρώμα (στις προθήκες και στον υπόλοιπο χώρο)**

Ακολουθούνται αρχές που εφαρμόζονται στην αρχιτεκτονική και στις εφαρμοσμένες διακοσμητικές τέχνες. Οι αρχές αυτές βασίζονται στην ψυχολογία του χρώματος, στην αντίληψη και στις φυσικές επιστήμες. Η χρήση χρωμάτων συνδέεται και με τις τάσεις που επικρατούν σε διάφορες ιστορικές περιόδους. Απαραίτητο κριτήριο για την επιλογή χρωμάτων είναι ο συντονισμός τους με το χρωματισμό των ίδιων των αντικειμένων

##### **1.5.4 Γραφιστική**

Εφαρμόζεται στο σχεδιασμό λεζαντών, επεξηγηματικών κειμένων, επιγραφών, εικονογραφήσεων, χαρτών, σχεδιαγραμμάτων, φωτογραφιών, πινακίδων. Όλα τα παραπάνω αποτελούν το πλαίσιο αφήγησης του θέματος, καθορίζουν δηλαδή τη μετάδοση των μηνυμάτων της έκθεσης. Ο προσανατολισμός, ως υπόδειξη της διαδρομής των επισκεπτών προτείνεται μέσω της χρήσης πινακίδων, χαρτών, διαγραμμάτων.

### **1.5.5 Τρισδιάστατες μακέτες**

Έχουν διδακτικό σκοπό. Παραδείγματα: ομοιώματα σε εκθέσεις φυσικής ιστορίας, αναπαραστάσεις πόλεων, μοντέλα σπιτιών, ομοιώματα ανθρώπων σε αρχαιολογικές εκθέσεις κ.α.

### **1.5.6 Πολυμέσα**

Έχουν διδακτικό σκοπό και ψυγαγωγικό χαρακτήρα. Οπτικοακουστικά μέσα θεωρούνται οι προβολές ταινιών, διαφανειών, οθόνες αφής, υπολογιστές και τα συμμετοχικά εκθέματα όπως μηχανικές κατασκευές,

## **1.6 Στάδιο προετοιμασίας**

Σύλληψη κεντρικής ιδέας

Στάδιο ανάπτυξης

Στάδιο εφαρμογής

Στάδιο λειτουργίας

Στάδιο αξιολόγησης



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Vikings και Μυθολογία

### 2.1 Προέλευση

Σύμφωνα με ορισμένους ιστορικούς, οι Vikings κατάγονται από την Γερμανία και λέγονταν Τεύτονες. Εγκαταστάθηκαν στην Δανία, τη Νορβηγία και την Σουηδία. Ήταν αυτόνομα φύλα και όχι ενιαίο έθνος. Η Δανία πήρε το όνομά της από τον φύλαρχο Dan Mikitati, η Σουηδία (Sverige) πήρε την ονομασία της από την αρχαία φυλή Suiones και η Νορβηγία (Norge) σημαίνει βόρειος δρόμος. Ο Πλίνιος ο πρεσβύτερος έδωσε την ονομασία Skane στην Σουηδία και έτσι προέκυψε το όνομα Σκανδιναβία που ξέρουμε σήμερα. (Τζάχος, 2005).

Η ονομασία «Βίκινγκ» προέρχεται από την νορβηγική λέξη «Vikingr» που σημαίνει άνθρωπος από τον κόλπο, το λιμάνι. Ωστόσο πολλοί ερευνητές υποστηρίζουν ότι έχει καταβολές από την Vik, η οποία είναι μία νορβηγική περιοχή που βρίσκεται στις ακτές του Όσλο. (Πηγή: about-history.com) Αργότερα το όνομα τούς ήταν στενά συνυφασμένο με τη λέξη πειρατής και επιδρομέας. Οι Vikings προήλθαν από τις Βόρειες χερσονήσους της Ευρώπης και τη νήσο της Γιουτλάνδης. Πιο συγκεκριμένα οι χώρες στις οποίες άκμαζε ο πολιτισμός τους ήταν η σύγχρονη Νορβηγία, Σουηδία και Δανία. Και οι τρεις χώρες χαρακτηρίζονται από εύφορες εκτάσεις, όρη με πυκνά δάση, βρέχονται από θάλασσες και στο μεγαλύτερο μέρος τους και συναντώνται τα φιορδ. Η Νορβηγία είναι ορεινή χώρα και ακατοίκητη στο μεγαλύτερο μέρος της με μικρούς οικισμούς κοντά στις χτες και στις εύφορες περιοχές της. Η Σουηδία έχει μεγαλύτερους οικισμούς και ως κέντρο της έχει την Ουψάλα. Παρατηρούνται πυκνά δάση και ελώδεις εκτάσεις. Η Δανία ήταν η πιο ομοιογενής πολιτικά και γεωγραφικά από τις προηγούμενες δύο. (Logan, 2005).

### 2.2 Απασχόληση

Οι Vikings έχουν μείνει στην ιστορία ως αιμοδιψείς και ανηλεείς βάρβαροι αλλά οι περισσότεροι ήταν απλοί χωρικοί που δούλευαν σκληρά και ζούσαν σε μικρές απομονωμένες φάρμες. Μία από τις πιο επικερδείς απασχολήσεις στην εποχή των Vikings ήταν η καλλιέργεια σιτηρών καθώς και η εκτροφή ζώων. Γεωργικά εργαλεία, όπως το άροτρο έκανε πιο εύκολη την καλλιέργεια της γης. Οι φάρμες ήταν χωρισμένες από φυσικά φράγματα, όπως έλη, βουνά και δάση. Η σκανδιναβική γη ήταν τραχιά και αφιλόξενη. Η ανάγκη για πιο γόνιμα εδάφη, αλλά και η δίψα για περιπέτεια οδήγησαν πολλούς Vikings να λεηλατήσουν και να εγκατασταθούν σε καινούρια εδάφη. Επίσης, λόγω του ότι οι περισσότερες περιοχές ήταν παραθαλάσσιες, διευκολύνονταν η αλιεία και το εμπόριο.

Ένα άλλο σημαντικό επάγγελμα που άκμαζε, όσο αυξανόταν το εμπόριο και οι επιδρομές, ήταν η ναυσιπλοΐα και η κατασκευή πλοίων. Οι ειδικοί σε αυτήν την ασχολία ρύθμιζαν την πορεία του στη θάλασσα με βάση τη θέση του ήλιου και του πολικού αστερά. Μπορούσαν εύκολα να αντιληφθούν με βάση τα ψάρια και τα πουλιά εάν πλησίαζαν ακτή ή όχι. Είχαν αρκετά εξελιγμένες ικανότητες παρατήρησης. Έπλεαν κατά μήκος ενός συγκεκριμένου θαλάσσιου δρόμου και γεωγραφικού πλάτους μέχρι να καταλάβουν προς τα πού είναι η ξηρά και μετά ανάλογα με αυτό κατευθύνονταν βόρεια ή νότια. (Logan, 2005).

Ένα άλλο επάγγελμα υψίστης σημασίας ήταν αυτό του σιδηρουργού, ο οποίος, κατασκεύαζε ανθεκτικά όπλα και άλλα αντικείμενα μεγάλης σημασίας, τόσο για τις μάχες, όσο και για τις καθημερινές εργασίες που χρειαζόνταν μεταλλικά αντικείμενα. (Carlisle, 2013)

Κατά την εποχή των Vikings φαίνεται να υπάρχουν τέσσερα σημαντικά εμπορικά κέντρα, όπου κάποιος μπορεί να ασκήσει το επάγγελμα αυτό. Τα κέντρα είναι τα εξής : το Κόπανγκ στη Νορβηγία ,το Χέδεμπι και το Ρίμπε στη Δανία και η Μπίρκα στη Σουηδία. Το εμπόριο φαίνεται να ακμάζει και στις τέσσερις περιοχές. Ειδικότερα, το Κόπανγκ που ήταν το μικρότερο από τα υπόλοιπα. Τα εμπορεύματα που πωλούνταν στη συγκεκριμένη περιοχή ήταν κυρίως ο στεατίτης, ο σίδηρος και τα ψάρια. Το Χέδεμπι ήταν η μεγαλύτερη πόλη της Σκανδιναβίας , αλλά δεν κατείχε πολλά αγαθά και πλούτο. Το Ρίμπε ήταν γνωστό για το εμπόριο γούνας. Η Μπίρκα στην κεντρική Σουηδία ήταν το πλουσιότερο από τα υπόλοιπα εμπορικά κέντρα.

### 2.3 Θέση άνδρα και γυναίκας

Οι Σκανδιναβικές χώρες ήταν ως επί το πλείστον ανδροκρατούμενες κοινωνίες. Αναλυτικότερα, η αντίληψη για τον ανδρισμό το θάρρος και την αρρενωπότητα ήταν έντονη και συνδυαζόταν άρρηκτα με την απόκτηση πολλών παιδιών και ιδιαιτέρως αγοριών καθώς και με την ανδρεία στις μάχες και τις επιδρομές. Τους διακατείχε ένα ηρωικό αίσθημα περιπέτειας που συνδεόταν με την ανακάλυψη καινούργιων τόπων. Αυτοί που είχαν τις παραπάνω αντιλήψεις έντονα, παρουσιάζονταν ως πιο θαρραλέοι και άνδρες-πρότυπα για τις γυναίκες.

Επιπλέον, η πολυγαμία ήταν ιδιαίτερα συχνό φαινόμενο. Οι αρχηγοί της Φυλής έχει αποδειχθεί ότι μπορεί να είχαν μέχρι και 40 συζύγους. Ένας άνδρας ο οποίος μπορεί να έκανε 20 γιους και να επιβίωναν οι δέκα από αυτούς και με τη σειρά τους οι τελευταίοι να έκαναν και αυτοί άλλους τόσους γιους. Μάλιστα, ήταν ένας από τους λόγους που αυξήθηκε αρκετά ο πληθυσμός τους. Για παράδειγμα, ο Χάραλδος ο Καλλίκομος φαίνεται να είχε πάνω από 9 γιους από τους οποίους οι περισσότεροι ενηλικιώθηκαν. Ο γιος του ο Έρικ, ο Αιματοβαμμένος Πέλεκυς είχε και αυτός με τη σειρά του οκτώ γιους που ενηλικιώθηκαν. (Logan, 2005)

Οι Vikings ήταν δημοκρατικοί άνθρωποι, είχαν πολύ δυνατούς οικογενειακούς δεσμούς και θηριώδη αίσθηση της πίστης και της δικαιοσύνης. Ήταν ατρόμητοι θαλασσοπόροι, γενναίοι εξερευνητές και εξαιρετικοί έμποροι.

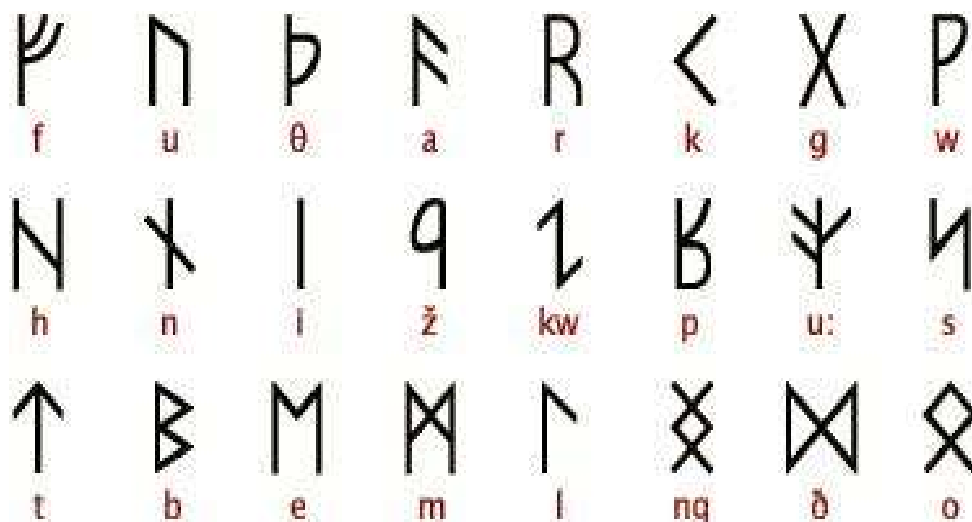
Η ανδρεία τους επιβραβευόταν με κρίκους. Κάθε φορά που ένας πολεμιστής στεκόταν γενναία απέναντι στις μάχες και η πολεμική του ικανότητα συνέβαλλε στη νίκη, ο κόμης του έδινε ένα βραχιόλι κρίκο, το οποίο το φορούσε στο μπράτσο του. Όσο πιο πολλά βραχιόλια φορούσε ένας πολεμιστής τόσο πιο γενναίος και δυνατός θεωρούνταν.

Οι άντρες είχαν κυρίως αρμοδιότητες εκτός σπιτιού όπως το ψάρεμα το κυνήγι, η αγορά και οι μάχες, ενώ οι γυναίκες είχαν περισσότερες αρμοδιότητες μέσα στο σπίτι. Οι ασχολίες τους ήταν το πλέξιμο, η φροντίδα της οικογένειας και του σπιτιού. (Haywood, 1995) Ωστόσο, και οι γυναίκες κατείχαν σημαντική θέση ,όπως φαίνεται και από το γεγονός ότι ήταν ελεύθερες να χωρίζουν τους συζύγους τους. Αξιοσημείωτο παράδειγμα είναι οι γυναίκες γίγαντες που συναντώνται στην μυθολογία που λέγεται πως είχαν μεγαλύτερη δύναμη από τους άνδρες. Μάχονταν με γυμνό σώμα και ήταν πολύ επιθετικές. Ήταν ιδιαιτέρως σπουδαία πρόκληση για τους άνδρες να φτάσουν την δύναμή τους και την ανδρεία τους. Οι γυναίκες παρουσιάζονταν αρκετά δυναμικές ώστε αρνούσαν να καταπιεστούν από την πατριαρχία και αρσενική εξουσία. Η ελευθερία κερδιζόταν με την αντίστασή τους Η γυναίκα είχε πολύ σημαντική και αξιοσέβαστη θέση στην κοινωνία. Ήταν δυναμική, ήξερε να χειρίζεται όπλα και ήταν ίση με τον άνδρα. Οι γυναίκες είχαν το δικαίωμα να πάρουν διαζύγιο, και μπορούσαν να πολεμήσουν. (Anderson και Swenson, 2002). Πριν λίγο καιρό βρέθηκε στην Σουηδία ο τάφος μίας γυναίκας, η οποία είχε θαφτεί με τα δύο άλογά της, τα όπλα της και μία κατασκευή, με την οποία έκανε εξάσκηση για την βελτίωση των πολεμικών της ικανοτήτων.

## 2.4 Γραφή

Το αλφάβητο των Vikings ήταν το Elderf Futhark. Είναι από τις παλαιότερες ρουνικές γραφές που χρησιμοποιούνταν από τις γερμανικές φυλές για βορειοδυτικές γερμανικές διαλέκτους σε περιόδους μετανάστευσης. Η γνώση για το πώς να διαβαστούν είχε ξεχαστεί μέχρι το 1865, όταν αποκρυπτογραφήθηκαν από τον νορβηγό μελετητή Sophus Bugge.

Τα Elderf Futhark (ονομάστηκαν μετά αρχικά των πρώτων έξι ρούνων: F, U, Þ, A, R και K) έχουν 24 ρούνους, συχνά διατεταγμένους σε τρεις ομάδες οκτώ σειρών που ονομάζονται ætts. Στον πίνακα που ακολουθεί, κάθε ρούνος δίνεται με την κοινή γραφή του:



Κάθε ρούνος πιθανότατα είχε ένα όνομα, που επιλέχθηκε να αντιπροσωπεύει τον ήχο του. Αυτό αφορά πρωτίστως τους ρούνους που χρησιμοποιούνταν με μαγικό τρόπο, ειδικά οι ρούννοι Teiwaz και Ansuz οι οποίοι λαμβάνονταν για να συμβολίζουν ή να επικαλούνται θεότητες όπως εκείνη στο φυλακτό Lindholm. (Elliott,1980)

Επιγραφές Elderf Futhark βρέθηκαν σε αντικείμενα που διασκορπίστηκαν μεταξύ των Καρπαθίων και του Lappland, με τη μεγαλύτερη συγκέντρωση στη Δανία καθώς και σε άλλα ευρήματα μεταξύ του 8ου και του 10ου αιώνα. Είναι συνήθως σύντομες επιγραφές σε κοσμήματα, σκεύη ή όπλα και βρέθηκαν κυρίως σε τάφους, από τον 2<sup>ο</sup> ως τον 8<sup>ο</sup> αιώνα. (Looijenga, 2004).

Οι ρούννοι ήταν εκτός από σύμβολα που χρησίμευαν ως γράμματα και μαγικοί, σύμφωνα με τους Σκανδιναβούς και με την βοήθειά τους πρόβλεπαν το μέλλον. (Logan, 2005). Αργότερα, με την εξάπλωση του χριστιανισμού, οι ρούννοι αντικαταστάθηκαν από το λατινικό αλφάβητο, το οποίο και παρέμεινε.

## 2.5 Κοινωνική Διαστρωμάτωση

Όλες οι σκανδιναβικές χώρες την εποχή των Vikings φαίνεται να έχουν ξεκάθαρη κοινωνική διαστρωμάτωση. Πιο συγκεκριμένα, η κοινωνική πυραμίδα είναι η ακόλουθη: Στην πρώτη βαθμίδα υπάρχει ο βασιλιάς που έχει περισσότερα δικαιώματα από όλους. Στη δεύτερη βαθμίδα υπάρχουν οι ευγενείς (jarls) , οι οποίοι έχουν τον έλεγχο συγκεκριμένων περιοχών και οικισμών, αλλά λογοδοτούν στον βασιλιά. Στην τρίτη βαθμίδα υπάρχουν οι ελεύθεροι πολίτες " Karls" (χωρικοί, πολεμιστές, ναυτικοί, έμποροι, χτίστες κ.α.). Στην τέταρτη βαθμίδα υπάρχουν οι απελεύθεροι πολίτες, οι οποίοι ήταν πρώην δούλοι που

απελευθερώθηκαν από τον κύριο τους. Στην τελευταία βαθμίδα όπως και σε κάθε πολιτισμό βρίσκονται οι δούλοι (thralls). Επίσης, αξιοσημείωτη είναι και η συνέλευση που κάνουν οι σημαντικότεροι άνθρωποι της περιφέρειας (βασιλιάδες και ευγενείς), η λεγόμενη thing, κατά την οποία δημιουργούσαν νομολογία και λύνονταν υποθέσεις και ζητήματα που μπορεί να είχαν και οι πολίτες. Για παράδειγμα, ένας ενδεικτικός κατάλογος για πρόστιμα με κατηγορία το άγγιγμα μιας γυναίκας κυμαινόταν ως εξής: άγγιγμα καρπού ή αστραγάλου 120 γραμμάρια αργύρου, άγγιγμα αγκώνα κνήμης 82 γραμμάρια αργύρου, άγγιγμα στήθους 32 γραμμάρια αργύρου. Ο κατηγορούμενος ήταν υποχρεωμένος να πληρώσει, εάν το είχαν προσάψει μία τέτοια πράξη. (Logan, 2005)

## 2.6 Τέχνη

Όλες οι σκανδιναβικές χώρες την εποχή των Vikings είχαν πολλές ομοιότητες στην τέχνη και πολύ λίγες διαφορές, δηλαδή τους ένωνε κοινό χαρακτηριστικό. Η τέχνη τους είχε επηρεαστεί από την πρώιμη γερμανική και ύστερα άσκησε επιρροή στην αγγλοσαξονική καθώς και στην ιρλανδική. σύμφωνα με τα ευρήματα, διακρίνονται έξι διαφορετικές τεχνοτροπίες. Αναλυτικότερα αυτές οι τεχνοτροπίες είναι η τεχνοτροπία III (Οσεμπεργκ), Μπόρε, Γέλενγκ, Μάμεν, Ρίνγκερικε και Ούρνες. Σκάλιζαν σε λίθο και ξύλο και σε μικρότερη έκταση σε μέταλλο κυρίως κεφάλια ζώων και διάφορα μέρη του σώματος με σχήματα που είχαν μικρές καμπύλες. Επιπροσθέτως, έχουν βρεθεί ξυλόγλυπτα σε βασιλικούς τάφους, διάφορες αναπαραστάσεις πάνω σε λίθο με ρουνικές επιγραφές. (Logan, 2005).

## 2.7 Κατοικίες

Σαν λαός, οι Vikings, εκτός από την επίθεση πρόσεχαν ιδιαίτερα και την άμυνα τους. Αναλυτικότερα, γύρω από κάθε οικισμό είχαν χτισμένο οχυρό. Μάλιστα, κάποιες ανασκαφές του 19<sup>ου</sup> αιώνα έφεραν στην επιφάνεια ένα ανάχωμα μεγάλης έκτασης που είχε σχήμα ημικυκλίου και ύψος 10 μέτρων. Αυτού του είδους το οχυρό έχει βρεθεί πως είναι χτισμένο γύρω από κάθε οικισμό και προστατεύει το πίσω μέρος καθώς και τα πλάγια της κάθε πόλης. Επιπροσθέτως, εντός αυτού του αναχώματος, το οποίο ήταν περίπου 240 στρέμματα, ήταν χτισμένες οι κατοικίες τους. Τα υλικά που χρησιμοποιούσαν για να κτίσουν ένα σπίτι ήταν σανίδες ( τοποθετημένες οριζόντια και κάθετα ) ή ξύλινο πλέγμα με επικάλυψη λάσπης. ( Logan, 2005)

Συνήθως τα σπίτια είχαν σχήμα οβάλ και σε αυτό ζούσαν η οικογένεια μαζί με τους σκλάβους. Στο χώρο γύρω και δίπλα από το σπίτι βρισκόταν και ο στάβλος με τα ζώα. το σπίτι τις περισσότερες φορές είχε τζάκι το οποίο βρισκόταν στη μέση του σπιτιού και υπήρχε τρύπα στην οροφή για να βγαίνει ο καπνός έξω. Τα έπιπλα που συναντώνται μέσα στα σπίτια ήταν φτιαγμένο κυρίως από ξύλο βελανιδιάς για να είναι ανθεκτικά. Η βελανιδιά θεωρείται από τα πιο προνομιακά δέντρα, καθώς από αυτό έφτιαχναν τα περισσότερα έπιπλα, σπίτια ακόμα και πλοία. Επίσης συνήθως έσκαβαν την περιοχή πριν χτίσουν ένα σπίτι, έτσι ώστε η θερμοκρασία που προέρχεται από το έδαφος να είναι λίγο υψηλότερη ([vikingdenmark.](http://vikingdenmark.com)).

## 2.8 Γιορτές και τελετές

### 2.8.1 Ταφή

Ήταν φυσιολογικό στη νορβηγική εποχή να καίγεται το νεκρό σώμα πριν από μια ταφή γης ή θάλασσας, μια πρακτική που είχε σημαντικό ρόλο στη μετά θάνατον ζωή τους. Με τη καύση των νεκρών τους οι Vikings πίστευαν ότι ο καπνός θα τους μεταφέρει στο προορισμό τους στη μετά θάνατον ζωή. Η επιτυχής καύση για τους Vikings απαιτούσε μια πολύ καυτή φωτιά, αρκετά ζεστή για να κάψει τη σάρκα και τα κόκκαλα

Τα νεκροταφεία Viking ήταν συνηθισμένα. Στην Σκανδιναβία υπάρχουν ακόμη και μεγάλες κατασκευές από πέτρινα πλοία για να επιτρέψουν στους νεκρούς να ταξιδεύουν στη θάλασσα. Ο τάφος είχε στην επιφάνεια πέτρες που σχημάτιζαν πλοία .

Ένα άλλο είδος ταφής για τους Vikings ήταν να πετάξουν τους νεκρούς τους στη θάλασσα. Αυτός ο τύπος ταφής προοριζόταν για τους καπετάνιους της θάλασσας, τους ευγενείς Vikings και τους πολύ πλούσιους. Μετά το θάνατο ενός αρχηγού, μία από τις συντρόφους του θα προσφερθεί εθελοντικά να τον συνοδεύσει στη μετά θάνατον ζωή. Για να το κάνει αυτό, έπρεπε πρώτα να γίνει ένα πολύ ιδιαίτερο τελετουργικό. Το κορίτσι ήταν φροντισμένο και διατηρούταν σε κατάσταση μέθης κατά τη διάρκεια των ετοιμασιών για την τελετουργία της καύσης. Στη συνέχεια θα αποτεφρωνόταν με τον αρχηγό σε ένα ξύλινο πλοίο. Ήταν συνηθισμένο για τους Vikings να θάψουν τους νεκρούς τους με κάποια από τα αγαθά ή τα υπάρχοντά τους. Αυτό θεωρούνταν απαραίτητο για να τα χρησιμοποιήσουν στη μετά θάνατον ζωή.

