



**T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR ANASANAT DALI
GRAFİK TASARIM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**İSKANDİNAV MİTOLOJİSİ VİKİNG SEMBOL VE
RUNLARININ ANLAM VE GRAFİKSEL ÇÖZÜMLEMELERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hazırlayan
Nilgün MINDIK**

**Danışman
Doç. Dr. Şenay ALSAN**

İstanbul 2020

**T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR ANASANAT DALI
GRAFİK TASARIM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**İSKANDİNAV MİTOLOJİSİ VİKİNG SEMBOL VE
RUNLARININ ANLAM VE GRAFİKSEL ÇÖZÜMLEMELERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hazırlayan
Nilgün MINDİK**

**Danışman
Doç. Dr. Şenay ALSAN**

İstanbul 2020

- Kelime Sayısı: kelimeler
- Yüzdellik: %

veya [İptal](#)

- [preferences](#)

[Doküman Görüntüleyici](#)

Turnitin *Orijinallik Raporu*

- İşleme konu: 02-Tem-2020 08:35 +03
- NUMARA: 1352497042
- Kelime Sayısı: 14926
- Gönderildi: 1

NİLGÜN TEZ *Nilgün Mindik tarafından*

Benzerlik Endeksi

%12

Kaynağa göre Benzerlik

Internet Sources:

%9

Yayımlar:

%0

Öğrenci Ödevleri:

%5

[alıntıları çıkar bibliyografyayı dahil et küçük eşleşmeleri çıkar](#) mod:



[yazdır](#) [yenile](#) [İndir](#)

2% match (30-Ara-2019 tarihli internet)

<http://acikarsiv.ankara.edu.tr>



2% match (30-Ara-2019 tarihli internet)

<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/604653>



1% match (15-Kas-2018 tarihli internet)

<https://www.scribd.com/document/384705146/0379-Isandinav-Mitleri-Raymond-Ian-Page-Ismayil-Yilmaz-2009-159s-pdf>



TEZ ETİK BEYANI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “İSKANDİNAV MİTOLOJİSİ VİKİNG SEMBOL VE RUNLARININ ANLAM VE GRAFİKSEL ÇÖZÜMLEMELERİ” başlıklı bu çalışmayı baştan sona kadar danışmanım Doç. Dr. Şenay ALSAN’ın sorumluluğunda tamamladığımı, verileri/örnekleri kendim topladığımı, deneyleri/analizleri ilgili laboratuvarlarda yaptığımı/yaptırdığımı, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallara uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ederim.

Nilgün MINDİK

ÖNSÖZ

Ülkemizde İskandinav coğrafyasına ilişkin çalışmalar oldukça azdır. Bunun en önemli sebebi, ilk olarak İskandinav coğrafyasının Anadolu topraklarına uzak olmasıdır. İkinci olarak ise Anadolu topraklarının antik Yunan ve Roma'ya yaptığı ev sahipliği neticesinde, bu uygarlıklardan köklü bir mitolojisinin miras alınmış olmasıdır. Dolayısıyla İskandinav mitolojisinin, ülkemizde Yunan ve Roma mitolojisi kadar bilinmediğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Son yıllarda özellikle İskandinav mitolojisinden hareketle çekilen dizi ve filmler, üretilen afişler, bu kültüre ve mitolojiye olan ilgiyi artırmıştır. Bu çerçevede bu çalışma kapsamında, Viking çağına ait run taşları ve semboller üzerinden günümüzde çekilen dizi ve filmler ile üretilen reklam ve afiş gibi medya ürünleri grafiksel bir değerlendirmeye tabi tutulmuştur.

22/07/2020

Nilgün MINDİK

İÇİNDEKİLER

TEZ ETİK BEYANI	i
ÖNSÖZ	ii
İÇİNDEKİLER	iii
KISALTMALAR	v
ŞEKİLLER	vi
RESİMLER	vii
ÖZET	ix
ABSTRACT	x
1. GİRİŞ	11
2. VİKİNGLERİN TARİHÇESİ VE KÜLTÜRÜ	15
2.1. Vikingler.....	15
2.1.1. Coğrafya	15
2.1.2. Tarih.....	16
2.1.3. Viking-İskandinav Kültürü.....	17
2.1.4. Runlar	23
2.1.4.1. Run Alfabeti Tarihçesi	27
2.1.4.2. Run Alfabeti Edebiyatı- Efsaneler.....	34
2.1.5. Kaynaklar.....	45
2.1.5.1. Yazılı Kaynaklar	46
2.1.5.2. Arkeolojik Kaynaklar.....	47
2.1.5.3. İkonografik Kaynaklar	48
2.2. İskandinav Mitolojisi.....	49
2.2.1. İskandinav Tanrı ve Tanrıçaları.....	50
2.2.1.1. Aesir	50
2.2.1.2. Vanir	52
2.3. İskandinav Mitlerinin Kaynakları.....	54
2.3.1. Nazım Edda	54

2.3.2. Nesir Edda	54
2.4. Viking Mitolojisi ve Temelleri.....	55
2.4.1. Dođauřtũ Varlıklar	56
2.4.2. Kozmos.....	56
2.5. Viking Mitolojisi Motif ve Semboller.....	57
3. BULGULAR	62
4. TARTIřMA.....	84
5. SONUÇLAR.....	87
6. ŐNERİLER.....	88
7. KAYNAKLAR.....	89
8. ŐZGEÇMİř	94

KISALTMALAR

MS : Milattan Sonra

ŞEKİLLER

	Sayfa No
Şekil 2.1. Run Alfabeti	26
Şekil 2.2:Fehu.....	27
Şekil 2.3:Uruz.....	27
Şekil 2.4:Thurisaz.....	27
Şekil 2.5:Ansuz	28
Şekil 2.6:Raidho	28
Şekil 2.7:Kaunan	28
Şekil 2.8:Gebo	28
Şekil 2.9:Wunjo.....	29
Şekil 2.10:Hagalaz	29
Şekil 2.11:Naudhiz.....	29
Şekil 2.12:Isaz	29
Şekil 2.13:Jera	30
Şekil 2.14:Eihwaz.....	30
Şekil 2.15:Pertho	30
Şekil 2.16:Algiz.....	30
Şekil 2.17:Sowilo	31
Şekil 2.18:Tiwaz.....	31
Şekil 2.19:Berkanan	31
Şekil 2.20:Ehwaz.....	31
Şekil 2.21:Mannaz.....	32
Şekil 2.22:Laguz.....	32
Şekil 2.23:Ingwaz.....	32
Şekil 2.24:Othalan	32
Şekil 2.25:Dagaz	33
Şekil 2.26. Aesir Tanrıları	51
Şekil 2.27. Vanir Tanrı-Tanrıçaları	53
Şekil 2.28. Viking Mitoloji Motif Semboller- Gemi, Elma, Kurt.....	57
Şekil 2.29. Viking Mitolojisi Motif ve Semboller- Çekiç, Şimşek, Arp.....	58
Şekil 2.30. Viking Mitoloji Motif ve Semboller- Eldiven, Kemer, Yılan.....	60

RESİMLER

	Sayfa No
Resim 2:1. Ringerike üslubunda süslenmiş olan Ramsundsberget, Runik Kitabesi-2006.....	16
Resim 2:2. Jelling stone, büyük canavar yüzü. Jelling, Jutland, Danimarka	18
Resim 2:3. Vikingler-Kılıç	19
Resim 2:4. Govan Stones: Viking Çağı hazineleri.....	20
Resim 2:5. Gokstad gemisinin temsili resmi.....	21
Resim 2:6. Viking gemi yapımı	22
Resim 2:7. Ejderha Başlı Viking Gemisi	22
Resim 2:8. Oseberg Gemisi. Viking Gemi Müzesi – Oslo	23
Resim 2:9. Glavendrup runik kitabesi.....	24
Resim 2:10. Viking Stone-Run İşçiliği	25
Resim 2:11. Ayasofya'daki Varangian askerinin yazdığı Runik yazılar.	25
Resim 2:12. Futhark Alfabe	34
Resim 2:13. Norveç Kralı Olaf Haraldsson	38
Resim 2:14. Helge ve Sigrun.....	39
Resim 2:15. Florvåg Savaşı.....	40
Resim 2:16. Thor and Freya	41
Resim 2:17. Kral Harald ve Gdya	42
Resim 2:18. Freyr Sihirli Kılıç	44
Resim 2:19. Freyr'in Sevgisi	45
Resim 2:20. Ayasofya'daki Runik yazı. Muhtemelen İstanbul'da bulunan bir Varangian askeri	46
Resim 2:21. Öland (İsveç) adasında Karlevi Runik kitabesi	47
Resim 2:22. Rök runik kitabesi	48
Resim 2:23. Vikings ring of gold with worm-head motive.....	59
Resim 2:24. Himlingøje	61
Resim 3:1. Norveç'te üretilen Yggdrasil balları	62
Resim 3:2. Norveç'te üretilen Yggdrasil ballarının mitolojik sembolleri.....	63
Resim 3:3. The Pathfinder isimli firmanın ürettiği iskambil kartları	64
Resim 3:4. Warrior isimli firmanın ürettiği Viking temalı bira 1	64
Resim 3:5. Warrior isimli firmanın ürettiği Viking temalı bira 2	65
Resim 3:6. Warrior isimli firmanın ürettiği Viking temalı bira 3	65
Resim 3:7. Warrior isimli firmanın ürettiği Viking temalı bira 4	66
Resim 3:8. Warrior isimli firmanın ürettiği Viking temalı bira 5	67
Resim 3:9. Warrior isimli firmanın ürettiği Viking temalı bira 6	67
Resim 3:10. Aesir's Mead isimli şarap markasının amblemi.....	68
Resim 3:11. Bloodthirsty Brewing, marka tasarımı	69
Resim 3:12. Aesir bira markası tasarımı	70
Resim 3:13. Highland Park bira markası tasarımı.....	71

Resim 3:14. Niche Knew Snowboard tasarımı	72
Resim 3:15. Einstök bira markasının tasarımı	73
Resim 3:16. E. Cuarenta Tequila markasının tasarımı	73
Resim 3:17. Hafrsfjord Gin markasının tasarımı	74
Resim 3:18. Odin erkek bakım malzemeleri markasının tasarımı	75
Resim 3:19. Ragnarok dizisinde Odin ve Frigg	76
Resim 3:20. Ragnarok dizisinde Magne rolündeki Thor	77
Resim 3:21. Ragnarok dizisinde kullanılan Mjölnir	77
Resim 3:22. Ragnarok dizisinden Vidar Jutul.....	78
Resim 3:23. Ragnarok dizisinden Vidar Jutul'un eşi müdire Ran	78
Resim 3:24. Dünya ağacı Yggdrasil.....	80
Resim 3:25. Thor (2011)	81
Resim 3:26. Thor'un çekiç ve kemeri	82
Resim 3:27. Loki	83

ÖZET

İSKANDİNAV MİTOLOJİSİ VİKİNG SEMBOL VE RUNLARININ ANLAM VE GRAFİKSEL ÇÖZÜMLEMELERİ

İskandinavlar dünya tarihinde, geniş diyarlara ettikleri göçler ve istilalar ile bilinmektedir. Özellikle Vikinglerin istilaları, onların adını tarihe yazmalarına sebep olmuştur. İskandinav coğrafyası, tüm bu göç ve istilalardan kalan çeşitli semboller ve şekiller barındırmaktadır. Viking çağını aydınlatan bilgiler bu kalıntılardan elde edilen run taşları, semboller, yazılar ve resimlerden elde edilmiştir. Bu araştırma kapsamında incelenen run taşları ve semboller, Vikinglerin kendileri tarafından ve kendi dillerinde yazılmıştır.

Günümüzde İskandinav mitolojisini temel alan birçok sinema, dizi ve reklam filmleri yayınlanmaktadır. Yayınlanan bu materyallerde, İskandinav mitolojisinde önemli yer edinmiş hikâyeler ve semboller yoğunlukla kullanılmaktadır. Bu çerçevede, bu araştırmanın amacı günümüzde yayınlanan sinema, dizi, reklam ve afiş gibi medya araçlarında sıklıkla kullanılan, mitolojide önemli yer etmiş sembol ve runların, anlam ve grafiksel çözümlerini değerlendirmektedir.

Bu çalışmanın araştırma yöntemi olarak literatür taraması benimsenmiştir. Bu bağlamda ulaşılabilen öncelikle runlar ve semboller tespit edilmiştir. Daha sonra ise Viking çağına ait ulaşılabilen bu semboller ve runlar, literatür çerçevesinde bir değerlendirmeye tabi tutulmuştur.

Anahtar Kelimeler: İskandinav mitolojisi, Vikingler, run taşları.

ABSTRACT

MEANING AND GRAPHICAL ANALYSIS OF SCANDINAVIAN MYTHOLOGY VIKING SYMBOLS AND RUNS

In the history of the world Scandinavians are known for their immigration and invasions. In particular, the invasions of the Vikings led them to write their names in history. The Scandinavian geography contains various symbols and shapes from all these immigration and invasions. The information that illuminates the Viking era has been obtained from run stones, symbols, writings and pictures from these remains. The run stones and symbols examined in this research were written by the Vikings themselves and in their own language.

Today, many cinemas, series and commercials based on Scandinavian mythology are published. In these published materials, stories and symbols that have an important place in Scandinavian mythology are used extensively. In this context, the purpose of this research is to evaluate the meaning and graphical analysis of symbols and runes that are used in media tools such as cinema, series, advertisement and poster, and which have an important place in mythology.

Literature review was adopted as the research method of this study. In this context, firstly runes and symbols have been identified. Later on, these symbols and runes that can be reached from the Viking age were evaluated within the framework of the literature.

Keywords: Scandinavian mythology, the Vikings, run stones.

1. GİRİŞ

İskandinav coğrafyası, üzerinde barındırdığı milletlerin çeşitliliği ve zorlu iklimsel özellikleriyle tarih boyunca adından söz edilmiş bir coğrafyadır. Özellikle zorlu iklimsel şartları, diğer kara parçalarıyla aralarında olan mesafesi ve etrafının soğuk denizlerle çevrili olması, bu topraklar üzerinde yaşayan insanların kendilerine özgü yaşamsal pratikler geliştirmelerine sebep olmuştur. Bu yaşamsal pratikler beraberinde o bölgeye özgü bir kültür gelişmiştir. Dili, inanç biçimi, yaşam şekli ve gündelik hayat pratikleri bakımından diğer kültürlerden farklılık gösteren İskandinav coğrafyası, yine bu kendine özgü niteliklerinden dolayı ancak kapsamlı bir incelemeyle anlaşılabilir.

Bölgede yapılan arkeolojik kazılar ve incelemeler neticesinde elde edilen buluntular, İskandinav coğrafyasına ve tarihine ilişkin çeşitli semboller ve şekiller barındırmaktadır. Özellikle Viking çağına ait bilgiler edindiğimiz run taşları, özgün semboller, yazılar ve resimlerle donatılmıştır. Run taşlarını önemli kılan bir diğer sebep ise, bu taşların doğrudan Vikinglerin kendileri tarafından ve kendi dillerinde yazılmış olmalarıdır. Arada hiçbir aktarıcının ya da aracının olmaması, Vikingleri doğrudan kendi anlatımlarıyla ve kendi dilleriyle okuyabilmeyi ve anlamlandırabilmeyi sağlamaktadır. Ancak yukarıda anlatılan sebeplerden dolayı, bu buluntular değerlendirilirken bölgenin özgün nitelikleri göz önünde bulundurulmalıdır.

Bölgenin özgün niteliklerinin ve gizemli mitoloji dünyasının etkisi, günümüzde özellikle edebiyat ve sinema alanında kendine fazlaca yer edinmesini sağlamıştır. Son yıllarda İskandinav mitolojisini temel alan birçok sinema, animasyon, dizi ve reklam filmleri yayınlanmaktadır. Yayınlanan bu materyallerde mitolojide önemli yer edinmiş hikâyeler ve semboller yoğunlukla kullanılmaktadır. Örneğin, Örümcek Adam, Demir Adam, Flash, Kaptan Amerika gibi süper kahraman filmlerinin hiçbirinin kökeni mitolojiye dayanmamaktadır. Bu karakterlerin tümü kurgudur. Ancak sadece bir süper kahraman filmi olarak yayınlanan Thor, mitolojiye dayanmaktadır. Buna uygun olarak da mitolojide yer edindiği üzere çekiç, eldiven

gibi ona güç veren materyaller bu filmlerde kullanılmaktadır. Bu çerçevede, bu araştırmanın amacı günümüzde yayınlanan sinema, animasyon, dizi, reklam ve afiş gibi medya araçlarında sıklıkla kullanılan, mitolojide önemli yer etmiş sembol ve runların, anlam ve grafiksel çözümlmelerini değerlendirmektedir.

Araştırma çerçevesinde ilk olarak konuyla ilişkili yazılı kaynaklar incelenmiştir. İkinci aşama olarak ise Vikinglere ait sembol ve runlar belirlenerek değerlendirmeye tabi tutulmuştur. Daha önce ifade edildiği üzere runlar doğrudan Vikinglerin kendileri tarafından ve kendi dillerinde yazıldığı için son derece önemlidir. Böylece Vikingler hakkında aracısız bir şekilde doğrudan bilgi edinmek mümkündür. Aynı zamanda run taşlarının dikilme süreci, İskandinav coğrafyasının Hristiyanlaştırılmasından önceki döneme aittir. Yani Hristiyan inancına ve kültürüne ait veriler, run taşlarında bulunmamaktadır. Dolayısıyla taşlar salt Vikingler hakkında bilgi sağlamaktadır.

Run taşlarından elde edilen bilgiler oldukça kısa ve parça parçadır. Bu durum taşların tek başına bütüncül bir anlam ifade etmesinin de önüne geçmektedir. Yazılı kaynaklar da bu noktada devreye girmektedir. Bu çerçevede, taşlardan elde edilen bilgiler, yazılı kaynaklarda anlatılan tarih ve mitolojik öykülerle birlikte okumaya tabi tutularak anlamlandırılmıştır.

Bu konuda literatür çalışması yapılmış ve yapılan bu çalışma sonucunda;

- İskandinav coğrafyasında yaşayan halklar ve bu halkların mitolojilerine ilişkin olarak yapılan çalışmalar incelendiğinde, hem çok fazla kaynak olmaması hem de mevcut kaynaklarda yer alan bilgilerin ortak bir paydada toplanmaması dikkat çekmektedir. Örneğin Adamus Bremensis'in *Hamburg Kilisesi Piskoposları Tarihi* isimli eserinde Viking mitolojisine ilişkin bilgiler bulunmaktadır. Ancak bir yazar eliyle kaleme alınmış olan bu eser, doğası gereği o yazarın fikirleri, gözlemleri ve önyargılarından süzülerek gelen bilgiyi bize aktarmaktadır. Dolayısıyla bu açıdan güvenilirliği hususunda dikkatli yaklaşılması gerekmektedir. Nitekim Selahattin Özkan *Viking Mitolojisinin Temelleri ve Tarihsel Kaynakları* başlıklı makalesinde, Adamus Bremensis'in Hristiyanlaştırılmayı savunarak kadim Viking inançlarını lanetleyerek aktardığını ve bu yüzden de güvenilirliğinin düşük olduğunu ifade etmiştir (Özkan, 2018:69).
- İskandinav tarihi ve mitolojisi okumalarında karşımıza çıkan bir diğer çalışma, Danimarkalı ünlü tarihçi ve yazar olan Saxo Grammaticus'tur. Saxo

Grammaticus'un ünlü eseri *Danların Tarihi*, İskandinav mitolojisi hususunda önemli bilgiler içermektedir. Ancak bu çalışmada tarih ve mitoloji birbirinden tam anlamıyla ayırt edilmemiş, bazı efsanevi kişi ve olaylar gerçekmiş gibi ele alınmıştır (Özkan, 2018:69). Bu durum, bu çalışmaya da güvenilirliği hususunda dikkatli yaklaşmayı gerektirmektedir.

- Tarihi kişi ve olayları mitoloji ile karıştırarak ele alan bir diğer çalışma, Snorri Sturluson'un *Heimskringla* isimli eseridir. Sturluson da Saxo gibi tarihi gerçekler ve mitoloji arasında bir ayırım yapamamış, efsanevi ve doğaüstü olayları gerçekmiş gibi ele almıştır (Özkan, 2018:68). Dolayısıyla bu çalışmanın da güvenilirliği diğerleri gibi şüpheli görünmektedir.

İskandinav tarihi ve mitolojisine ilişkin olarak anılan üç eserde de görüldüğü üzere, yazarların kişisel düşünce dünyaları ve önyargıları, ele aldıkları konuyu okuyucuya doğrudan ve pürüzsüz bir şekilde aktarmalarını engellemektedir. Tarih ve mitolojik öyküler birbirinden ayrılmadan tamamı gerçek gibi anlatılmıştır. Bu durum ele alınan konuları gerçeklikten uzaklaştırmaktadır.

İskandinav tarihi ve mitolojisi, özellikle ülkemizde Yunan ve Roma mitolojisi kadar yaygın değildir. Bunun en temel sebebi, söz konusu mitolojilere kaynaklık eden toprakların farklı coğrafyalarda bulunmasıdır. Örneğin, Yunan mitolojisi ülkemizde daha fazla bilinmekte ve bu mitolojiye ilişkin çalışmalara daha sık rastlanabilmektedir. Çünkü Yunan mitolojisine ilişkin hikâyeler Anadolu'da ve İstanbul'da yaşanmış, dolayısıyla bu topraklara ait kültürü birebir etkilemiştir. Aynı zamanda bir miras olarak kalmıştır. Ancak buna karşılık, İskandinav toprakları hem coğrafya olarak uzaktır hem de Yunan mitolojisinde olduğu gibi bir kültürel alışveriş söz konusu değildir. Bu çerçevede bu araştırma kapsamında İskandinav tarihi ve mitolojisine ilişkin olarak bugüne kadar yapılmış çalışmaların incelenmesi ve bir literatür taraması yapılması kaçınılmaz olmuştur. Bu tarama, konuyla doğrudan ve dolaylı yoldan ilişkili kaynakların ortaya çıkarılmasını sağlaması açısından önemlidir.

Bu çalışmanın temel araştırma yöntemi olarak literatür taraması benimsenmiştir. Bu araştırma yönteminin en önemli özelliği, önceki araştırmaların izlediği yolun ortaya konması ve mevcut çalışmanın bu izleğe nasıl bağlandığının gösterilmesidir (Neuman, 2010:165). Bilimsel araştırmalar kümülatif olarak ilerlemektedir. Başka bir ifadeyle, bir bilimsel araştırma,

sonularını bir topluluk olarak birbiriyle paylařan birok arařtırmacının kolektif bir abasıdır (Neuman, 2010:164). Dolayısıyla bilgi, tekil retilen alıřmaların bir bütüne eklemlenmesiyle retilir. Sz konusu tekil bilgileri bilmek, eksik olanı tespit etmek ve mevcut alıřmanın gidiřatının tayin edilebilmesini saęlayacaktır.

Bu arařtırma kapsamında ilk olarak konuyla ilgili literatür taraması yapılmıřtır. Bylece konu kapsamında ulařılabilen runlar ve semboller tespit edilmiřtir. Daha sonra ise Viking aęına ait ulařılabilen semboller ve runlar, elde edilen literatür erevesinde bir deęerlendirmeye tabi tutulmuřtur.

2. VİKİNGLERİN TARİHÇESİ VE KÜLTÜRÜ

2.1. Vikingler

İskandinav arkeologlar, MS 600-1050 yılları arasını İskandinav Geç Demir Çağı olarak belirtmektedir. Viking Çağı olarak bilinen dönem de, bu yıllar arasına denk gelmektedir.

Danimarka, İzlanda, Norveç ve İsveç sınırlarında yaşayan coğrafi bölge halkı; 8. yüzyıldan 11. yy sonlarına dek geçen süreçte Viking adıyla anılmıştır. Viking kelimesinin kökeni Eski Norsça'da vik yani dere/küçük koy sözcüğüne dayanmaktadır. Ayrıca korsan manasında vikingr kelimesinin kullanımına da rastlanılmaktadır. İngiltere'de o süreçte Vikinglerden pagan veya dan kelimeleriyle bahsedilmiştir. Öte yandan Vikingler Araplar, Slav ve Bizanslar tarafından Rus olarak anılmışlar, Bizans da ise vareg muhafızları adında tanınmışlardır. Köken itibariyle ortak görüş sağlanamayan Viking sözcüğü, AngloSakson belgeleriyle birlikte runik yazıtlarında da yer almıştır. Vikingr Eski İskandinav lisanında deniz askeri ve savaşçısı adıyla bilinmektedir. Ayrıca lakap olarak da vikingr sözcüğünün kullanımına rastlanılmıştır (Arslan, 2017:239).

2.1.1. Coğrafya

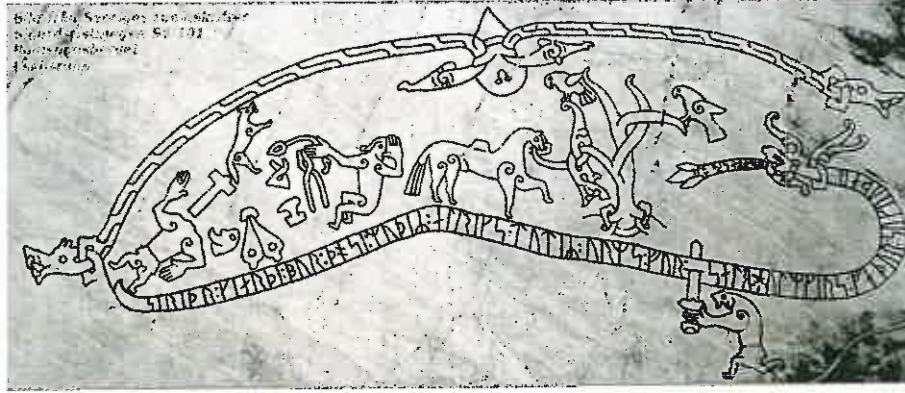
Kuzey Avrupa ülkelerinin oluşturduğu coğrafya İskandinavya olarak bilinmektedir. Grönland, Finlandiya, İsveç, Faroe Adaları, İzlanda, Aland, Danimarka ve Norveç İskandinav mitolojisinin yaygın olduğu ülkelerin başında gelmektedir. İskandinavya; İsveç, Danimarka, Finlandiya ve Norveç'le beraber, Atlas ve Baltık Okyanusları ile Barents Denizleri'nin çevrili olduğu yarımadanın tamamı olarak belirlenmiştir. Örümcek ağı gibi bir yapıya sahip olan ırmaklar Kuzey Denizi'ne dökülmektedir. Vikingler diye adlandırılan insanlar aslında iki ulusa, yani Varegler ile Normanlar'a mensup insanlardır.

Varegler günümüzde İsveç toprakları üzerinde yaşamış olan Vikinglerdir. Varegler doğuya doğru yayılmış Karadeniz ve Hazar Denizi'nin çevresinde yaşayan halklarla ilişkiler kurmuşlardır. Bu çerçevede Vareglerin Bizans ve İslam toprakları ile olan ilişkileri göze çarpmaktadır (Dadan, 2015:112). Viking mitolojisi, yaşanan coğrafyanın da nasıl şekillendiğine dair birçok fikir vermektedir. Örneğin, mitolojiye göre, karalar dünyanın ortasında toplanmış, denizler ise insanların ötelere geçmesine engel olmak üzere bu karaların çevresini saracak biçimde konumlandırılmışlardır (Özkan, 2018:73).

2.1.2. Tarih

İskandinav halkı yayılcı bir politika izleyerek geniş bir coğrafyaya yayılmıştır. MS 750-1050 yılları arasında (kesin tarihler araştırma gelenekleri arasında değişiklik göstermekte) görülen bu yayılma ile Newfoundland, Kiev ve Novgorod'a kadar doğuya ve aynı zamanda Grönland kadar batıya doğru dağınık bir yerleşim kurmuşlardır. Bununla birlikte İskandinavların yaşadıkları bu geniş coğrafyaya rağmen, İskandinav kültürünün dil ve maddi kültür açısından oldukça homojen olduğu görülmektedir.

Genel anlamda ortalama 1200 yıl evvel Vikingler, Batı Avrupa'ya gerçekleştirdikleri saldırılarıyla manastır kroniklerinden bulunan, günümüzde bile alaka gösterilen İskandinav tüccar ve savaşçı topluluklarıdır (Holman, 2003:1).



Resim 2:1. Ringerike üslubunda süslenmiş olan Ramsundsberget, Runik Kitabesi-2006

Kaynak: <http://www.runristare.se/runstensskolan/bilder-figurer.html>, e.t:10.05.2020

İskandinav toplumu, toplumsal yapıları, özgün kültürel özellikleri ve edebiyatı ile ulaştıkları her coğrafyada izlerini bırakmıştır. Başta Kuzey Avrupa olmak üzere Bizans, Rusya, Amerika, İslam dünyası ve Akdeniz'e kadar yayılan geniş coğrafyada, İskandinav toplumunun izlerine rastlanmaktadır. Özellikle 8. yüzyıl sonundan 11. yüzyılın neredeyse sonuna kadar yaptıkları saldırılarla etkilerini sürdürmüşlerdir. İskandinavlar, Norveç'ten gelenler Faroe Adaları, İzlanda, Shetland, İskoç adaları, İrlanda'nın bazı bölgeleri ve Grönland'ı aşarak Kuzey Amerika'nın doğu sınırına kadar Kuzey Atlantik'in tamamını denetimi altına almış ve buralarda koloniler kurmuşlardır. Başta Danlar olmak üzere Norveç ve İsveçliler İngiltere ve Fransa'nın bir bölümünü yağmalamış ve buraların siyasal ve toplumsal gelişimini etkilemişlerdir (Özbe, 2015:3).

2.1.3. Viking-İskandinav Kültürü

İskandinav halkının diğer halklarla temasları, önce savaşlar ile sonra da ticaret ve yerleşme faaliyetleri ile gerçekleşmiştir. Büyük orduları ile hem kendi toprakları civarında hem de bu toprakların ötesinde savaşan İskandinav halkı, 800-1100 dönemi boyunca önce İngiltere sonra da yerel halklar ile temasını sürdürmüştür.

Vikingler sadece saldırılar gerçekleştirerek varlıklarını sürdürmemişlerdir. Zamanla ticaret yapmaya başlamışlar ve bu işte ustalaşmışlardır. Gittikleri yerlerde iş ilişkileri kurmuşlardır. Bu çerçevede tüccarlar, bal, balmumu, kehribar, kürkler, hayvan derileri ve silahlar, değerli metaller, gümüş, ipek, brokar, baharatlar, kasklar ve zırhlar ile alışveriş yapmışlardır.

(URL-12,

<https://www.facebook.com/groups/913350318812595/permalink/1544069005740720/>
e.t:02.05.2020).

Viking İskandinav kültürünün karakteristik bir özelliği hayvan sanatıdır. Hayvan stilleri Demir Çağı'nda, MS 400 civarında icat edildi ve hem İskandinavya'da hem de Kıta'daki Cermen halklarının özel bir özelliği gibi görünüyor. 700'lere gelindiğinde, Continental Cerman'ların çoğu Hıristiyanlaştırılmış ve soyut geometriler ve stilize bitkilerin hakim olduğu genel bir Erken Ortaçağ sanat tarzını benimsemişti. Bununla birlikte, İskandinavya'da hayvan stilleri gelişmeye devam etti ve hayvanlar, Continental sanatçılarının bitki veya soyut tasarımları kullanacağı yerlerde sıklıkla kullanıldı. Böylece, örneğin Continental trefoil broşlar bitkilerle, sincap benzeri sürükleyici hayvanlarla İskandinav kopyalarıyla süslenmiştir. Hristiyanlaşmadan sonra kaydedilen pagan mitolojik literatüründe hayvanlarla aynı büyülenme açıktır: mitolojik kişilerin çoğu hayvanlardır ve olmayanlar bile hayvan şekilleri alabilirler. Tanrılar, hayaletler ve devler çeşitli zamanlarda hayvan formunda görünür (Jensen, 2013:212).

Danimarka'da bulunan Jelling taşı, İskandinav runik yazısıyla yazılmış büyük bir taştır. Bu taşın üzerinde dikkat çekici hayvan figürleri bulunmaktadır. Bir kuş olduğu düşünülen bu figürün küçük bir kafası, yuvarlak bir gözü, omuz, kalça ve kuş kanadı eklemleri seçilebilmektedir.



Resim 2:2. Jelling stone, büyük canavar yüzü. Jelling, Jutland, Danimarka

Kaynak: Creative Commons License CC-BY-SA.'dan akt: Nancy, 2019, e.t:20.02.2020

Yukarıdaki resimde de görüldüğü üzere hayvan bacakları pençelerle sona ermektedir. Bıyık benzeri sürgünler baş ve uzuvlardan uzanarak dairesel loblarda sonlanmaktadır. Konturlar genellikle iki katına çıkar ve iç boşluklar, Viking-Age sanatında peletleme adı verilen konvansiyonla dairesel düz disklerin bir dokusu ile doldurulur. Bununla birlikte hayvanlar birbirine geçmiş bir biçimde resmedilir. Büyük hayvan veya kuş, bir veya daha fazla yılan benzeri yaratığın arasına geçer; yılanlar arasındaki bazı boşluklar, delikler oluşturmak için boynuzdan kesilir. Hayvan tarzı sanata aşina olmayanlar için León silindirine oyulmuş tasarım tamamen kafa karıştırıcı görünebilir. İskandinav Viking-Age tarzlarına aşina olanlar, motif bir kuş olarak kabul edilebilir.



Resim 2:3. Vikingler-Kılıç

Kaynak: McCoy, 2018, e.t:20.02.2020

Eski İskandinav şiirleri, heiti (çağrılar), thul (referanslar) ve kennings (tanımlar) olarak bilinen şiirsel ifadelerin silahlara atıflarla kullanıldığı mecazlarla doludur. Bu üç terim üst üste gelir ve "şiirsel eş anlamlılar" veya "metaforlar" olarak tercüme edilebilecek bir anlam ifade ederler. Kenning bunlardan en yaygın olanıdır. Silahlar, neredeyse vahşi hayvanlar, leş yiyiciler veya ateş gibi yaşamın yiyeceği olarak algılanıyordu. Kılıç için Kennings, "alev", "ceset meşalesi" ve "kuzgun şarabının ateş dilini" içermektedir.

Geç Viking Çağı run taşlarının ve yerli üretim Hristiyan eserlerin dayandığı desenler ve kavramlar tanıdık ancak yenilikçidir. Bir başka ifadeyle, köklü değişikliklerle birlikte benzer motiflerin kullanılmasıyla bir kültürel süreklilik hissi de oluşturulmuştur. Eklektik bir yabancı desen seçiminin yerli olarak geliştirilmiş geleneksel unsurlar ve motiflerle titizlikle birleştirilmesi sonucu Hristiyanlık İskandinavlaştırılmıştı. Bu durum İskandinav kültürünün Hristiyanlık inancının anlaşılması ve açıklanmasında bir aracı ya da katalizör olarak iş görmesini de sağlıyordu. İskandinav süslemelerinin kullanılması geleneksel dünya görüşüne, efsaneler ve değerlere atıfta bulunulmasını, bunlarla karşılaştırmalar yapılmasını

kolaylaştırıyordu. Bu çözüm sayesinde Hristiyanlık İskandinav kültürü ve kimliğini temellerinden yoksun bırakmak yerine zenginleştirmiştir.