Ένας πολεμιστής θα μπορούσε να θαφτεί με την ασπίδα του ή το σπαθί του και ένας τεχνίτης θα μπορούσε να θαφτεί με τα εργαλεία του. Μια γυναίκα Vikings μπορούσε να θαφτεί με τα υφάσματά της ή τον εξοπλισμό της ή τα εργαλεία μαγειρικής της. (Brink, 1999)

### 2.8.2 The Blood Eagle

Στη νορβηγική λογοτεχνία, το blood eagle περιγράφεται ως τελετουργική μορφή εκτέλεσης και θυσίας στον θεό Odin. Στην αρχή κρατούσαν το θύμα, που ήταν συνήθως ευγενής, με το κεφάλι προς τα κάτω και χάραζαν το σχήμα ενός αετού με τα φτερά του να εκτείνονται στην πλάτη του. Στη συνέχεια, θα τραβούσαν τα νεύρα του μέχρι να αποσπαστούν από τη σπονδυλική του στήλη. Οι νευρώσεις θα τραβιόντουσαν για να δημιουργήσουν την ψευδαίσθηση των προεξεχόντων φτερών. Ενώ ήταν ακόμα ζωντανός, οι πνεύμονες του θύματος θα τραβιόντουσαν από το άνοιγμα και θα απεικόνιζαν τα «φτερά» του. Αυτό θα έκανε τα φτερά του να «κυματίζουν» καθώς έπαιρνε τις τελικές αναπνοές του και θα πέθαινε. Κάθε Εννέα χρόνια, 81 άτομα θυσιαζόντουσαν κατά τη διάρκεια του Yule. Κάθε ένατο έτος, κατά τη διάρκεια του Yule, ήταν συνηθισμένο οι Σουηδοί βασιλιάδες να θυσιάζουν τους άνδρες τους στο Ναό της Ουψάλας. Εννέα κεφαλές θα προσφέρονταν στους θεούς, με τα σώματα να κρέμονται στο ιερό άλσος του ναού. Αυτό θα συνεχιζόταν για εννέα ημέρες, συνολικά 81 θυσίες που θα συνόδευαν τις γιορτές του Yule. (Brink, 1999)

### 2.8.3 The Blót

Το Blót ήταν θυσία προς τους θεούς για να δείξουν ευγνωμοσύνη. Συνήθως, ήταν ζώα που τεμαχίζονταν πάνω σε ένα βωμό από πέτρες. Το αίμα θα συλλεγόταν σε ένα μπολ, το οποίο θα περνούσε τριγύρω, ενώ ψαλμωδίες θα ακολουθούσαν. Στη συνέχεια, τα μπολ περνούσαν γύρω από το σφάγιο, πριν το βυθίσουν με το δικό του αίμα. Το επίπεδο της ευγνωμοσύνης συσχετιζόταν με το μέγεθος της θυσίας. (Brink, 1999)

#### 2.8.4 Τα Τελετουργικά της Μάχης

Οι Σκανδιναβοί πολεμιστές ήταν αρκετά προληπτικοί και εξασκούσαν μαγεία και τελετουργίες μάχης. Θα έπρεπε πρώτα να αναζητήσουν και να ερμηνεύσουν οποιουσδήποτε πιθανούς οιωνούς και να ανταποκριθούν κατάλληλα στον καθένα. Στη συνέχεια, σχημάτιζαν σε κάθε ένα από τα όπλα τους που θα πάρουν στη μάχη μαγικά σύμβολα. Τα σύμβολα παριστάνουν δύναμη, τύχη και θάρρος. Τέλος, έκαναν θυσίες, οι οποίες έπρεπε να είναι ισχυρά ζώα όπως κάπροι, επιβήτορες ή ταύροι. (Brink, 1999)

#### 2.8.5 Το έθιμο του γάμου

Ο γάμος δεν ήταν απλώς μια ένωση του ζευγαριού, αλλά των οικογενειών. Εξαιτίας αυτού, ο γάμος ήταν μια μακρά διαδικασία. Οι συνδικαλιστικές ενώσεις είχαν μακροχρόνιες νομικές συνέπειες στην νορβηγική κουλτούρα, επηρεάζοντας τα πάντα, από τις οικείες ιδιοκτησίες μέχρι την κληρονομιά. Ως εκ τούτου, διεξήχθησαν πολυάριθμες διαπραγματεύσεις πριν από την επίσημη συμφωνία των όρων γάμου. Κατά την έναρξη των διαπραγματεύσεων του γάμου, η οικογένεια του γαμπρού μαζί με τους νόμιμους αντιπροσώπους συγκεντρώνονταν για να καθορίσουν την προίκα της νύφης, τα οικονομικά περιουσιακά στοιχεία του γαμπρού, να ορίσουν την ημερομηνία του γάμου και να διαπραγματευτούν το γαμήλιο δώρο από τους γονείς του γαμπρού. Οι οικογένεια του γαμπρού, ο σύμβουλος και οι σημαντικοί ντόπιοι με οποίους είχαν συνδέσεις έφερναν προτάσεις στην οικογένεια της νύφης, υπόσχονται να την υποστηρίξουν και να τους βοηθήσουν, ενώ συμφωνούσαν σε αμοιβαίους επωφελείς όρους για το γάμο.

Ο καθορισμός της ημερομηνίας για έναν γάμο ήταν μικρή διαδικασία. Παραδοσιακά, οι γάμοι πραγματοποιούνταν την Παρασκευή, η οποία στη νορβηγική θρησκεία είναι η ημέρα της θεάς Frigga, της θεά του γάμου. Οι γάμοι διαρκούσαν συνήθως μια εβδομάδα, και η οικογένεια και οι φίλοι ταξίδευαν στο χώρο του γάμου. Οι χειμερινοί γάμοι ήταν αδύνατοι λόγω του χιονιού. Άλλες εκτιμήσεις περιελάμβαναν κατάλληλα καταλύματα, που συγκέντρωναν αρκετό φαγητό και ποτό για όλους τους επισκέπτες κατά τη διάρκεια της τελετής και έβγαζαν ένα ειδικό ποτό που έπιναν η νύφη και ο γαμπρός ως μέρος της τελετής.

Στην πορεία μέχρι το γάμο, οι νύφες και οι γαμπροί χωριζόντουσαν έτσι ώστε να μπορούν να απογυμνώσουν τους πρώην εαυτούς τους πριν εισέλθουν στη νέα τους ζωή μαζί. Για τη νύφη, αυτό σήμαινε την απογύμνωση των παλαιών ενδυμάτων και τυχόν συμβόλων της άτυπης κατάστασής της, όπως το kransen της, ένα κόσμημα που φορούσαν τα σκανδιναβικά κορίτσια. Το kransen, ήταν σύμβολο της παρθενίας, στη συνέχεια θα αποθηκευτεί για τη μελλοντική κόρη της νύφης. Κατά τη διάρκεια της γαμήλιας τελετής, το kransen αντικαταστάθηκε με ένα νυφικό στέμμα. Κατά τη διάρκεια της απομόνωσής της, η νύφη καθαριζόταν σε λουτρό. Καυτές πέτρες τοποθετήθηκαν στη μπανιέρα για να παράγουν ατμό. Μόλις τελείωνε το λουτρό, η νύφη έπεφτε σε κρύο νερό, για να κλείσει τους πόρους και να τελειώσει τη διαδικασία καθαρισμού. Σε όλες αυτές τις προετοιμασίες, οι γυναίκες παρακολουθούσαν από τη μητέρα τους, τις παντρεμένες αδελφές και άλλους παντρεμένους συγγενείς και φίλους.

Όπως οι νύφες έτσι και οι γαμπροί υποβλήθηκαν σε συμβολικά τελετουργικά πριν εισέλθουν στη νέα τους ζωή ως παντρεμένοι άνδρες. Για να απαλλαγούν από την κουκούλα και να καταστρέψουν όλα τα απομεινάρια του άγαμου βίου τους, οι Vikings συμμετείχαν σε μια τελετή συμβολικού σπαθιού.

Η τελετή ενέτεινε έναν νεόνυμφο να σπάσει έναν τάφο για να ανακτήσει το σπαθί ενός προγόνου, το οποίο τοποθετήθηκε εκεί από τους συνοδούς του. Για να πάρει το σπαθί, ο

γαμπρός έπρεπε να μπει στον τάφο και να βγει με το ξίφος. Μέσα από αυτή τη δράση, εισήλθε στον θάνατο ως αγόρι και αναδύθηκε στην ζωή ένας άνδρας, ξαναγεννημένος, αλλά ο ίδιος. Μόλις ο γαμπρός είχε το σπαθί του, όπως και η νύφη του, πήγαινε σε ένα λουτρό για να ξεπλύνει συμβολικά την εργένικη ζωή του και να καθαριστεί για τη γαμήλια τελετή. Κατά τη διάρκεια του καθαρισμού του, θα αποκτούσε γνώση και διδασκαλία σχετικά με τα καθήκοντα του ως σύζυγος και πατέρας από τους συνοδούς του. (Clunies, 1994)

Η τελική προετοιμασία πριν από το γάμο για την νύφη ήταν το ντύσιμο για την τελετή. Οι νύφες δεν φορούσαν περίτεχνα κοστούμια ή φορέματα. Η διακοσμητική εστίαση ήταν στα μαλλιά και το στέμμα της. Τα μαλλιά μιας γυναίκας ήταν πολύ σημαντικά στην κουλτούρα των Βίκινγκ και ενδεικτικά της σεξουαλικής γοητείας της. Ως αντικατάσταση του kransen, οι νύφες φορούσαν μια νυφική κορώνα, η οποία ήταν συνήθως ένα οικογενειακό κειμήλιο. Αυτά τα στέφανα ήταν συνήθως από ασήμι διακοσμημένο με κρυστάλλους βράχου και περίτεχνα σχέδια όπως σταυροί και φύλλα τριφυλλιού και με ντεκολτέ με κόκκινα και πράσινα σχοινιά από μετάξι.

Μετά την ολοκλήρωση της τελετής του λουτρού, ο γαμπρός ντυνόταν για τον γάμο. Όπως και η νύφη, είχε ιδιαίτερο κοστούμι ή στολισμένο ρούχο που έπρεπε να φορέσει ωστόσο έπρεπε να φέρει το πρόσφατα αποκτημένο ξίφος του κατά τη διάρκεια της τελετής, και μπορούσε επίσης να φέρει ένα σύμβολο του Thor, όπως ένα σφυρί ή ένα τσεκούρι. Ένα τέτοιο όπλο ήταν σύμβολο της κυριαρχίας του στην ένωση και θεωρήθηκε ότι εξασφάλιζε έναν γόνιμο γάμο.

Μόλις ολοκληρώνονταν οι προγαμιαίες τελετουργίες, άρχιζε η τελετή. Η ανταλλαγή της προίκας και της τιμής της νύφης μπροστά στους μάρτυρες θα συνέβαινε αμέσως, ακολουθούμενη από την θρησκευτική τελετή που άρχιζε με το κάλεσμα των θεών, μια διαδικασία που μπορούσε να προκαλέσει θυσίες. Αν μια θυσία ήταν απαραίτητη, οι Vikings χρησιμοποιούσαν ζώα που συνδέονταν με θεούς γονιμότητας. Το αίμα του ζώου συλλεγόταν σε ένα μπολ και τοποθετούνταν σε ένα βωμό. Μια δέσμη από έλατα βυθιζόταν στο αίμα, το οποίο χρησιμοποιήθηκε για να πιτσιλίζει το ζευγάρι, παρέχοντας τις ευλογίες των θεών. Σε ορισμένες περιπτώσεις, τα ζώα ήταν αφιερωμένα ως ζωντανά δώρα. αυτά τα ζώα θεωρούνταν ιερά.

Κατά τη διάρκεια του γάμου, ο γαμπρός παρουσίαζε το σπαθί του προγόνου του στη νύφη, το οποίο διατηρούσε για τυχόν μελλοντικούς γιους που πιθανώς να είχαν. Η νύφη έδινε στη συνέχεια στον γαμπρό ένα σπαθί των προγόνων της, συμβολίζοντας τη μεταφορά της προστασίας ενός πατέρα από μια νύφη στον σύζυγο. Αυτή η ανταλλαγή δώρων συμβόλιζε ιερή ένωση, αγιασμένη από μυστικές τελετές. Η νύφη και ο γαμπρός τότε αντάλασαν δαχτυλίδια για τους περαιτέρω γαμήλιους όρκους τους, προσφέροντας δαχτυλίδια μεταξύ τους στη λαβή των νέων σπαθιών τους.

Στη γιορτή, τοποθετούνταν ένα ομοίωμα του σφυριού του Thor, Mjolnir, στην αγκαλιά της νύφης καθώς ζητούσε την ευλογία του. Η τοποθέτηση ενός συμβόλου του Thor ανάμεσα στη μήτρα μιας νέας νύφης και στα γεννητικά όργανα ήταν εξαιρετικά συμβολική. Σε άλλες περιοχές της Νορβηγίας, η θεά Vár λέγεται ότι παρακολουθεί τους όρκους ενός ζευγαριού και ίσως παρακολουθεί το πανηγύρι και ο Freyr με την Freyja καλούνταν επίσης συχνά σε θέματα αγάπης και γάμου.

Ήταν μια νομική απαίτηση για την νύφη και τον γαμπρό να πίνουν το γαμήλιο ποτό μαζί στην γιορτή του γάμου τους. Η ένωσή τους ήταν δεσμευτική μόλις το έπιναν. Το ποτό ήταν υδρόμελο και ο γάμος θα μπορούσε να προχωρήσει μόνο αν το ζευγάρι είχε αρκετό από αυτό για να διαρκέσει ένα μήνα. Έπρεπε να είναι μεθυσμένοι σε όλη τη διάρκεια του μήνα του μέλιτος.

Η πρώτη μερίδα παρουσιάζονταν στο γαμπρό από τη σύζυγό του σε ένα σκάφος όπως το σουηδικό kása, γνωστό ως "αγαπημένο-κύπελλο". Η νύφη μπορεί να απαγγείλει ένα επίσημο στίχο ενώ παρουσιάζει το υδρόμελο. Πριν το πει, ο γαμπρός αφιέρωνε το υδρόμελο στον Thor, κάνοντας το σημάδι ενός σφυριού πάνω του και κάνοντας πρόποση στον Óðinn. Στη συνέχεια έπινε και πέρναγε την κούπα στη νύφη του, η οποία έκανε μια πρόποση στη Freyja πριν πιεί.

Η τελική τελετή του γάμου συνεπαγόταν τη συνοδεία των νεόνυμφων στον νυφικό καναπέ. Τουλάχιστον έξι μάρτυρες οδηγούσαν το ζευγάρι με κεριά στο κρεβάτι τους, όπου ολοκλήρωναν το γάμο. Αυτό το τελετουργικό υπήρξε έτσι ώστε να μην υπάρχουν αμφιβολίες ως προς τη διακονία και την εγκυρότητα του γάμου. (Clunies, 1994)

## 2.9 Η Προέλευση του Κόσμου

Πριν από την αυγή του χρόνου και πριν δημιουργηθεί ο κόσμος στη Νορβηγική μυθολογία, υπήρχε μόνο ένα μεγάλο σκοτεινό τεράστιο κενό που ονομαζόταν Ginungagar. Στα βόρεια του Ginungagar υπήρχε ένα μέρος που Niflheim και στα νότια του Ginungagar ένα μέρος που ονομαζόταν Muspelheim (Turville, 1964).

Λέγεται ότι στο Niflheim σε ένα μέρος που ονομαζόταν Hvergelmir, όπου βρίσκονταν όλα τα ψυχρά ποτάμια και ότι ήταν η πηγή των έντεκα ποταμών. Το Hvergelmir ήταν η προέλευση της ύπαρξης και του τόπου όπου κάθε πλάσμα θα επανέλθει. Το Niflheim ονομαζόταν επίσης Elivagar που σημαίνει "κύματα πάγου". Το νερό από το Elivagar ρέει κάτω από τα βουνά στις πεδιάδες του Ginungagar, όπου στερεοποιήθηκε στον παγετό και τον πάγο, ο οποίος σταδιακά σχημάτιζε ένα πολύ πυκνό στρώμα. Αυτός είναι ο λόγος που υπάρχει πολύ κρύο στις βόρειες πεδιάδες (Kure, 2003).

Στα νότια του Ginungagar υπήρχε ένα μέρος που ονομαζόταν Muspelheim, αυτή ήταν η γη της φωτιάς και ήταν τόσο ζεστά εκεί που αποτελούνταν μόνο από φωτιά, λάβα και καπνό. ήταν το σπίτι για τους γίγαντες της φωτιάς, και ήταν φυλασσόμενος από τον Surtr, με το φλογερό του ξίφος. Εμφανίζεται τόσο στις ιστορίες δημιουργίας όσο και της καταστροφής του μύθου της Σκανδιναβίας. (Simek, 1993).

## 2.10 Γίγαντες

Από το νότο, όπου βρίσκεται το Muspelheim, ήρθε λάβα και φωτιά στο μεγάλο κενό Ginungagar. Και στη μέση του Ginungagar ο αέρας από το Niflheim και το Muspelheim συναντήθηκαν, η φωτιά έλιωσε τον πάγο και άρχισε να στάζει, αυτός ο πάγος άρχισε να παίρνει το σχήμα ενός ανθρωποειδούς πλάσματος. Ήταν ένας Jötunn, ένας γίγαντας του πάγου και ονομαζόταν Ymir, ο πρώτος γίγαντας της νορβηγικής μυθολογίας.

Όταν ο Ymir έπεσε για ύπνο, άρχισε να ιδρώνει και ο ιδρώτας κάτω από τα χέρια του μεγάλωσε δύο ακόμη γίγαντες, έναν αρσενικό και ένα θηλυκό. Από τα πόδια του δημιουργήθηκε ένας τρίτος, ο γιος του ο Thrudgelmir. Ήταν η πρώτη οικογένεια γιγάντων των παγετώνων, που ονομαζόταν επίσης Jötnar. Έχουν θηλάσει από την αγελάδα Auðumbla, η οποία όπως ο Ymir, δημιουργήθηκε από τον πάγο που έλιωνε στο Ginungagar. (Turville, 1964)

Η γιγαντιαία αγελάδα Auðumbla έτρωγε σε ένα μέρος αλμυρού πάγου και ενώ έτρωγε, συνέβη κάτι περίεργο. Την πρώτη ημέρα που έγλειψε τον αλμυρό βράχο βγήκαν από εκεί κάποια ανθρώπινα μαλλιά. Τη δεύτερη ημέρα εμφανίστηκε ένα κεφάλι. Τελικά την τρίτη ημέρα βγήκε το υπόλοιπο σώμα. Ο άνθρωπος που είχε μεγαλώσει από τον αλμυρό βράχο ήταν ο Buri, ο πρώτος από τους Θεούς. Αργότερα θα αποκτούσε ένα γιο ονόματι Borr, με τη



σύζυγό του Bestla. Ο Borr και η Bestla θα αποκτούσαν τρεις γιούς, τους Odin, Vili και Ve. (Kure, 2003)

Ο Odin και οι δύο αδελφοί του ενοχλούνταν από το γεγονός ότι οι γίγαντες ξεπέρασαν τον Αισίρ, οι γίγαντες δημιουργούσαν νέους γίγαντες. Η μόνη λύση που μπορούσαν να δουν ήταν να σκοτώσουν τον Ymir, οι τρεις αδελφοί περίμεναν μέχρι που ο Ymir να κοιμηθεί πριν του επιτεθούν. Μία τρομακτική μάχη άρχισε και χρησιμοποιώντας όλη τη δύναμή τους κατάφεραν να σκοτώσουν τον Ymir, το αίμα πετάχτηκε με εξαγριωμένη δύναμη προς κάθε κατεύθυνση από το σώμα του Ymir και οι περισσότεροι από τους γίγαντες πνίγηκαν στην τεράστια πλημμύρα του αίματος. Μόνο δύο γίγαντες επέζησαν, ο Bergelmir και η σύζυγός του, το ζευγάρι έφυγε και βρήκε ένα ασφαλές μέρος στη γη της ομίχλης και έσωσαν τη ζωή τους, όλοι οι μελλοντικοί γίγαντες θα καταγόταν από αυτό το ζευγάρι. (Simek, 1993).

## 2.11 Η Δημιουργία του Κόσμου

Ο κόσμος δημιουργήθηκε από το νεκρό σώμα του γιγαντιαίου Ymir στη νορβηγική μυθολογία. Οι τρεις αδελφοί έσυραν το άψυχο σώμα του Ymir προς το κέντρο του Ginnungagap, από όπου ξεκίνησαν την δημιουργία.

Το αίμα έγινε οι ωκεανοί, οι ποταμοί και οι λίμνες. Η σάρκα έγινε η γη. Τα οστά έγιναν τα βουνά. Τα δόντια μετατράπηκαν σε βράχους. Τα μαλλιά έγιναν το γρασίδι και τα δέντρα. Οι βλεφαρίδες δημιούργησαν την Midgard. Έριξαν τον εγκέφαλο στον αέρα και έγινε τα σύννεφα και το κρανίο έγινε ο ουρανός, το κρανίο του Ymir θα ήταν το καπάκι που κάλυπτε τον καινούριο κόσμο. Οι αδελφοί άρπαξαν μερικές από τις φλογες του Muspelheim, τη γη της φωτιάς. Τις πέταξαν προς το εσωτερικό του κρανίου και αυτές οι φλόγες έγιναν τα αστέρια που λάμπουν τη νύχτα. Στις πεδιάδες του Idavoll, έχτισαν το Asgard, το οποίο θα ήταν το σπίτι των Θεών. Πολύ μακριά από το Asgard, σε ένα μέρος που ονομάζεται Jotunheim, έχτισαν οι γίγαντες την δικιά τους κατοικία (Kure, 2003).

Οι νάνοι άρχισαν να υπάρχουν ενώ ο Odin και οι αδελφοί του βρίσκονταν στην πρόοδο της δημιουργίας ενός νέου κόσμου από τα τμήματα του σώματος του γιγαντιαίου Ymir. Για την ακρίβεια οι σκώληκες που έπεφταν από το σάπιο σώμα του Ymir έγιναν οι νάνοι. Επειδή οι τρεις αδελφοί φοβήθηκαν ότι ο ουρανός θα έπεφτε, είπαν σε τέσσερις από τους νάνους να κρατήσουν τον ουρανό, οπότε και έστειλαν έναν προς κάθε κατεύθυνση του κόσμου.

Τα ονόματα των τεσσάρων νάνων είναι ο Βορράς (Norðri), ο Νότος (Suðri), η Ανατολή (Austri) και η Δύση (Vestri). Οι υπόλοιποι νάνοι έκαναν τα σπίτια τους σε βράχους και σπηλιές κάτω από το έδαφος, που ονομάζεται Svartalfheim. Έγιναν ειδικοί στη χειροτεχνία και δημιούργησαν μερικά από τα πιο ισχυρά και μαγικά όπλα, όπως το Mjölhir, το σφυρί Thor, αλλά και όμορφα κοσμήματα. (Turville, 1964)

## 2.12 Ο Ήλιος και το Φεγγάρι

Ένας άνθρωπος με το όνομα Mundilfari από το Midgard είχε δύο παιδιά. ήταν τόσο λαμπερά και όμορφα που αποφάσισε να αποκαλέσει το γιό του Mani (Φεγγάρι) και την κόρη του Sol (Ήλιο). Οι θεοί ήταν τόσο εξοργισμένοι από αυτή την αλαζονεία, και πήραν τα δύο παιδιά του και τα έβαλαν στον ουρανό.

Η Sol θα βρεθεί σε ένα άρμα που τραβιέται πάνω από τον ουρανό από δύο άλογα, τον Árvakr και τον Alsvidr. Κάτω από το άρμα, υπάρχει μια φιγούρα με το όνομα Svalinn, που κρατά μια ασπίδα και προστατεύει τη γη κάτω από τις φλόγες του ηλίου.

Ο Mani τραβιέται μόνο από ένα άλογο το Aldsviðr. Ο Mani έκλεψε δύο παιδιά από το Midgard, για να τον βοηθήσουν να οδηγήσει το άρμα του, τα ονόματά τους είναι Bil και Yuki. Τα παιδιά καταδιώκονται από δύο λύκους ενός γίγαντα, τα ονόματά τους είναι Sköll και Hati. Κάθε μέρα, ο Hati παίρνει ένα μικρό δάγκωμα από τον Mani, αλλά εκείνος ξεφεύγει και θεραπεύεται και πάλι. Αυτοί οι δύο λύκοι μια μέρα θα καταφέρουν να πιάσουν και να κατασπαράξουν τον ήλιο και το φεγγάρι, κάτι που θα συμβεί στο Ragnarök.

Ωστόσο, υπάρχει επίσης μια ιστορία για έναν γίγαντα με το όνομα Nörvi που είχε μια κόρη που ονομάζεται Nott. Η κόρη Nott είχε ένα γιο με το όνομα Dagr. Τόσο η Nótt όσο και ο Dagr οδηγούν άμαξες που τραβιούνται από άλογα.

Η Nótt τραβιέται από το άλογό της Hrimfaxi. Και πίσω της είναι ο Dagr, τραβηγμένος από το άλογό του Skinfaxi. Αυτά ακολουθούνται και από τους δύο λύκους, Sköll και Hati, που καθιστούν αυτό το κομμάτι λίγο συγκεχυμένο, καθώς υπάρχουν πολλαπλές και αντικρουόμενες ιστορίες για αυτό το μέρος στη Νορβηγική μυθολογία. (Simek, 1993)

## 2.13 Οι Πρώτοι δυο Άνθρωποι

Μια μέρα ο Odin και οι δύο αδελφοί του Vili και ο Ve πήγαν στην παραλία. Εκεί βρήκαν δύο κούτσουρα, το ένα ήταν απο κορμό φράξου και το άλλο ήταν από κορμό φτελιάς. Ο Odin έδωσε το πνεύμα και τη ζωή στα κούτσουρα, ο Ve τους έδωσε κίνηση, μυαλό και νοημοσύνη και ο Bili τους έδωσε σχήμα, ομιλία, συναισθήματα και τις πέντε αισθήσεις και οι δύο πρώτοι άνθρωποι είχαν δημιουργηθεί. Ο άνδρας έλαβε το όνομα Ask, και η γυναίκα έλαβε το όνομα Embla. Το Aesir αποφάσισε ότι οι άνθρωποι πρέπει να ζουν στο μέρος που ονομάζεται Midgard. (Turville, 1964)

## 2.14 Yggdrasil: Το Δέντρο της Ζωής

Σύμφωνα με τη Νορβηγική μυθολογία, το σύμπαν αποτελείται από εννέα κόσμους τους οποίους συγκρατεί με τα κλαδιά του το Yggdrasil, το δέντρο της ζωής.