Runik alfabe İskandinavya'da edebî bir yazı olarak hiçbir zaman tam anlamıyla benimsenmemiştir. Bu harfler daha ziyade kısa mesaj iletmek için kullanılmıştır. Sagalardan ve arkeolojik bulgulardan öğrendiğimiz kadarıyla runik yazılar çeşitli eşyalara kazınmıştır. Bunların başında fal çubukları, silahlar, gemi dümenleri, içki boynuzları, balık iskeletleri, mezar taşları ve sınırları belirleyen çeşitli nesnelere gelmektedir.



Resim 2:4. Govan Stones: Viking Çağı hazineleri

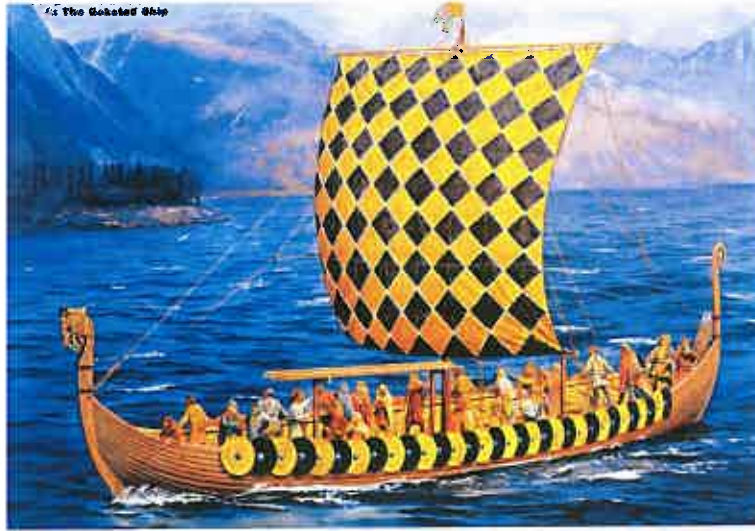
Kaynak: URL-9, e.t:20.02.2020

Kayıtlara göre muhtemelen en çok kullanılan büyü aracı, üzerine runik harfler kazınmış olan çubuklar veya ince tahtalardır. Bu çubuklar, İskandinav toplumundan başka, runik harfleri kullanan diğer Germen kavimlerinde karşılaşılmaktadır. Runik harflerin keskin hatlara sahip olmasını, bu harfleri damarlı tahtaların üzerine kazınmanın zorluğundan kaynaklandığını ileri sürenler bulunmaktadır. Söz konusu runik harf çubukları genellikle kan ya da toprak boyası ile renklendiriliyordu. Bu yüzden de bunlara eski İskandinavca'da "blaut-teiner" (kader dalı veya kan dalı) ve "blaut-vidhar" (kader tahtası) denmekteydi (Mountfort, 2012:27).

Vikingler denizcilik ve gemi yapımında ustalaşmışlardır. Önceleri sadece balıkçılıkla ve yakın kabileler arasında yapılan küçük ticaretle uğraşan Vikingler, gemi yapımında ustalaştıktan sonra çevredeki kara parçalarını keşfetmeye ve buralara saldırılar düzenlemeye başlamışlardır. Vikingler 16 ile 37 metre arasında manevra kabiliyeti yüksek gemiler inşa

etmişlerdir (Yüksel, 2019:138). Aynı zamanda bu gemiler kolay yol alabilen ve hızlıca karaya çıkabilen gemilerdir.

Su bazlı tekneler için tüm germenik kökenli dillerde kullanılan ortak kelime skip'dir. Bu ifade Viking çağı boyunca sayısız kaynakta kullanılmıştır. Knorr da rünik külliyatta kullanılan başlıca terimdir. Ve nispeten skaldik külliyatta da yaygındır. Skaldik külliyatta skip terimi 35 dörtlük içerisinde geçmektedir (Jesch, 2001:120).



Resim 2:5. Gokstad gemisinin temsili resmi.

Kaynak: Durham, 2002:25, e.t:22.02.2020

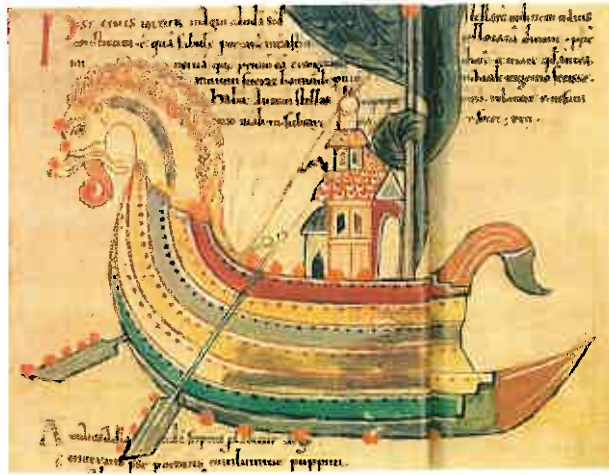
Bu terimin en yaygın bileşik kelimesi olan herskip savaş gemisi anlamına gelir. Langskip, longship yani uzun gemi, kaupskip, ticaret gemisi anlamına gelir. Skaldik külliyatta gemiler için skip teriminden daha yaygın olarak kullanılan skeið kelimesidir. En az 49 dörtlükte bulunmaktadır. Bunlardan en az iki tanesinde barışçıl ve askerî olmayan anlamında kullanılmıştır. Diğerlerinde ise açıkça savaş gemisi anlamındadır. Sekiz skaldik dörtlükte *snekkja* kelimesi geçmektedir. *Skeið* kelimesi ile olan ilişkisi *snekkja*'nın daha küçük olmasıdır (Özbey, 2015:84-85).



Resim 2:6. Viking gemi yapımı

Kaynak: URL-7, e.t:22.02.2020

Viking çağına ait diğer bir resim ejderha gemisi veya pruvasında ejderha başı olan gemidir. *Dreki* (ç.*drekar*) sadece 7 dörtlükte geçmektedir. Pek çok yazar *dreki*'nin tüm savaş gemilerinin en büyüğü anlamındaki teknik veya yarı teknik bir terim olduğunu ileri sürmektedir. *Skeið*'den daha geniştir (Jesch, 2001:127).



Resim 2:7. Ejderha Başlı Viking Gemisi

Kaynak: Wernick, 1979:40-41, e.t:22.02.2020

Yük, aynı zamanda açık deniz gemisi olarak da kullanılan geniş bir gemi tipi olan knarr, rünik yazıtlarda ve skaldik dörtlüklerde kendisine yer bulmaktadır. Gemi anlamında kullanılan bir diğer terim olan askr 'da gayet sınırlı olarak kullanılmıştır (Özbey, 2015:85).



Resim 2:8. Oseberg Gemisi. Viking Gemi Müzesi – Oslo

Kaynak: <https://www.cam.ac.uk/research/news/vikings-offered-early-lessons-in-effective-immigration>, e.t:18.05.2020

2.1.4. Runlar

Viking mitolojisinin kökenine ve tarihine ait bilgilerin edinildiği en önemli kaynaklardan biri de, Run taşları olarak bilinen taşlardır. Vikinglerin kendilerinin yazdığı bu taşlar, aynı zamanda Vikinglerin kendi dilinde yazılmıştır. 4. ve 12. yüzyıllar arasında dikilen bu taşların boyutları oldukça çeşitlidir. Bazılarında kısa beyitler ve anıt hitabeler yazan taşların bazıları da sadece kült objeleridir. Bu yüzden de bazılarının boyutları neredeyse üç metreye kadar ulaşırken bazıları da bir avuca sığabilecek kadar küçüktür. Bu taşların üzerinde yazılar kadar resimler ve figürler de bulunmaktadır. Bununla birlikte bu taşlar günümüzde Vikinglerin kendi dillerinde yazdığı en önemli tarihsel veriler olarak ön plana çıkmaktadır (Özkan, 2016:69).



Resim 2:9. Glavendrup runik kitabesi

Kaynak: <http://natmus.dk/typo3temp/GB/ced5f2dd86.jpg>, e.t:11.04.2020

Runik yazıtlar, taş işi olarak günümüze kadar ulaşabilmiş en önemli eserlerdendir. Özellikle Viking Çağı'nın son dönemlerine ait taşların daha fazla olduğu görülmektedir. Bu yazıtların çoğu amatörce yapılmıştır. Bazıları ise süslemeler, yontmaları ve imzaları ile ustalıkla ele alınmış görünmektedir. Runik kitabe dikme uygulamasının 1100 civarında son bulunduğu görülmektedir.



Resim 2:1. Viking Stone-Run İşçiliği

Kaynak: URL-8, e.t:22.02.2020

Günümüzde run taşları tümüyle tasnif edilerek araştırmacıların kullanımına sunulmuştur. Run taşlarının doğrudan Vikingler tarafından ve kendi dillerinde yazılmış olmasından dolayı güvenilirliği son derece yüksektir. Bu çerçevede aynı coğrafyada ortaya çıkarılan tarihi kalıntılardan elde edilen bilgilere kıyasla daha net bilgiler vermektedir. Bununla birlikte Vikinglerin Hristiyanlaşması ile birlikte bu taşların dikilmesi de sona ermiştir. Böylece din değiştirme sürecinin öncesi ve sonrası ile ilgili olarak taşlar üzerinden yaşanabilecek olası bir karmaşa da ortadan kalkmıştır (Özkan, 2016:147).



Resim 2:2. Ayasofya'daki Varangian askerinin yazdığı Runik yazılar.

Kaynak: URL-5, e.t:22.02.2020

Bu özelliği göz önüne alındığında özellikle Hıristiyanlaşmadan sonra yazıya geçirilen sagalardan ya da bizatihi Hıristiyanlaştırılmayı savunup kadim Viking inançlarını lanetleyerek aktaran Adamus Bremensis gibi tarihsel kayıtlardan daha güvenilir oldukları ortaya çıkacaktır. Fakat run taşlarındaki metinlerin kısalığı ve çoğunlukla da sahip oldukları mitolojik bilgiden çok az izler taşımaları sebebiyle sagaların ve diğer tarihsel kaynakların kullanılması kaçınılmazdır (Özkan, 2018:69).

Run	Latin	Run İsmi	Anlamı	Run	Latin	Run İsmi	Anlamı
ƒ	f	fehu	sığır, sağlık, zenginlik	ǀ	i, e, y	cihvaz	porsuk ağacı
u	u	urox	öküz	ƿ	ƿ	pertho	oyun (ihtilafı)
th	th	thurisaz	dev, diken	z	z	algiz	geyik, hasırotu
a	a	ansuz	Tanrı, Odin	s	s	sowulo	güneş
r	r	raido	binmek, yolculuk	t	t	tiwaz	Tanrı Tyr
k	k	kenaz	meşale, yara	b	b	berkana	kayın ağacı
g	g	gebo	armağan	e	e	ehwaz	at
w	w	wunjo	sevme	m	m	mannaz	insan
h	h	hagalaz	yağış, dolu yağması	l	l	laguz	su
n	n	naudiz	ihtiyaç	ng	ng	inguz	tanrı Ing
i	i	isa	buz	d	d	dagaz	şafak, gün
y	y	jera	yıl, hasat	o	o	othila	atalara ait salon, mülk

Şekil 2.1. Run Alfabesi

Kaynak: Mountfort, 2012, e.t:20.02.2020

2.1.4.1. Run Alfabeti Tarihi

Runik alfabetin, gelişimi hususundaki bilgimiz kasıtlıdır. Bu konu ile ilgili bilgi edinilen kalıntılar ise daha çok mücevherler ve döneme özgü silahlardır. Kalıntıların boyutları da dikkate alınırsa bu kaynaklardan edinilen bilgiler sadece bir iki sözcükten oluşmaktadır.

Günümüze kadar ulaşan ilk runik yazıtları, yaklaşık MS 200'den kalmadır. Alfabe, aşağıdaki grafikte gösterildiği gibi 24 harf, 18 ünsüz ve 6 sesli harften oluşur (URL:McCoy, 2020):



Şekil 2.2:Fehu

Adı: Fehu, "sığır".

Okunuşu: F.

Anlamı: Servet.



Şekil 2.3:Uruz

Adı: Uruz, "yaban öküzü."

Okunuşu: U (uzun ve / veya kısa).

Anlamı: İrade gücü.



Şekil 2.4:Thurisaz

Adı: Thurisaz, "dev."

Okunuşu: Th (hem yumuşak hem de sert).

Anlamı: Tehlike, acı.



Şekil 2.5:Ansuz

Adı: Ansuz, “bir Aesir tanrısı.”

Okunuşu: A (uzun ve / veya kısa).

Anlamı: Refah, canlılık.



Şekil 2.6:Raidho

Adı: Raidho, “at sırtında yolculuk.”

Okunuşu: R.

Anlamı: Hareket, iş, büyüme.



Şekil 2.7:Kaunan

Adı: Kaunan, “ülser.”

Okunuşu: K.

Anlamı: Mortalite, ağrı.



Şekil 2.8:Gebo

Adı: Gebo, “hediye.”

Okunuşu: G.

Anlamı: Cömertlik.



Şekil 2.9:Wunjo

Adı: Wunjo, “sevinç.”
Okunuşu: W.
Anlamı: Sevinç, ecstasy.



Şekil 2.10:Hagalaz

Adı: Hagalaz, “dolu.”
Okunuşu: H.
Anlamı: Yıkım, kaos.



Şekil 2.11:Naudhiz

Adı: Naudhiz, “ihtiyaç.”
Okunuşu: N.
Anlamı: İhtiyaç, yerine getirilmemiş arzu.



Şekil 2.12:Isaz

Adı: Isaz, “buz.”
Okunuşu: Ben (uzun ve / veya kısa).
Anlamı: Bilinmiyor (rune şiirleri belirsiz ve çelişkilidir).



Şekil 2.13:Jera

Adı: Jera, “yıl.”

Okunuşu: Cermen J, modern İngilizce Y.

Anlamı: Hasat, ödül.



Şekil 2.14:Eihwaz

Adı: Eihwaz, “porsuk.”

Okunuşu: “Göz” gibi telaffuz ettim.

Anlamı: Güç, istikrar.



Şekil 2.15:Pertho

Adı: Bilinmiyor.

Okunuşu: P.

Anlamı: Bilinmiyor. (Not: Bu runenin adının “Pertho” olduğu teorisi sadece spekülasyon. Hiç kimse bilmiyor, çünkü Viking Çağı ve ortaçağ kaynakları çok belirsiz.)



Şekil 2.16:Algiz

Adı: Bilinmiyor (rune şiirleri çelişkilidir).

Okunuşu: Z.

Anlamı: Düşmanlardan korunma, sevdiğini savunma.



Şekil 2.17:Sowilo

Adı: Sowilo, “güneş.”

Okunuşu: S.

Anlamı: Başarı, teselli.



Şekil 2.18:Tiwaz

Adı: Tiwaz, “tanrı Tiwaz.”

Okunuşu: T.

Anlamı: Zafer, şeref.



Şekil 2.19:Berkanan

Adı: Berkanan, “huş.”

Okunuşu: B.

Anlamı: Doğurganlık, büyüme, yaşama.



Şekil 2.20:Ehwaz

Adı: Ehwaz, “at.”

Okunuşu: E (uzun ve / veya kısa).

Anlamı: Güven, inanç, arkadaşlık



Şekil 2.21: Mannaz

Adı: Mannaz, “adam.”

Okunuşu: M.

Anlamı: Büyütme, destek.



Şekil 2.22: Laguz

İsim: Laguz.

Okunuşu: L.

Anlamı: Biçimsizlik, kaos, potansiyel, bilinmeyen.



Şekil 2.23: Ingwaz

Adı: Ingwaz, “tanrı Ingwaz.”

Okunuşu: Ng.

Anlamı: Gübreleme, bir şeyin başlangıcı, potansiyelin gerçekleşmesi.



Şekil 2.24: Othalan

Adı: Othalan, “miras”.

Okunuşu: O (uzun ve / veya kısa).

Anlamı: Kalıtım, miras, gelenek, asalet.



Şekil 2.25:Dagaz

Adı: Dagaz, “gün.”

Okunuşu: D.

Anlamı: Umut, mutluluk.

Runik metinlerin çoğu kaya, ahşap ve metal gibi sert yüzeylerde bulunur ve bu onun açısasal şeklini açıklayabilir. Akdeniz yazılarına benzerliği nedeniyle Futhark'ın Yunan veya Etrüsk alfabesinden uyarlanmış olması muhtemeldir. En eski runik yazıtları MS 3. yüzyıldan kalma olsa da, kökeni Kuzey Avrupa'nın tarihinin çok daha derinlerine uzanabilir. Birkaç ipucu buna ışık tutabilir. En eski Futhark yazıtlarının sabit bir yazma yönü yoktur, bunun yerine MÖ 3. yüzyıldan önce çok eski Yunan veya Etrüsk alfabelerinin bir özelliği olan soldan sağa veya sağdan sola yazılabilir. Futhark çağına ilişkin diğer ipuçları Cermen dilleri tarihinden gelmektedir. Æ harfi, en eski metinlerde bile yabancıydı, çünkü ses / æ / 3. yüzyılda Cermen dillerinden kaybolmuş, ancak alfabede vardı (yani, her zaman tüm harflerin bir listesinde görünecektir). Ancak, dilsel yeniden yapılanma sonrasında, sonraki Cermen dillerinin atalarının dili olan Proto-Cermen'in sesli / æ / harfine sahip olduğu anlaşılmaktadır. Bu, harfin sesine ihtiyaç duyulduğunda yaratılmış olması gerektiği anlamına gelir, ancak geleneğe bağlı olarak artık ihtiyaç duyulmasa bile alfabede tutulur. Bir başka iç ipucu Futhark'taki ai dizisinin ses / e / dizisini temsil ettiğini gösteren yazım kuralından gelir. Bir kez daha, tarihsel dilbilim bize Proto-Cermen sesinin / ai / sesinin sonraki Cermen dillerinde ses / e / haline geldiğini söyler. Bu, kelimelerin orijinal yazımlarının Proto-Cermen dönemlerinde standartlaştırıldığı ve yazı sisteminin muhafazakar doğası nedeniyle, kelimelerin orijinal biçimlerinin, zaman içinde değişimleri yapıldıktan sonra bile korunduğu anlamına gelir. Hem iç hem de dış bu ipuçlarının tümü, Futhark'ın MÖ 1. binyılın yaratıldığı zamanı göstermektedir (URL-1).

İskandinavya'da Futhark da 9. yüzyılda gelişti. 24 harf yerine, İskandinav "Genç" yazıda 16 harf kullanılmaktaydı. Orijinal eski Futhark harflerinden dokuzu bırakıldı (g, w, æ, p, z, e, ng, d ve o) ve yeni bir tane oluşturuldu (R). Aşağıdaki gibi, Genç Futhark'ın iki ana çeşidi vardı: Danimarka ve İsveççe/ Norveççe (URL-1).



Resim 2:3. Futhark Alfabe

Kaynak: URL-1, e.t:22.02.2020

Genç Futhark'taki harflerin bu şekilde azalmasının nedeni, Eski İskandinav dilinde meydana gelen çok karmaşık fonolojik değişikliklere bağlıdır. Alfabeden çok sayıda eski harf çıkarıldığından, kalan harflerin birçoğu birden fazla sesi temsil etmek için aşırı yüklenilmiştir: th / þ / ve / ð /; / u / ve / o / için u; / k /, / g / ve / ng / için k; / i / ve / e / için i; / t / ve / d / için t; ve b / b / ve / p / için. Yeni harf R, başlangıçta eski İskandinav dilinde / er / benzeri bir ses için kullanılmış, ancak daha sonraki İskandinav dillerinde / y / olmuştur (URL-1).

2.1.4.2. Run Alfabeti Edebiyatı- Efsaneler

Edebiyat ve efsane başlığı kapsamında yerli ve yabancı literatürdeki Viking kültürü ve run alfabetinin bulunduğu içeriklere yer verilecektir.

Viking Kozmosunda Dünya-Yılan

Viking mitolojisinde yılan tasvirine sıklıkla rastlanmaktadır. Bu açıdan bakıldığında Viking mitolojisinde önemli bir yer edinen yılan tasviri, Türk mitolojisindeki gibi tali değildir. Fanilerin yaşadığı dünya olan Miðgarðr'ın tasvirinde ve tanrıların ahir zamanı olan Ragnarök'te başat bir rol sahibidir (Roux 2015:139'den akt: Masatoğlu ve Özkan, 2019: 395). Viking etkisindeki Britanya'da dahi yılan tasviri önem kazanmıştır. Örneğin, onuncu yüzyılda Cumberland'daki Gosforth Kilisesi'nin bahçesine Viking mitolojisindeki yılan betimlemelerinin işlendiği devasa bir haç dikilmiştir (Crossley-Holland 1980:208).

Vikingler düz, yassı ve dairesel bir dünyaya inanmaktadır. Bu düz, yassı ve dairesel dünyanın etrafı derin sularla kaplıdır ve bu derin sularda devasa bir yılan yatmaktadır. İskandinavya kozmogonisinde, dünyanın etrafını dolaşan bir yilandan bahsedilmektedir. Jörmungandr olarak anılan dev yılanın anlatısına geçmeden önce Vikinglerin mitlerinde yılanın başka kullanımları da vardır. Yılan imgesinin bir başka örüntüsü, karşımıza hemen öykünün başında çıkmaktadır. Viking mitolojisinin el kitabı olan ve on ikinci yüzyılda Snorri Sturluson

tarafından derlenerek yazıya geçirilen Nesir Edda'nın ilk bölümü olan Gylfaginning'te bir başka yılan daha bulunmaktadır. Daha sonra ele alacağımız yilandan çok farklı olarak Gylfaginning'teki isimsiz yılanın Viking mitleri için oldukça dikkat çekici bir yanı vardır. Gylfaginning'te, Gylfi isimli başkahraman ki kendisinden Gangleri olarak bahsedilmektedir. Gylfaginning, Gylfi'nin yönelttiği sorulara Hárr, Jafnhárr, ve Þriði isimli varlıkların verdiği cevaplardan meydana gelen mitolojik bir diyalogdur. Bu diyalogun hemen başında başkahramanı Gylfi yolunu yılanların izini takip ederek buluyor (Gylfaginning I: II). Gylfaginning'in başında Gylfi, havada tutabilecek kadar topuz çeviren bir adam görür. Bu adam ona adını sorduğunda bu kişi kendisini Gangleri olarak tanıtır. Bundan sonra Gylfi'nin artık Gangleri olarak anıldığını görüyoruz. Artık Gangleri olarak anılan Gylfi ile iki karakter birleşmiştir. Ana karakterin kişilik değiştirmesi ve geldiği yere yılan izi takip ederek gelmesi, yılanın mitteki nitelikli yeri ortaya çıkmaktadır (Masatoğlu ve Özkan, 2019: 396).

Yeryüzünde bulunan her kültürde ve her inanışta, yılan figürü iyi veya kötü bir şekilde kendine yer bulmaktadır. Yılan, bazı inanış ve mitolojilerde şifanın, yardımcı olmanın ve gücün sembolü olarak karşımıza çıkarken bazılarında ise kötülüğün, sinsiliğin ve kandırmacanın sembolü olarak ön plana çıkmaktadır. O halde yılanın zıtlıkları içinde barındıran bir varlık olduğunu ifade edebiliriz (Sivri & Akbaba, 2018:54). Dolayısıyla yılan figürü sahip olduğu anlamlarla, bazı inanış ve kültürlerde başat rol oynarken bazılarında da daha az rastlanmaktadır. Örneğin Anadolu coğrafyasında yılanla ilişkin anlatılar, kültürel bir takım özellikler barındırmaktadır ve bu anlatılar genel olarak kabul görmüş değildir. Daha çok bölgesel özelliğe sahiptir. Anadolu'da yılanla ilişkin olarak bilinen yaygın bir inanışa göre öldürülüp ağaca asılan yılan, yağmuruna yağacağına işaret olarak kabul edilmektedir. Dolayısıyla Anadolu'da yağmur duasına çıkan köylüler bu inanışı göz ardı etmez ve yılanı öldürüp ağaca asarlar (Sümer, 2016:283).

Mısır ve Yunan mitolojilerinde yılan, kabuk değiştirebilme ve kendini değiştirebilme özelliklerinden dolayı, yenilenmenin, sağlığın ve dolayısıyla şifanın sembolü olarak karşımıza çıkmaktadır. Yunan mitolojisinde tıbbın ve sağlığın Tanrısı olarak bilinen Asklepios, sağlığı sembolize eden yılanlı değnek motifiyle günümüzde hala bilinmektedir (Sümer, 2016:279).

Viking mitolojisinde başat rol oynayan yılan figürünün ismi, Jörmungandr olarak geçmektedir. Bu yılan fanilerin yaşadığı Midgard'ın etrafını çepeçevre saran denizlerde yaşamaktadır. Ancak bu yılan o kadar büyüktür ki yaşadığı sulara sığmaz ve bu yüzden de kendi kuyruğunu ısırılmaktadır (Özkan, 2019:397). Buna göre yılanın Viking mitolojisinde, her şeyden

önce gücün sembolü olarak görüldüğünü ifade edebiliriz. Çünkü yılan, insanların ötelere gitmesini önlemek üzere karaların etrafını saran denizlerde yaşamaktadır. Dolayısıyla insanlar için yılan korkutucu ve güçlü bir figür olarak orada durmaktadır. Yılanın büyüklüğü ve insanlar için korkutucu bir figür olarak konumlandırılması, onun gücü temsil ettiğini göstermektedir.

Bununla birlikte yılanın kendi kuyruğunu ısırması, yılanın gücü kadar zamanın ve mekânın döngüselliklerinin ya da başka bir ifadeyle yenilenmeyle birlikte dünyanın devamlılığının sembolü olduğunu ifade edebiliriz. Kendi kuyruğunu ısırın yılan figürü, kendini yaratmayı ifade etmektedir. Bazı resimlerde kendi kuyruğunu yiyen ejderha figürü olarak da karşımıza çıkan bu sembol, Ouroboros olarak bilinmektedir. Kendi kuyruğunu yiyen yılan sembolü antik çağlardan kalmadır ve bütünlük, sonsuzluk gibi ebedi döngüleri temsil etmektedir (Tanpolat, 2016:129). Jörmungandr ile Thor arasında geçen savaş ve sonrası, bu devamlılığı ya da döngüsellikini hatırlatmaktadır.

Mitolojiye göre kıyamet günü Ragnarök'te, bu yılanın dünyaya saldıracağı ve onu yalnızca Thor'un durdurabileceği söylenmektedir (Tanpolat, 2016:62). Jörmungandr olarak bilinen bu devasa yılan ve Thor arasında geçen savaş, Vikinglerin ahir zamanı olarak bilinen Ragnarök anlatısında geçmektedir. Anlatıya göre Ragnarök'te denizler karaya vurur ve öfkeyle etrafına saldırmaya başlayan Jörmungandr zehrini tüm sulara ve karalara saçar. Böylece tüm canlı yaşamı onun zehriyle son bulmaya başlar. Bu esnada gelip Jörmungandr ile savaşımaya başlayan Thor onu öldürür, ancak kendisi de Jörmungandr'ın saçtığı zehirle can verir (Özkan, 2019:400). Ragnarök'e göre bu zamanda Viking mitolojisinin bütün kahramanları ölecek, denizler ve karalar birbirine karışacak, ancak yaşam kalanlar sayesinde yeniden devam edecektir. Yani yaşamın devam edebilmesi için Viking mitolojisinin iki başat sembolü olan Thor ve Jörmungandr'ın ölmesi gerekmektedir. Dolayısıyla bu mitolojik öykünün ana kahramanlarından biri olan yılan, döngüsellik ve yeniden yaratımın sembolü olarak karşımıza çıkmaktadır.

Buna ek olarak, Ragnarök anlatısında Thor gibi güçlü ve dünyanın koruyucusu olan bir figürü yenmek veya öldürmek üzere yılan gibi bir figürün konumlandırılması oldukça anlamlıdır. Burada yılan önemli bir güce karşı tehlikeli ve kurnaz bir gücü temsil etmektedir (Sümer, 2016:283).

İskandinav mitolojisinde anlatılan bir başka hikâyeye göre ise yılan ve ejderha, bencilliği ve açgözlülüğü temsil etmektedir. Hikâyeye göre Hreidmarr isimli cüce kralın salonları hazine ile doludur. Bu hazineyi oğulları ile birlikte korumaktadır. Ancak oğullarından

Fafnir babasını öldürerek hazineye sahip olur. Fafnir'in bu açgözlülüğü onun lanetlenerek zehir soluyan bir ejderhaya dönüşmesine sebep olur (Tanpolat, 2016:64).

Belalı/Zahmetli HallfreQr

Şairler tanrılar arasında seçim yapma konusunda kendi duygularını da ortaya koymuşlardır. Sonatorrek'te Egill, ailesinin yok olmasına izin vererek ona ihanet eden bir aile dostu olan Odin ile olan ilişkilerini incelerken şöyle demiştir: Zafer prensi arkadaşlığı bozuncaya ve artık teklifleri hak etmeye kadar ona güvenerek büyüdüm. Bununla birlikte, daha iyi düşünürsem, Odin ona şiirsel yeteneğini ve algılama güçlerini verdi. Kralın himayesine alınması beklenen şair HallfreQr'ın, itibarı ondan önce krala ulaşır. Şairin lakabı/itibarı "*vandrxdaskald (zahmetli şair)*" olarak bilinir. HallfreQr bir defasında vaftiz hediyesi talep eder ve kral ona bir kılıç verir; karşılığında şiir talep eder ama şiirde, stanzanın/dörtlüğün her satırına 'kılıç' kelimesinin eklenmesi istenir. Sunduğu nesirde her satırda bir kerede kılıç kelimesiyle, HallfreQr cevap verir:

Tek bir kılıç kılıcı,
Bu da beni kılıç zengini yaptı.

Kılıç Njordlarını süpürmeden önce
Kılıçlarla kalın olacak.

Kılıç eksikliği olmayacak;

Üç kılıca değerim
Bir boyalı olabilirse
Bu kılıç için kın.



Resim 2:4. Norveç Kralı Olaf Haraldsson

Kaynak: URL-3, https://en.wikipedia.org/wiki/Olaf_II_of_Norway#/media/File:Olav_der_Heilige07.jpg, e.t:22.02.2020

Hikâyenin bazı versiyonlarında, Olaf hemen bir satırın 'kılıç' kelimesini içermediğine dikkat çekiyor; HallfreQr'un olgunlaşması, 'kılıç'ın başka bir çizgide iki kez meydana gelmesidir. Bu hikâyedeki, mesele stanza'nın kalitesi değil, şair ve hamisi arasındaki esprili alışveriştir.

Zahmetli/Belalı HallfreQr (c.1000) da tek gözü terk etmek konusunda isteksizliğini şu sözlerle ifade etmiştir: "*Bizim yarışımız Odin'i öven şiirler yazmaktır. İnsanlara değerli uygulamaları, atalarımı hatırlatıyorum*". Hallfred'in hamisi Olaf Tryggvason (955-9) vaftiz edildi ve HallfreQr şöyle der "Mesih'e hizmet ettiğim için nefretimi Frigg'in ilk kocasına yani Odin'e açmakta isteksizim." Öte yandan Odin'in yönetimi de şairden oldukça memnundur. Lange'nin söylediği gibi: HallfreQr'in hristiyanlığına Olaf adı verilmiştir.

Helge ve Sigrun (Marit Synnøve Vea)

Helge Hundingsbane hakkındaki İskandinav şiirinde, Helge onu kazanmak için Sigrun'un ailesiyle savaşmak zorunda kaldı, çünkü başka bir adama söz vermişti. Sigrun'un bir kalkan kızı (Valkyrie) olduğu ve Helge'nin Hunding'i öldürmesine yardım ettiği söylendi. Daha sonra, "Hogne'nin kızı Sigrun, Helge'ye süpürüldü, genç kralın elini tuttu, onu öptü ve sevgisini uyandırdı."

Ona uzun zamandır onu sevdiğini, onu takip ettiğini ve diğer kalkan kızlarıyla birlikte ona yardım ettiğini söyler. Daha sonra Sigrun'un kardeşi Dag Helge'yi öldürdüğünde Sigrun kardeşini lanetler. Helge'nin ölümünden sonra Sigrun üzerinde büyük bir mezar höyüğü inşa eder ve her gün yas tutmak için oraya gider. Bir gün Helge kendini ona gösterir ve geceyi mezar höyüğünün içinde birlikte geçirirler.



Resim 2:14. Helge ve Sigrun

Kaynak: Helge, Sigrun ile vedalaşır. (Ernest Wallcousins tarafından yapılan resim, 1883),
<https://avaldsnes.info/en/viking/kjaerlighet-og-ekteskap/>, e.t:18.05.2020

Sabah olduğunda Helge Sigrun'dan yas tutmayı bırakmasını ister, çünkü gözyaşları onun huzur bulmasını engellemektedir. Sonra Valhalla'ya gitmelidir sonrasında Sigrun onu bir daha asla görmeyeceğini anlar. Sigrun kederden öldükten kısa bir süre sonra Helge ve Sigrun'un Helge Haddingjaskate ve Kåra Halvdansdotter olarak yeniden doğdukları söylenir. Onlar da eski bir yaşamda birlikte yaşamışlardı, sonra Helge Hjørvardson og Svåva olarak adlandırılmışlardı. Yani birlikte üç aşk yaşamışlardır.

The Sea Fight-Deniz Savaşı

Kralın oğlu Solfi gibi birçok erkek aynı hissetti. Kral Audbiorn ve Kral Arnvid savaş oklarını gönderdiklerinde büyük bir grup toplandı. Bütün erkekler deniz yoluyla geldiler. İki yüz gemi, yüksek oyulmuş sivri uçları ve parlak boyları nedeniyle garip yüzme hayvanlarına benzeyen fiyortta demir attı. Uzun boyunlu ve kıvrık kuyruklu kırmızı ve altın ejderhalar vardı. Deniz atları sudan çekildi. Yeşil ve altın yılan dolandı. Deniz şahinleri uçmaya hazır forma kanatları ile oturdu. Ve tüm bu kavisli boyunlar arasında uzun, düz direkler, ilmikli yelkenleri tutarak uzun yardarlar boyunca sallandı. Başlangıç boynuzu patladığında ve yelkenleri serbest bırakıldığında, yüzlerce meraklı bayrağın yayılması gibiydi. Bazıları çizgili siyah ve sarı veya mavi ve altındı. Bazıları siyah bir kuzgunla veya üzerlerinde işlemeli bir boz ayı ile beyaz veya beyaz bir deniz şahini ile mavi veya altın bir güneş ile siyahtı.

Denize!

Denize!

Yelkenimizdeki rüzgar,

Yüzümüzdeki deniz,

Ve kavganın kokusu.

Gemi gemiyle buluştuktan sonra,

Kılıç kavgası içinde

Kral Harald yalan söyler

Deniz altındaki mağaralarda

Ve Viking güler



Resim 2:5. Florvåg Savaşı

Kaynak: Thor Lanesskog, Thornews, 2015, e.t:22.02.2020

Tekneler boyunca erkekler saatlerce savaştılar. Bazı yerlerde kablolar kesilmiş ve tekneler birbirinden kopmuştu. Gemiler savaşıyorlar. Tekneler battı, birçok adam öldü, bazıları gemilerinden kaçtı ve sonunda Kral Harald savaşı kazanmıştı. Böylece Kral Arnvid'in ülkesi ve Kral Audbiorn'un ülkesi vardı. Birçok erkek yemin etti ve onun arkadaşı oldu. Bütün insanlar onun harika savaşlarından bahsediyordu.