Στη μέση του Asgard, όπου ζουν οι θεοί και οι θεές είναι το Yggdrasil, το δέντρο της ζωής και είναι ένα αιώνιο πράσινο δέντρο φράξου. τα κλαδιά του απλώνουν πάνω από όλους τους εννέα κόσμους της νορβηγικής μυθολογίας και εκτείνονται πάνω από τους ουρανούς (Davidson, 1993).

Το Yggdrasil στηρίζεται από τρεις τεράστιες ρίζες: Η πρώτη ρίζα βρίσκεται στο Asgard, το σπίτι των Θεών και είναι ακριβώς δίπλα απ'το καλούμενο Urd, όπου οι θεοί και οι θεές έχουν τις καθημερινές τους συναντήσεις. Η δεύτερη ρίζα από το Yggdrasil πηγαίνει μέχρι το Jotunheim, τη γη των γίγαντων. Δίπλα σε αυτή τη ρίζα είναι το πηγάδι του Mimir. Η τρίτη ρίζα από το Yggdrasil πηγαίνει προς το Niflheim, κοντά στο πηγάδι Hvergelmir. Εδώ ο δράκος Nidhug μασάει μια από τις ρίζες του Yggdrasil. Ο Nidhug είναι επίσης γνωστό ότι ρουφάει το αίμα από τα νεκρά σώματα που φθάνουν στο Hel. Στην κορυφή του Yggdrasil ζει

ένας αετός εν ονόματι Veðrfölnir , ο αετός και ο δράκος Nidhug είναι εχθροί, πραγματικά περιφρονούν ο ένας τον άλλον. Υπάρχει ένας σκίουρος που ονομάζεται Ratatosk, και ξοδεύει σχεδόν όλη την ημέρα, τρέχοντας πάνω και κάτω στο δέντρο. Ο Ratatosk κάνει ό,τι μπορεί, για να κρατήσει το μίσος ανάμεσα στον αετό και τον δράκο ζωντανό. Κάθε φορά που ο Nidhug λέει μια κατάρρα ή μια προσβολή για τον αετό, ο Ratatosk θα φτάσει στην κορυφή του δέντρου και θα πει στον αετό τι είπε μόλις ο Nidhug. Ο αετός είναι εξίσου αγενής στις παρατηρήσεις του σχετικά με το Nidhug. Ο Ratatosk απλά λατρεύει το κουτσομπολιό, ο οποίος είναι ο λόγος για τον οποίο ο αετός και ο δράκος παραμένουν σταθεροί εχθροί. (Dowden, 2000)

## 2.15 Οι Εννέα Κόσμοι

### Niflheim: Ο Κόσμος της Ομίχλης

Είναι η πιο σκοτεινή και ψυχρή περιοχή στον κόσμο σύμφωνα με τη νορβηγική μυθολογία. Το Niflheim είναι ο πρώτος από τους εννέα κόσμους και βρίσκεται στη βόρεια περιοχή του Ginungagar. Το μεγαλύτερο από τα τρία πηγάδια βρίσκεται στο Niflheim το οποίο ονομάζεται Hvergelmir και προστατεύεται από τον τεράστιο δράκο Nidhug. Λέγεται ότι όλα τα ψυχρά ποτάμια προέρχονται από το πηγάδι που ονομάζεται Hvergelmir, και ότι είναι η πηγή των έντεκα ποταμών στη νορβηγική μυθολογία. Το πηγάδι Hvergelmir είναι η προέλευση όλων των ζωντανών και του τόπου όπου κάθε ζωντανό ον θα επιστρέψει. Ο Elivagar είναι τα ποτάμια που υπήρχαν στο Niflheim στην αρχή του κόσμου. Ήταν τα ρέματα που ξεχύνονταν από το Hvergelmir. Καθώς το παγκόσμιο δέντρο Yggdrasil άρχισε να αναπτύσσεται, απλώσε μία από τις τρεις μεγάλες ρίζες του στο Niflheim και αντλεί νερό από το Hvergelmir. (Dowden, 2000)

### Muspelheim: Η χώρα της φωτιάς

Το Muspelheim δημιουργήθηκε στα νότια του κόσμου στη νορβηγική μυθολογία. Το Muspelheim είναι ένα καυτό μέρος γεμάτο με λάβα, φλόγες, σπινθήρες και αιθάλη. Το Muspelheim είναι το σπίτι των φλεγόμενων γιγάντων και δαιμόνων και κυριαρχείται από τον γίγαντα Surtr, που είναι ορκισμένος εχθρός των Aesir. Ο Surtr θα βγει με το φλογερό σπαθί του στο χέρι στο Ragnarok και θα επιτεθεί στο Asgard, μετατρέποντάς το σε μια φλογερή κόλαση. (Simek, 1993)

### Asgard: Το Σπίτι των Θεών

Στη μέση του κόσμου, ψηλά στον ουρανό είναι το Asgard. Είναι το σπίτι των θεών. Οι άνδρες Θεοί στο Asgard ονομάζονται Aesir, και οι θηλυκοί ονομάζονται Asynjur. Ο Odin είναι ο ηγεμόνας του Asgard και ο αρχηγός των Aesir. Ο Odin είναι παντρεμένος με την Frigg που είναι η βασίλισσα των Aesir. Μέσα στις πύλες του Asgard είναι η Valhalla. Αυτή η τοποθεσία είναι ο τόπος όπου το ήμισυ των Vikings που επιλέγονται από τον Odin (επονομαζόμενοι "Einherjar" ) και που πέθαναν στη μάχη θα πάνε για τη μετά θάνατον ζωή. Το άλλο μισό των πεσόντων πηγαίνει στο Fólkvangr, το βασίλειο της Freya. (Μπαρουξής, 2007)

### Midgard: Το Σπίτι των Ανθρώπων

Βρίσκεται στη μέση του κόσμου, κάτω από το Asgard. Το Midgard και το Asgard συνδέονται με το Bifröst, μια φλεγόμενη γέφυρα ουράνιο τόξο. Το Midgard περιβάλλεται από έναν τεράστιο ωκεανό που είναι αδιάβατος. Στον ωκεανό αυτό ζει ένα τεράστιο φίδι της θάλασσας, ο Jörmungandr. Είναι τόσο μεγάλο το μέγεθός του, που περιβάλλει ολόκληρο τον κόσμο και τελικά καταλήγει να δαγκώνει τη δική του ουρά. (Simek,1993)

### Jotunheim: Το Σπίτι των Γιγάντων

Είναι οι ορκωτοί εχθροί του Aesir. Το Jotunheim αποτελείται κυρίως από βράχια, έρημο και πυκνά δάση και βρίσκεται στις χιονισμένες περιοχές στις ακτές του ωκεανού. Εξαιτίας αυτού, οι γίγαντες ζουν κυρίως από τα ψάρια από τα ποτάμια και τα ζώα από το δάσος, επειδή δεν υπάρχει γόνιμη γη. Το Jotunheim χωρίζεται από το Asgard από τον ποταμό Iving, ο οποίος ποτέ δεν παγώνει. Το πηγάδι σοφίας του Mimir βρίσκεται στο Jotunheim, κάτω από τη ρίζα του Midgard. Το οχυρό του Utgard, που εδράζεται σε αυτό τον κόσμο είναι τόσο μεγάλο που είναι δύσκολο να δούμε την κορυφή του και εκεί ζει ο ο Jotun βασιλιάς Utgard-Loki. Το οχυρό Utgard είναι σκαλισμένο από πάγο. (Simek,1993)

### Vanaheim : Το σπίτι των Θεών Βανίρ

Οι Θεοί Vanir είναι ένας παλιός κλάδος των Θεών. Οι Vanir είναι δάσκαλοι μαγείας και είναι επίσης ευρέως αναγνωρισμένοι για το ταλέντο τους να προβλέπουν το μέλλον. Κανείς δεν ξέρει πού βρίσκεται ακριβώς η γη αυτή, ή ακόμα και πώς μοιάζει. Όταν τελείωσε ο πόλεμος μεταξύ των Aesir και των Vanir, τρεις από τους Vanir ήρθαν να ζήσουν στο Asgard, ο Njord και τα παιδιά του Freya και Freyr. (Davidson, 1993)

### Alfheim: Το Σπίτι των Ξωτικών

Το Alfheim βρίσκεται ακριβώς δίπλα στο Asgard στον ουρανό. Κάτοικοι του Alfheim δεν είναι άλλοι από τα Ξωτικά, όμορφα πλάσματα που θεωρούνται ως "φύλακες άγγελοι". Ο Θεός Freyr είναι ο ηγεμόνας του Alfheim. Τα ξωτικά είναι μικροί θεοί της φύσης και της γονιμότητας. Μπορούν να βοηθήσουν ή να εμποδίσουν τους ανθρώπους με τις γνώσεις τους για τις μαγικές δυνάμεις και επίσης είναι εκείνα που έδωσαν έμπνευση για την τέχνη και τη μουσική. (Davidson, 1993)

### Svartalfheim: Το Σπίτι των Νάνων

Το Svartalfheim είναι το σπίτι των Νάνων, πλασμάτων που ζούν κάτω από τα βράχια σε σπηλιές και υπόγεια. Ο Hreidmar ήταν ο βασιλιάς του Svartalfheim. Οι Νάνοι είναι δάσκαλοι χειροτεχνίας και μάλιστα οι θεοί του Asgard έχουν λάβει πολλά ισχυρά δώρα από αυτούς. Μερικά τέτοια παραδείγματα δώρων αποτελούν ο μαγευτικός δακτύλιος Draupnir και ο Gungnir, το δόρυ του Odin. (Davidson, 1993)

### Helheim: Το Σπίτι των Ανέντιμων Νεκρών

Αυτό είναι το μέρος όπου όλοι οι ανέντιμοι νεκροί, κλέφτες, δολοφόνοι και εκείνοι που αισθάνονται οι θεοί και οι θεές ότι δεν είναι αρκετά γενναίοι για να πάνε στη Valhalla ή στο Fólkvangr. Το Helheim κυριαρχείται από την Hel, μια από τα τρία παιδιά του θεού Loki. Πρόκειται για ένα πολύ ζοφερό και κρύο μέρος και κάθε άτομο που φτάνει εδώ δεν θα ξαναγυρίσει ποτέ στη χαρά και στην ευτυχία. Η Hel λέγεται ότι θα χρησιμοποιήσει όλους τους νεκρούς της γης της στο Ragnarök για να επιτεθεί στους θεούς και τις θεές, που θα είναι το τέλος του κόσμου. (Davidson, 1993)

## 2.16 Ragnarök - Το Τέλος του Κόσμου

Οι Vikings πίστευαν ότι μια μέρα ο κόσμος όπως τον γνωρίζουμε θα έφτανε στο τέλος του. Αυτή την ημέρα την ονόμασαν Ragnarök. Το Ragnarök δεν είναι μόνο η καταστροφή του ανθρώπου, αλλά και το τέλος των θεών. Θα είναι η τελευταία μάχη μεταξύ των Aesir και των Γιγάντων. Η μάχη θα λάβει χώρα στις πεδιάδες που ονομάζονται Vigrid. Είναι η μέρα που ο ισχυρός Jörmungandr, το ουροβόρο γιγάντιο ερπετό, θα αναδυθεί από τη θάλασσα τινάζοντας την ουρά του και προκαλώντας τεράστια κύματα συντρίβοντας τη γη. Εντωμεταξύ, ο γίγαντας Surtur θα κάψει το Asgard και τη γεφυρά Bifröst. Ο λύκος του, Fenrir, θα σπάσει τις αλυσίδες του και θα εξαπλωθεί ο θάνατος και η καταστροφή. Ο ήλιος και το φεγγάρι θα καταπωθούν από τους λύκους Sköll και Hati, και ακόμη και το παγκόσμιο δέντρο Yggdrasil θα ταρακουνήσει το έδαφος. (Sorensen, 1982)

Θα υπάρξουν κάποια προειδοποιητικά σημάδια πριν την έναρξη του Ragnarök. Το πρώτο σημάδι θα είναι η δολοφονία του θεού Baldr, του γιού του Odin και της Frigg, που έχει ήδη συμβεί. Το δεύτερο σημάδι θα είναι τρεις συνεχείς χειμώνες που θα διαρκέσουν για τρία χρόνια χωρίς καλοκαίρι αναμεταξύ τους. Το όνομα αυτών των συνεχών χειμώνων ονομάζεται "Fimbulwinter" και κατά τα τρία αυτά χρόνια, ο κόσμος θα μαστίζεται από πολέμους και οι αδελφοί θα σκοτώσουν αδέρφια. Το τρίτο σημείο θα είναι οι δύο λύκοι στον ουρανό που θα καταπιούν τον ήλιο και το φεγγάρι, ακόμα και τα αστέρια θα εξαφανιστούν και θα στείλουν τον κόσμο σε ένα μεγάλο σκοτάδι. (Bailey, 2002)

Το τέλος του κόσμου θα ξεκινήσει ως εξής : Ένας όμορφος κόκκινος κόκορας με το όνομα Fjalar θα προειδοποιήσει όλους τους γιγάντες ότι ξεκίνησε η αρχή του Ragnarök. Την ίδια στιγμή στο Hel, ένας κόκκινος κόκορας θα προειδοποιήσει όλους τους ανέντιμους νεκρούς, ότι ο πόλεμος έχει αρχίσει. Και επίσης στο Asgard, ο κόκκινος κόκορας Gullinkambi θα προειδοποιήσει όλους τους Θεούς. Ο Heimdall θα φυσήσει το κέρατο του όσο πιο δυνατά μπορεί και αυτό θα είναι η προειδοποίηση για όλους τους Einherjar στη Valhalla ότι ο πόλεμος έχει ξεκινήσει. Αυτή θα είναι η μάχη όλων των μαχών και αυτή θα είναι η ημέρα που όλοι οι Βίκινγκ Einherjar (οι επίλεκτοι νεκροί του Odin δηλαδή) από τη Valhalla και το Folkvangr που πέθαναν αξιόλογα στη μάχη θα πάρουν τα σπαθιά και τις πανοπλίες τους για να πολεμήσουν δίπλα στους Aesir τους γίγαντες. Οι Θεοί Baldr και ο Hödr θα επιστραφούν από τους νεκρούς, για να πολεμήσουν μια τελευταία φορά με τους αδελφούς τους. Ο Odin θα ιππεύσει το άλογό του τον Sleipnir φορώντας το αετίσιο του κράνος και το δόρυ του ονόματι Gungnir στο χέρι του, οδηγώντας τον τεράστιο στρατό του Asgard με όλους τους Θεούς και γενναίους einherjar στη μάχη.

Οι Γίγαντες, μαζί με την Hel και όλους τους ανέντιμους νεκρούς της θα ταξιδέψουν με το πλοίο Naglfar, το οποίο είναι φτιαγμένο από τα νύχια όλων των νεκρών, στις πεδιάδες του Vigrid. Ο δράκος Nidhug θα πετάξει πάνω από το πεδίο της μάχης και θα συγκεντρώνει πτώματα για την ατέλειωτη πείνα του. (Bailey, 2002 )

## 2.17 Θεοί-ες

### Odin: The Allfather

Ο Odin είναι ο ισχυρότερος Θεός στο Asgard και είναι ο αρχηγός των Aesir στη νορβηγική μυθολογία. Ο Odin ονομάζεται και ο Πατέρας ή ο Περιπλανώμενος, δύο από τα πολλά προσωνύμια του στην πραγματικότητα καθώς έχει πάρει πολλές μορφές σε διάφορες περιπτώσεις. Ο Odin συνδέεται με τη θεραπεία, το θάνατο, τα δικαιώματα, τη σοφία, τη μάχη, τη μαγεία, την ποίηση και το αλφαβήτο και πιστεύεται ότι είναι ο ηγέτης των ψυχών. Ζει στο σπίτι που ονομάζεται Valaskjálf όπου έχει έναν ψηλό πύργο. Στην κορυφή του πύργου έχει ένα θρόνο που ονομάζεται Hlidskialf και από εκεί μπορεί να δει όλους τους εννέα κόσμους.

Ο Odin επίσης κατέχει ένα μαγικό δόρυ που ονομάζεται Gungnir. Κατασκευάστηκε από το ιερό δέντρο Yggdrasil και έχει σκαλίσει τους μυστικούς ρούνους του πάνω του. Ο Odin έχει ακόμα ένα μαγικό χρυσό δαχτυλίδι ονόματι Draupnir. Το δαχτυλίδι ήταν σφυρηλατημένο από τους αδελφούς νάνους Brokkr και Eitri και αποτελεί ένα από τρία δώρα που οι δύο νάνοι προσέφεραν στους θεούς έπειτα από ένα στοίχημα με τον θεό Loki. Odin έχει μόνο ένα μάτι επειδή θυσίασε το ένα μάτι του στον Mimir σαν τίμημα για να πάρει ένα ποτό από το πηγάδι της σοφίας του. Γι' αυτό το λόγο ο Odin κέρδισε τη σοφία του Mimir και έγινε ο σοφότερος από όλους στο Asgard.

Άλλη μια μαρτυρία της έντασης με την οποία αναζητούσε την γνώση ο Odin αποτελεί η διαδικασία που πέρασε για να μάθει τα μυστικά των ρούνων. Ο Odin μαχαιρώθηκε με το ίδιο του το δόρυ και κρέμαστηκε στο Yggdrasil. Μετά από εννέα μέρες και εννέα μεγάλες ψυχρές νύχτες νηστείας και πόνου, ο Odin έπεσε από το Yggdrasil αφού είχε αποκαλύψει τα μυστικά των ρούνων, αλλά μόνο για μια ματιά. Η έννοια της λέξης "ρούνοι" είναι μυστικά. (Bailey, 2002).

#### Thor: Ο Θεός της Βροντής

Ο Thor είναι ο παντοδύναμος Θεός της βροντής στη σκανδιναβική μυθολογία, είναι ο γιος του Odin και της Fjörgyn. Τα μαλλιά και η γενειάδα του Thor είναι κόκκινα και συνδέεται με βροντές, κεραυνούς, βελανιδιές και δύναμη. Είναι ο ισχυρότερος από όλους τους Θεούς και ο προστάτης της ανθρωπότητας στο Midgard. Ο Thor ζει στο Asgard μαζί με τη σύζυγό του Sif σε ένα μέρος που ονομάζεται Thrudheim. Το σφυρί του Thor σφυρηλατήθηκε από τους νάνους Brokkr και Eitri και είναι ένα από τα πιο τρομακτικά όπλα, μπορεί να στείλει αστραπές και να καταστρέψει βουνά και το Mjöllnir μπορεί να χτυπήσει οποιοδήποτε στόχο. Μετά το χτύπημα του στόχου, το σφυρί του Thor θα επιστρέψει στο δεξί χέρι του από μόνο του. Το σφυρί μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να σκοτώσει και να καταστρέψει, αλλά και να αναζωογονήσει ανθρώπους ή ζώα. Το σφυρί του Thor μπορεί επίσης να μειωθεί με μαγικό τρόπο ώστε να χωρέσει μέσα στο πουκάμισο του Thor. (Grimes, 2010)

#### Tyr: Ο πιο Γενναίος από τους Θεούς

Ο Tyr είναι ο Θεός του πολέμου και είναι ο πιο γενναίος από όλους τους Θεούς της νορβηγικής μυθολογίας. Ο Tyr ενδιαφέρεται πολύ για τη δικαιοσύνη, γεγονός που τον καθιστά θεό του δικαίου. Ο λόγος που είναι ο πιο γενναίος από όλους τους Θεούς είναι ότι κάποτε έβαλε το χέρι του μέσα στο στόμα του φρικιαστικού και θηριώδους λύκου Fenrir, και το έκανε αυτό ενώ οι άλλοι Θεοί δεσμεύανε τον Fenrir σε ένα βράχο. Όταν ο λύκος Fenrir διαπίστωσε ότι δεν μπορούσε να απελευθερωθεί από τις αλυσίδες, ήταν εξαργιωμένος και χτύπησε το δεξί χέρι του Tyr. Ο Tyr θα πεθάνει στο Ragnarök ενώ αγωνίζεται ενάντια στο σκύλο Garm, σκοτώνοντας τον Garm θα είναι η τελευταία μεγάλη του στιγμή. (Grimes, 2010)

#### Ullr: Ο Κυνηγός

Ο Ullr, είναι ένας μεγάλος κυνηγός με τόξο. Πιστεύεται ότι ο Ullr, μερικές φορές χρησιμοποιεί την ασπίδα του για να κάνει σκι στα βουνά. Ο Ullr είναι ο γιός της θεάς Sif και του θείου του Thor. Ζει στο σπίτι του Ydalir που βρίσκεται εντός του Asgard, του βασιλείου των Θεών. (Grimes, 2010)

### Baldr : Ο Θεός του Φωτός

Ο Baldr (ή Balder ή Baldur) είναι ένας από τους Aesir στη νορβηγική μυθολογία. Είναι ο Θεός του φωτός και της αγνότητας και όλοι οι θεοί τον επαινούν για την ομορφιά του. Ο Balder αποτελεί έναν από τους πιο σοφούς του Aesir. (Grimes,2010)

### Heimdall: Ο Φύλακας του Bifröst

Ο Heimdall (στα παλαιά νορβηγικά Heimdallr) είναι ένας ψηλός άνδρας με δόντια από χρυσό, κάτοχος του αλόγου με τη χρυσή χαίτη Gulltoppr και του κέρατος Gjallarhorn, που θα ηχήσει όταν σημάνει το Ragnarök. Ο Heimdall είναι ο φύλακας της γέφυρας Bifröst, η οποία είναι ο μόνος τρόπος για να φτάσει κάποιος στο Asgard και να συνδεθεί με το Midgard στη μυθολογία της Σκανδιναβίας. Ο Heimdall είναι ο γιος του Odin, είχε πολύ περίεργη γέννηση επειδή έχει εννέα μητέρες και όλες είναι αδελφές και αυτές οι αδελφές συνδέονται με τα εννέα κύματα. (Grimes, 2010)

### Freyr: Ο Θεός της Γονιμότητας

Ο Freyr είναι πολύ σημαντικός Θεός στη σκανδιναβική μυθολογία και είναι ο Θεός της γονιμότητας που συνδέεται επίσης με την ευημερία, τον πλούτο και την καλή συγκομιδή. Ο Freyr είναι πρώην μέλος των Vanir. Όταν τελείωσε ο πόλεμος μεταξύ των Vanir και των Aesir, ο Freyr και δύο άλλοι απεστάλησαν στους Aesir ως δείγμα εκεχειρίας. Σε αντάλλαγμα, οι Aesir έστειλαν δύο άλλους Θεούς στους Vanir. Ο Freyr είναι επίσης ο κυβερνήτης του Alfheim, και ο άρχοντας των ζωτικών. Είναι ο γιος του Njord και έχει μια δίδυμη αδελφή που ονομάζεται Freya. Είναι παντρεμένος με την Gerðr. Όταν Freyr θέλει να ταξιδέψει έχει έναν αγριογούρουνο που ονομάζεται Gullinbursti. (Branston, 1955)

### Forseti: Ο Θεός της Δικαιοσύνης

Ο Forseti είναι ο Θεός της δικαιοσύνης στη νορβηγική μυθολογία. Γιός του Baldr και της Nanna, ο Forseti συχνά ενεργεί ως δικαστής για να αποφασίσει

την έκβαση μιας διαμάχης μεταξύ των θεών του Asgard, κάνοντας την πιο δίκαιη κρίση. Επίσης, αγαπά να ξοδεύει τον ελεύθερο χρόνο του με την πρακτική του διαλογισμού για να διατηρήσει ένα ειρηνικό μυαλό, μια δεξιότητα που είναι αρκετά καλός. Ζει σε ένα πανέμορφο σπίτι με ασημένια στέγη και χρυσούς πυλώνες, το οποίο ονομάζεται Glitnir. (Branston, 1955)

### Bragi: ο Θεός της Ποίησης

Ο Bragi είναι ο θεός της ποίησης και της μουσικής στη σκανδιναβική μυθολογία, είναι ο γιος του Θεού Odin και της Jötun πριγκίπισσας Gunnlöð. Ο Bragi είναι γνωστός για τη σοφία του, είναι πολύ δημιουργικός και έχει τις περισσότερες γνώσεις για ποιήματα και τραγούδια. Ο Bragi έχει μια πολύ μακρά γενειάδα και όσο παράξενο κι αν ακούγεται, έχει ρίγες χαραγμένες στη γλώσσα του. Είναι παντρεμένος με την όμορφη Θεά των μήλων και της νεολαίας, την Idunn, και ζουν μαζί στο Asgard. (Branston, 1955)

### Víðarr

Ο Víðarr (ή Vidar) είναι ο γιος του θεού Odin και της γιγάντισσας Gríðr. Είναι ο δεύτερος ισχυρότερος θεός από τους Aesir, με μόνο ισχυρότερο το Thor. Πρόκειται για μια θεότητα συσχετισμένη με την εκδίκηση και ενδέχεται να κληρονόμησε κάποια από τη δύναμή

του από την γιγαντιαία πλευρά της οικογένειας. Ο Vidar ζει στο Asgard σε μια μεγάλη αίθουσα που ονομάζεται Vidi, είναι ένα ήσυχο σπίτι και το εσωτερικό μοιάζει με κήπο.

Ο Vidar είναι γνωστός για το ότι αγαπάει να βρίσκεται σε ειρήνη με τη φύση και μερικές φορές κάθεται για ώρες στον κήπο του κατασκευάζοντας ένα ειδικό παπούτσι. Αυτό το ειδικό παπούτσι είναι το ισχυρότερο από όλα τα παπούτσια και κατασκευάζεται από όλα τα κομμάτια δέρματος που πετάνε οι άνθρωποι του Midgard. Ο Vidar θα χρησιμοποιήσει αυτό το ειδικό παπούτσι για να εκδικηθεί τον θάνατο του πατέρα του, του Odin, κατά τη διάρκεια του Ragnarök. Ο Vidar θα πολεμήσει τον φοβισμένο λύκο Fenrir, τοποθετώντας το ένα πόδι στη κάτω γνάθο του Fenris και πιέζοντας τα χέρια του στην άνω γνάθο μέχρι το στόμα του Fenrir να ξεσκιστεί. Ο Vidar είναι ένας από τους λίγους Θεούς που θα επιβιώσουν στον Ragnarök και θα ξαναχτίσουν τον νέο κόσμο. (Branston, 1955)

#### Hermod: Ο Γενναίος

Ο Hermod είναι ο γιος του Odin και της Θεάς Frigg. Όταν σκοτώθηκε ο Baldr, ήταν ο μόνος αρκετά γενναίος για να ταξιδέψει στην Hel (την τοποθεσία της ομώνυμης θεότητας) και να προσπαθήσει να φέρει τον Baldr πίσω από τους νεκρούς.

(Branston, 1955)

#### Njord

Ο Njord (Njörðr στα παλαιά νορβηγικά) είναι ο Θεός του ανέμου, των ναυτικών, των ακτών, των υδάτων και του πλούτου και είναι μέλος των Vanir. Σπίτι του είναι το Nóatún και είναι ο πατέρας των διδύμων θεοτήτων Freyr και Freyja από την ανώνυμη σύζυγο-αδερφή του. Όταν ο πόλεμος μεταξύ των Vanir και των Aesir τελείωσε, ο Njord και τα δύο παιδιά του απεστάλησαν στους Aesir ως δείγμα εκκεχειρίας. (Branston, 1955)

#### Mimir: Εκείνος που Θυμάται

Ο Mimir είναι γνωστός για τη γνώση και τη σοφία του σε όλους τους εννέα κόσμους. Κατά τη διάρκεια του πολέμου μεταξύ των Aesir και των Vanir, ο Mimir στάλθηκε στους Vanir μαζί με τον Θεό Onir, στο πλαίσιο μιας ειρηνικής ανταλλαγής ομήρων. Όμως, επειδή οι Vanir φοβόταν την προδοσία από τους Aesir, αποκεφάλισαν τον Mimir και έστειλαν το κεφάλι του πίσω στους θεούς του Asgard. Για να διατηρήσει τη σοφία του, ο Odin διατήρησε το κεφάλι του με ειδικά βότανα και μαγικούς ψαλμούς, ώστε να μπορεί να συνεχίσει να παρέχει την γνώση και τις πολύτιμες συμβουλές του. (Branston, 1955)

#### Freyja: Η Θεά της Αγάπης

Η Freyja είναι η θεά της αγάπης στη νορβηγική μυθολογία, αλλά συνδέεται επίσης με τη σφοδρή επιθυμία, την ομορφιά, τη μαγεία, τη γονιμότητα, το χρυσό, τον πόλεμο και το θάνατο. Δεν προέρχεται από τους Aesir αλλά από τους Vanir, και δύο άλλοι Θεοί εστάλησαν στους Aesir ως δείγμα εκκεχειρίας με τη λήξη του μεταξύ τους πολέμου. Η Freyja έγινε αξιωματούχος των Aesir μετά τον πόλεμο των θεών. (Branston, 1955)

#### Frigg: Η μητέρα της Γης

Η Frigg είναι η βασίλισσα του Asgard και είναι η κόρη του γιγάντα Fjörgynn. Η Frigg είναι παντρεμένη με τον Odin και μαζί έχουν δύο γιους, τους Balder και Hod. Είναι επίσης η μητριά των Thor, Heimdall, Höder, Hermod, Tyr, Bragi, Vidar και Vali. Η Frigg σχετίζεται με



την αγάπη, το γάμο, τη γονιμότητα και τη μητρότητα, έχει επίσης τη δύναμη της προφητείας και όμως ποτέ δεν αποκαλύπτει τι ξέρει για το μέλλον.

Είναι η μόνη, εκτός από τον Odin, με τη δύναμη να καθίσει στον ψηλό του θρόνο Hlidskjalf και να κοιτάζει πάνω από το σύμπαν. Το όνομα του σπιτιού της είναι το Fensalir. Οι γυναίκες συχνά πήγαιναν στα βρετανικά εδάφη για να προσκυνήσουν τη Θεά Frigg. (Branston, 1955)

### Gefjon

Η Gefjon είναι η θεά της γονιμότητας και της γεωργίας. Υπάρχει ένα έπος για την Gefjon ότι είχε μεταμφιεστεί ως ζητιάνα. Ενώ ήταν μεταμφιεσμένη, είχε ζητήσει από τον Γκλίφι, ο οποίος ήταν ο βασιλιάς της Σουηδίας, να της δώσει κάποια γη. Ο βασιλιάς της είχε πει ότι θα μπορούσε να έχει τόση γη όσο θα μπορούσε να άρει σε μία μέρα και μία νύχτα. Η Gefjon έδωσε τους τέσσερις γιους της, που είναι όλοι μεγάλοι και ισχυροί, σε ένα άροτρο. Αποφάσισε να άρει το δυτικό τμήμα της Σουηδίας, το οποίο ήταν επίπεδο και γόνιμο. Το άροτρο της έπεσε βαθιά στο έδαφος και έκοψε ένα τεράστιο τμήμα της Σουηδίας. Με αυτόν τον τρόπο δημιούργησε ένα νέο και μεγάλο νησί. Αυτό το νησί είναι σήμερα εκτός της Δανίας και ονομάζεται Ζηλανδία. (Branston, 1955)

### Iðunn: Η Θεά της Νεότητας

Η Iðunn είναι μια θεά με μακριά χρυσαφένια μαλλιά, είναι η θεά της άνοιξης και της αιώνιας νεότητας και φυλάει τα μήλα της νεότητας στη νορβηγική μυθολογία. Η Iðunn προμηθεύει τους άλλους θεούς και θεές με τα μήλα της νεότητας, για να τους κρατήσει νέους και όμορφους για πάντα. Είναι κόρη του νάνου Ivald και είναι παντρεμένη με τον Bragi, τον Θεό της ποίησης και της μουσικής. (Branston, 1955)

### Sif: Η Θεά της Γονιμότητας

Η Sif έχει όμορφα μακριά χρυσαφένια μαλλιά και είναι η Θεά των σιτηρών και της γονιμότητας. Η Sif είναι παντρεμένη με τον Thor και έχουν ένα γιο που ονομάζεται Ullr. Ο Loki, κάποτε έκοψε τα χρυσαφένια μαλλιά της ενώ κοιμότανε και εκείνη στη συνέχεια αναγκάστηκε να τα αντικαταστήσει με σκέλη χρυσού από τους νάνους. (Branston, 1955)

### Sigyn: Η Θεά της Νίκης

Η Sigyn είναι παντρεμένη με τον Loki και μαζί έχουν τους γιους Narfi και Vali. Ο Loki είχε κάνει ένα τέχνασμα προς τους θεούς και τις θεές και δεσμεύτηκε σε μια σπηλιά με ένα δηλητηριώδες φίδι πάνω από το κεφάλι του. Η Sigyn που αγαπούσε τον Loki αποφάσισε να παραμείνει μαζί του όλο το βράδυ, με ένα μπολ στα χέρια της. Που το κρατούσε πάνω από το κεφάλι του συλλέγοντας το δηλητήριο που έσταζε από τα σαγόνια του φιδιού. Αλλά όταν άδειαζε το μπολ, μερικές από τις σταγόνες δηλητηρίου έπεσαν στο κεφάλι του Loki, που τον έκαναν να νιώσει τεράστιο πόνο. Αυτό είναι που προκαλεί τους σεισμούς στο Midgard. Η Sigyn θα μείνει με τον Loki μέχρι το Ragnarök. Τότε ο Loki θα ξεφύγει από τις αλυσίδες του και θα πάρει την εκδίκηση του από τους Aesir. (Branston, 1955)

## **2.18 Βαλκυρίες**

Οι Βαλκυρίες είναι πολεμίστριες, οι οποίες υπεύουν πάνω στα άλογά τους με βραχίονες, κράνη και λόγχες. Οι Βαλκυρίες αποφασίζουν ποιος θα πεθάνει σε μια μάχη, πετούν πάνω από το πεδίο της μάχης όπως τα πουλιά πάνω από τη λεία τους. Θα υπάρχουν είτε έξι, εννέα, είτε δεκατρείς Βαλκυρίες κάθε φορά. Οι μισοί από τους πολεμιστές που επιλέγουν οι

Βαλκυρίες θα πάνε στη Valhalla στο Asgard. Το άλλο μισό θα μεταβεί στο πεδίο μετά θάνατον της Θεάς Freyja, το Folkvangr. Η Freyja έχει πάντα την πρώτη επιλογή των πεσόντων Vikings. Ο Odin επιτρέπει σε μερικές από τις Βαλκυρίες να παίρνουν τη μορφή λευκών κύκνων, αλλά αν μια Βαλκυρία αποκαλυφτεί σε έναν άνθρωπο χωρίς τη μεταμόρφωσή της θα γίνει θνητή και δεν θα μπορεί ποτέ ξανά να επιστρέψει στη Βαλχάλα. (Grimes, 2010)

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 – Vikings ως κατακτητές

### 3.1 Επιδρομές

#### 3.1.1 Βρετανία

Η ανάγκη των Σκανδιναβών για επέκταση, αλλά και περιπέτεια, τους οδήγησε σε πολλές περιοχές, εκ των οποίων κάποιες από αυτές οφείλουν και το όνομά τους στους Vikings. Κάποιες από τις χώρες, στις οποίες αποίκησαν είναι οι Φινλανδία, Ρωσία, Γαλλία, Αγγλία, Γροιλανδία, Ιρλανδία, Σκωτία αλλά και Βρετανία

Τα ευρήματα δείχνουν τους βόρειους εισβολείς να έρχονται για επιδρομές στη Βρετανία. Σύμφωνα με τις μέχρι τώρα πηγές δεν άφηναν γραπτές καταγραφές των γεγονότων, σε αντίθεση με τους Άγγλους. Από τους τελευταίους έχουμε μεγάλο αριθμό διασωθέντων επιγραφών που βοηθά τους ειδικούς επιστήμονες να καταγράψουν ακριβείς χρονολογίες και γεγονότα. Οι Vikings κατευθύνθηκαν προς τα δυτικά. Επιτέθηκαν για αρχή στην Αγγλία έπειτα στη Σκωτία και στα βόρεια και δυτικά νησιά της και τέλος στην Ιρλανδία. Οι πιο γνωστές επιθέσεις στα βρετανικά νησιά για ήταν οι εξής: το 786 και το 793 στο Πόρτλαντ του Ντόρσετ , το 793 στο Λίντισφαρν το 794 στο Τζάροου . το 795 στην Αίονα και στο Ράθλιν (ένα νησί κοντά στην ακτή της Ιρλανδίας). οι επιθέσεις αυτές συνέβαλαν στο διαχωρισμό των σχέσεων ανάμεσα σε χριστιανούς και παγανιστές.

Οι σημαντικότερες επιθέσεις των Vikings ενάντια στην Αγγλία ήταν οι εξής :

- 835 στο Σέπι
- 836 στο Καρχάμπτον
- 838 στην Κορνούαλη
- 840 Σαουθάμπτον και Ντόρσετ
- 841 Λίντσεϊ και Ανατολική Αγγλία
- 842 Λονδίνο και Ρότσεστερ
- 843 Καρχάμπτον
- 848 Σόμερσετ
- 850 Σάντουιτς και Θάνετ
- 851 Λονδίνο, Σάρεϊ και Κάντμπερι
- 853 Θάνετ
- 855 Σέπι
- 865 Γουίντσεστερ

Επιπροσθέτως, όσο διέμεναν στις επιδρομές τους τον 9ο αιώνα στην Αγγλία και το Ουέσεξ δημιούργησαν το λεγόμενο "Βασίλειο του Γιορκ" αφού κυριάρχησαν την Νορθουμβρία από το 876 μέχρι το 954. Στο Βασίλειο του Γιορκ βλέπουμε πάρα πολλούς Σκανδιναβούς Βασιλείς όλο αυτό το διάστημα. Μερικοί από αυτούς είναι οι εξής:

- Έρικ, ο Αιματοβαμμένος Πέλεκυς
- Όλαφ Σίτριξον
- Όλαφ Γκούθφριθσον
- Γκούθφριθ
- Σίτριξ
- Ίβαρ
- Χάλφνταν
- Σίγκφριντ
- Άθελγουντ
- Κανούτος

- Έουβιλς

Οι Vikings, έπειτα, επεκτάθηκαν προς τη Σκωτία. Εκεί υπήρχε μία μικρή αποικία στο Σέτλαντ από δυτικούς Νορβηγούς. Η αποικία αυτή φαίνεται να είχε στάβλο σιδηρουργείο και είχε τη διαρρύθμιση της αγροικίας. Βρέθηκαν πολλοί τάφοι τους που χρονολογούνται τον 8ο αιώνα καθώς και ρουνικές επιγραφές.

Όπως ήταν αναμενόμενο οι Βόρειοι επιδρομείς επεκτάθηκαν και στην Ιρλανδία και στον κόσμο των κελτών. Αυτό σήμανε το τέλος της χρυσής εποχής του κελτικού χριστιανισμού. Οι πρώτες επιδρομές έγιναν τη δεκαετία του 790. Πιο συγκεκριμένα το 795 οι επιδρομείς επιτέθηκαν στα νησιά Σκάι και Αιόννα και στο Ράθλιν. Το 798 επίθεση δέχτηκαν οι Εβρίδες και το Όλστερ. Στη συνέχεια το 802 και το 806 η Αιόνα δέχτηκε ξανά επίθεση. Το 812 το Όουλς και το Μέιο είχαν την ίδια μοίρα. Το 821 το Χωθ καταστράφηκε επίσης. Συνοπτικά από το 795 έως το 830 διαπράττοντας συχνές αιφνιδιαστικές επιθέσεις προς τα βρετανικά νησιά. ( Logan, 2005)

### 3.1.2 Βόρειος Ατλαντικός

Οι Βόρειοι επιδρομείς όπως ήταν αναμενόμενο διέσχισαν το βόρειο Ατλαντικό και τα νησιά Φερόες, την Ισλανδία και την Γροιλανδία και τις ακτές της Βόρειας Αμερικής. Τον 9<sup>ο</sup> και 10<sup>ο</sup> αιώνα χάρη στις άριστες δεξιότητες ιστιοπλοΐας και ναυσιπλοΐας καθώς και στη δίψα τους για επέκταση και εξερεύνηση νέων περιοχών κατευθύνθηκαν βορειοδυτικά.

Αναλυτικότερα οι νήσοι Φερόες, που σημαίνει "Νησιά των προβάτων" δέχτηκαν επίθεση στόχοι περίπου 800. Εκεί το μόνο που βρήκαν ήταν ένας ως επί το πλείστον ακατοίκητος τόπος. Οι Vikings που υποστηρίζεται το κατέφτασαν εκεί ήταν από τη Νορβηγία καθώς και από αποικίες των Νορβηγών στο Νότο, δηλαδή από τις Εβρίδες, το Σέτλαντ και τις Ορκάδες όπως αναφέρθηκε παραπάνω.

Στη συνέχεια κατευθύνθηκαν προς την Ισλανδία και τις παγωμένες αμμώδεις ακτές της και τα παγόβουνα της. Φαινόταν να είναι ακατοίκητη στο μεγαλύτερο μέρος της. Οι επιγραφές θέλουν την ανακάλυψη της Ισλανδίας από τους Vikings το εντός 860. Επίσης, το 1.125 όπου γράφτηκε το βιβλίο της ισλανδικής ιστορίας, ονόματι Ισλενντιγκαμποκ, το οποίο εξιστορεί πώς τρεις σπουδαίοι Vikings εξερευνήσαν τις παράκτιες περιοχές της Ισλανδίας και εγκαταστάθηκαν εκεί. Χρονολογικά έπειτα από την ανακάλυψη της Ισλανδίας ήρθε και η ανακάλυψη της Γροιλανδίας από τους Vikings γύρω στο 900.

Η Γροιλανδία ήταν ακατοίκητη περιοχή και αυτή. Μιλώντας για την αποίκηση της περιοχής αυτής το όνομα Έρικ ο ερυθρός έρχεται στο μυαλό όλων, καθώς ήταν αρχηγός της εκστρατείας. Ο Έρικ ονόμασε τη χώρα Γροιλανδία που σημαίνει πράσινη γη.

Οι Vikings έφτασαν μέχρι τη βόρεια Αμερική. βέβαια δεν είναι σίγουρο αν την ανακάλυψαν πρώτοι ή αν υπήρχαν κι άλλοι πριν από αυτούς. Το μόνο σίγουρο είναι ότι το 1000 περίπου έφτασαν εκεί και προσπάθησαν να εγκατασταθούν. ( Logan, 2005)

### 3.1.3 Νότος

Οι επιθέσεις τους περιλάμβαναν χώρες όπως η Γαλλία, η Ισπανία, οι Βαlearίδες νήσοι, Μαρόκο και Ιταλία. Το 799 παγανιστικά πλοία κατευθύνθηκαν στην ακτή της Ακουιτανίας και τα εδάφη των Φράγκων. Επίσης, το 810 έγινε μία επίθεση εναντίον της Φρίζιας και της Φλάνδρας και στον ποταμό Σηκουάνα το 820. Όμως, οι πιο γνωστές επιθέσεις άρχισαν το 834 μέχρι το 851. Τότε διέπρατταν αιφνιδιαστικές επιδρομές και έπαιρναν μαζί τους ό,τι μπορούσαν σε πολύτιμα μέταλλα δούλους για πώληση και

αιχμαλώτους για λύτρα, όπως ήταν το πιο συνηθισμένο. Έκαναν προσπάθεια να εγκατασταθούν και να αποκτήσουν γη.

Το 834, χτυπήθηκε η Δυτική Ακτή της Γαλλίας και η Νταντη. Το 845 ο Ράγκναρ κατευθύνθηκε προς το Παρίσι για την κατάκτηση ιερών τόπων όπως το Σεν Μέξαν, Σαρβού, Σεν Μορ Σιρ Λουάρ, Σεν Βαντρίγκι, το Ζιμιέζ και το Σεν Μαρτέν. Το 856 μέχρι το 862 οι Vikings βρισκόταν στο Σηκουάνα όπου εγκαταστάθηκαν στο νησί Οσέλ. Πλέον οι επιδρομές τους γίνονταν όλο και μεγαλύτερες καθώς παρέμεναν μεγαλύτερο διάστημα στις περιοχές που κατακτούσαν, και μέχρι να τελειώσει ο χειμώνας και να ανασυγκροτήσουν τις δυνάμεις τους.

Στη διάρκεια του ένατου αιώνα οι Vikings κατευθύνθηκαν προς την ιβηρική χερσόνησο. *Ισπανία* βρισκόταν υπό ισλαμικό καθεστώς εκείνη την περίοδο. Κατευθύνθηκαν προς την βόρεια Ισπανία στις κοινότητες Χιχόν, Κορούνια καθώς και στη Σεβίλλη και στην Κόρδοβα.

Με την πάροδο των χρόνων και αφού είχαν κατακτήσει τη νότια Γαλλία έκαναν προσπάθεια να επιτεθούν στην *Ιταλία*. Πιο συγκεκριμένα, κατευθείαν κάνω προς την Πίζα και στο Φιέζολε. Μάλιστα, σύμφωνα με πηγές φαίνεται πως έφτασαν μέχρι την Ανατολική Μεσόγειο, δηλαδή την Αλεξάνδρεια και πολύ κοντά στην Ελλάδα. Το 862 όταν η μεγάλη εκστρατεία έφτανε προς το τέλος της βρέθηκαν πίσω στις εκβολές του Λίγηρα. Στη συνέχεια, έκαναν τις τελευταίες τους επιθέσεις στο Νότο στην Κομποστέλα το 968, στο χαλιφάτο των Ομεϊάδων 966 και 971 και στην Αστουρία το 1013. Όπως γίνεται αντιληπτό το ενδιαφέρον τους είχε στραφεί προς τα εδάφη των Φράγκων όλα αυτά τα χρόνια. Ένα άλλο αξιοσημείωτο κομμάτι της ιστορίας τους είναι η μόνιμη και επιτυχημένη εγκατάστασή τους στη Νορμανδία. Η Νορμανδία οφείλει το όνομά της στους βόρειους (Northmen), οι οποίοι εγκαταστάθηκαν στην βόρεια Γαλλία. ( Logan, 2005)

### 3.1.4 Ανατολή

Ένας άλλος ο δρόμος οδήγησε τους Σουηδούς Vikings προς την ανατολή. Πιο συγκεκριμένα, κατευθύνθηκαν προς το Βυζάντιο και τις γύρω περιοχές. Την περίοδο 890 περίπου, η Βαλτική θάλασσα ήταν μία σουηδική λίμνη και οι Έλληνες την αποκαλούσαν βαραγγική ,δηλαδή σκανδιναβική θάλασσα. Οι Σουηδοί αποκαλούνταν Βάραγγοι στο Βυζάντιο και υπήρξαν μισθοφόροι του αυτοκράτορα. Μάλιστα ήταν πάντα στην πρώτη γραμμή των μαχών αφηφώντας τον κίνδυνο. Στις αρχές του ένατου αιώνα οι Vikings από την Ανατολική Σκανδιναβία προχώρησαν στην περιοχή που ήταν τότε γνωστή ως *Ρωσία*. Το 860 πλοίο των Vikings εμφανίστηκε στην Κωνσταντινούπολη, δηλαδή στη Νέα Ρώμη ,όπως την αποκαλούσαν τότε. Οι επιδρομείς πήραν ότι μπορούσαν σε χρυσό και ιερά σκεύη από την Αγία τράπεζα και αποχώρησαν. Κάνεις δεν ξέρει γιατί έφυγαν. Άλλη μία ονομασία των Σουηδών ήταν και Rus. Ίδρυσαν πόλεις στο Κίεβο δημιουργώντας το πρώτο ρώσικο κράτος του οποίου έδωσαν και την σημερινή ονομασία Ρωσία. ( Logan, 2005)

## 3.2 Βασιλιάδες

### Ragnar Lodbrok

Ολόκληρο το όνομά του ήταν Ragnarr Loðbrók Sigurdsson. Ήταν ηγέτης των Βικινγκ την δεκαετία του 840. Έμεινε στην ιστορία από τις πολλές επιδρομές κατά των Αγγλοσαξόνων και των Φράγκων. Στην διάρκεια της ζωής του είχε τρεις γυναίκες την Lagertha, την Thora και την Aslaug, με τις οποίες απέκτησε 7 γιούς, τον Bjorn, τον Ube, τον Hvitserk, τον Sigurd, τον Ivar, Halfdan και τον Hastein. Ο Ragnar πέθανε τον 9<sup>ο</sup> αιώνα στην Νορθούμπρια από τον βασιλιά Aella που τον πέταξε σε ένα λάκκο με φίδια.

### Björn "Ironsides" Ragnarsson

Ο Björn "Ironsides" Ragnarsson γεννήθηκε γύρω στο 775 στην Δανία και ήταν ο πρώτος βασιλιάς από τον Οίκο του Μούνσο. Έμεινε γνωστός για τις επιδρομές του στην μεσόγειο και την κατάληψη της Νορθούμβριας. Με την γυναίκα του απέκτησε 2 γιους τον Eric και τον Refil. Πέθανε στο Munsö της Σουηδίας το 859.

### Eric Haraldsson

Ο Eric Haraldsson ή αλλιώς Eric Bloodaxe γεννήθηκε το 885 στην Νορβηγία. Είχε αιματηρούς εμφύλιους με τα αδέρφια του και επικράτησε για την θέση του στο θρόνο έως ότου εξορίστηκε στην Αγγλία όπου και δολοφονήθηκε μετά από προδοσία του κόμη Magnus και του κόμη Usulf το 954. Με την γυναίκα του την Gunnhild απέκτησαν οχτώ παιδιά, τον Gamle τον Guttorm, τον Harald II, τον Ragnfrød, τον Erling, τον Gudrød, τον Sigurd Sleva και τον Ragnhild.

### Cnut the Great

Ο Cnut the Great ήταν βασιλιάς της Αγγλίας (1016-1035) και της Δανίας (1018 - 1035), της Νορβηγίας (1026-1035) και της Σουηδίας. Γεννήθηκε στην Δανία το 995. Παντρεύτηκε δύο φορές και απέκτησε τρεις γιούς και μια κόρη. Με την πρώτη του γυναίκα την Ælfgifu, τον Svein Knutsson και τον Harold Harefoot με την Emma την δεύτερη γυναίκα του τον Harthacnut και την Gunhilda. Πέθανε το 1035 από πιθανή δολοφονία από τον γιο του Harthacnut.

### Harald bleutooth

Ο Harald A' ήταν βασιλιάς της Δανίας (958 – 985). Γεννήθηκε το 911 στην Δανία. Ήταν από τους πρώτους βασιλιάδες των βορείων που κατάφεραν να εκχριστιανίσουν οι Άγγλοι έπειτα από πολλές συγρούσεις. Παντρεμένος τρεις φορές απέκτησε δυο γιούς και δύο κόρες. Οι γυναίκες του ήταν η Gunhild, η Tove και η Gyrid Olafsdottir και τα παιδιά του ήταν, ο Sven, η Taira, η Gunhilde και ο Maccus. Πέθανε το 986 στο Jomsborg.