Bride Thor (Marit Synnøve Vea)

Gelin ve damadın, muhtemelen en iyi süslerinde giyindiklerinin ötesinde özel düğün kıyafetleri olduğuna dair bir kanıt yoktur. İstisna, gelinin başında “gelin keten” giymiş olması olabilir. Thrymskviða'da, Freya'nın devle “evlenmek” için Thryms çiftliğine gitmesinden önce gök gürültüsü tanrısı Thor'un güzel kıyafetler giydiğini ve bir gelin keten giydiğini duyuyoruz. Brudlaup içmek için masaya oturduklarında Thrym, “gelini” öpmek için perdeyi kaldırır. Gelin çarşaflarının yüzü kapladığını varsayabiliriz. Eğer olmasaydı, dev “gelin” in yanlış kişi ve yanlış cinsiyet olduğunu keşfederdi.



Resim 2:16. Thor and Freya

Kaynak: Thor, Freya ile evlendiğini düşünen dev Thrym'i “evlendirmek” için güzel kıyafetler ve bir gelin keteniyle giyinmiş. Bu Thor'un çekiç Mjörnir'i yeniden kazanmak için yapması gereken bir şey .. (İllüstrasyon: Carl Larsson) <https://avaldsnes.info/en/viking/kjaerlighet-og-ekteskap/>, e.t:17.05.2020

Gelin perdesini Thor'a bağlarız,
Güçlü Brisings'in kolyesini taşımasına izin verin;
Etrafındaki anahtarlar çingirak olsun,
Ve dizlerinin altına kadın elbisesi asın;
Göğsünün üzerinde mücevherler genişken,
Ve kafasını taçlandırmak için güzel bir şapka. ”
Thrym, perdenin altına baktı, öpmeye özlem duyduğu için,
Ama geri koridorun uzunluğunu atladı.
Freyja'nın gözleri neden bu kadar korkuyor?
Ateş, methinks, gözlerinden yanıyor.

King Harald's Wedding/Kral Harald'ın Düğünü

Harald Gyda'ya evlenme teklif eder. Gyda, Harald Fairhair ile Norveç'i bir krallıkta birleştirmeden evlenmeyi reddeder (Resim Knut Berg Lien, 827-1908).



Resim 2:17. Kral Harald ve Gdya

Kaynak: Knut Berg Lien, 827-1908, <https://avaldsnes.info/en/viking/kjaerlighet-og-ekteskap/>, e.t:17.05.2020

Kral Harald'ın bu kadar çok savaşa katılması on yıl almıştı. Ve tüm bu süre boyunca saçlarını kesmemiş veya taramamıştı. Şimdi bir gün bir earl'in evinde ziyafet çekiyordu. Birçok insan oradaydı. "Nasıl, arkadaşlar?", dedi Harald. "Yeminimi tuttum mu?" Arkadaşları şöyle cevap verdi: "Yeminini tuttun. Tüm Norveç'te senden başka kral yok." "Sonra sanırım saçımı

keseceğim," diye güldü kral. Böylece gitti ve banyo yaptı ve taze kıyafetler giydi. Sonra earl saçını ve sakalını kesti ve onları taradı ve kafasına altın bir bant koydu. Sonra ona baktı ve şöyle dedi: "Güzel, pürüzsüz ve sarı." Ve tüm insanlar kralın saçlarının güzelliğini merak etti. "Sana yeni bir isim vereceğim," dedi earl. "Artık Shockhead olarak adlandırılmayacaksınız. Harald Hairfair olarak adlandırılacaksınız." "Bu iyi bir isim," diye bağırdı herkes. Sonra Harald şöyle dedi: "Ama şimdi yapacak başka bir şeyim daha var Guthorm, Gyda'ya on yıl önce verdiğiniz mesajı hatırlatacağım" Guthorm gitti ve bu cevabı Gyda'dan geri getirir cevap şöyledir: "Tüm Norveç'in kralıyla evleneceğim." Düğün zamanı geldiğinde Harald ülke çapında Gyda'nın babası Eric'in evine gitti. Birçok adam onu takip etti. Hepsi zengin kadife ve altın renginde giyinmişlerdi. Üç gece Eric'in evinde şölen yaptılar. Ertesi gece Gyda kadınlarıyla birlikte bankta oturdu. Uzun bir beyaz keten peçe yüzünü ve başını kapladı ve yere asıldı. Mead-horns getirildikten sonra Eric, yüksek sandalyesinden ayağa kalktı ve Kral Harald'ın önünde durdu. "Şimdi Gyda ile evlenir misin?" diye sordu. Evet, "dedi." Yeterince bekledim. "Sonra yüksek koltuğundan inip Eric tarafından durdu. Koridorda yürüdüler. Onlardan önce mum taşıyan thrall'ları yürüdüler. Arkasında birçok Kral Harald'ın büyük küpelerini gezdiler. Üç kez salonun etrafında yürüdüler, üçüncü kez çapraz tezgahdan önce durdular. Kral Harald ve Eric, çapraz bankın bulunduğu platforma adım attılar.

Eric, Harald'a kutsal bir çekiç verdi ve Thor'un çekici gibiydi. Harald Gyda'nın kucağında şöyle dedi: "Thor'un bu kutsal çekişiyle, Norveç Kralı Harald, Gyda seni karım olarak alıyorum."

Frey ve Gerd (Marit Synnøve Vea)

Doğurganlık tanrılarında Frey, dünyaya bakan Odin'in yüksek koltuğuna oturdu. Kuzeye doğru gördüğü en güzel kadını gördü. Bu kız dağ devi Gyde'nin kızı Gerd'di. Gerd kollarını kaldırdığında, bütün gökyüzü parladı (kuzey ışıkları bu şekilde yaratıldı). Frey derinden aşık oldu; konuşamadı, uyuyamadı ya da yiyemedi. Hüzünle doluydu ve sadece onu alamazsa ölmek istiyordu. Bu nedenle Frey'in arkadaşı Skirnir, Frey'in adına ona teklif etmesi için Gerd'e gönderildi. Skirnir sonunda Gyde'nin evine gelir ve burada Gerd'i ikna etmeye çalışır. Gylfaginning'teki versiyon sadece Skirnir'in görevinde başarılı olduğunu belirtirken, Skirnismol'ünki de Skirnir'in görevi nasıl başardığını açıklamaktadır. Mitin bu versiyonunda Skirnir, Gerd'in Frey'e olan sevgisini değerli hediyelerle, önce 11 altın elma ile ve daha sonra Odin'e ait (muhtemelen Draupnir) sihirli bir altın yüzükle satın almaya çalışır. Gerd, Skirnir'e

babasının evinde yeterli altın olduğunu söyleyerek hediyeleri reddeder. Gylfaginning 'de, tanrı daha sonra kız için Skirnir'i gönderir ve ona çabası için bir ödül vaat eder. Öte yandan, Şiirsel Edda'nın Skirnismol'unda, Skirnir efendisi için kızı kendi woo etmeye gönüllü olur. Her iki kaynakta da Skirnir, Freyr'den bir at ve bir kılıç ister. Hem at hem de Freyr'in Skirnir'e verdiği kılıç büyümlü nesnelere, çünkü birincisi büyümlü alevlerden geçebilirken, ikincisi değerli bir kahraman tarafından kullanıldığında kendi başına savaşacaktı.



Resim 2:18. Freyr Sihirli Kılıç

Kaynak: URL-11, e.t:22.02.2020

Hediyelerin Gerd'yi Freyr'i sevmeye ikna etmeyeceğini gören Skirnir stratejisini değiştirir ve bunun yerine tehditleri kullanmaya başlar. Gerd'i öldürmek ve ona çeşitli lanetler yerleştirmek için Freyr'in sihirli kılıcını kullanma sözü de dahil olmak üzere uzun bir tehdit listesi sıralar. Nihayet Gerd, dokuz gün sonra Barri adında bir ormanda Freyr ile buluşmayı kabul eder. Çok fazla yargılama ve sıkıntıdan sonra sonunda onunla evlenmeye razı oldu. Dokuz gece geçtikten sonra Gerd'in kendisine gelmesi konusunda anlaşılır. Beklerken Frey şöyle şikâyet etti:



Resim 2:19. Freyr'in Sevgisi

Kaynak: W.G. Collingwood, 1908'den akt: URL-10, e.t:22.02.2020

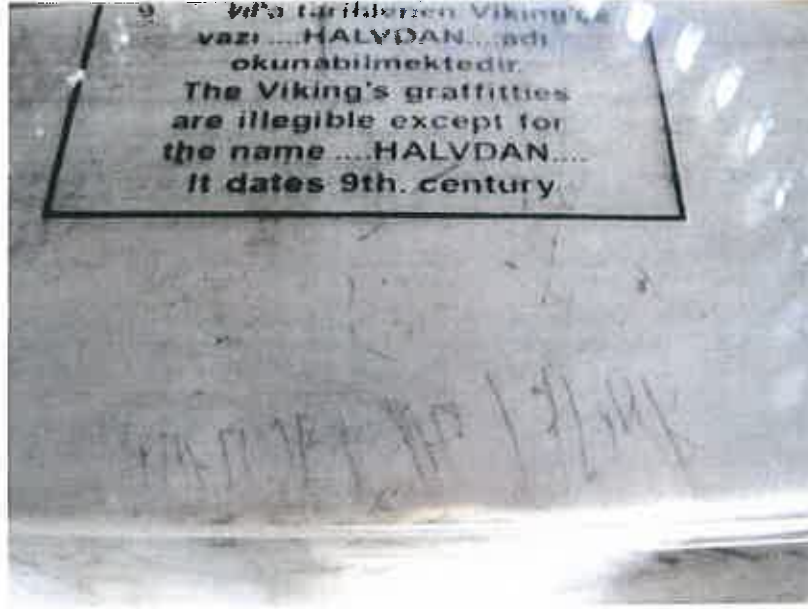
Uzun bir gecedir
İki daha da kötü
Üçünü nasıl yönetebilirim?
Genellikle bir ay
Bana daha kısa görünüyordu
Bu gecenin yarısından daha fazla gelini olmadan (Skirnismál)

2.1.5. Kaynaklar

İskandinav mitolojisi 2 ana kaynaktan oluşmaktadır. Nazım Edda olarak bilinen ilk kaynak; dağınık fakat birbirleriyle bağlantısı bulunan, kısa ve orta uzunluktaki şiirlerin derlenmesiyle ortaya çıkmıştır. Nesir Edda'ya ise ilkel ve antropolojik bir bakış açısıyla, gözlemlere dayalı bir giriş yazılmıştır. İnsanların ilk çağlarda evrenin nasıl oluştuğunu, nasıl bir düzene sahip olduğu ve bu düzenin kimin tarafından yönetildiğine dair fikirlerini içermiştir.

Vikinglerin gündelik hayatı, inanç biçimleri, mitolojileri, denizcilik ile ilişkileri, barınma, yeme, içme, düğün ve ölüm ritüelleri gibi yaşam pratiklerine ilişkin bilgi veren temel kaynakları 3 ana başlıkta toplayabiliriz:

- Yazılı kaynaklar,
- Arkeolojik kaynaklar,
- İkonografik kaynaklar.



Resim 2:20. Ayasofya'daki Runik yazı. Muhtemelen İstanbul'da bulunan bir Varangian askeri

Kaynak: Ayasofya'daki bir ayın sırasında bu yazıyı mermerin üzerine kazıdı. "Halfdan buradaydı" yazmaktadır. (URL-6), e.t:20.02.2020

2.1.5.1. Yazılı Kaynaklar

İskandinavlara ait yazılı kaynakları, ikiye ayırmak mümkündür. Bunların birincisi, İskandinavların kendilerine ait kaynaklardan, ikincisi ise yabancı kaynaklardan oluşmaktadır. Özellikle Viking dönemine ait İskandinav kaynaklar oldukça azdır. Vikinglerin kendilerinin yazdığı ve kendi dillerinde yazdıkları bilinen runik yazıtlar, bu döneme ilişkin tek kaynaktır. Bu sebeple Viking çağının yazılı tarihi başlıca yabancı kaynaklara ve çoğunlukla 1200 ile 1400 yılları arasında yazılmış anlatım geleneğine -sagalara- dayanmaktadır (Özbey, 2015:16).



Resim 2:21. Öland (İsveç) adasında Karlevi Runik kitabesi

Kaynak: Holman, 2003, e.t:21.02.2020

İskandinav mitleri hakkındaki yazılı kaynaklar, üç esere dayanmaktadır. Bunlardan ilki birbiriyle bağlantılı ama dağınık metinlerden ve kısa şiirlerden oluşan Nazım Edda'dır. İkinci büyük kaynak Snorri Sturluson'un M.S. 1220'de derlediği Nesir Edda adlı eserdir. İskandinav mitleri hakkındaki ana kaynaklardan üçüncüsü, Skald Şiirleri diye bilinen, saray şairleri tarafından kaleme alınmış şiirlerdir (Page, 2013:74).

2.1.5.2.Arkeolojik Kaynaklar

Arkeolojik kaynakları; anıtlar, eserler ve çoğunlukla da kazılarda elde edilen bulgular oluşturur. Boyutlarından dolayı oldukça çarpıcı olan Danimarka manzarasındaki antik anıtlar kültürel hayat, inanış ve politik güç bakımından görülebilir bir kanıt sunmaktadır. 10.yüzyılda Harald Bluetooth tarafından yaptırılan Danimarka, Jelling'deki anıtlar bu kategorinin en önemlilerindedir.



Resim 2:22. Rök runik kitabesi

Kaynak: <http://viking.archeuropo.info/index.php?page=the-roek-runestone-2>, e.t:11.04.2020

Viking gemisine ait en temel bilgiler, arkeolojik kazılarda çıkarılan buluntulardan elde edilmektedir. Kazılardan elde edilen silah, günlük kullanılan materyaller, aletler ve kıymetli eşyalar, geminin günlük hayat rutini hakkında bilgi edinmemizi sağlamaktadır. Bununla birlikte yine bu kazılardan elde edilen gemi kalıntıları ise Viking gemisinin yapısı, şekli ve inşa niteliklerine ilişkin temel bilgileri sağlamaktadır. Bu gemi buluntularının başında Gokstad, Oseberg, Tune ve Skuldev gemileri gelmektedir (Özbey, 2015:26).

2.1.5.3. İkonografik Kaynaklar

İkonografi, sanat tarihinin, sanat yapıtlarının biçimlerinden ziyade konuları ve anlamlarıyla ilgilenen dalını ifade etmektedir (Coşkun, 2015:8). Bir başka ifadeyle ikonografi, herhangi bir döneme ait sanatsal yapıtların ya da kalıntılarının, biçimsel özelliklerinin yanı sıra sahip olduğu biçim, form, görüntü, resim ve oymalarla ne anlama geldiğini incelemektedir. Sanat yapıtlarının ya da tarihi kalıntılarının, ruhunu okumaya ve anlamaya çalışmaktadır. Böylece buluntular üzerindeki şekiller, biçimler ve semboller anlam kazanmakta, ilgili döneme ilişkin

birtakım sorular cevabını bulmaktadır. Madeni paralar, sikkeler, tekstil ürünleri, haritalar, çanak ve çömlekler gibi buluntular ikonografik kaynaklar arasında sayılabilir.

Bu çerçevede, o döneme ilişkin sembollerini barındıran madeni paralar ve tekstil ürünleri, Viking çağına ait ikonografik kaynakların başında tekstil gelmektedir (Özbey, 2015:24).

Viking Çağına ait resimsel tasvirler içeren goblen, Fransa Normandiya'da bulunmuştur. 70 metre uzunluğa ve 50 cm genişliğe sahip olan goblenin, I. William'ın eşi Matilda ve yardımcıları tarafından yapıldığı veya William'ın akrabası Rahip Odo tarafından Hasting savaşından sonra William'ın İngiltere tahtını almasıyla yapıldığı söylenmektedir.

Gotland Resimli Taşları, ikonografik kaynaklar hususunda referans sağlayan önemli materyallerdendir. Buldukları yer, amaçları ve görünüşleri bakımından farklılıklar gösteren bu taşlar, İsveç'te bulunmaktadır. Demir ve Viking Çağına ilişkin bilgiler içeren bu taşlar, 400-600 yılları arasında yapılmıştır. Üst kenarları balta şeklinde olan taşlar düz bir formda yapılmıştır.

2.2. İskandinav Mitolojisi

Mitolojiler toplumların kültürel değerlerini içinde barındıran bir bilim olmasıyla beraber, geçmişten günümüze sosyal hayatın içerisinde yer alan ve mitolojilerde geçen karakterler, isimler, yer adları, canavarlar hem gerçek anlamları hem de benzetmeler ile edebiyat, müzik, sinema, resim gibi sanat dallarının birçoğunda kendini göstermiştir (Yılmaz, 2005'den akt: Yayan ve Güneysu, 2017:103).

Tabiatla mücadele, İskandinav mitolojisinde anlatılan hikâyelerin temelini oluşturmaktadır. İnsanların zorlu doğa şartları karşısında verdikleri mücadele ile birlikte doğüstü güçleri olan varlıklar ve canavarlar mitolojinin ana karakterleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Kahramanların ve canavarların karşılıklı mücadeleleri, mitolojinin ruhunu yansıtmaktadır.

Günümüzde İskandinav mitolojisine olan eğilimin sebebi, hayal dünyasıyla bir araya getirilmiş, eğlenceli öğelerle süslenmiş olmasıdır. Öte yandan İskandinav mitolojisinde öğretici ya da emreden öğelerden bahsedilemez. Yine İskandinav mitolojisinin, inanç veya bireyin yaşamını yönlendirme üzerine amaçları bulunmamaktadır. Ayrıca genel yargı, insanların kaderlerini değiştiremeyecekleri dolayısıyla kaderlerini sorgulamamaları ya da isyan etmemeleri gerektiği yönündedir (Ingemann, 2016:22).