### Haraldr Harfagri

Ο Haraldr Harfagri από τον Οίκο του Χορφάγκρε, αναφέρεται σαν ο πρώτος βασιλιάς της Νορβηγίας την περίοδο (872 – 930). Οι περισσότερες πληροφορίες για τον ίδιο είναι αβέβαιες αφού τα περισσότερα στοιχεία σχετικά με τον ίδιο έχουν γραφτεί περίπου τρεις αιώνες μετά τον θάνατο του. Με τις συζύγους του την Gyda Eiriksdatter, την Ása Hákonsdatter, την Svanhild Øysteinsdotter, την Ragnhild Eiriksdatter, την Áshild Ringsdatter και την Snøfrid Svasesdotter απέκτησε είκοσι παιδιά.

### Magnus the good

Ο Magnus Olafsson ήταν βασιλιάς της Νορβηγίας και της Σουηδίας από το 1035 έως το 1047 που πέθανε κάτω από αδιευκρίνηστες συνθήκες. Γεννήθηκε το 1024 στην Νορβηγία και απέκτησε μόνο μία κόρη την Ragnhild Magnusdatter.

### Olav Tryggvason

Ο Olav Tryggvason ήταν βασιλιάς της Νορβηγίας από το 995 μέχρι το 1000. Έπαιξε σημαντικό ρόλο στον εκχριστιανισμό της Νορβηγίας με πολλούς τρόπους, ένας από αυτούς ήταν ότι ανέγειρε την πρώτη Χριστιανική εκκλησία. Γεννήθηκε το 963 και πέθανε το 1000 στην μάχη του Svolden. Είχε παντρευτεί τέσσερις φορές και απέκτησε μόνο έναν γιο τον Tryggvi Ólafsson, οι γυναίκες του ήταν η Geira of Wendland, η Gyda of Dublin, η Gudrun Skeggesdatter και η Tyra of Denmark.

### Svend Tveskæg

Ο Svend Tveskæg ήταν βασιλιάς της Δανίας από το 986 έως το 1014. Το 1013, λίγο πριν το θάνατό του, έγινε ο πρώτος Δανός βασιλιάς της Αγγλίας μετά από μακρά προσπάθεια. Με τις γυναίκες του, την Sigríð και την Gunhild of Wenden, απέκτησε εφτά παιδιά, Cnut the Great, Estrid Svendsdatter, Gytha, Gunnhild, Santslaue, Thyra και Harald II of Denmark.

### Harald Hardrada

Ο Harald Sigurdsson στον οποίο δόθηκε το επίθετο Hardråde, ήταν βασιλιάς της Νορβηγίας από το 1046 έως το 1066. Επιπλέον, διεκδίκησε ανεπιτυχώς το θρόνο της Δανίας μέχρι το 1064 και τον αγγλικό θρόνο το 1066. Πριν γίνει βασιλιάς, ο Harald είχε περάσει περίπου 15 χρόνια στην εξορία ως μισθοφόρος και στρατιωτικός διοικητής στο Κράτος των Ρως και του Τάγματος των Βαράγγων στη Βυζαντινή Αυτοκρατορία. Παντρεμένος δύο φορές με τις γυναίκες του Elisiv of Kiev και Tora Torbergsdatter απέκτησε τέσσερα παιδιά με την Elisiv την Ingegerd και την Maria Haraldsdatter και με την Tora τον Magnus II και τον Olaf III. Γεννήθηκε το 1015 στην Νορβηγία και πέθανε το 1066 στην Αγγλία. (Bibikov, 2004)

## **3.3 Μέσα κατάκτησης**

### **3.3.1 Καράβια**

Ποίκιλαν ανάλογα με το μέγεθος, τη δύναμη πρόωσης, αλλά και το σκοπό χρήσης τους. Πιο συγκεκριμένα, συναντώνται πλοία από 6 έως 30 περίπου μέτρα με ιστία ή κουπιά ή και τα δύο. Χρησιμοποιούνταν είτε για αλιεία, είτε για εμπόριο, είτε για πόλεμο. Τα κλασικά ιστιοφόρα των Vikings έχουν κάποια κοινά γνωρίσματα μεταξύ τους όπως είναι ελαφριά στο νερό κομμάτι στην εμφάνιση γρήγορα με ανοιγμένα όλα της τα πανιά και εύκολα στη χρήση έτσι ώστε να μπορούν να το τραβήξουν στην ακτή. Μέσος όρος μήκους ήταν τα 24 μέτρα πλάτος 5 μέτρα (Haywood, 1995).

Το ξύλο το οποίο ήταν φτιαγμένα ήταν κατά κύριο λόγο κορμός βελανιδιάς και σχηματίζει τόξο μικρής καμπύλης στην πλώρη και στην πρύμνη έτσι ώστε να έχει μικρό βύθισμα. Ήταν εξαιρετικά γρήγορα, ελαφριά και ευέλικτα, λόγω της κατασκευής τους από εύκαμπτη φλούδα ξύλων. Στην πλώρη τους είχαν περίτεχνα κεφάλια δράκων, τα οποία υποδήλωναν και την κοινωνική θέση του ιδιοκτήτη, προκαλώντας φόβο στους λαούς που

πολεμούσαν. Τα Snekkja ή Snekke ήταν καράβια εξερευνητικών αποστολών. Το μικρότερο που έχει βρεθεί στο Σκούλντελεβ της Δανίας το 1962 και ονομάστηκε Skuldelev 5, είχε μήκος 17,5 μ. , πλάτος 2,5 μ. , βύθισμα 0,5 μ. και επιφάνεια ιστίου 50 μ.

Τα Skei ή Skeide ήταν μεγαλύτερα πλοία και αντιπροσωπευτικά πλοία είναι το Skuldelev 2 με μήκος 30 μ. , πλάτος 3,8 μ. , βύθισμα 1 μ. και επιφάνεια ιστίου 150 μ. και το Roskilde 6 με μήκος 36 μ. , πλάτος 3,5 μ. και επιφάνεια ιστίου 200 μ. Τα Busse ήταν μεγάλα πολεμικά σκάφη των ύστερων χρόνων των Vikings, τα οποία έφταναν έως τα 50 μ. Είχαν μεγαλύτερο βύθισμα από τα Skei και αυξημένες δυνατότητες μεταφοράς φορτίων.» (Πηγή <http://elzoni.gr>). Τέλος τα Sud ήταν και αυτά πολεμικά σκάφη του 11ου αιώνα.

Τα ιστία, αλλά και ο εξοπλισμός των Σκανδιναβών ήταν φτιαγμένα από μαλλί. Για κάθε τετραγωνικό μέτρο χρειαζόταν 1050g. μαλλί. Ενδεικτικά για ένα ιστίο 112 τ.μ και τον ρουχισμό 70 ανδρών χρειαζόνταν 1,5 τόνους μαλλί. Τα ιστία δεν ήταν ενιαία, αλλά ραμμένα κομμάτι- κομμάτι.

Το επόμενο βήμα ήταν να αλείγουν τα ιστία με λίπος και ιχθυέλαιο, ώστε να γίνουν αδιάβροχα και πιο ανθεκτικά. Τα ιστία μπορούσαν να αντέξουν έως και 50 χρόνια. Όταν πια δεν ήταν κατάλληλα για ταξίδια, γίνονταν καλύμματα για κρεβάτια και πατώματα.

Τα ιστία βάφονταν κόκκινα, ή μπλε ή με ρίγες για να είναι πιο επιβλητικά και να προκαλούν δέος στον εχθρό. τα σχοινιά ήταν κατασκευασμένα από τρίχες αλόγου και δέρμα φάλαινας ή φώκιας ή θαλάσσιου ίππου.

Για παράδειγμα, ένα αρκετά μεγάλο πλοίο που κατασκευάστηκε ήταν το Μακρύ Φίδι που κατασκευάστηκε το περίπου το 998 προ Χριστού από τον Όλαφ Τρίγκβεσον, βασιλιά της Νορβηγίας. Ως ένα από τα πιο εντυπωσιακά πλοία των Vikings είχε 37 μέτρα μήκος. (Logan, 2005)

### 3.3.2 Πυξίδα

«Οι Vikings ήταν ατρόμητοι θαλασσοπόροι, έκαναν μακρινά ταξίδια με τα άρτια καράβια τους, φτάνοντας μέχρι και την Αμερική. Δεν διέθεταν πυξίδα όμως, οπότε πώς έβρισκαν τον δρόμο τους στον απέραντο ωκεανό; Η απάντηση ακούει στο όνομα Ηλιόπετρα, ή αλλιώς ισλανδικός κρύσταλλος. Παραθέτω αυτούσιο απόσπασμα με επιστημονική εξήγηση για την λειτουργία της ηλιόπετρας.

Στις περισσότερες περιοχές του κόσμου, οι αρχαίοι ναυτικοί έβρισκαν το δρόμο τους μετρώντας τις θέσεις των ουράνιων σωμάτων με αστρολάβο ή εξάντα. Οι αρχαίοι Κινέζοι, μάλιστα, είχαν εφεύρει την πυξίδα τον 3ο αιώνα π.Χ. Στην Ευρώπη, όμως, η πυξίδα δεν ήταν γνωστή μέχρι τις αρχές του 14ου αιώνα, πολύ μετά την ακμή των Βίκινγκ, από τον 8ο έως τον 11ο αιώνα μ.Χ. Ούτως ή άλλως, η πυξίδα μάλλον θα ήταν άχρηστη τόσο κοντά στον (μαγνητικό) Βόρειο Πόλο όπου άκμασαν οι Βίκινγκ. Οι τρομεροί Σκανδιναβοί δεν μπορούσαν καν να χρησιμοποιήσουν τη θέση των άστρων, που εξαφανίζονταν για μήνες το αρκτικό καλοκαίρι, ούτε και τη θέση του Ήλιου, συνήθως κρυμμένου από συννεφιασμένους ουρανούς.

Σύμφωνα με μια ισλανδική σάγκα που αφορά τον Βασιλιά Όλαφ και τον θρυλικό ήρωα Σίγκουρντ, οι ναυτικοί πλοηγούνταν με τη βοήθεια της ηλιόπετρας (sólársteinn): μιας πέτρας που έδειχνε τη θέση του Ήλιου ακόμα και στη βαριά συννεφιά. Σύμφωνα με το θρύλο, ο Βασιλιάς Όλαφ «άρπαξε μια ηλιόπετρα, κοίταξε τον ουρανό, είδε από πού ερχόταν το φως, και από αυτό συμπέρανε τη θέση του αόρατου Ήλιου.

Το 1967, ο Δανός αρχαιολόγος Τόρκιλντ Ράμσκου πρότεινε την υπόθεση ότι η θρυλική ηλιόπετρα ήταν μια ποικιλία του ορυκτού ασβεστίτη που ονομάζεται και ισλανδικό κρύσταλλο. Ο κρύσταλλος αυτός είναι πολωμένος, και μπορεί να φαίνεται σκοτεινός ή



φωτεινός ανάλογα με τον προσανατολισμό του σε σχέση με τη θέση του Ήλιου. Πράγματι, οι αναλύσεις στον κρύσταλλο του βρετανικού ναυαγίου έδειξαν ότι είναι πράγματι ασβεστίτης.» (www.in.gr)

### 3.3.3 Πολεμικός εξοπλισμός

Στην εποχή των Vikings, οι ελεύθεροι άνδρες δεν είχαν μόνο το δικαίωμα να κατέχουν και να μεταφέρουν όπλα, αλλά το καθήκον να το πράξουν. Αυτό δεν ήταν μόνο για τη δική τους προστασία, αλλά και για την προστασία των οικογενειών και των κοινοτήτων τους. Οι φτωχότεροι άνδρες θα είχαν μόνο ένα τσεκούρι και μια ασπίδα, ενώ οι πλούσιοι θα είχαν επίσης ένα κράνος, ένα παλτό, ένα σπαθί και ένα δόρυ.

Η γνώση των όπλων προέρχεται κυρίως από αρχαιολογικά ευρήματα. Τα όπλα συχνά θάβονταν με τον ιδιοκτήτη τους ως βαριά εμπορεύματα και οι προσφορές όπλων που πιθανότατα έγιναν σε έναν από τους πολλούς σκανδιναβικούς πολέμους κατατέθηκαν σε τυρφώνες και λίμνες, όπου μπορούν να ανακτηθούν σήμερα. (Hynson, 2009 )

Τα ξίφη ήταν το βασικό όπλο κύρους στη νορβηγική κοινωνία. Η ποίηση βίκινγκ, η οποία συνίστατο συνήθως να επαινεί τους οπλαρχηγούς και τους βασιλιάδες, αναφέρει συχνά τα ξίφη του ηγεμόνα και τους καλύτερους πολεμιστές του, για να υπογραμμίσει την κοινωνική τους στάση και την ανδρεία τους στη μάχη.

Στην πρώιμη εποχή των Vikings, οι λεπίδες ξίφους ήταν μερικές φορές μονόχρωμες, συνέχιση της παράδοσης του γερμανικού sax. Καθώς η εποχή των Vikings προχώρησε, ωστόσο, τα ξίφη διπλής όψης πήραν όλο και περισσότερο τη θέση τους. Οι σιδερένιες λεπίδες των σπαθιών των Vikings είχαν τυπικά ένα "πληρέστερο", φαρδύ, ρηχό αυλάκι που τρέχει κατά μήκος του κέντρου της λεπίδας, ένα χαρακτηριστικό που αποσκοπεί να κάνει το σπαθί ελαφρύτερο και πιο εύκολο στην χρήση.

Τα αντίβαρα που ονομάζονταν rommels προσαρτήθηκαν στο τέλος της λαβής και συνήθως κατασκευάζονταν από κράμα σιδήρου ή χυτού χαλκού. Τα εξαρτήματα από σίδηρο με διάφορα σχέδια πρόσθεσαν μια καλλιτεχνική, εξατομικευμένη επαφή με τα χέρια. Συμπεριλαμβανομένων τόσο της λαβής όσο και της λεπίδας, τα σπαθιά των Vikings είχαν συνήθως μήκος περίπου 90 cm. Οι σκάλες ήταν κατασκευασμένες από ξύλο ή δέρμα και ήταν συχνά επενδυμένες με μαλλί ή ύφασμα.

Ενώ τα ξίφη ήταν όπλα κύρους, τα τσεκούρια ήταν το όπλο του «κοινού ανθρώπου» στην Εποχή των Vikings. Τα τσεκούρια ήταν κατασκευασμένα από σίδηρο, και επειδή ήταν εργαλεία καθώς και όπλα, ήταν συνήθως αρκετά απλά και χρηστικά.

Τα τσεκούρια ειδικά σχεδιασμένα για χρήση στη μάχη διακρίνονταν από τα κανονικά από τις ιδιαίτερα ευρείες λεπίδες τους και τα προεξέχοντα κλαδιά..

Ένα από τα πιο γνωστά τσεκούρια Βίκινγκ είναι το "Hel" (που ονομάστηκε από τη θεότητα του Νορβηγικού θανάτου), το οποίο ανήκε στον βασιλιά Magnus της Νορβηγίας και της Δανίας. Ο ίδιος λέγεται ότι κληρονόμησε το όπλο από τον πατέρα του, τον Olav Haraldsson της Νορβηγίας, του οποίου το τσεκούρι εμφανίζεται κατά κύριο λόγο στο εθνικό έμβλημα της Νορβηγίας.

Υπήρχαν δύο είδη δοριών Βίκινγκ: βαριά για ρίψη και ελαφρύτερα για νύξη. Τα πρώτα ήταν πιο κοινά από τα τελευταία, ωστόσο. Οι αιχμές ήταν κατασκευασμένες από σίδηρο και μερικές φορές περιείχαν σχέδια από χαλκό ή ασήμι που χαράζονταν στις κόγχες τους. Θα μπορούσαν να έχουν μήκος έως και μισό μέτρο. Ήταν συνήθως σε σχήμα φύλλου, είχαν ώμους που μπορούσαν να είναι στρογγυλεμένοι ή γωνιακοί, και είχαν μια προεξοχή σαν πλευρό κατά μήκος του κέντρου τους, που πριτσίνια τους συνέδεαν με τον άξονα. Μερικές φορές αυτά τα πριτσίνια ήταν πιο εκτεταμένα από ό,τι ήταν απαραίτητο, γεγονός που έδωσε

την ευκαιρία να συμπεριληφθεί περισσότερη διακόσμηση. Οι άξονες θα μπορούσαν να έχουν μήκος έως δύο μέτρα και ο φράξος ήταν το προτιμώμενο ξύλο που χρησιμοποιήθηκε για να τα κατασκευάζουν λόγω της ευελιξίας και της δύναμης του.

Οι λόγχες του Βίκινγκ μερικές φορές ρίπτονταν κατά των εχθρικών αρχηγών στην αρχή μίας μάχης, κίνηση που μιμείτο την παραδειγματική ρίψη του Odin με το δόρυ του Gungnir στον πρώτο πόλεμο των θεών και ως τρόπο να δείξουν ότι θα θυσιάσουν στον Odin τον εχθρικό στρατό.

Τα τόξα και τα βέλη ήταν ο τέταρτος βασικός τύπος όπλου Βίκινγκ, εκτός από τα τσεκούρια, τα ξίφη και τα δόρατα. Τα τόξα ήταν κατασκευασμένα από ξύλο, σιδερένια σέγγια, άκρες από φτερά και φαρέτρες από ξύλο ή δέρμα. Τα τόξα και τα βέλη που κατασκευάζονταν για κυνήγι συχνά διακοσμούσαν με μεταλλικά εξαρτήματα, σε αντίθεση με τα ξαδέλφια τους που σχεδιάστηκαν για χρήση στον πόλεμο, τα οποία ήταν πολύ πιο δύσκολα να ανακτηθούν μόλις βάλλονταν και επομένως λιγότερο πρακτικά για να διακοσμηθούν

Δεδομένου ότι οι ασπίδες των Vikings ήταν κατασκευασμένες από ξύλο, λίγες έχουν επιβιώσει στο αρχαιολογικό αρχείο, οπότε οι γνώσεις μας για τις ασπίδες τους προέρχονται κυρίως από τις εικόνες της εποχής των Βίκινγκ και τις λογοτεχνικές τους περιγραφές.

Οι ασπίδες βίκινγκ ήταν κατασκευασμένες από ξύλο με σφυρήλατα (boss) σιδήρου που κάλυπταν τη λαβή για να προστατεύσουν το χέρι. Η ίδια η λαβή ήταν συνήθως από ξύλο, αλλά μερικές φορές χρησιμοποιήθηκε μέταλλο. Μερικές ασπίδες είχαν μεταλλικές ζάντες γύρω από τις άκρες τους. Οι ασπίδες ήταν διακοσμημένες με χρώματα, συχνά έντονα και πολύχρωμα. Όπως βεβαιώνει η ποίηση της Νορβηγίας, οι ασπίδες θα μπορούσαν επίσης να διαθέτουν εικόνες μυθικών μοτίβων. Ορισμένες ασπίδες είχαν δερμάτινες επενδύσεις για επιπλέον αντοχή. Η διάμετρος μιας τυπικής ασπίδας Βίκινγκ ήταν λίγο μικρότερη από ένα μέτρο.

Οι Vikings συνήθως φορούσαν κράνη σε μάχη. Τα κράνη τους ήταν μερικές φορές φτιαγμένα από σίδηρο, και μερικές φορές απλά δέρμα, που ήταν καλύτερα από το τίποτα τουλάχιστον. Τα κράνη ήταν κωνικά ή στρογγυλά σε σχήμα, και πολλά είχαν προστατευτικά για τη μύτη.

Αναφορικά με πανοπλίες τύπου chain-mail, λόγω της πολυέξοδης κατασκευής τους, λίγοι χρησιμοποιούσαν τέτοιες πανοπλίες, συνήθως πλούσιοι. Αυτές οι πανοπλίες ήταν πλεγμένοι σιδερένιοι κρίκοι συνήθως σε μορφή πλεξίματος 4 σε 1 κρίκο και είχαν μακριά μανίκια και μάκρος ως το γόνατο. (Kane, 2015)

### **3.4 Οι Vikings σήμερα**

Οι Vikings σήμερα είναι πηγή έμπνευσης σε ταινίες, σειρές, μουσική, κινούμενα σχέδια, κόμικς και παιχνίδια, όπου προβάλλονται η γενναιότητα, η ανδρεία, η εφευρετικότητα και η πίστη στους Θεούς τους. Οι λαοί των Vikings χαίρουν θαυμασμού από όλο τον κόσμο και γίνονται παγκοσμίως μουσειακές εκθέσεις, σεμινάρια και αφιερώματα σε αυτούς για να γνωρίσει το κοινό όσες περισσότερες πληροφορίες γίνεται όσον αφορά ιστορικά, μυθολογικά και λαογραφικά στοιχεία.

Σήμερα οι Σκανδιναβοί δίνουν το παράδειγμα για την ισότητα των φύλων, το δικαίωμα στην εκπαίδευση των παιδιών με υποδειγματικό εκπαιδευτικό σύστημα, καθώς και στον επαγγελματικό τομέα, δημιουργώντας συνθήκες εργασίας υπέρ των εργαζομένων, ωράρια που δεν τους οδηγούν σε εξουθένωση και τέλος η κυβέρνηση στις Σκανδιναβικές χώρες βρίσκουν λύσεις, ώστε η εγχώρια οικονομία να είναι σε σταθερά επίπεδα.

Στην τεχνολογία και πιο συγκεκριμένα στα κινητά τηλέφωνα και τους φορητούς υπολογιστές είναι γνωστή λειτουργία σε όλους το Bluetooth, το οποίο δίνει την δυνατότητα μεταφοράς δεδομένων σε άλλες συσκευές ίδιου τύπου. Αυτό που δεν είναι γνωστό είναι πώς προέκυψε η ονομασία του. Το Bluetooth λοιπόν που είναι απαραίτητο στην καθημερινότητά μας, οφείλει το όνομά του στον Harald Blatand, ο οποίος βασίλεψε τον 10ο αιώνα και στα χρόνια της βασιλείας του κατάφερε να διατηρήσει την ειρήνη στην Δανία, τη νότια Σουηδία και την Νορβηγία. Μάλιστα το σύμβολο του bluetooth είναι δύο ρούνοι ενωμένοι. Λέγεται ότι του άρεσαν πολύ τα μύρτιλλα και ότι τα δόντια του ήταν μπλε από την αλόγιστη κατανάλωση των μύρτιλλων.

Οι μέρες της εβδομάδας

Οι μέρες της εβδομάδας, στην αγγλική γλώσσα, είναι αφιερωμένες στην Σκανδιναβική μυθολογία. Πιο συγκεκριμένα, είναι αφιερωμένες στους Θεούς, την καθημερινότητα.

Sunday: Η μέρα του Ήλιου

Monday: Η μέρα της Σελήνης

Tuesday: Η μέρα του Tyr

Wednesday: Η μέρα του Wotan, δηλαδή του Odin

Thursday: Η μέρα του Thor

Friday: Η μέρα της Frigg ή της Freya (δεν είναι ξεκάθαρο)

Saturday: Η μέρα καθαριότητας

### **Ταινίες**

Στον κινηματογράφο οι Vikings απεικονίζονται ως ατρόμητοι πολεμιστές που δεν διστάζουν να πολεμήσουν μέχρι να καταφέρουν να φτάσουν στη Βαλχάλλα.

- The Vikings (1958)
- L'ultimo dei Vikinghi (1961)
- Gli invasori (1961)
- The Long Ships (1964)
- Erik il vichingo (1965)
- Erik the Viking (1989)
- 13ος Πολεμιστής (1999)
- Valhalla Rising (2009)
- Thor (Marvel, 2011)
- Thor 2 (Marvel, 2013)
- A Viking Saga: The Darkest Day (2013)
- Northmen - A Viking Saga (2014)
- Thor: Ragnarok ((Marvel, 2017)

## **Σειρές**

- Vikings (History Channel, 2013-)
- Vic the Viking (2013–)
- The last kingdom (2015-)

## **Κινούμενα σχέδια**

- Valhalla (1986)
- Asterix and the Vikings (2006)
- How to train your dragon (2010)
- How to train your dragon 2 (2014)
- How to train your dragon: The hidden world (2019)

## **Κόμικς**

- The mighty Thor (Marvel)

## **Μουσική**

Η folk, η rock και η metal μουσική έχουν ασχοληθεί πολύ με την Σκανδιναβική μυθολογία, έχοντας κυκλοφορήσει τραγούδια, αλλά και ολόκληρους δίσκους αφιερωμένους στους Vikings εκθειάζοντας την ικανότητά τους στη μάχη, και το μεγαλείο των Θεών τους.

- Led Zeppelin - Immigrant song (1970)
- Manowar - Gates of Valhalla (1983)
- Yngwee Malmsteen- I'm a Viking (1985)
- Black Sabbath - Tyr (1990)
- Airged L'Amh - Ragnarok (2002)
- Airged L'Amh - One Eyed God (2002)
- Amon Amarth - Runes to my memory (2006)
- Judas Priest - Halls of Valhalla (2014)
- Iced Earth - The incorruptible (2017)
- Wardruna: Όλη η δισκογραφία τους (2003-Σήμερα)

## **Παιχνίδια**

Η γενναίότητα, αλλά και η βίαιη φύση των Vikings, τους καθιστά ως μία από τις καλύτερες και πιο επικερδείς επιλογές για τους δημιουργούς βιντεοπαιχνιδιών παγκοσμίως. Παραθέτουμε το πιο γνωστά.

- God of War
- Jotun
- Too human
- Skyrim
- Lost Vikings
- Bayonetta 2

- For honor
- Swords and soldiers
- The banner saga
- The banner saga 2
- Volgarr the Viking
- Vikings: Wolves of Midgard
- Wrath of Loki
- Zombie Vikings
- Hellblade: Senua's sacrifice
- Thor: God of Thunder
- Magicka
- Magicka 2
- Munin
- Assassin's Creed: Ragnarok

Το Larp είναι μία ξεχωριστή κατηγορία παιχνιδιού. Είναι ένα παιχνίδι διαδραστικό, όπου το σύνολο των ατόμων που συμμετέχει, αναλαμβάνει να υποδυθεί ρόλους. Οι κατηγορίες είναι πολλές και ο κάθε παίκτης καλείται να διαλέξει τι θέλει να είναι. Vikings πολεμιστές, ιερείς, Κέλτες, ξωτικά και μάγοι, είναι κάποιες από τις κατηγορίες. Με ανάλογη ένδυση, ρέπλικες όπλων και κανένα μέσο τεχνολογίας, καλούνται να υποδυθούν ρόλους σε σενάρια καθημερινής ζωής και μαχών. Κάθε χρόνο διοργανώνονται Medieval-Fantasy φεστιβάλ σε χώρες της Ευρώπης, στα οποία λαμβάνουν μέρος και ελληνικές ομάδες Larp. Στην Σκανδιναβία έχουν διαμορφωθεί ολόκληρα χωριά, τα οποία «ταξιδεύουν» τους επισκέπτες στον χρόνο. Το κοινό έχει την δυνατότητα διαμονής σε αυτά τα χωριά, στα οποία υπάρχουν και κάστρα και να ξεφύγουν για λίγο από την σύγχρονη καθημερινότητα, καθώς δεν γίνεται χρήση ηλεκτρικού ρεύματος, κινητών τηλεφώνων και γενικότερα ειδών τεχνολογίας.

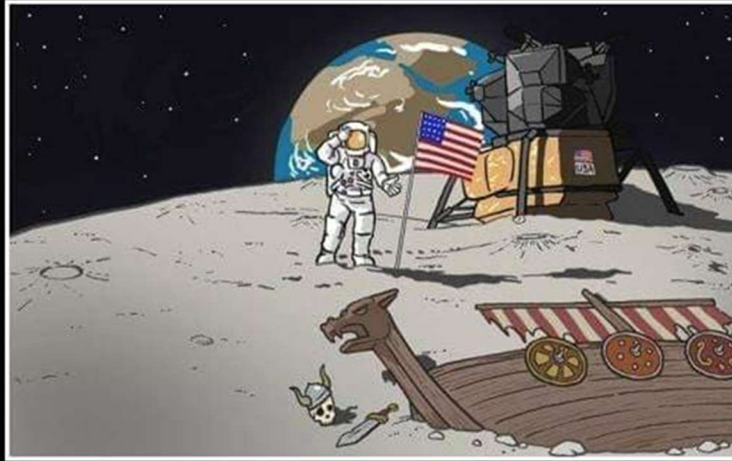
### **Vikings και μέσα κοινωνικής δικτύωσης**

Δεν είναι λίγες οι σελίδες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, στις οποίες γίνονται καθημερινά αναρτήσεις άρθρων, συζητήσεων, ακόμα και προβολής των τατουάζ όσων αγαπούν τους Vikings ανά τον κόσμο. Emoticons, hashtags, gif, είναι αμέτρητα στις μηχανές αναζήτησης.

### **Vikings και σάτυρα**

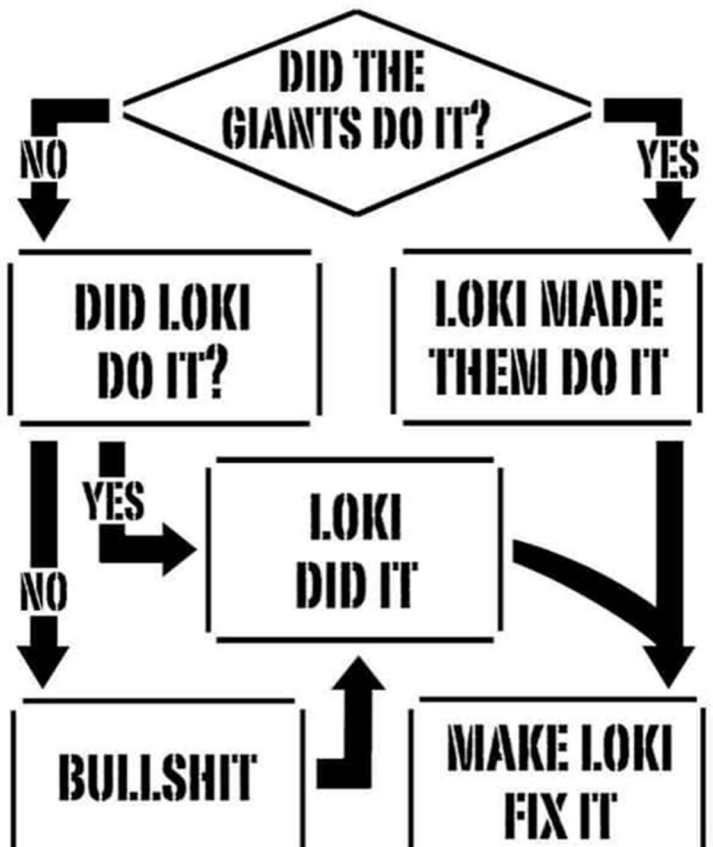
Οι Vikings έμειναν στην ιστορία, εκτός των άλλων, για τον πολεμοχαρή χαρακτήρα τους, τις πονηριές του Θεού Loki και για τις εξερευνήσεις, οι οποίες τους οδήγησαν μέχρι την Αμερική. Για τον λόγο αυτό έχουν δημιουργηθεί πολλά σκίτσα που τους σατυρίζουν.





Once again... Vikings discovered it first!

## NORSE CRISIS FLOWCHART



Εικόνα 1 έως 4: Πηγή Pinterest

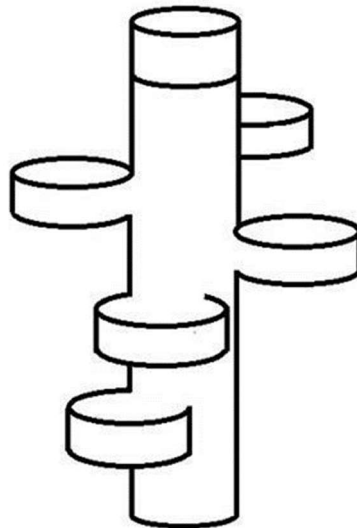
## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Μουσειολογική πρόταση

### 4.1. Η αρχιτεκτονική του κτιρίου μόνιμης έκθεσης

Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός ενός μουσείου είναι το ίδιο σημαντικός με τα εκθέματά του. Δεν είναι λίγες οι φορές που τα επισκιάζει με τον πρωτότυπο σχεδιασμό του. Στην συγκεκριμένη περίπτωση, το μουσείο πρέπει να έχει το δικό του χαρακτήρα. Το κτίριο θα είναι ένα αυτόνομο έργο τέχνης, το οποίο θα προσελκύει τα βλέμματα και θα προσκαλεί-προκαλεί το κοινό να το επισκεφθεί.

Αρχιτεκτονικά θα είναι ένα μοντέρνο μουσείο όπου πηγή έμπνευσης για αυτή την ιδέα στάθηκε το Guggenheim στη Νέα Υόρκη. Ο μοντέρνος σχεδιασμός του Frank Lloyd Wright, η πρωτότυπη εσωτερική αρχιτεκτονική του μουσείου, καθώς και η εμβληματική κυλινδρική πορεία των επισκεπτών, το κατατάσσουν ως ένα από τα μεγαλύτερα αριστουργήματα του 20<sup>ου</sup> αιώνα. Το μουσείο Σκανδιναβικής Ιστορίας είναι κατασκευασμένο κυλινδρικά από μπετό και γυαλί μόνο στον τελευταίο όροφο. Αποτελείται από το ισόγειο, από 5 (πέντε) ορόφους με εκθέματα και από τον 6<sup>ο</sup> όροφο, όπου ο επισκέπτης θα ανεβαίνει και κατεβαίνει με κυλιόμενο διάδρομο, τον οποίο θα μπορούν να χρησιμοποιούν και άτομα με κινητικά προβλήματα. Οι πέντε αίθουσες που θα περιέχουν τα εκθέματα θα είναι λιτές, απλές και χρώματος λευκού, διότι σε καθεμία από αυτές, αυτό που παίζει σημαντικό ρόλο είναι σίγουρα τα ίδια τα αντικείμενα – εκθέματα και η συγκέντρωση του επισκέπτη σε αυτά.

Στον 6<sup>ο</sup> όροφο βρίσκεται η καφετέρια του μουσείου που λειτουργεί και ως μπαρ το βράδυ καθώς και ως μουσική σκηνή. Στο ισόγειο βρίσκεται το πωλητήριο, μια μικρή βιβλιοθήκη και ένα μεγάλο κυλινδρικό ασανσέρ που οδηγεί στις αίθουσες με τα εκθέματα.



Εικόνα 1: Ενδεικτικό σχέδιο του Μουσείου Σκανδιναβικής Ιστορίας



## 4.2. Τοποθεσία

Το μουσείο προβλέπεται να στεγάζεται πλησίον του παλιού αεροδρομίου στην περιοχή του Ελληνικού. Το γεγονός πως η συγκεκριμένη περιοχή δεν περιλαμβάνει οποιοδήποτε φορέα πολιτισμού, παρότι αποτελεί αστικό κέντρο, ήταν η αιτία να δημιουργηθεί η ιδέα οικοδόμησης ενός μεγάλου συγκροτήματος που πλέον είναι διαθέσιμο προς πολιτισμική εκμετάλλευση.

*«Με δόμηση 350 στρεμμάτων και έναν ουρανοξύστη ύψους 200 μέτρων ως ...τοπόσημο, σχεδιάζεται να αναπτυχθεί το Μητροπολιτικό Πάρκο Πρασίνου και Αναψυχής των 2.000 στρεμμάτων στο Ελληνικό. Το Πάρκο, το οποίο θα βρίσκεται στην καρδιά του Μητροπολιτικού Πόλου Ελληνικού – Αγ. Κοσμά των 6.200 στρεμμάτων, θα πλαισιώνεται από τις προς πολεοδόμηση περιοχές όπου θα κατασκευαστούν περί τις 10.000 κατοικίες αλλά και τις Ζώνες Ανάπτυξης, στις οποίες θα περιλαμβάνεται το καζίνο.*

Οι γενικοί κανόνες οργάνωσης του Μητροπολιτικού Πάρκου Πρασίνου και Αναψυχής (με τους όρους δόμησης και τις χρήσεις γης), περιλαμβάνονται στην Κοινή Υπουργική Απόφαση (ΚΥΑ) για το Μητροπολιτικό Πάρκο στο πρώην αεροδρόμιο του Ελληνικού, η οποία εγκρίθηκε από τη Γενική Γραμματεία Δημόσιας Περιουσίας και κοινοποιήθηκε εχθές στη Lamda Development, η οποία θα «τρέξει» το τεράστιο έργο στον χώρο του πρώην αεροδρομίου, προκαλώντας την άμεση αντίδρασή της. Το «Βήμα» παρουσιάζει σήμερα την επίμαχη απόφαση, η οποία προκάλεσε χθες μετωπική σύγκρουση χθες μεταξύ του επενδυτή και της κυβέρνησης.

Απαιτείται από το Υπουργείο Πολιτισμού γνωμοδότηση για όλες τις μελέτες που αφορούν ψηλά κτίρια, ειδικά κτίρια, ειδικές κατασκευές, έργα υποδομής κ.α., και έγκριση σε όλες τις μελέτες για κάθε είδους έργο, σε ακαθόριστη ακτίνα γύρω από τα μνημεία του Πάρκου....

Σε κάθε περίπτωση, σύμφωνα με την ΚΥΑ, η ελάχιστη επιφάνεια χώρων πρασίνου και ελεύθερων χώρων στο Πάρκο θα είναι 1.586 στρέμματα και η μέγιστη επιτρεπόμενη δόμηση 350 στρέμματα (με μέγιστη επιτρεπόμενη κάλυψη 200 στρέμματα).

*Ένας ουρανοξύστης και 65 κτιριακές ενότητες*

Οι 65 κτιριακές ενότητες που προβλέπεται να ανεγερθούν εντός του Μητροπολιτικού Πάρκου θα περιλαμβάνουν κτίσματα διώροφα, τα οποία θα φτάνουν έως και δέκα μέτρα.....

Για την κατασκευή του υψηλού κτιρίου απαιτείται η σύνταξη ειδικής γεωτεχνικής μελέτης πριν από την έκδοση της οικοδομικής άδειας.

*Οι 7 χωρικές ενότητες του Πάρκου*

*A': Περιοχή Εργοστασίου Αεροσκαφών*

Η περιοχή αυτή, επιφανείας 154.304 τ.μ., προορίζεται να λειτουργήσει ως πολιτιστικό σύμβολο και χώρος αναψυχής. Σε αυτήν περιλαμβάνονται τα τρία υπόστεγα της Πολεμικής Αεροπορίας που έχουν χαρακτηριστεί ως μνημεία και θα φιλοξενήσουν πολιτιστικές χρήσεις (μουσεία).... Το σύνολο των χώρων πρασίνου και ελεύθερων χώρων εντός της χωρικής αυτής ενότητας ανέρχεται σε 129.024 τ.μ.

*B': Περιοχή Αθλητισμού*

Η περιοχή αυτή, επιφανείας 511.552 τ.μ., αποτελεί τον πυρήνα αθλητικών δραστηριοτήτων του Πάρκου. Επιτρέπεται η χωροθέτηση αθλητικών εγκαταστάσεων (ανοικτά προπονητήρια, κλειστά προπονητήρια καθώς και κολυμβητικό συγκρότημα με ανοικτό καταδυτήριο ολυμπιακών προδιαγραφών.....Το σύνολο των χώρων πρασίνου και ελεύθερων χώρων εντός της χωρικής αυτής ενότητας ανέρχεται σε 280.120 τ.μ.

*Γ': Περιοχή Ρέματος Τραχώνων*

Η περιοχή, επιφανείας 257.558 τ.μ., περιλαμβάνει τον κλάδο του ρέματος των Τραχώνων, ο οποίος ανασυστάθηκε και τρεις νέους εποχιακούς υγρότοπους στον περιβάλλοντα

χώρο. Διατηρούνται τμήματα του διαδρόμου προσγείωσης και απογείωσης του πρώην Αεροδρομίου Ελληνικού. Το σύνολο των χώρων πρασίνου και ελεύθερων χώρων εντός της συγκεκριμένης χωρικής ενότητας ανέρχεται σε 255.733 τ.μ.

#### *Δ': Ολυμπιακή Πλατεία και Περιοχή Αστικής Καλλιέργειας*

Η περιοχή, επιφανείας 233.429 τ.μ., αποτελεί την καρδιά του Πάρκου, καθώς εκεί συνδέονται οι κύριες διαδρομές κυκλοφορίας εντός αυτού. Δημιουργείται πλατεία για την ανάδειξη του συμβόλου των Ολυμπιακών Αγώνων. Το σύνολο των χώρων πρασίνου και ελεύθερων χώρων εντός της συγκεκριμένης χωρικής ενότητας ανέρχεται σε 217.069 τ.μ.

#### *Ε': Πάρκο Γλυπτικής Ελληνικού*

Η περιοχή, επιφανείας 361.480 τ.μ., διαμορφώνεται σε ένα λοφώδες μεσογειακό τοπίο με υψίπεδα και πεζούλες με στόχο να λειτουργήσει ως υποδοχέας γλυπτικής μεγάλης κλίμακας. Διατηρείται και το κτήριο του Κέντρου Ελέγχου Περιοχής Αθηνών Μακεδονίας της Υπηρεσίας Πολιτικής Αεροπορίας. Την περιοχή διατρέχει δίκτυο μονοπατιών, ενώ από τον δημιουργούμενο λόφο εκκινεί γέφυρα που θα διασχίζει τον οδικό άξονα που διέρχεται μέσα από το Πάρκο. Εκεί χωροθετείται και η μονάδα επεξεργασίας λυμάτων για την εξυπηρέτηση των αρδευτικών αναγκών του Πάρκου και των κοινόχρηστων χώρων πρασίνου και ανοικτών χώρων του Μητροπολιτικού Πόλου. Το σύνολο των χώρων πρασίνου και ελεύθερων χώρων ανέρχεται σε 290.710 τ.μ.

#### *Ζ': Περιοχή Αττικού Τοπίου*

Η περιοχή, επιφανείας 55.196 τ.μ., εμπεριέχει οικεία προς το ελληνικό τοπίο δέντρα, οι περιοχές φύτευσης των οποίων λειτουργούν ως ενδιάμεση ζώνη μετάβασης μεταξύ του Πάρκου και των παρακείμενων οικιστικών περιοχών. Το σύνολο των χώρων πρασίνου και ελεύθερων χώρων εντός της χωρικής ενότητας ανέρχεται σε 50.096 τ.μ.

#### *Η': Περιοχή Εκθέσεων Ελληνικού*

Η περιοχή, επιφανείας 427.049 τ.μ., ακολουθεί σε μεγάλο βαθμό την τοπογραφία και τις μορφές του πρώην αεροδρομίου. Σε αυτήν περιλαμβάνεται το χαρακτηρισμένο ως μνημείο κτίριο του πρώην «Ανατολικού Αεροδρομίου Αθηνών» (κτίριο Saarinen), μέρος του διαδρόμου εσωτερικής κίνησης αεροσκαφών που διατηρείται μετατρεπόμενο σε χώρο προσωρινών δραστηριοτήτων και εκδηλώσεων, καθώς και μέρος του σκληρού δαπέδου στάθμευσης των αεροπλάνων και παραλαβής επιβατών στο οποίο χωροθετείται χώρος παιδικής αναψυχής και χώρος δραστηριοτήτων και εκδηλώσεων. Περιλαμβάνει επίσης, επιφάνεια μεγάλου χλοοτάπητα. Την περιοχή διατρέχει δευτερεύον δίκτυο μονοπατιών, το οποίο περνά μέσα από θεματικούς κήπους. Εκεί χωροθετούνται και οι εγκαταστάσεις διαχείρισης αστικών αποβλήτων για την εξυπηρέτηση των αναγκών του Μητροπολιτικού Πόλου Ελληνικού – Αγίου Κοσμά. Το σύνολο των χώρων πρασίνου και ελεύθερων χώρων ανέρχεται σε 363.102 τ.μ.

#### *Η ταυτότητα του Πάρκου και οι χρήσεις γης*

Το Μητροπολιτικό Πάρκο Πρασίνου και Αναψυχής (2.000 στρέμματα) αναπτύσσεται στην καρδιά του Μητροπολιτικού Πόλου Ελληνικού – Αγ. Κοσμά (6.200 στρέμματα) και οριοθετείται περιμετρικά από τις περιοχές προς Πολεοδόμηση και τις Ζώνες Ανάπτυξης του Μητροπολιτικού Πόλου, ενώ σε συγκεκριμένα σημεία του εφάπτεται με περιοχές των όμορων Δήμων. Το Πάρκο μέσω του δικτύου κοινοχρήστων χώρων των περιοχών προς πολεοδόμηση και των ανοικτών χώρων των ζωνών ανάπτυξης θα ενοποιείται λειτουργικά με τον υφιστάμενο αστικό ιστό της ευρύτερης περιοχής αλλά και με το παράκτιο μέτωπο.

Εντός του Πάρκου θα διέρχονται ένας ελικοειδής δρόμος που θα το διασχίζει εγκάρσια καθώς και τρεις βασικοί άξονες πεζών, ένας εκ των οποίων περιλαμβάνει και τη νέα χάραξη του τροχιόδρομου. Επιπλέον, δημιουργείται δίκτυο κινήσεων πεζών και ποδηλάτων, το οποίο παρέχει πληθώρα εναλλακτικών τρόπων κίνησης.

Εκτός του πάρκου θα επιτρέπονται οι ακόλουθες χρήσεις γης:

α. Πράσινο-Ελεύθεροι χώροι, όπως ήπια αναψυχή (π.χ. παιδικές χαρές, skate park, παιχνίδια περιπέτειας), χώροι συνάθροισης κοινού (ανοικτά θέατρα, θερινοί κινηματογράφοι), υπαίθριες αγορές και εκθέσεις, αστική γεωργία, γεωργικές και λοιπές αγροτικές εκμεταλλεύσεις (π.χ. φυτώρια, θερμοκήπια, βοτανικοί κήποι), γωνιές ανακύκλωσης.

β. Αναψυχή, όπως εγκαταστάσεις εστίασης, αναψυκτήρια, χώροι συνάθροισης και αναψυχής του κοινού.

γ. Αθλητισμός, όπως μικρές, μεγάλες και ειδικές αθλητικές εγκαταστάσεις.

δ. Πολιτισμός, όπως μουσεία, εκθεσιακοί χώροι, πολυχώροι τέχνης, συναυλιακοί χώροι κλπ.

στ. Πρότυπες αστικές υποδομές, όπως εγκαταστάσεις μέσων μαζικής μεταφοράς, εγκαταστάσεις διαχείρισης (προσωρινής αποθήκευσης, διαλογής ανακυκλώσιμων υλικών, μεταφόρτωσης και επεξεργασίας – κομποστοποίησης) στερεών αποβλήτων, χώρος επεξεργασίας και διάθεσης λυμάτων, εγκαταστάσεις παραγωγής ηλεκτρικής ενέργειας, ύδρευσης, τηλεπικοινωνιών και φυσικού αερίου και συναφείς εγκαταστάσεις, εγκαταστάσεις ΑΠΕ.

Επίσης, για τη λειτουργία του Μητροπολιτικού Πάρκου Πρασίνου και Αναψυχής επιτρέπονται επιπλέον λυόμενες και προσωρινές κατασκευές, καθώς και έργα και κατασκευές για τις διαμορφώσεις των πράσινων και ελεύθερων χώρων (π.χ. αστικός εξοπλισμός, υδάτινα στοιχεία, φωτισμός, κ.λπ.), γραφεία και εγκαταστάσεις για την εξυπηρέτηση της διαχείρισης του Πάρκου και χώροι στάθμευσης.

#### Υπογειοποίηση της Ποσειδώνος

Η έκταση του Μητροπολιτικού Πόλου Ελληνικού καλύπτεται εξωτερικά από το κύριο οδικό δίκτυο της Αττικής που περιλαμβάνει δύο βασικούς άξονες της περιοχής, την λεωφόρο Ποσειδώνος και την λεωφόρο Βουλιαγμένης. Η σημαντικότερη παρέμβαση του έργου είναι η μετατόπιση του άξονα, με ταυτόχρονη υπογειοποίηση τμήματος περίπου 1.150 μ., της λεωφόρου Ποσειδώνος. Το υπογειοποιημένο τμήμα της Λ. Ποσειδώνος θα διαθέτει τρεις λωρίδες κυκλοφορίας. Το εναπομένον, μετά τη μετατόπιση, υφιστάμενο τμήμα της λεωφόρου Ποσειδώνος υποβαθμίζεται σε συλλεκτήρια οδό με μία λωρίδα ανά κατεύθυνση και εξυπηρετεί κατά βάση τις κινήσεις προσπέλασης προς τις δημιουργούμενες περιοχές κατοικίας και την παραλία. Στο υφιστάμενο εύρος κατάληψης δημιουργείται ποδηλατόδρομος και θέσεις στάθμευσης οχημάτων επισκεπτών, ενώ επανζάνονται οι κοινόχρηστοι χώροι και οι χώροι πρασίνου. Επίσης, δημιουργείται εσωτερικό δίκτυο με τρεις βασικούς άξονες κάθετες στις δύο βασικές αρτηρίες πρόσβασης (κατεύθυνση ανατολή-δύση), ενός άξονα στην κατεύθυνση βορρά-νότου, ενός άξονα στο παραλιακό μέτωπο και μιας περιφερειακής οδού γύρω από τις εγκαταστάσεις του κανό-καγιακ. Ο σχεδιασμός του εσωτερικού δικτύου περιλαμβάνει ακόμη εκτεταμένο δίκτυο από πεζόδρομους και ποδηλατόδρομους, κάποιοι εκ των οποίων θα λειτουργούν ως οδοί ήπιας κυκλοφορίας για την πρόσβαση οχημάτων εκτάκτου ανάγκης και την πρόσβαση ΑΜΕΑ.

Η σύνδεση του εσωτερικού οδικού δικτύου με το υφιστάμενο κύριο οδικό δίκτυο, πραγματοποιείται μέσω καθορισμένων πυλών – κόμβων (νέων και υφιστάμενων). Συγκεκριμένα δημιουργούνται τρία σημεία σύνδεσης – κόμβοι με τη Λ. Βουλιαγμένης, τέσσερα σημεία σύνδεσης επί της Λ. Ποσειδώνος και ένα σημείο σύνδεσης με την οδό Αεροπορίας. Επιπλέον δημιουργούνται κυκλικοί κόμβοι στις εννέα σημαντικές διασταυρώσεις των κύριων εσωτερικών οδικών αξόνων...» (Πηγή [www.tovima.gr](http://www.tovima.gr) 4/7/2019)

### **4.3. Πρόσβαση**

Η Λεωφόρος Ποσειδώνος είναι μία παραθαλάσσια λεωφόρος, μήκους 15,4 χλμ. , η οποία ξεκινάει από τον Πειραιά, ενώνει τις περιοχές Παλαιό Φάληρο, Καλλιθέα, Άλιμο, Καλαμάκι, Ελληνικό, Γλυφάδα, καταλήγοντας στη Βούλα. Λεωφορεία, μετρό και τραμ είναι διαθέσιμα καθημερινά για να εξυπηρετούν τις μετακινήσεις των πολιτών. Πιο συγκεκριμένα, από τον Πειραιά εξυπηρετούν οι λεωφορειακή γραμμή Α1, από το κέντρο της Αθήνας η γραμμή Μ2 (Ανθούπολη -Ελληνικό) του Μετρό, Στάση Ελληνικό, καθώς και το τραμ με αφετηρία το Σύνταγμα. Η πρόσβαση από διαφορετικά προάστια της Αττικής είναι απαραίτητη για την καλύτερη εξυπηρέτηση του κοινού και παίζει καθοριστικό ρόλο στην επισκεψιμότητα.