Çok tanrılı inanışların İskandinav mitolojisinde de geçerliliği bilinse de mitoloji kapsamında tanrılardan ölümsüz olarak bahsedilir. Mitolojiye göre tanruların ölümsüzlüğü İdunn'un yenecek altın elmalarıyla mümkün olmaktadır. Bu durum kaynaklarda şu şekilde ifade edilir: yaşlılık için ilaç bulunmasaydı, şüphesiz herkes iradesiz, sağır, dişsiz, güçsüz ve kör olurdu. İdunn'un elmaları gençlik iksiri olarak kabul edilmekteydi. Nitekim yaşlılığın yaklaştığını algılayan tanrılar doğrudan İdunn'a gitmekteydi. İsteyenlere de İdunn elmalarından vermekteydi. Elmayı yiyen tanrılar anında gençleşmekte, güzelleşmekte, güçlenmektedir (Baldwin, 2014:129).

2.2.1. İskandinav Tanrı ve Tanrıçaları

Aesir ve Vanir isimli iki aile, İskandinav panteonunu oluşturan ailelerdir. Aesir gök Tanrılarında, Vanir ise bereket Tanrılarında oluşmaktadır.

İki tanrı topluluğu İskandinav mitolojisine hâkim olmuştur. Bunlar, Vanir (tekil hali Vanr) ve Aesir (tekil hali Áss) isimlerini almıştır. Germence bir kelimedenden türetilen Áss, tanrı anlamını taşımıştır. Vanr ise; Latince'de Aşk Tanrıçası olarak adlandırılan Venüs ve eski İskandinav dillerinde yaygın olan dost kelimesiyle ilişkilendirilerek kullanılmıştır. Bunun başlıca nedeni ise insanoğluna elinden geldiğince hayırda bulunmaya çalışan Vanir tanrılarının etkisi olmuştur (Sturluson, 2018:251).

2.2.1.1. Aesir

Yunan tanrılarında on ikili sisteme benzer bir yapıyı Vikinglerde de görmekteyiz. Æsir olarak bilinen tanrılar meclisinin on iki üyesi vardır, tek tanrıça olan üye Freyja; on üçüncü üyedir ve nadiren kabul görmektedir. Viking mitolojisinin ilk panteonu olan Æsir'in her bir üyesine Ás denir ve bu topluluk tanrısal güçleriyle insanları, dünyaları ve yaşananları yönetir. Tanrıçaların bir araya geldiği Ásynjur'un ise yirmiden fazla üyesi vardır, *Nesir Edda*'da sayılan on dört tanesine rastlanmıştır (Lindow, 2001:49).

Aesir, baş Tanrı Odin ve onun çocuklarının hâkim unsur olarak yer aldığı Tanrılar topluluğunu ifade etmektedir (Page, 2013:123). Aesir topluluğu bilinen tanrı ve tanrıçalarından bahsedilecektir.



Şekil 2.26. Aesir Tanrıları

Odin: Tek gözlü tanrı, tanrıların babası, bilgelik, şiir, büyü, savaş ve ölüm tanrısıdır. Birçok mitte Odin başrolü oynamaktadır. Buna yaratılış miti, Aesir ve Vanir Savaşı, Balder'in Ölümü, ve Ragnarok (kıyamet günü) da dahildir. Odin, Aesir tanrılarının başıdır. Odin bazen Alfodr, "tanrıların başı" olarak anılmaktadır. Odin'in Aesir'deki karısı Frigg'dir. Thor, Vali ve Tyr Odin'in oğullarıdır. Odin'in başka birçok karısı ve çocuğu vardır. Odin'in Hugin ve Munin adlı iki kuzgunu vardır ve bunlar Odin'e haber taşımaktadır. Odin, yiyeceğini Geri ve Freki adlı iki kurtta vermektedir. Kutsal içecek olan mead, Odin'in tek ihtiyacıdır. Odin'in sekiz ayaklı Sleipnir adlı bir de atı vardır (Page, 2013:124-147).

Thor: Savaşçı Thor veya Aesir'in Thor'u olarak bilinmektedir. Gücünü sahip olduğu üç değerli eşyadan aldığı bilinmektedir. Bu eşyalar; demirden eldivenleri, bu eldivenlerin hükmettiği Mjöllnir denilen çekiç ve ona devasa bir güç veren güç kemeridir. İzlanda ve Norveç'in fiyortlarında yaşayan Vikinglerin, canavar ve dev savaşçısı olarak anılmıştır. Devlerle ve trollerle savaşmıştır (Sturluson, 2018:74).

Loki: Loki, yarı tanrı, yarı iblis olan karmaşık bir simadır. Sagalarda Loki, atılgan, hazırcevap, kurnaz ve Thor'u bir yandan kollayan, diğer yandan onunla dalga geçen bir şahsiyet olarak karşımıza çıkmaktadır. O, verdiği kararlar her zaman akıllıca olmayan, hilebaz birisi olarak betimlenir. İdunn'un elmalarıyla ilgili mitte ise tanrılara ihanet ettiği için onların

katındaki konumunu ancak ölüm tehditlerine boyun eğerek kurtarabilen birisi olarak anlatılmaktadır (Page, 2013:172).

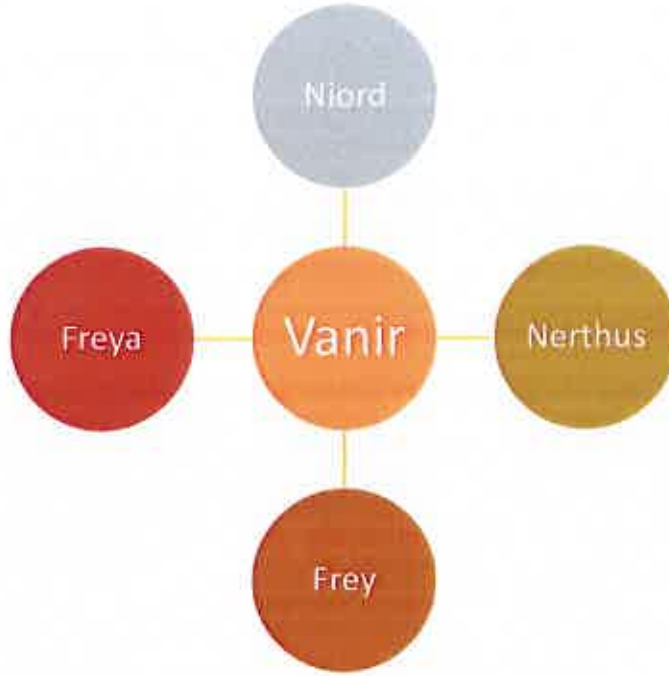
Baldr: Odin ve Frigg'in oğullarıdır. O, tanrıların en yakışıklı ve sevilenidir. Baldr mitleri yüzyıllarca söylenegelmiştir. Baldr'ın adının İskandinav mitlerinde sıkça geçmesine rağmen bu tanrının kişisel özellikleri aslında pek fazla bilinmemektedir. Baldr'ın beyaz tenli, mülayim, akıllı, tatlı dilli, merhametli olduğu kadar Odin'in oğlu ve tanrıların en iyisi olduğu da söylemektedir. Ama yine de nispeten silik bir tanrıdır. Oğlu Forseti'nin bütün ihtilafların çözüme kavuşturulduğu büyük mahkeme salonu Glitnir'i yönetmesinden hareketle, Baldr'ın bir tür yasa tanrısı olduğu söylenebilir. Öte yandan babanın vereceği hükmün, ne olursa olsun geçerli sayılmayacağını da itiraf eder. Baldr bir tür savaş tanrısı da olabilir zira adı savaşta ölen savaşçılar için okunan dualarda yer alan kening'lerde anılmaktadır (Page, 2013:171).

Heimdall: Bifrost adını taşıyan Gökkuşağı Köprüsü'nün nöbetçisi ve şafak tanrısı olarak bilinmiştir. Heimdall'ın duyu gücü çok kuvvetli olduğu için kilometrelerce ötedeki sesleri algılayabilir. Bu yüzden de Aesir'i düşmanlarına karşı koruma ve gözetleme görevi vardır. Bununla birlikte, son savaşın vakti geldiğinde tanrıları haberdar edip bir araya getirmek için, Giallarhorn Borusu'nu çalmakla görevlendirilmiştir. Bu savaşta Loki'ye karşı büyük mücadele göstererek rakibini alt eden Heimdall, aldığı yara sonucunda savaş alanında hayatını yitirmiştir.

Tyr: Tanrıların en cesuru olarak bilinen Tyr, savaş ve gökyüzü tanrısıdır. Bununla birlikte adaletin ve adil davranmanın sembolü olarak da görülmüştür. Bu özellikleriyle bir dönem Tyr'ın Odin'den bile daha önemli bir Tanrı olarak görüldüğü düşünülmektedir. Hakkında fazla bilgi olmayan Tyr, bazı kaynaklarda Odin'in bazı kaynaklarda ise dev Hymir'in oğlu olarak geçmektedir. Tyr, korkunç kurt Fenrir'in ağzına elini sokma cesaretini gösterebilen tek tanrıdır. Kurt Fenrir, dişi bir devin Loki'den olma canavar çocuklarından birisidir.

2.2.1.2. Vanir

İskandinav mitolojisindeki bir diğer Tanrı ailesi Vanir'di. Bugün bu Tanrılardan sadece Niord ve karısı Nerthus ile bunların çocukları Frey ve Freya tanınmaktadır. Yaşadıkları yere Vanaheim denmektedir (Rosenberg, 2003:336). Bu çerçevede, günümüzde bilinen Vanir tanrı ve tanrıçalarından bahsedilecektir.



Şekil 2.27. Vanir Tanrı-Tanrıçaları

Niord: Niord, denizcilik, balıkçılık ve bolluk Tanrısıdır. Noatun denilen bir koy veya limanda yaşamaktadır. Bu yerin aynı zamanda deniz yolcularının öldükten sonra gittikleri, okyanus tabanında bulunan bir salon olduğu ileri sürülmektedir (Mountfort, 2012:194). Niord, bu nitelikleriyle Yunan mitolojisindeki deniz Tanrısı Poseidon'a çok benzemektedir. Nitekim onun da sarayı denizin dibinde idi (Eliade, 2003:248). Niord, önce dişi bir dev olan Skadi ile sonrasında da Nerthus ile evlenmiştir (Sturluson, 2018:37).

Frey ve Freya: Frey, Nors mitolojisinin en büyük tanrılarında birisidir. Frey'in isminin anlamı 'lord', kız kardeşi Freya'nın isminin anlamı ise 'leydi' idi. Frey, güneşin, yağmurun ve hasatın tanrısıdır. O, herkese zenginlik ve bereket getiren bir tanrıdır (Page, 2013:108). Vanir tanrısı Njord'un oğlu olan Frey, aynı zamanda Aesir – Vanir savaşından sonra Asgard'da yaşayan tutsaklardandır. Evi Alfheim olan Frey bazen Elflerin tanrısı olarak bilinirdi (Daly, 2010:31). Frey'in kız kardeşi Freya ise aşk ve bereket tanrıçasıdır. O da Vanir tanrısı Njord'ın kızıdır. Freya da Aesir – Vanir savaşından sonra babası ve erkek kardeşi ile birlikte Asgard'a gelmiştir. Gizemli karakter Od ile evlidir. Freya'nın yeryüzünde dolaşıp altına dönüşen gözyaşları dökerek Od'u aradığı söylenir. Freya ve Od'un mücevher anlamına gelen Hnossa adlı bir kızları vardır (Karagöz, 2014:134).

Nerthus: Nerthus, bir İskandinav Tanrısı olarak bilinmesinin yanı sıra bu Tanrıya Frizya'da bir adada da tapıldığı bilinmektedir. Deniz Tanrısı olması hasebiyle suçlular, onun adına denizde boğularak kurban edilirdi (Mountfort, 2012:194).

2.3. İskandinav Mitlerinin Kaynakları

Vikinglerin mitolojik kaynağı olarak iki çeşit Edda'dan bahsedilmektedir. Bunlar Manzum ve Nesir Eddalardır. Öte yandan Edda'nın kelime karşılığı tartışma konusudur. Nitekim halen ortak bir kanıya varılamamıştır. Yaygın olarak bahsedilen Edda kuramlarına göre bir bölüm şiir olduğunu kabul etmektedir. Bugün Norse lisanına yakın olan İzlanda lisanında şiir “*óðr*” olarak kabul edilmektedir. Bir başka Edda kuramına göre ise bu kavram, Edda'ların derleyicisi Sturluson'un yaşadığı Oddi kentiyle ilişkilendirilmektedir. Sonuncu kurama göre ise Edda kavramı ana, anne, kadın anlamına gelmektedir (Hagen, 1904:127'den akt: Özkan, 2018:68).

2.3.1. Nazım Edda

Nazım Edda'lar 13. yüzyılda yazılan Codex Regius İzlanda dilindeki el yazmalı anonim eserin manzumeler serisi olarak Viking mitolojisinde köklü geçmişe sahiptir. Ancak Edda'ların derleyicisi Snorri, bahsettiği Nesir Edda'lar da Manzum Edda'lar görülmekle birlikte, Manzum Edda'ların Nesir Edda'lardan önce oluşturulduğu bilinirken Nesir Edda'lardan sonra keşfedilebilmiştir. Günümüzdeki en köklü geçmişi olan eser 13.yy'a ait olmakla birlikte eserde bahsedilen tarihi olaylar ve mekanlar ele alındığında bunların kronolojik anlamda azami olarak ancak 9. ve 10.yy'a kadar uzanabildiği görülmektedir. Öte yandan henüz kanıtlanamayan sav ise, Manzum Edda'nın Oddi kentinde 12. yy'da yaşamış rahip Bilge Sæmundur Sigfússon'a ait olduğudur (Aðalsteinsson, 1994:120).

2.3.2. Nesir Edda

Nesir Edda Manzum Edda'dan daha genç olmakla birlikte birtakım eserlerde Genç Edda şeklinde adlandırılmaktadır. Öte yandan Nesir Edda, üç bölümden meydana gelmektedir. Bunlar; Gylfaginning, Skáldskaparmál ve Háttatal 'dır. Bu bölümler şimdiye dek pek çok kez İngilizce haricinde bazı yerel dillere de tercüme edilmiştir. Ancak en azından günümüzde Nesir Edda anonim kabul edilmektedir. Yaygın olarak Sturluson'un eseri olarak bahsedilse de esasen

Viking insanların ortak miraslarıdır. Üç bölümün oluşturduğu Nesir Edda, temelde Skaldlara yazılmış Mitoloji el kitabı niteliğindedir (Andrén, 2005:106).

2.4. Viking Mitolojisi ve Temelleri

Germen ailesinin uzak ve tanımayan bir üyesi olan Vikingler, İskandinavya'da yaşarlar. Ortaçağ boyunca Avrupa'ya korku saldıkları bilinen Vikingler, Germen ailesinin Kuzey Germenler olarak bilinen koluna mensupturlar. Vikinglerin Avrupa üzerinde baskısı arttıkça, Avrupalılar Vikinglerin inanç sistemini, edebiyatını, yaşam tarzını ve mitolojisini incelemiş ve bu konularda eserler üretmişlerdir. Nitekim bu araştırmalar neticesinde Avrupalılar, Viking inanç sisteminin temellerini oluşturan Viking mitolojisinin, Vikinglerin askeri ve politik sistemlerinin temelini oluşturduğunu ileri sürmüştür. Hristiyanlık İskandinavya'ya ulaşana kadar Vikinglerin inanç sistemi varlığını korumuştur. Ancak bölgenin Hristiyanlaşması ile bu yerleşik inanç sistemi ve bu inanca ait ritüeller ortadan kalkmış, zamanla sadece tarihe ait birer folklorik özellik olarak anılmaya başlanmıştır. Bununla birlikte, Vikinglere ait mitolojik hikâyeler ve Viking edebiyatı varlığını korumuştur. Günümüzde hala Viking mitolojisi ve edebiyatı, İskandinav anlatısında önemli bir yer tutmaktadır. Bu çerçevede bu mitolojiye ait olan Tanrılar, doğaüstü varlıklar, insanlar ve bunların birbirleriyle ilişkisi İskandinav edebiyatı içerisinde anlatılmaktadır (Özkan, 2018:67).

Viking mitolojisinde de diğer birçok mitoloji anlatısında olduğu gibi doğa olayları mitolojik öykülerle yakından ilişkilidir. Bu mitolojik öykülerde, çoğu doğa olayı o güce sahip Tanrı'nın öfkelerini, gazabını, sevincini ya da lütfunu insanlara gösterme biçimi olarak anlatılmaktadır. Örneğin Yunan mitolojisinde denizlerin efendisi olarak bilinen Poseidon, deniz, akarsu ve nehirlere hükmetmektedir. Dalgaları yöneten Poseidon, büyük dalgalar ve fırtınalar yaratabilir, kıyılardaki kayaları parçalayabilir. Mitolojik anlatılarda, denizde fırtınaya yakalanan denizciler, fırtınayı Poseidon'un öfkeleri olarak değerlendirir. Viking mitolojisinde de benzeri şekilde doğa olayları, çeşitli tanrılar ile ilişkilendirilmektedir. Belirli güçlerle doğayı ve dünyayı kontrol eden Tanrı ve Tanrıçalar, bazen birbirleriyle savaşır ve bu savaşlar çeşitli doğa olaylarına sebep olur. Bu doğa olaylarını Tanrı ve Tanrıçaların gazabı olarak nitelendiren Vikinglerin gözünde, tecrübe edilen savaşlar ve felaketler ilahi bir niteliğe büründürülür. Böylece anlamakta güçlük çekilen doğa olayları ve günümüz insanına normal gelebilecek olaylar, mitolojik bir nedenselliğe bağlanır. Viking mitolojisi başta Germen ve Slav mitolojileri

olmak üzere birçok Hint-Avrupa kökenli halkların mitolojileriyle karşılaştırılmış ve kökenleri araştırılmıştır (Puhvel, 1989:189; Mallory, 2005:128; Lindow, 2001: 29; Rudolf, 2007:85).