### **4.4. Μέτρα προστασίας των εκθεμάτων**

#### **4.4.1. Φωτισμός**

Για να υπάρχει ισορροπία στις αίθουσες, του μουσείου, ο φωτισμός θα είναι συμμετρικός άμεσος. Ο φωτισμός στον 6<sup>ο</sup> όροφο θα βρίσκεται στο δάπεδο για να μην κρύβει τον ουρανό η γυάλινη οροφή και για ένα πιο εντυπωσιακό και πρωτότυπο αποτέλεσμα. Για κάθε έκθεμα ανάλογα με το υλικό του απαιτείται διαφορετική θερμοκρασία και φωτεινότητα για την καλύτερη προστασία τους από τη φθορά.

#### **4.4.2. Ο Εξωτερικός χώρος του μουσείου**

Ο εξωτερικός χώρος του μουσείου, που θα εντάσσεται στο πολιτιστικό συγκρότημα το οποίο πρόκειται να ανοικοδομηθεί, θα είναι σαν πάρκο αναψυχής, με γκαζόν, παγκάκια με τραπέζια και μια μικρή καφετέρια- αναψυκτήριο, που θα λειτουργεί μέχρι τις 22:30 το βράδυ. Οι επισκέπτες θα μπορούν να περιηγηθούν στο χώρο και να έχουν την επιλογή πολλών δραστηριοτήτων, αλλά και τη δυνατότητα να ξεκουραστούν. Καθ' όλη την διάρκεια του χρόνου θα διοργανώνονται διάφορα καλλιτεχνικά δρώμενα με ένα συμβολικό αντίτιμο, το οποίο θα είναι αρωγός για την σωστή λειτουργία του χώρου.

#### **4.4.3. Δανεισμός εκθεμάτων**

Τα εκθέματα της πρώτης μόνιμης έκθεσης του μουσείου Σκανδιναβικής Ιστορίας προέρχονται από το Ναυτικό Μουσείο και το Μουσείο πλοίων των Vikings στο Όσλο της Νορβηγίας, το κρατικό Ιστορικό Μουσείο της Στοκχόλμης και το Μουσείο των Vikings που βρίσκεται στην πόλη Ρόσκιλε στην Κοπεγχάγη. Ένα μικρό ποσοστό των εκθεμάτων δανείστηκε από φιλέλληνες συλλέκτες της Σκανδιναβίας. Η διαδικασία του δανεισμού και η δωρεά εκθεμάτων, παίζουν καθοριστικό ρόλο για την τελική διαμόρφωση του μουσειακού χώρου.

#### **4.4.4. Ξενάγηση**

Ως προς την ξενάγηση, στόχος είναι η άνεση του κοινού μέσα στον μουσειακό χώρο. Η εξοικείωση με τα εκθέματα και η ελευθερία διαδρομών μέσα στις αίθουσες. Οι επισκέπτες ανεξαρτήτως φύλου, ηλικίας, εθνικότητας και κοινωνικής τάξης πρέπει να νιώθουν φιλόξενα μέσα στα μουσεία και να μπορούν να αποκομίσουν γνώσεις και τροφή για σκέψη μέσα από κάθε μουσειακή τους εμπειρία.

Κάθε αίθουσα θα διαθέτει κείμενο τοίχου με ιστορικές πληροφορίες και πέντε τάμπλετ ανά αίθουσα με επιπλέον πληροφορίες, οι οποίες θα παρέχονται σε 30 διαφορετικές γλώσσες. Επιπλέον κάθε αίθουσα θα διαθέτει καθιστικά για την ξεκούραση των επισκεπτών του μουσείου. Παράλληλα θα βρίσκονται ξεναγοί στον χώρο διαθέσιμοι για περιήγηση στις αίθουσες. Τα πρωινά θα μπορούν να επισκεφθούν το μουσείο και οι μαθητές και αργότερα να παίξουν στον εξωτερικό χώρο του μουσείου.

#### 4.4.5. Μουσειακές αίθουσες

Ο μουσειακός χώρος θα διαθέτει πέντε αίθουσες, πωλητήριο, τουαλέτες και αίθουσα εκδηλώσεων.

Η πρώτη αίθουσα θα περιέχει αντικείμενα από τον ιδιωτικό και δημόσιο βίο, όπως οικιακά σκευή, κοσμήματα, ρούχα, πίνακες με αναπαραστάσεις από την καθημερινότητά των Vikings . Επίσης θα συμπεριλαμβάνονται αρχιτεκτονικά σχέδια με αναπαραστάσεις των σπιτιών, αλλά και φωτογραφίες με διασωθέντα οικήματα. Τα εργαλεία και τα νομίσματα των Vikings ήταν περίτεχνα και μερικά από αυτά που έχουν διασωθεί θα εμπεριέχονται στη συλλογή. Οι πίνακες θα είναι περιμετρικά της αίθουσας, ενώ οι προθήκες θα πληρούν διαφορετικές προδιαγραφές ανάλογα με τις ανάγκες προστασίας κάθε εκθέματος. Τέλος, οι προθήκες θα δημιουργούν μικρούς διαδρόμους ώστε οι επισκέπτες να μπορούν να περιηγηθούν ελεύθερα επιλέγοντας τα εκθέματα, στα οποία θα εστιάσουν. Σε αυτή την αίθουσα θα δούμε επίσης και τον ρόλο των δύο φύλων στην κοινωνία, τις ασχολίες τους και τις ομοιότητες και διαφορές των Vikings της Δανίας, της Νορβηγίας και της Σουηδίας.

Η δεύτερη αίθουσα θα εστιάζει στον πολεμικό εξοπλισμό και θα περιέχει όπλα, πανοπλίες, κράνη, αναπαραστάσεις πλοίων, ηλιόπετρες (εργαλείο προσανατολισμού). Τα όπλα τους είχαν περίτεχνες λαβές και με την σχεδίασή τους, τους βοηθούσαν στο πεδίο της μάχης. Ένας από τους στόχους της συλλογής στη δεύτερη αίθουσα είναι η διευκρίνηση για τα είδη κρανών των Vikings, όπου έχει δημιουργηθεί μία ψευδής εικόνα ότι εμφανίζονταν στο πεδίο της μάχης με κράνη στολισμένα με κέρατα. Αυτό αποτελεί μια παρερμηνεία, καθώς κέρατα χρησιμοποιούνταν στις τελετές και σπανίως στις πολεμικές επιθέσεις. Στις αναπαραστάσεις πλοίων θα συμπεριλαμβάνονται διαφορετικά είδη όπως το skeep, το Roskilde, το dusse καθώς και το Μακρύ Φίδι, το οποίο κατασκευάστηκε υπό τις εντολές του Όλαφ Τρίγκβesson. Η ηλιόπετρα, ήταν η πυξίδα των Σκανδιναβών και τους βοηθούσε ακόμα και με συννεφιά στο προσανατολισμό τους και να ταξιδέψουν ακόμα πιο μακριά. Εδώ, όπως και στη προηγούμενη αίθουσα, ακολουθείται το ίδιο μοτίβο όσον αφορά τις προθήκες.

Η τρίτη αίθουσα θα αφορά στη μυθολογία και θα περιέχει λατρευτικά αντικείμενα, πίνακες και όλη την ιστορία των θεών από την γέννηση τους μέχρι το Ράγκναροκ. Για κάθε Θεό ξεχωριστά θα υπάρχουν στην αίθουσα πίνακες από μεταγενέστερους ζωγράφους, οι οποίοι θα απεικονίζουν σκηνές από τη ζωή τους. Επίσης, η συλλογή αυτή θα περιλαμβάνει λατρευτικά αγαλματίδια, τα οποία θα αναπαριστούν τους Θεούς και θα προέρχονται από τον 8<sup>ο</sup> αιώνα μ.Χ και ύστερα. Η ιδιαιτερότητα της σκανδιναβικής ιστορίας, η οποία προκαλεί ακόμα και σήμερα θαυμασμό είναι ότι οι Θεοί των Vikings ήξεραν από πριν την ημέρα του θανάτου τους. Καθ' όλη την πορεία τους είχαν αναθέσει στις Βαλκυρίες να οδηγήσουν τους γενναιότερους πολεμιστές στη Βαλχάλλα για να πολεμίσουν μαζί τους στην τελική μάχη. Αυτό ήταν το λεγόμενο Ράγκναροκ το οποίο θα κατανοήσει ο επισκέπτης μέσα από πίνακες που θα υπάρχουν στην αίθουσα. Οι πίνακες του εκάστοτε μυθολογικού χαρακτήρα είναι τοποθετημένοι σε ύψος 1,60 από το έδαφος και κάτω από κάθε πίνακα βρίσκεται από μία μικρού μεγέθους γυάλινη προθήκη με τα ανάλογα αντικείμενα που συνδέονται με τους πίνακες ως προς την μυθολογία.

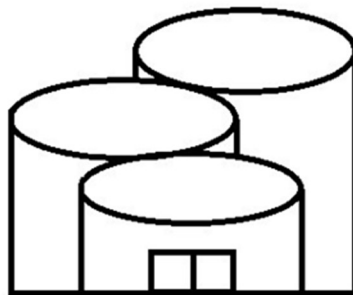
Η τέταρτη αίθουσα θα περιέχει ένα αληθινό καράβι πραγματικών διαστάσεων. Ο επισκέπτης όταν το αντικρύσει θα νιώσει δέος για την εξαιρετική κατασκευαστική ικανότητα των Σκανδιναβών. Ο εύκαμπτος σχεδιασμός και η κατάλληλη επιλογή ξύλων καθιστά τα καράβια των Vikings ως τα πιο ελαφριά και κατάλληλα για καλύτερη πλεύση. Περιμετρικά αυτής της αίθουσας, θα είναι τοποθετημένες φωτογραφίες από καράβια, που έχουν βρεθεί τον τελευταίο αιώνα στην Ευρώπη.

Η πέμπτη αίθουσα θα περιέχει αντίγραφο καραβιού πραγματικών διαστάσεων για το μουσειοπαιδαγωγικό πρόγραμμα «Γίνε Βίκινγκ για μία μέρα», όπου τα παιδιά θα μπορούν να μπουν στο καράβι και να μάθουν την ιστορία των Vikings μέσα από τα ταξίδια τους. Οι τοίχοι της αίθουσας θα είναι οθόνες και για μία ώρα τα παιδιά θα δουν 3D την ιστορία να ξετυλίγεται μπροστά στα μάτια τους. Το καράβι θα έχει τη δυνατότητα να κινείται ανάλογα με την κατεύθυνση του νερού στις οθόνες ώστε να γίνεται πιο ρεαλιστικό το ταξίδι τους στη μάθηση.

Η έκτη αίθουσα θα είναι αίθουσα εκδηλώσεων, όπου θα προβάλλονται ντοκυμαντέρ και θα γίνονται ομιλίες. Παράλληλα θα οργανώνονται βραδιές κινηματογράφου, όπου θα προβάλλονται ταινίες με την ανάλογη θεματολογία.

#### 4.5. Η αρχιτεκτονική του κτιρίου περιοδικών εκθέσεων

Στο μουσείο θα ανήκει ένα δευτερεύον κτίριο, το οποίο θα είναι υποστηρικτικός χώρος για την ανάδειξη και την προβολή άλλων πολιτισμών και κινημάτων τέχνης. Οι περιοδικές εκθέσεις είναι εξίσου σημαντικές με τις μόνιμες εκθέσεις και πρέπει να τους δίνεται ο ανάλογος χώρος και χρόνος και οι απαραίτητες πληροφορίες για να αποκτηθεί ένα πλήρες προφίλ των εκάστοτε πολιτισμών ή του εκάστοτε κινήματος τέχνης. Αυτό το κτίριο θα είναι δίπλα από το κεντρικό μουσείο. Θα είναι ένα λιτό κυλινδρικό κτήριο δύο ορόφων, το οποίο θα κρατάει τον χαρακτήρα και την αρχιτεκτονική του κεντρικού μουσείου. Στόχος είναι να γίνει ένα προσιτό μουσείο, όπου οι επισκέπτες θα μπορούν να παρακολουθήσουν εκθέσεις και άλλα δρώμενα. Το συγκεκριμένο μουσείο θα φιλοξενεί καινούριες ιδέες και θα λειτουργεί σαν αρωγός της τέχνης, στηρίζοντας τις προσπάθειες των νέων καλλιτεχνών. Παράλληλα θα γίνονται πλάνα για περιοδικές εκθέσεις με θέμα πολιτισμούς του κόσμου, οι οποίες θα διαρκούν όσο μεγαλύτερο διάστημα είναι εφικτό λόγω του δανεισμού των εκθεμάτων από άλλα μουσεία του κόσμου.



Εικόνα 2: Ενδεικτικό σχέδιο δευτερεύοντος Μουσείου Πολιτισμών

#### **4.6. Συνεργασία του μουσειολόγου με τον αρχιτέκτονα**

Η συνεργασία του μουσειολόγου με τον αρχιτέκτονα είναι απαραίτητη για τον σχεδιασμό του κτιρίου. Σε θεωρητικό πλαίσιο ο μουσειολόγος θα εκφράσει την ιδέα του για το κτίριο και κατά πόσο θέλει να συμβαδίζει με τον εκθεσιακό χαρακτήρα και ο αρχιτέκτονας θα υλοποιήσει αυτό την ιδέα. Παράγοντες που πρέπει να ληφθούν υπόψη είναι η λειτουργικότητα του χώρου, η αισθητική, το κόστος που θα δαπανηθεί και τέλος και η επισκεψιμότητα από όσο δυνατόν περισσότερες ομάδες ανθρώπων γίνεται, ανεξαρτήτως ηλικιακού, μορφωτικού επιπέδου κλπ. Βασικός παράγοντας είναι να έχει γίνει καταλογογράφηση των αντικειμένων, στην οποία θα παρέχονται όλες οι πληροφορίες για τα εκθέματα, για να γνωρίζει ο αρχιτέκτονας τι έκταση θα καταλαμβάνει το κάθε έκθεμα, καθώς και τα διαδραστικά μέσα, τα οποία θα χρησιμοποιηθούν σε κάθε όροφο. Κατά τη διάρκεια δημιουργίας του μουσείου, μουσειολόγος και αρχιτέκτονας πρέπει να είναι σε άμεση επαφή για να συζητούν για τις εξελίξεις.

#### **4.7. Εκπαιδευτικό πρόγραμμα μουσείου: «Γίνε Βίκινγκ για μια μέρα»**

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα του μουσείου Σκανδιναβικής Ιστορίας βασίζεται στην επίσκεψη της μόνιμης έκθεσης του μουσείου για την ιστορία των Vikings , μίας από τις σημαντικότερες φυλές της βόρειας Ευρώπης, αλλά και στην απασχόληση των μαθητών με καλλιτεχνικές και επιμορφωτικές δραστηριότητες. Οι δραστηριότητες του προγράμματος θα απευθύνονται σε μαθητές της Πέμπτης και της Έκτης τάξης του Δημοτικού και στόχος των δραστηριοτήτων θα είναι η μύηση των μαθητών στην ιστορία, τον πολιτισμό και τα έργα των Vikings.

Η περιήγηση των επισκεπτών βασίζεται κυρίως στη χρήση των νέων τεχνολογιών, μέσω tablet, σε κάθε αίθουσα. Οι μαθητές είναι πλέον εξοικειωμένοι με τη χρήση των ηλεκτρονικών συσκευών και μπορούν εύκολα να αντλούν πληροφορίες για τα εκθέματα του μουσείου, αλλά και να μάθουν για το ιστορικό πλαίσιο της δράσης του φιλοπόλεμου λαού.

Ειδικότερα, οι μαθητές των τάξεων του Δημοτικού θα εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους με την περιήγηση στο μουσείο, καθώς η ύλη των σχολικών βιβλίων της Ιστορίας δεν περιλαμβάνουν σαφείς αναφορές στη δράση των Vikings. Τα εκθέματα του μουσείου είναι ο ιδανικός τρόπος για τον εμπλουτισμό των γνώσεων σχετικά με την ιστορία του σκανδιναβικού λαού. Πριν την επίσκεψη των μαθητών στο μουσείο, θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί ένα ειδικό μάθημα, στο οποίο θα τεθεί μια συζήτηση μεταξύ του δασκάλου και των μαθητών. Οι μαθητές μπορούν να παραθέσουν τις εμπειρίες τους, εφόσον έχουν επισκεφτεί πιο πριν το μουσείο και να παρουσιάσουν φωτογραφίες από την επίσκεψή τους. Ο δάσκαλος θα παραθέσει μέσω μιας σύντομης παρουσίασης τα βασικά στοιχεία για την εθνική προέλευση, τη δράση και τα κύρια χαρακτηριστικά του λαού.

Επίσης, μπορεί να δώσει ιδιαίτερη προσοχή στην κατασκευή και τα βασικά χαρακτηριστικά των πλοίων των Vikings, αλλά και να παρουσιάσει εν συντομία μια χρονική καταγραφή των επιδρομών στη Βρετανία, στον Ατλαντικό, στη Μεσόγειο και στην Ανατολή με μία μικρή αναφορά και στον πολεμικό εξοπλισμό, τον οποίο χρησιμοποιούσαν στις επιδρομές τους. Αργότερα θα πληροφορήσει τους μαθητές για τους κυρίους βασιλιάδες και το βασικό μάθημα θα ολοκληρωθεί με μια συζήτηση για τη σχέση μύθου και ιστορίας σχετικά με την ύπαρξη των Vikings, ως ιστορικών ή μυθικών υποκειμένων και στη συνέχεια να αξιολογήσουν τις γνώσεις των μαθητών μέσω ενός απλού διαγωνίσματος με ερωτήσεις κλειστού τύπου, με σκοπό να κατανοήσουν το ιστορικό πλαίσιο δράσης των Vikings, πριν

την επίσκεψή τους στο μουσείο και την «επαφή» τους με τα αντικείμενα του δημόσιου και του ιδιωτικού βίου.

Κατά την επίσκεψη των μαθητών στο μουσείο, αρχικά μπορούν να ξεναγηθούν στα υπέροχα εκθέματα του μουσείου. Συγκεκριμένα, ο ξεναγός του μουσείου και ο δάσκαλος - συνοδός των μαθητών θα ενημερώσουν λεπτομερώς τους μαθητές για τα εκθέματα του μουσείου, όπως για παράδειγμα οικιακά σκεύη, κοσμήματα, ρούχα, πίνακες με αναπαραστάσεις από την καθημερινότητα των Vikings και αρχιτεκτονική των σπιτιών.

Οι πίνακες με τις πληροφορίες για τα εκθέματα και τα tablets θα βοηθήσουν τους μαθητές να εξοικειωθούν με τη ζωή και την ιστορία των Vikings. Έπειτα θα επισκεφθούν τις υπόλοιπες θεματικές αίθουσες του μουσείου, στις οποίες θα υπάρχουν όπλα, πανοπλίες, κράνη, αναπαραστάσεις πλοίων, ηλιόπετρες, οι οποίες χρησίμευαν ως εργαλεία προσανατολισμού, λατρευτικά αντικείμενα, πίνακες και όλη την ιστορία των θεών από την γέννηση τους μέχρι το Ράγκναροκ. Στην Τρίτη αίθουσα του μουσείου, η οποία θα είναι αφιερωμένη στη μυθολογία και στους Θεούς των Vikings, οι μαθητές μπορούν να εντοπίσουν ομοιότητες ανάμεσα στην αρχαία ελληνική μυθολογία και το δωδεκάθεο και στη μυθολογική και θεολογική παράδοση των Vikings. Στην ίδια αίθουσα μπορούν να πληροφορηθούν επίσης για το Ράγκναροκ, την ημέρα, κατά την οποία θα επέλθει το τέλος του κόσμου και να συγκρίνουν τη θεώρηση των Vikings με τη χριστιανική θεωρία περί του τέλους του κόσμου, η οποία απαντάται στην ημέρα της Δευτέρας Παρουσίας.

Τέλος, η βασική ξενάγηση θα ολοκληρωθεί με την επίσκεψη της Πέμπτης αίθουσας του μουσείου, στην οποία θα δεσπόζει ένα καράβι πραγματικών διαστάσεων για την αξιοποίηση του παιδαγωγικού προγράμματος του μουσείου «Γίνε Βίκινγκ για μια μέρα». Εκεί τα παιδιά μπορούν να γνωρίσουν την ιστορία και τα ταξίδια των Vikings και να «ταξιδέψουν» στη Βαλτική με την βοήθεια της τεχνολογίας 3D και της εικονικής πραγματικότητας. Παράλληλα, στην αίθουσα οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν τις δημιουργικές τους δεξιότητες στην κατασκευή μικρογραφιών από πλοία των Vikings.

Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν πραγματικά εργαλεία των Vikings για την κατασκευή των πλοίων. Στο πλαίσιο αυτό μπορούν να πραγματοποιηθούν ειδικά μαθήματα από αρχιτέκτονες για την ενημέρωση των μαθητών, ενώ θα καθοδηγήσουν και θα βοηθήσουν τους «μικρούς εξερευνητές» να κατασκευάσουν το δικό τους πλοίο από ξύλο βελανιδιάς, χρησιμοποιώντας σφυριά, τρυπάνια, μαχαίρια και τσεκούρια, υπό την επίβλεψη του προσωπικού του μουσείου και των καθηγητών του εκπαιδευτικού προγράμματος.

Ταυτόχρονα, οι μαθητές μπορούν να γνωρίσουν καλύτερα τον κόσμο των Vikings μέσα από την ειδική δραστηριότητα «Γίνε Βίκινγκ για μια μέρα», η οποία θα πραγματοποιηθεί στην αυλή του μουσείου. Αρχικά, θα ενημερωθούν για τις μεγάλες κατακτήσεις των Vikings και για την ιστορία των ισχυρών και αξιομνημόνευτων πολεμιστών. Έπειτα, τα παιδιά θα εκπαιδευτούν ως αληθινοί πολεμιστές και θα προετοιμαστούν για μια εικονική μάχη, από έναν έμπειρο «πολεμιστή», ο οποίος θα είναι εργαζόμενος του μουσείου και ειδικευμένος στη διδασκαλία των πολεμικών τεχνών. Επίσης, οι μαθητές μπορούν να ντυθούν με στολές των Vikings, να βάνουν τις δικές τους ασπίδες, να σχεδιάσουν τα δικά τους κοσμήματα και να διακοσμήσουν το προσωπικό τους σφυρί Thor, Miölnir, με σκοπό να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους στο σχέδιο. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί σε ένα εύλογο χρονικό διάστημα λίγων ημερών, εκτός της προγραμματισμένης σχολικής επίσκεψης στο μουσείο ή στον ελεύθερο χρόνο των μαθητών.

Τέλος, για την αφομοίωση των γνώσεων περί της ιστορίας και της δραστηριότητας των Vikings, υπάρχει η δυνατότητα διοργάνωσης αναπαραστάσεων από σκηνές της δημόσιας ζωής του λαού, όπως για παράδειγμα η ταφή και οι τιμές στους νεκρούς ή των τελετών θυσίας στους θεούς Blood Eagle, στο θεό Odin και Blot, αλλά και έθιμα του γάμου και το τελετουργικό της μάχης. Στην αίθουσα εκδηλώσεων του μουσείου, οι μαθητές μπορούν να



παρακολουθήσουν ειδικά εκπαιδευτικά ντοκιμαντέρ και διαλέξεις από ιστορικούς επιστήμονες για τη δράση και το έργο του σκανδιναβικού λαού και στη συνέχεια, να αξιολογήσουν τις γνώσεις τους μέσω γραπτών διαγωνισμάτων. Μετά το πέρας του προγράμματος, θα υπάρχει ελεύθερος χρόνος για παιχνίδι στην αυλή του μουσείου ή για επίσκεψη στην καφετέρια, η οποία θα είναι διαμορφωμένη ανάλογα με την αισθητική των Vikings.

Μετά το τέλος της εκπαιδευτικής επίσκεψης στο μουσείο, μπορεί να προγραμματιστεί ένα ειδικό μάθημα στο σχολικό πρόγραμμα, στο οποίο οι μαθητές θα μοιραστούν τις εμπειρίες τους από την επίσκεψη στο μουσείο. Παράλληλα, μπορούν να πραγματοποιηθούν δραστηριότητες σε κάθε μάθημα, όπως για παράδειγμα, στο μάθημα της ιστορίας, ο δάσκαλος μπορεί να παροτρύνει τους μαθητές να βρουν αντιστοιχίες ανάμεσα στα αρχαία ελληνικά λατρευτικά έθιμα και στις ανάλογες λατρευτικές εκδηλώσεις των Vikings, συζητήσουν για την κατασκευή των πλοίων και τα εργαλεία, τα οποία χρησιμοποιούσαν οι Vikings, σε σύγκριση με τα σύγχρονα κατασκευαστικά εργαλεία. Στο μάθημα της γλώσσας, μπορούν να ενημερωθούν για το αλφάβητο των Vikings και να σημειώσουν τις διαφορές με το ελληνικό και το λατινικό αλφάβητο. Επίσης, μπορούν να γράψουν μια φανταστική ιστορία, την οποία θα εμπνευστούν από διάφορα εκθέματα του μουσείου, τα οποία τους κέντρισαν το ενδιαφέρον. Τέλος, στο μάθημα των καλλιτεχνικών, μπορούν να σχεδιάσουν ένα φανταστικό πλοίο ή να εικονογραφήσουν με ζωγραφιές ή κόμικς μια φανταστική ιστορία, εμπνευσμένες από το δημόσιο βίο των Vikings, τις μάχες, τις επιδρομές και τις διάφορες τελετές (λατρείες θεοτήτων, γαμήλια τελετή κ.α.).



Εικόνα Εκπαιδευτική δραστηριότητα στο μουσείο Πλοίων των Vikings στο Ρόσκλαιντ της Δανίας (Πηγή: Ιστοσελίδα του Μουσείου)

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

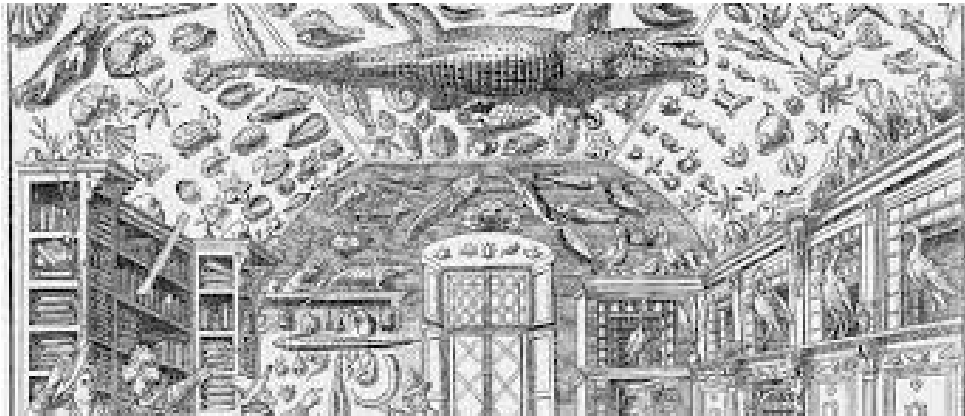
Η Μουσειολογία είναι μία επιστήμη, η οποία βοήθησε σε πρακτικό επίπεδο, έτσι ώστε τα μουσεία να αποκτήσουν έναν πιο προσιτό χαρακτήρα στο κοινό και να προσφέρουν γνώση και ψυχαγωγία στους επισκέπτες, μέσω εκθεμάτων που προάγουν τον πολιτισμό. Η δημιουργία ενός νέου μουσείου, διττού χαρακτήρα (κεντρικό κτίριο με μόνιμη έκθεση και δευτερεύον κτίριο περιοδικών εκθέσεων) είναι μια διαδικασία, η οποία περιέχει μία ιδέα και τα στάδια που απαιτούνται για την πραγματοποίησή της. Η αρχιτεκτονική δημιουργία των κτιρίων, η οποία δεν έχει συνοχή με τα εκθέματα, προήλθε από την ανάγκη να είναι έχει ανεξάρτητο χαρακτήρα και να αποτελεί αυτούσιο έργο τέχνης. Το σχέδιο, η απόχρωση των αιθουσών για την καλύτερη προβολή των εκθεμάτων, η σωστή επιλογή φωτισμού και θερμοκρασίας, καθώς και υγρασίας στον χώρο αλλά και τις προθήκες προστατεύουν κάθε έκθεμα, με διαφορετικές απαιτήσεις προστασίας λόγω υλικού κατασκευής, από την φθορά. Ο τρόπος προβολής των εκθεμάτων, οι λεζάντες, τα κείμενα τοίχου, τα διαδραστικά μέσα είναι βασικά μέσα, ώστε οι επισκέπτες ανεξαρτήτου εκπαιδευτικού επιπέδου, να αποκτήσουν επιπλέον γνώσεις και παράλληλα ψυχαγωγία. Ως προς την επιλογή θεματολογίας της μόνιμης έκθεσης, που αφορά στην Σκανδιναβική ιστορία και μυθολογία, ήταν μία επιθυμία και ανάγκη να έρθει κοντά το ελληνικό κοινό με την πολιτισμική κληρονομιά της Σκανδιναβίας. Οι λαοί των Vikings είχαν ως χαρακτηριστικό την ανάγκη επέκτασης και εξερεύνησης αλλά και τα πολεμοχαρή ένστικτά τους. Για να καταφέρουν να ταξιδέψουν μακριά κατασκεύαζαν ελαφριά και εύκαμπτα καράβια και χάριν σε αυτά έφτασαν ως την Αμερική και το Βυζάντιο. Η Ρωσία, η Νορμανδία, καθώς και περιοχές της Ιρλανδίας οφείλουν τις ονομασίες τους στους Vikings. Η μυθολογία των Vikings είναι μία συναρπαστική ιστορία, με διαφορετικούς χαρακτήρες και ένα θλιβερό τέλος, το οποίο οι Θεοί γνώριζαν από την αρχή, αλλά δεν προσπάθησαν να το αποτρέψουν. Η γενναιότητα των θνητών για να κατακτήσουν μία θέση στη Βαλχάλλα, ώστε να πολεμήσουν ως το τέλος του κόσμου, ήταν η μεγαλύτερη τιμή για τους Vikings. Ο Σκανδιναβικός πολιτισμός έγινε πιο γνωστός μέσω του κόμιξ, του κινηματογράφου και του θεάτρου, της μουσικής, αλλά και των παιχνιδιών. Έτσι ένας πολιτισμός, ο οποίος έχει χαρακτηριστεί και βάρβαρος για τον βίαιο χαρακτήρα του, έγινε πιο αγαπητός στο ευρύ κοινό. Η συνεργασία των φοιτητών, καθώς και η επικοινωνία με την επιβλέπουσα καθηγήτρια ήταν άποψες. Η δυσκολία στην πραγματοποίηση της πτυχιακής εργασίας ήταν η εύρεση επαρκούς ελληνικής βιβλιογραφίας.

# ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Anderson, S. και Swenson, K., (2002) . *Cold counsel : The women in Old Norse literature and mythology*. New York and London: Routledge
- Bailey, R., (2002). *Scandinavian Myth on Viking-period Stone Sculpture in England*
- Beeler, J.,(1971). *Warfare in Feudal Europe: 730-1200*, University Press
- Bibikov, M., (2004). *Byzantine Sources for the History of Balticum and Scandinavia*,
- Branston, B., (1955). *Gods of the North*
- Brink, S., (1999). *Fornskandinavisk religion*
- Clunies, M., (1994) *Prolonged echoes*, vol 1. University Press : Southern Denmark
- Davidson, H., (1993). *The Lost Beliefs of Northern Europe*. Routledge:London and New York
- Dowden, K.,(2000). *European Paganism: the Realities of Cult from Antiquity to the Middle Ages*. Routledge: London and New York.
- Elliott, R., (1980). *Runes: An Introduction*. University Press : Manchester
- Grimes, Y., (2010). *The Norse Myths*
- Haywood, J. (1995). *Historical Atlas of the Vikings*. The Penguin Books : London.
- Hynson, C., (2009). *In Viking Times : Men, Women και Children*. Wayland Publishers Ltd.
- Kane, N., (2015). *The Vikings: The Story of a People*. Spangenhelm
- Kure, H., (2003). *In the Beginning Was the Scream: Conceptual Thought in the Old Norse Myth of Creation*.
- Looijenga, T.,(2004). *Texts and Contexts of the Oldest Runic Inscriptions*. Brill :Boston
- Logan, D. (2005). *Οι Βικινγκς . Οδυσσέας*, Αθήνα
- Μπαρουξής Γ. Μυθοι και θρυλοι των λαων Σκανδιναβια 2007 Timothy C., (2013). *The role and status of the smith in the Viking age*.
- Σαλή, Τ. (2006). *Μουσειολογία 2:Βασικές αρχές έκθεσης μουσειακών συλλογών*. Μεταίχμιο,Αθήνα

- Simek, R., (1993). *Dictionary of Northern Mythology*. Translated by Angela Hall.
- Sorensen, V., (1982). *Ragnarok en gudfortaelling :english edition*. Centrum Steinsland, G., (2005). *Norrøn religion*. Pax Forlag
- Turville, F., (1964). *Myth and Religion of the North: The Religion of Ancient Scandinavia*. Greenwood Pres
- Τζάχος, Ε. (2005). *Ο κόσμος των Vikings*. Στρατιωτική επιθεώρηση  
<http://www.vikingdenmark.com/viking-houses-architecture-inside-layout.html>  
ανακτήθηκε στις 3/01/2019
- <https://www.in.gr/2013/03/06/tech/epibebaiwnetai-o-thrylos-tis-iliopetras-twn-ikingk/>  
ανακτήθηκε στις 3/01/2019
- <http://elzoni.gr/html/ent/057/ent.37057.asp> ανακτήθηκε στις 3/01 2019
- <https://www.tovima.gr/2019/07/04/society/elliniko-ouranoksystemis-200-metron-kai-domisi-350-stremmata-sto-mitropolitiko-parko/?fbclid=IwAR2fmHxWTTkk0GZyAE-goK3bkAl2YUsbbsDd3crVi3Bk0vrnMQEI3G-ZZL8> ανακτήθηκε στις 4/07/2019
- <https://norse-mythology.net/the-viking-lunar-calendar-the-names-of-months-and-days/>  
ανακτήθηκε στις 30/10/2019
- <https://www.geek.com/games/viking-and-norse-myth-games-to-play-after-god-of-war-1737992/> ανακτήθηκε στις 30/10/2019

# ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ



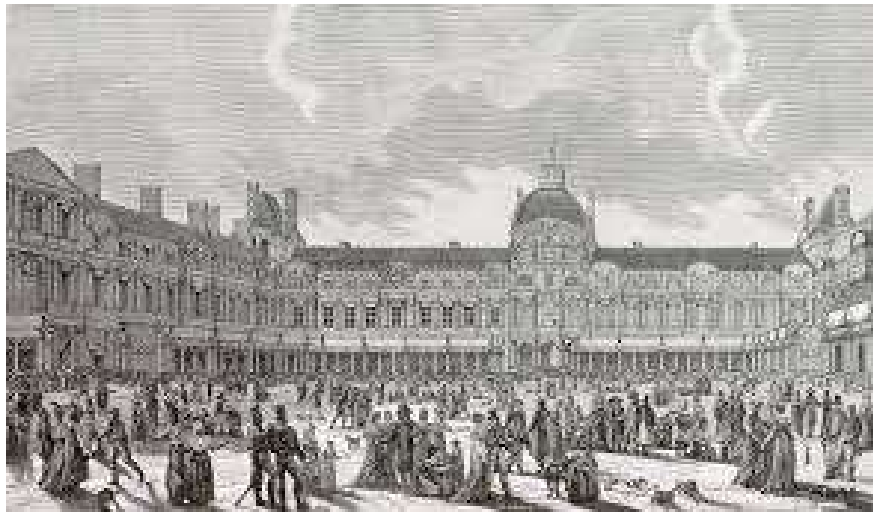
**Εικόνα 1: Cabinet de curiosité**



**Εικόνα 2: Ashmolean Museum**



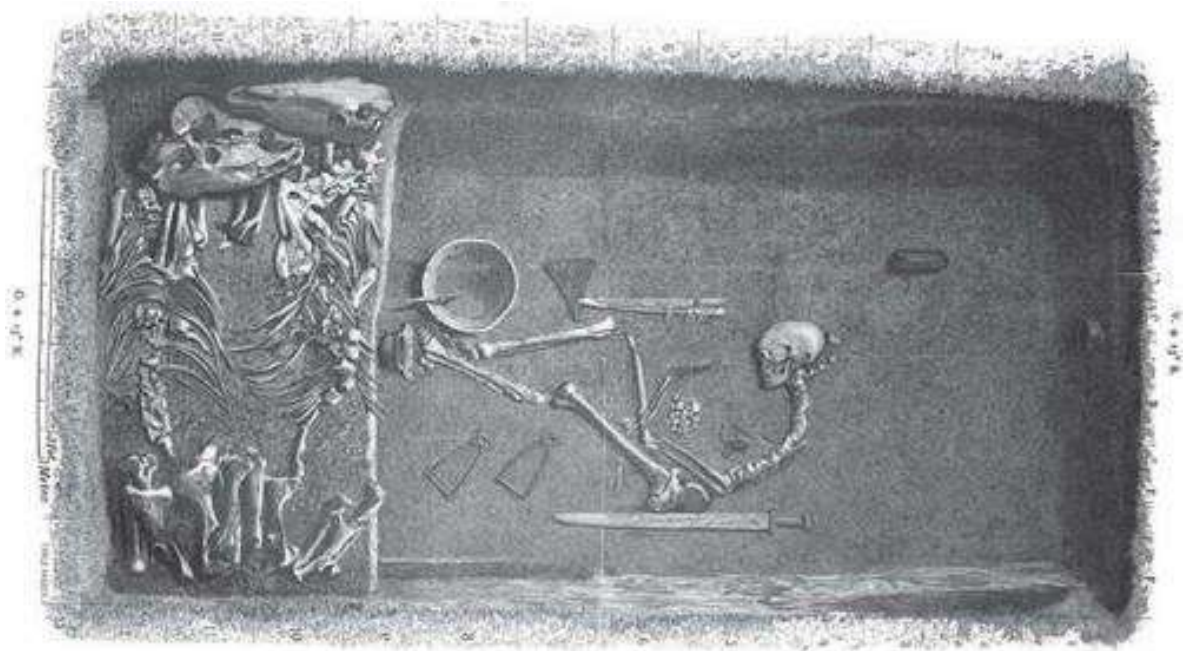
**Εικόνα 3: Βρετανικό Μουσείο**



**Εικόνα 4: Λούβρο**



**Εικόνα 5: Μουσείο Solomon R. Guggenheim Νέα Υόρκη**



**Εικόνα 6: Απεικόνιση των ευρημάτων στον τάφο που ανακαλύφθηκε.  
Πανεπιστήμιο της Ουψάλα.**





**Εικόνα 7: Απεικόνιση των ευρημάτων στον τάφο που ανακαλύφθηκε.  
Πανεπιστήμιο της Ουψάλα.**





**Εικόνα 8: Ξίφη που βρέθηκαν στο Δουβλίνο**



**Εικόνα 9: Κράνος Βίκινγκ**



**Εικόνα 10: Καράβι από το Μουσείο Πλοίων, Όσλο**



**Εικόνα 11: Ηλιόπετρα**



**Εικόνα 12: Σκανδιναβικό σπίτι**



**Εικόνα 13: Σκανδιναβικό νεκροταφείο**

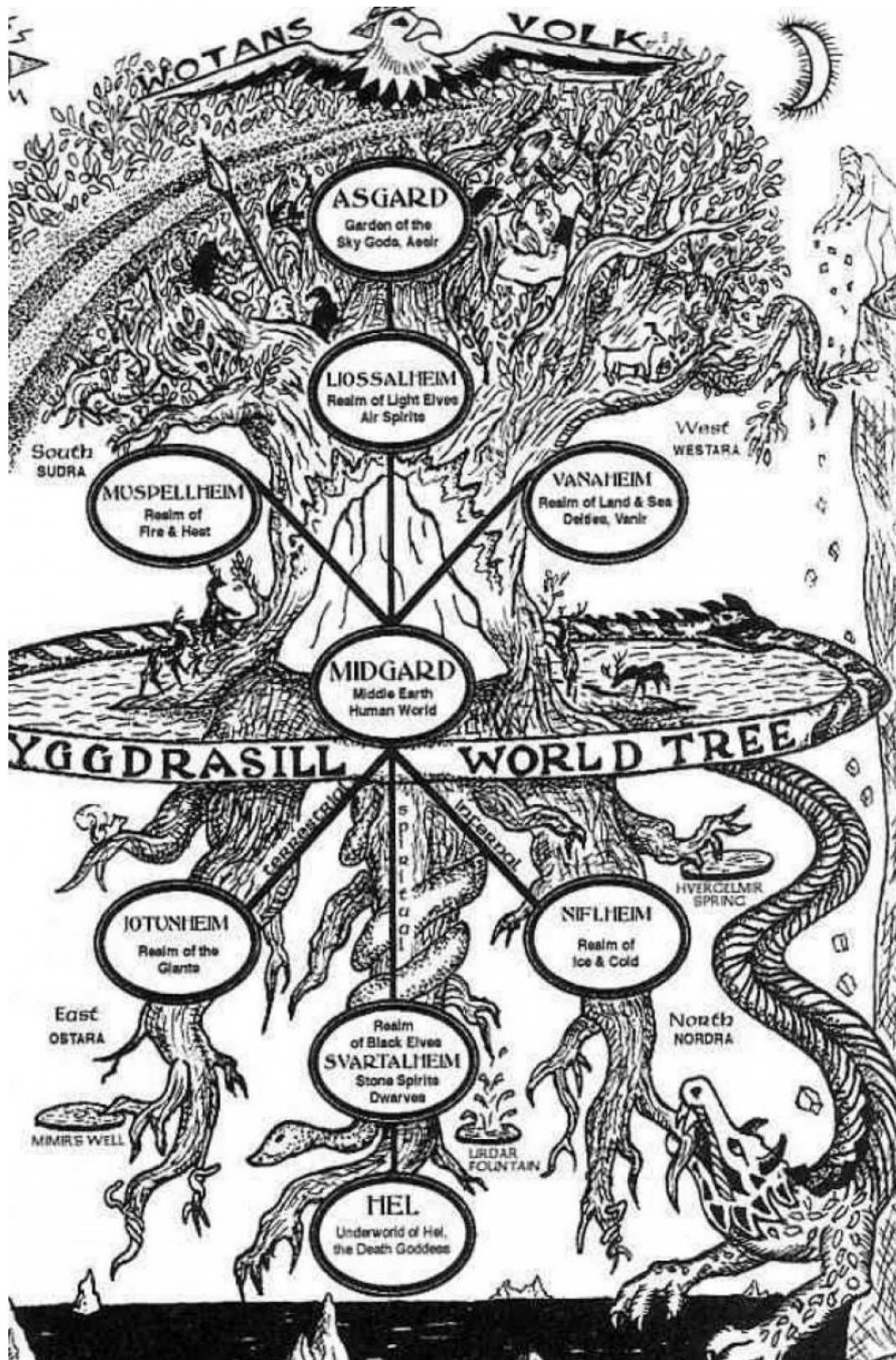




**Εικόνα 14: Δαχτυλίδι του 10<sup>ου</sup> αιώνα μ.Χ., Δανία**



**Εικόνα 15: Καλούπια για την δημιουργία ασημένιων κοσμημάτων**



Εικόνα 16: Yggdrasil



**Εικόνα 17: Odin, Πατέρας των Θεών**



**Εικόνα 18: Thor, Θεός του Κεραυνού**



**Εικόνα 19: Tyr, Θεός του Πολέμου**



**Εικόνα 20: Ullr, Θεός του Κονηγιού**



**Εικόνα 21: Frigg**



**Εικόνα 22: Freya, Θεά της Αγάπης**





**Εικόνα 23: Loki**



**Εικόνα 24: Ιδunn, Θεά της Νεότητας**



**Εικόνα 25: Θεά Sigyn**



**Εικόνα 26: Θεά Sif**





**Εικόνα 27: Θεός Mimir**



**Εικόνα 28: Θεός Hermod**



**Εικόνα 29: Vidar**



**Εικόνα 30: Bragi, Θεός της ποίησης και της μουσικής**



**Εικόνα 31: Njord, Θεός του Ανέμου**



**Εικόνα 32: Freyr**





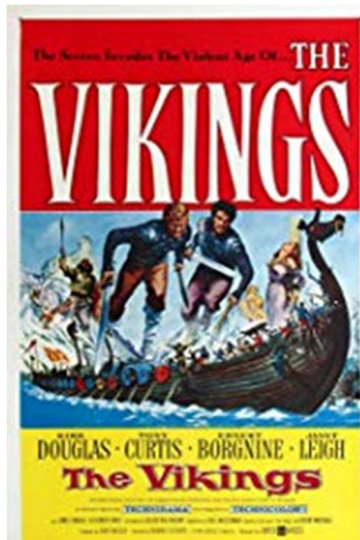
**Εικόνα 33: Heimdall**



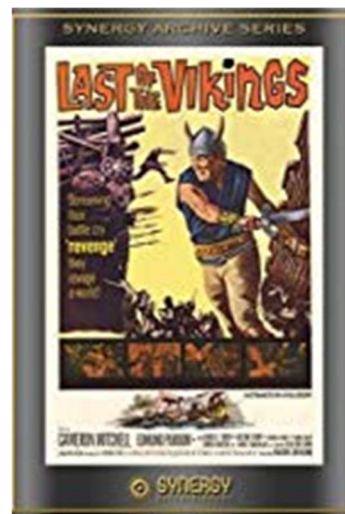
**Εικόνα 34: Baldr**



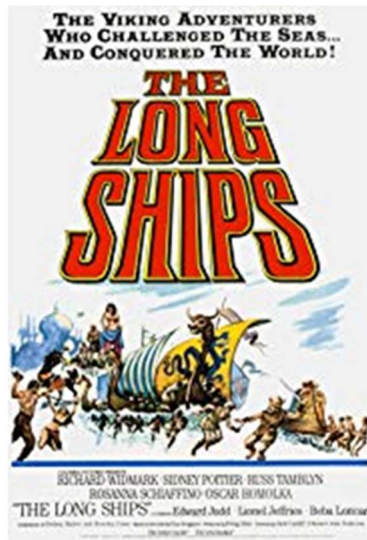
Εικόνα 35: Βαλκυρίες



Εικόνα 36: The Vikings (1958)



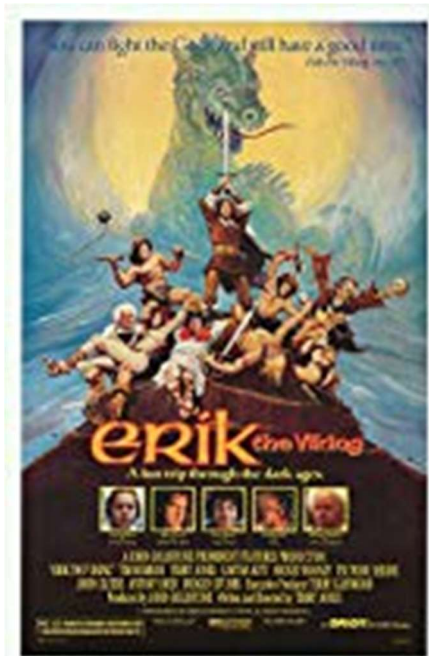
Εικόνα 37: L'ultimo dei Vikinghi (1961)



Εικόνα 38: The long ships (1964)



Εικόνα 39: Erik il vichingo (1965)



Εικόνα 40: Erik the Viking (1989)



Εικόνα 41: Ο 13ος πολεμιστής (1999)





Εικόνα 42: Thor (2011)



Εικόνα 43: Thor (2013)



**Εικόνα 44: Thor: Ragnarok (2017)**



**Εικόνα 45: How to train your dragon (2010)**



Εικόνα 46: How to train your dragon (2014)



Εικόνα 47: How to train your dragon: The hidden world (2019)

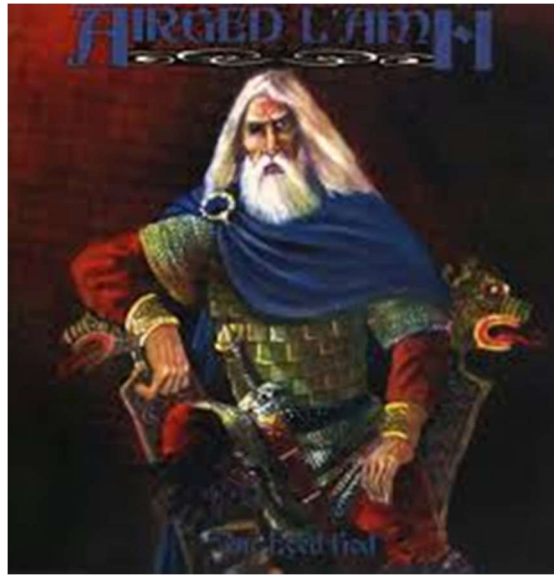




Εικόνα 48: Asterix and the Vikings (2006)



Εικόνα 49: The mightyThor



**Εικόνα 50: Airged L'amh: One eyed god (2002)**



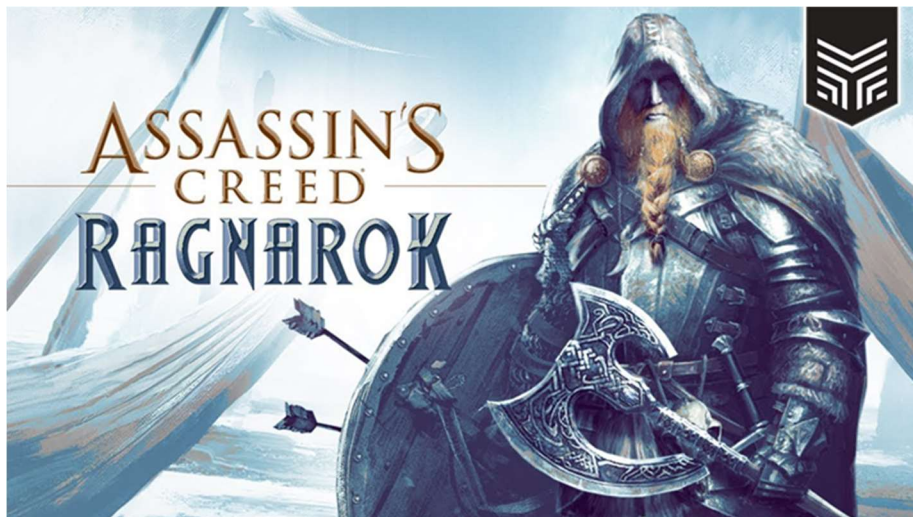
**Εικόνα 51: Wardruna: Runaljod – Yggdrasil (2013)**



**Εικόνα 52: God of War**



**Εικόνα 53: Wrath of Loki**



**Εικόνα 54: Assassin's Creed: Ragnarok**