2.4.1. Doğaüstü Varlıklar

Birçok mitolojide olduğu gibi İskandinav mitolojisinde de tam olarak bir yere oturtulmayan doğaüstü varlıklar bulunmaktadır. Bu varlıkların kim oldukları ve mitolojideki yerleriyle alakalı bilgileri Voluspa, Havamal ve Alvismal adlı eddik şiirler ile Snorri'nin Nesir Edda'sındaki Skaldskaparmal adlı bölümden almaktayız. Bunlar cüceler, elfler, nomlar, valkyrieler, koruyucu ruhlar olarak sınıflandırılmaktadır (Yavaş, 2018:4).

2.4.2. Kozmos

Kozmosta nesnelere konumlandırılmasıyla ilgili iki farklı yaklaşım bulunmaktadır. Bunlardan birincisine göre kozmos yatay şekilde tasavvur edilmektedir. Snorri'nin, Nesir Edda'sında naklettiği bu düşünceye göre, varlıklar iç içe geçmiş halkalar halindedir. En dış halka, devler ile canavarların yaşadığı Utgard (İng. outer yard) yani dış dünyadır. Utgard'ın bir iç bölümünde Midgard (İng. middle yard) denilen, Tanrılar, insanlar, cüceler ve elflerin yaşadığı orta dünya yer alır. Midgard, geniş okyanus ile çevrili olduğundan Utgard ile birbirinden ayrılmaktadır. Orta dünyadaki varlıkların her biri farklı bölgede hüküm sürmektedir. Cüceler, Nidavellir denilen kuzey bölümünde yaşarken, siyah elfler onun bitişiğindeki Svartalfheim denilen yerde yaşamaktadır. İnsanların yaşadığı yerle ilgili ise net bir tanımlama bulunmamaktadır. Orta dünyanın da iç bölümünde "iç dünya" diye ifade edebileceğimiz bir bölüm vardır. Burada Asgard ve Vanaheim bulunmakta ve en merkezde Yggdrasil denen ağaç yer almaktadır (Wolf, 2004:149). Bu bölgede her bir Tanrının özel bir sarayı veya benzeri bir mekânı bulunmaktadır (Page, 2013:104).

2.5. Viking Mitolojisi Motif ve Semboller



Fek bir Viking-gemi modeli bulunmamaktadır. 9 ve 10. yy dönemlerindeki madeni paralarda ek, direkli, düz karnalı ve ters klinker dizaynli yekkenli viking gemileri görülmektedir.

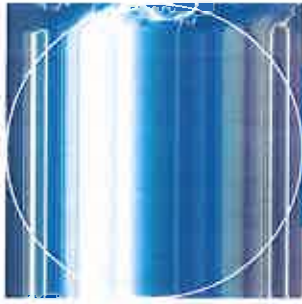


Elmaların Koruyucusu unvanıyla anılan İdunn ve Braği'nin tanrılara armağan ettiği elmalar mitosu Viking anlatılarının en ünlüsüdür. İdunn ve elmalarıyla çevrili bu mitosun cinsellik, doğurganlık ya da bereket ile ilgili birçok yorumu mevcuttur. İdunn'un elmaları olmayınca aniden tanrı ve tanrıçaların hepsi yaşlanır ve saçları beyazlar.



Vikinger kurt postu giyerek sıvay meydanına çıkar güçlü, sert, katı imanı oluşturarak zirha gerek duymazlardı. Bu özelliklerinden dolayı "Berksiek" gömleksiz olarak bilinirlerdi. Oden'in kurtlarının adları da "Freke" ve "Gere"dir. Freke, "mızrak saplayan", Gere ise "obur" demektir. Oden, kendine sunduğu tüm etleri onlara verir. Kendisi şarabı yeğlemişti.

Şekil 2.28. Viking Mitoloji Motif Semboller- Gemi, Elma, Kurt



Bir demirci aleti olan çekicinin demiri şekillendiren bir işleve sahip olması nedeniyle gücü ifade etmektedir. Öte yandan demirle olan ilişkisinden dolayı özel bir saygı da kazanır. Nitekim insanlık için tarımdan savaşa kadar birçok alanda önemli olan demiri şekillendirerek insanlığın hizmetine sunmaktadır. Bunun başka kültürlerde de karşılığı vardır. Örneğin Angola'da (Güneybatı Afrika'da), tarım için gerekli aletlerin çekikle yapılması hususıyla ona tapılırdı. Thor'un çekici ile ilgili bir diğer sembolize durumu ise onun formaları çekici ile kontrol ettiği, yağmurları onunla yağdırdığı ve çekici ile evlilikleri ve nesneleri de kutsayabildiğidir.



İngilizce'deki Perşembe kelimesinin kökeni, "Thor'un günü" anlamına gelen "Thor's day" den gelmektedir. Thor'un simgesi şimşektir. Okültist savaş tanrısıdır. Şimşek tanrısının günü İngilizce'de "Thursday", Almanca'da "Donnerstag" dir.



Viking Çağı'nda İskandinavların en çok kullandıkları müzik aleti arp'tır. Völuspá bu konuda şöyle maharetliydi ki bu enstrümanı ayak parmağıyla çalıyordu.

Şekil 2.29. Viking Mitolojisi Motif ve Semboller- Çekiç, Şimşek, Arp (Müzik)

Sagalar incelendiğinde bu kaynakların, "güçlü kadın" ın klişeleşmiş görüntüsüne karşı çıktığı görülmektedir. Bu kaynakların, kadınların işlerinin evde ve üretimde olduğu gerçeğini vurguladığı görülmektedir. Örneğin dokuma; ancak, çalışma aynı zamanda hangi sınıfın ait olduğuna da bağlıydı ve üst sınıf kadınlar altlarında saman tırnığı veya sağım bulacaktı. Kadınların erkek işi yapması mümkün iken, ancak tam tersi mümkün değildi. Yasal ve kültürel anlamda, kadınlar erkeklere bağımlıydı, ancak bu toplumda pasif aktörler oldukları anlamına gelmemekteydi.



Resim 2:6. Vikings ring of gold with worm-head motive

Kaynak: URL—2, e.t:22.02.2020

Toplum yaşantısında ahlak anlayışı kadınlar için erkeklerden daha katıdır. Ancak bu katı anlayış, günümüz ahlak anlayışına göre değerlendirilmemelidir. Örneğin, evlilik dışı çocuğu olan bir kadın ailesinden atılmamış ve bu durum kadının evlenme olasılıklarını azaltmamıştır. Bununla birlikte eğer kadın çocuğun babasının kim olduğunu gizlerse, bu durumda babanın bir köle olduğuna inanılmaktaydı. Ancak çocuk daha sonra annesinin ailesi ile aynı statüye sahip oluyordu (URL-4, e.t:22.02.2020).



Thor'un kullandığı üç önemli eşyadan biridir. Bu eldivenler demirden eldivenlerdir. Alfavyazında Thor eşyaları içerisinde demirden eldivenler en değerli görülenlerdir. Nitekim eldivenler olmadan çekim savrulması mümkün değildir.



Thor'un sihirli olan altın bir kemeri vardır. Bu kemeri takar takmaz gücü kullanır.



Vikinglei, yılan dünyalarının etrafını saran kutsal ve korkunç bir yaratık olarak tasvir etmiştir. Miögarör'i saran sularda yaşayan Jörmungandır. Gilgamesi'nin ölümsüzlük otunu çalan yılanın çok farklıdır.

Şekil 2.28. Viking Mitoloji Motif ve Semboller- Eldiven, Kemer, Yılan

Kaynak: Page,2013;Eliade, 2003; Yüksel, 2017;Williams, 2014; Yüksel, 2019; Nesir Edda, II: I'den akt: Özkan, 2018; Du Chaillu, 1890'dan akt:Yavaş, 2018; Gürgün, 2009; Beydiz 2016:249, e.t:22.02.2020

Viking Çağı edebiyatından o dönemde yakın ve uzak yerlere yapılan yoğun seyahatler hakkında da bilgi edinilebilmektedir. Örneğin, günümüzde İsveç'te yaşayan Viking Çağı insanların, bugünün güney Rusya'sına, Karadeniz'e ve Hazar Denizi'ne doğru doğu yolculukları ile bilinmektedir.

Himlinge'den müreffeh bir kadın, Ulusal Müze'deki tarih öncesi sergide mezarında sergilenmektedir. Tanınmış kadının mezarda yanında değerli eşyalarının olduğu görülmektedir. Öldüğünde 40-50 yaşlarında olduğu tahmin edilmektedir. Mezarda ona bir broş verilmiştir - sözde fibula. Bu broşun üzerinde runik yazı ile bir adamın adı olan widuhudaR yazmaktadır. Bu isim broşu yapan gümüşçü ya da broşu kadına veren adamın adı olabilir. Ayrıca bu kadın beş küçük gümüş broşla birlikte gömülmüştür. Ağzında altından bir 'Charon'un madeni parası'

bulunmuştur. Bu para ölülerin krallığına yapıldığına inanılan yolculukta ödeme için kullanabilecek küçük bir parça altındır. (URL-2).



Resim 2:7. Himlingeje

Kaynak: URL-2, e.t:22.02.2020

3. BULGULAR

Günümüzde İskandinav mitolojisine ait hikâye ve semboller, sinema, animasyon, afiş, reklam ve ürünler gibi tüm güncel medya araçlarında sıklıkla kullanılmaktadır. Bu araştırma kapsamında bu hikâye ve sembollerin, mitolojideki anlam ve kullanımıyla ne kadar uyumlu olduğu incelenmiştir.

Norveç'in önde gelen bal üreticilerinden Honningcentralen tarafından üretilen Yggdrasil isimli ürün, bir sıvı bal serisidir. Amblesinde de Vikingler için yaşamın başlangıcı olan kader ağacı Yggdrasil'i simgeleyen tılsımın sembolü bulunmaktadır. Bir inanışa göre Yggdrasil'in yapraklarından bal damlalarının düştüğü söylenir.



Resim 3:1. Norveç'te üretilen Yggdrasil balları

Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/9286605/Yggdrasil-Liquid-Honey-Packaging>, e.t:18.05.2020

Bal serisine ait 3 ambalaj örneği görülmektedir. Ballardan ilki "ODINS KRAFTIGE HONNING" ismiyle bilinmektedir. Odin Tanrıların babasıdır. Savaş ve bilgelik tanrısıdır. Simgeleri arasında birinin adı Huginn (düşünce), diğerinin adı Muninn (hafıza) olan 2 adet

kuzgun da vardır. Bu kuzgunlar ona dünyadan haber getirir. Ambalaj tasarımında bu 2 kuzgunun tasviri kullanılmıştır.

Ballardan ikincisi “TORS FRISKE HONNING” ismiyle bilinmektedir. Thor, Odin ve Frigg’in oğlu, babasından sonra gelen İskandinav mitolojisinin en güçlü tanrısıdır. Gücü babası tarafından teslim edilmiş Mjöllnir isimli çekiçten gelmektedir. Bu kocaman çekicinin adının anlamı “parçalayıcı”dır. İsminde Thor geçen bu balın ambalajında bu çekicinin kullanıldığı görülmektedir.

Üçüncü olarak “BALDERS MILDE HONNING” ismiyle bilinen bal, Tanrı Balder’in ismini taşımaktadır. Balder, Odin ve Frigg’in bir diğer oğludur. Gücü az olmasına karşın, saflık, güzellik, masumiyet ve barış tanrısıdır. Mitolojiye göre Balder kâbuslarında yakında öleceğini görmeye başlar. Bu durumu duyan Frigg, herkesi ona zarar vermemesi hususunda uyarır. Ancak kötülük ve kurnazlık tanrısı Loki, Balder’in kör kardeşi Hod’a ökse otundan yapılmış bir ok vererek Balder’e nişan almasını sağlar. Bu ürünün tasarımında Balder’in kalbine gelip onu öldüren oklar, sembol olarak kullanılmıştır.



Resim 3:2. Norveç’te üretilen Yggdrasil ballarının mitolojik sembolleri

Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/9286605/Yggdrasil-Liquid-Honey-Packaging>, e.t:18.05.2020

Görüldüğü üzere her lezzetin tasarımı, tanrıların mitolojik sembolü ile tamamlanmaktadır.

The Pathfinder isimli iskambil kartı üreticisi firmanın amblem tasarımında bilgelik, savaş ve ölüm tanrısı Odin’den esinlenilmiştir. Odin’in kuzgunlarının kanatları miğferinde tasvir edilmiştir.

İskambil kartlarındaki simgeler tarot kartlarından türetilmiştir. Tarot ise günümüzde kehanet ve fal amaçlı kullanılmaktadır.



Resim 3:3. The Pathfinder isimli firmanın ürettiği iskambil kartları

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/20981055/The-Pathfinder?tracking_source=search_projects_recommended%7Cviking, e.t:18.05.2020

İskandinav mitolojisine göre Huginn ve Muninn adındaki kuzgunlar her sabah dünyayı keşfetmek ve gördüklerini Odin'e fısıldamak için zıt yönlere doğru uçar. Huginn “ne olacağını”, Muninn “ne olduğunu” ifade eder. Böylece Odin dünyada düzeni sağlar. Kuzgunlar dünyaya gitmedikleri süre boyunca Odin’in tahtında yanı başında otururlar.

Warrior isimli marka tarafından üretilen biraların amblem ve ambalajları, İskandinav tanrıları ve runik harflerle ilişkilendirilerek tasarlanmıştır. Viking temalı olarak düzenlenen bu tasarımların aynı zamanda günlere göre bira çeşidi olarak da kategorize edildiği söylenebilir.



Resim 3:4. Warrior isimli firmanın ürettiği Viking temalı bira 1

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/34053926/Warrior-Viking-Beer?tracking_source=search_projects_recommended%7Cviking, e.t:18.05.2020

“Freyja’s Weiss” ismiyle görülen birada, mitolojide önemli bir bereket tanrıçası olan Freyja’nın ismi kullanılmıştır. Şişe üzerinde, runik harflerden anlamı cömertlik olan G (Gebo ‘hediyе’) (Şekil 2.8) ile işaretlendirilmiştir.



Resim 3:5. Warrior isimli firmanın ürettiği Viking temalı bira 2

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/34053926/Warrior-Viking-Beer?tracking_source=search_projects_recommended%7Cviking, e.t:18.05.2020

“Frigga’s Pilsner” ismiyle görülen birada, mitolojiye göre Odin’in eşi Frigg’in ismi kullanılmıştır. Frigg aynı zamanda Asgard’ın tanrıçası ve en güzel tanrıçadır. Toprak tanrıçası olarak da bilinmektedir. Şişe üzerinde, runik harflerden anlamı hasat, ödül olan J (Jera ‘yıl’) (Şekil 2.13) ile işaretlendirilmiştir. Ayrıca İngilizce’de Cuma gününün ismi “Friday”, onun isminden gelmektedir.



Resim 3:6. Warrior isimli firmanın ürettiği Viking temalı bira 3

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/34053926/Warrior-Viking-Beer?tracking_source=search_projects_recommended%7Cviking, e.t:18.05.2020

“Odin’s Stout” ismiyle görülen birada, Odin’in ismi kullanılmıştır. Odin, savaş ve bilgelik tanrısıdır. Ayrıca büyü, zafer ve av tanrısı olarak da bilinir. Şişe üzerinde, runik harflerden anlamı kalıtım, miras, gelenek, asalet olan **O** (Othalan ‘miras’) (Şekil 2.24) ile işaretlendirilmiştir. Ayrıca Odin, Anglo Sakson mitolojisinde Woden olarak isimlendirilir. Kutsal günü Çarşamba’ya onun adı verilmiştir: Woden’in günü. Eski İngilizce’de Wodensday olarak ifade edilen gün, günümüzde Wednesday olarak kullanılmaktadır.



Resim 3:7. Warrior isimli firmanın ürettiği Viking temalı bira 4

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/34053926/Warrior-Viking-Beer?tracking_source=search_projects_recommended%7Cviking, e.t:18.05.2020

“Thor’s Bock” ismiyle görülen birada, Thor’un ismi kullanılmıştır. Thor, fırtınaları çekici ile kontrol eder, yağmurları onunla yağdırır. Şişe üzerinde, runik harflerden anlamı tehlike, acı olan **Th** (Thurisaz ‘dev’) (Şekil 2.4) ile işaretlendirilmiştir. Perşembe gününün adı onun isminden gelir, Thursday.



Resim 3:8. Warrior isimli firmanın ürettiği Viking temalı bira 5

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/34053926/Warrior-Viking-Beer?tracking_source=search_projects_recommended%7Cviking, e.t:18.05.2020

“Tyr’s Red Ale” ismiyle görülen birada, mitolojide zafer ve adalet tanrısı olarak bilinen Try’ın ismi kullanılmıştır. Simgesi yukarı doğru ok şeklindedir. Bu yüzdendir ki şişe üzerinde, runik harflerden anlamı zafer, şeref olan T (Tiwaz ‘tanrı Tiwaz’) (Şekil 2.18) ile işaretlendirilmiştir. Tyr’ın Anglo Sakson mitolojisindeki adı Tue’dur. Tyr’ın kutsal günü İngilizce Tuesday olan Salı’dır.



Resim 3:9. Warrior isimli firmanın ürettiği Viking temalı bira 6

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/34053926/Warrior-Viking-Beer?tracking_source=search_projects_recommended%7Cviking, e.t:18.05.2020

“Valkyrie’s Ipa” isminde geçen Valkürler, Odin’in yardımcılarıdır. Ragnarök’te olacak savaşta Odin’in yanında savaşmak için savaş meydanlarının üzerinde süzülüp ölmüş olan güçlü savaşçıları Valhalla’ya götürmekle görevlidirler. Valhalla’da çekici bir güzelliğe sahip zırhlı dişiler olmalarına rağmen, savaş alanlarında katliam meleklerine dönüşürler. Kendilerinin Amazon benzeri ölüm tanrıçaları olduğuna da inanılır. Şişe üzerinde, runik harflerden anlamı başarı, teselli olan S (Sowilo ‘güneş’) (Şekil 2.17) ile işaretlendirilmiştir.



Resim 3:10. Aesir’s Mead isimli şarap markasının amblemi

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/14935981/Aesirs-Mead?tracking_source=search_projects_recommended%7Cviking, e.t:18.05.2020

Mead, mitolojide bilinen ilk alkollü içki olan bal şarabıdır. ‘Tanrıların içkisi’ olarak tanımlanır. Öykülerde anlaşmaların ardından içildiği ve sözü bağlayıcı etkiye sahip olduğu rivayet edilir. Antioksidan, rahatlatıcı ve afrodizyak etkisi ile bilinmektedir. Marka adı ‘Aesir’ başlıca tanrı topluluğunun genel adıdır. Şişesindeki işaretler runik dili temsil eder. Amblemindeki şekil Valknut, Aesir soyunun lideri Odin’i temsil eden tarihi bir işarettir.

Hilda Ellis Davidson valknut, tanrı Odin ve "zihinsel bağlar" arasında şöyle bir bağlantı kurar:

Örneğin, çeşitli anıt taşlarda gösterilen atındaki Odin figürünün yanı sıra, trol iskeleti ile ilgili olarak valknut adı verilen bir tür düğüm var. Bunun, şiirlerde ve başka yerlerde bahsedilen, tanrının bağlanma ve bağlanmama gücünü sembolize ettiği düşünülmektedir. Odin zihin üzerinde bağ kurma gücüne sahipti, böylece erkekler savaşta çaresiz kaldı. O aynı zamanda savaş çılgınlığı, sarhoşluk ve ilham armağanlarıyla korku ve gerginliği de azaltabilirdi (Davidson, 1990:147).



Resim 3:11. Bloodthirsty Brewing, marka tasarımı

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/17814185/BLOOD-THIRSTY-BREWING?tracking_source=search_projects_recommended%7Cviking, e.t:18.05.2020

Bloodthirsty Brewing (kana susamış bira) etiket tasarımında run harflerinin anlamlarına göre biralar çeşitlendirilmiştir.

Runik harflerden anlamı zafer, şeref olan **T** (Tiwaz 'tanrı Tiwaz') (Şekil 2.18) savaşçı ve güçlü erkek olarak; anlamı irade gücü olan **U** (Uruz 'yaban öküzü') (Şekil 2.3) kuvvet olarak; anlamı refah, canlılık olan **A** (Ansuz 'bir Aesir tanrısı') (Şekil 2.5) ve anlamı cömertlik olan **G** (Gebo 'hediye') (Şekil 2.8) harfleri birleştirilerek cesaret ve iyi şans olarak; anlamı tehlike, acı olan **Th** (Thurisaz 'dev') (Şekil 2.4) ve anlamı hareket olan **R** (Raido 'at sırtında yolculuk') (Şekil 6) harfleri birleştirilerek güvenli yolculuk olarak tasvir edilmiştir.



Resim 3:12. Aesir bira markası tasarımı

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/27985929/Aesir-Beer-Label-?tracking_source=search_projects_recommended%7Cviking, e.t:19.05.2020

Marka adı *Aesir* olan biranın marka tasarımında soyun lideri Odin'in kuzgunlarının kanatları tasvir edilmiştir. Logo altında yazan Mimir, eski Norsta "hatırlayan, bilge olan" anlamına gelir ve İskandinav mitolojisinde bilgeliği ile ünlü figürdür. Efsaneye göre Odin'in tek gözlü olmasının sebebi, Mimir Kuyusu'ndan su içen kişinin Mimir'in bilgeliğine kavuşacak olması ve Odin'in bu bilgeliğe kavuşmak için bir gözünü feda etmesindedir.

Aesir-Vanir savaşı sırasında Vanir halkı Mimir'in kafasını keserek onu Asgard'daki Odin'e göndermiştir. Odin, Mimir'in kafasını büyü yaparak mumyalar. Büyü işe yarar ve Mimir'in kafası bedensiz bir şekilde canlanır. Böylece ne zaman Odin'in başı sıkışsa danışacağı Mimir hep yanında olacaktır.

Etikette kullanılan resimde ise sadece gözleri olan ve miğferinin üstünde 'yol bulucu' anlamına gelen "Vegvisir" sembolünü görülmektedir. Buradan Mimir'in büyü, bilge kafasına atıfta bulunulduğunu düşünebiliriz. Büyülü bir pusula olan vegvisir, Vikinglere denizde ya da karada, tüm zor şartlarda, ait olduğu kişiye yol gösterdiğine inanılan bir sembol olarak kullanılmaktaydı.



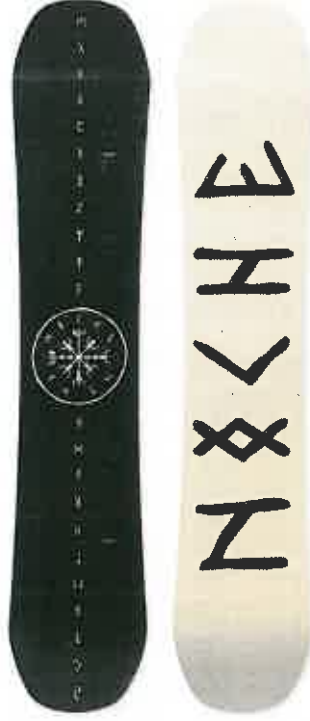
Resim 3:13. Highland Park bira markası tasarımı

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/7550897/Highland-Park-Whisky-of-the-Gods-Loki?tracking_source=search_projects_recommended%7Cviking, e.t:19.05.2020

Bir İskoç viskisi olan Highland Park, adı ve ambleminde İskandinav mitolojisinde kötülük ve kurnazlık tanrısı, gerçekte ise bir Buz Devi olan Loki'yi kullanmıştır. Loki bazı tasvirlerde boynuzludur ve şekil değiştirme yeteneğine sahiptir. Aesir Tanrılarının buz devleriyle olan savaşlarında, Loki, Odin'e önemli bilgiler vermiş bu yüzden Odin'in kan kardeşi olmuştur.

Amblemdede Loki'nin bağlı olarak tasvir edilmesinin sebebi, Odin'in oğlu Balder'in ölümüne sebep olması sonucu kan kardeşlik bağından çıkarılıp dünyanın derinliklerinde bir mağaraya hapsedilmiş olmasındandır.

Dekoratif viski kutusu ile de Vikingler için önemli bir yeri olan gemilerinin başındaki sembole atıfta bulunulmuştur.



Resim 3:14. Niche Knew Snowboard tasarımı

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/27584609/201415-Niche-Knew-Snowboard?tracking_source=search_projects_recommended%7Cviking, e.t:19.05.2020

Snowboardda baştan sona rune harfleri kullanılmıştır. Rune sözcüğünün kelime anlamı sır demektir. İskandinav geleneğine göre ölüm, doğum ve her bilinmeyen runlarda gizlidir. Bu yüzden sadece yazı amacıyla değil, cadılık ve paganizm yolunda kehanet, büyü, run yogası ve meditasyonlara kadar birçok alanda sıklıkla kullanılmıştır.

Rune harflerinin sırlarını öğrenmek için Odin bir gözünü feda etmiş, kendisini bir bacağından Yggdrasil'e bağlamış ve böylelikle bu bilgiğe sahip olmuştur.

Merkezdeki sembol ise Vikinglerin zorlu şartlarda dahi yollarını bulmasını sağlayan büyülü pusula Vegvisir'dir. Bu sembol taşınırsa yol bilinmese de yolunu asla kaybetmeyecekleri söylenir. Bunun snowboardda oluyor olması, karlı, fırtınalı olan zorlu yollarda büyülü bir gücün size yolu göstereceğine işaret etmektedir.



Resim 3:15. Einstök bira markasının tasarımı

Kaynak: <http://www.austondesign.com/#/einstok>, e.t:23.05.2020

Einstök, İzlandaca ‘benzersiz’ anlamına gelen bir kelimedir. Diğer Avrupa ülkeleri gibi İzlanda da soğuk ve uzun kışların etkisindedir ve bölgeye ilk yerleşenler Vikinglerdir. Bu sebeple renk seçimlerinde bira çeşitlerine göre (White Ale (beyaz), Pale Ale (mavi), Toasted Porter (siyah)) daha soğuk tonlu renkler kullanılmış ve ambleminde bir Viking sembolize edilmiştir. Şişe kapağındaki damga ise Vikingler için önemli bir sembol olan Mjölknir’dir, yani Thor’un çekici günümüze göre modernize edilmiştir.

Sloganı “Drink. Conquer. Repeat.” Yani “İç. Fethet. Tekrar et.” Vikingler sürekli keşfe çıkar, savaşır, fetheder, evlerine dönerlerdi ve bu fetihleri sürekli tekrar ederlerdi. Bu yüzden kullanılan Viking temasına uygun olarak Vikinglerin yaşam biçimi biranın sloganına yansıtılmıştır.



Resim 3:16. E. Cuarenta Tequila markasının tasarımı

Kaynak: <http://www.austondesign.com/#/e-cuarenta-tequila>, e.t:23.05.2020

E. Cuarenta Tequila markasına ait amblem tasarımı İskandinav mitolojisinde önemli yer etmiş Jörmungandr sembolü ile oldukça benzerlik göstermektedir. Mitolojiye göre Jörmungandr, Loki'nin çocuklarından biri olup Ragnarok sırasında Thor tarafından öldürülen ve onun zehri de Thor'u öldüren dev bir yılanıdır.

Mitolojiye göre Odin, Loki'nin 3 çocuğunu kaçırmış ve Jörmungandr'ı Midgard'ı çevreleyen büyük okyanusa atmıştır. Yılan o kadar büyür ki okyanusu çevreleyip kendi kuyruğunu ısırır. Kuyruğunu serbest bıraktığında ise Ragnarok başlayacaktır. Ragnarok'ta denizden kıvrılarak gelecek ve oluşan dalgalar sayesinde Aesir'dekileri yok etmek için, dümeninde bağlarından kurtulan Loki'nin olduğu gemiyi hareket ettirecektir. Sonunda Thor, Jörmungandr'ı öldürecek ama dokuz adım attıktan sonra yılanın ölümcül zehrinden zehirlenip ölecektir.



Resim 3:17. Hafrsfjord Gin markasının tasarımı

Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/53177977/Hafrsfjord-Gin>, e.t:23.05.2020

9. yüzyılda yaşamış en büyük İskandinav savaşçılarından biri olan I. Harald (Harald Fairhair), tüm Norveç üzerinde egemenlik iddiasında bulunan ilk kraldır. Birçok fetih yapmış, zaferler kazanmıştır fakat en önemli zaferi 872-900 tarihli Hafrsfjord, büyük bir deniz savaşı olmuştur. Sonucunda Norveçlilerin ilk kralı olmuş ve birkaç küçük krallığı ilk defa bir araya

getiren tek hükümdar olmuştur. Hafrsfjord Savaşı o zamana kadar gelen ve daha sonra uzun bir süre için Norveç'teki en önemli savaştır.

Hafrsfjord Gin markası bu tarihi savaşın efsanesine dayanan bir likör markasıdır. I. Harald onuruna, amblem sembolü olarak onun yüzü kullanılmıştır. Hafrsfjord bir deniz savaşı olduğu için etiketi mavi, I. Harald'ın lakabı 'sarışın Harald' olduğu için ise amblemi altın rengi olarak tasarlanmıştır.



Resim 3:18. Odin erkek bakım malzemeleri markasının tasarımı

Kaynak: <http://giangnguyendesign.com/odin/>, e.t:23.05.2020

Erkek bakım malzemeleri üreten bir marka olan Odin'in hedef kitlesi, sloganında ifade edildiği üzere gösteriş meraklısı, çağdaş ve bakımlı erkeklerdir. Tanrıların babası olan Odin, kuvvetli ve sağduyulu olduğu kadar zalim ve kişisel hırsılara da sahiptir. Adı "tahrik", "hiddet" ve "deli olan" anlamlarına da gelmektedir. Odin'in bu yönü dikkate alındığında markanın hedef kitlesini belirleme kriterleri anlam kazanmaktadır.

Marka kimliğinde tutku ve aksiyonun rengi, enerji verici, duyguları uyandırmada motivasyon kaynağı, güçlü ve erkeksi bir enerjiye sahip olan kırmızı tek renk olarak kullanılmış, ürünler güzel bir ahşap kutuda paketlenmiştir. Aynı zamanda dalgaların üzerinde yüzer gibi her kutuda farklı bir yerde kullanılan bir Viking gemisi mührü dikkat çekmektedir.

Görüldüğü üzere İskandinav mitolojisinden ilham alınarak yapılan tasarımlarda, mitolojideki semboller, runlar ve mitolojik kahramanlar sıklıkla kullanılmaktadır. Kullanılan tüm sembollerin ve runların ise mitolojideki anlamına uygun bir içerikle tasarlandığını ifade etmek mümkündür. Tercih edilen semboller ya da mitolojik karakterler, ürünün kullanım amacı ve pazarlama stratejisiyle uyumludur.

Benzeri bir uyum diziler ve sinema filmlerinde de takip edilmektedir. Özellikle son yıllarda uluslararası platformlarda İskandinav mitolojisini kaynak alarak çekilen birçok dizi ve film mevcuttur. Burada mitolojik karakterlere ve sembollere sıklıkla başvurulmuş, hikâyeler doğrudan mitolojiden alınarak günümüz teknoloji ve yaşam anlayışıyla uyumlu hale getirilerek sunulmuştur. Örneğin 2020 yılında yayınlanmaya başlanan *Ragnarok* isimli Norveç dizisi, bütünüyle İskandinav mitolojisini kendine kaynak edinmiştir. Dizinin ana kahramanı Magne, aslında insanlığı devlerin kötülüklerinden koruyacak ve kurtaracak olan Tanrı Thor'dur. Magne'ye bu gücü Tanrı Odin ve eşi Frigg vermektedir. Dizide bu rolleri üstlenen kişiler, bir süpermarkette çalışan yaşlı bir kadın ve sürekli onun yanında tekerlekli sandalyede görünen tek gözlü yaşlı adamdır.



Resim 3:19. Ragnarok dizisinde Odin ve Frigg

Kaynak: Ragnarok dizisi 3. Bölüm, dakika 27:16, e.t:25.05.2020

Frigg'in Magne'nin alnına dokunmasından sonra Magne'nin duyuları gelişmeye ve gücü belirginleşmeye başlar. Yağmurun yağacağını, rüzgârın geleceğini ya da havanın ısınacağını önceden hissetmeye başlar. Fiziksel gücü artar, böylece daha önce yapamadığı şeyleri kolaylıkla ve büyük bir kuvvetle yapmaya başlar. Yaraları hızlıca iyileşir ve kolay kolay zarar görmez. Örneğin bir araba kazası geçirir ancak tek bir kemiği bile kırılmadan kazayı atlattır. Bu gelişmelere paralel olarak Thor gibi kanun, düzen ve adaletin önemini kavramaya, etrafındaki olayları bu çerçevede değerlendirmeye başladığını görürüz. Dolayısıyla da düzen ve adaleti sağlamak için gerçekleşen olaylara da müdahale etmeye başlar.



Resim 3:20. Ragnarok dizisinde Magne rolündeki Thor

Kaynak: Ragnarok dizisi 1. Bölüm, dakika 42:59, e.t:25.05.2020

Thor'un gücünün sembolü olan Mjöllnir isimli çekiç, aşağıdaki resimde görüldüğü üzere altında S rünü yazılı bir şekilde kullanılmaktadır. S rünü adı sowilo (Şekil 2.17), güneş demektir. Bu rün başarı ve teselli anlamına gelmektedir. Magne bu çekici eline aldığı anda kolaylıkla kilometrelerce uzağa fırlatabildiğini görür.



Resim 3:21. Ragnarok dizisinde kullanılan Mjöllnir

Kaynak: Ragnarok dizisi 1. Bölüm, dakika 14:30, e.t:25.05.2020

Dizinin bir diğer önemli başrolü, yaşadığı bölgede fabrikaların ve birçok tesisin sahibi olan Vidar Jutul'dur. Vidar karakterinin, Aesir tanrıları arasından intikam ile ilişkilendirilen Vidarr ya da Jotunheim kralı "gürültü" anlamına gelen Thrym olabileceği düşünülmektedir. Thrym, tanrılardan güzellik tanrıçası Freya'yı almak için Thor'un çekici Mjöllnir'i çalmıştır.



Resim 3:22. Ragnarok dizisinden Vidar Jutul

Kaynak: Ragnarok dizisi 1. Bölüm, dakika 07:59, e.t:25.05.2020

Vidar Jutul ve ailesi, Ragnarok'tan kurtularak dünyada yaşamaya devam eden dev ailesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Ragnarok, Tanrılarla devlerin savaşı olduğu için dizinin ana konusunun Magne ve Jutul ailesi arasındaki savaş olacağını ifade edebiliriz. Devler yani Jutullar, fabrikaları ve tesisleri aracılığıyla çevreye zarar vermekte, zararlı kimyasalların suya ve toprağa karışmasına izin vererek uzun vadede canlı yaşamını tehlikeye atacak biçimde davranmaktadırlar. Nitekim mitolojide, savaşların çoğalması, Odin'i öldürecek kurt Fenrir'in doğması, yazın gelmemesi, insanlar arasındaki bağların zayıflaması, merhametsizlik, Yggdrasil'in sallanması ile oluşan depremler Ragnarok alametleri olarak görülür. Dizide bu alametler, çevrenin fabrika atıklarıyla kirlenmesi, buzulların erimesi, kadmiyum denen zehirli kimyasalın suya karışması, adaletsizliğin artması, suçlara kayıtsız kalınması olarak görülmektedir.



Resim 3:23. Ragnarok dizisinden Vidar Jutul'un eşi müdire Ran

Kaynak: Ragnarok dizisi 3. Bölüm, dakika 02:20, e.t:25.05.2020

Dizide Vidar Jutul'un eşi olarak gördüğümüz diğer bir dev, bölge okulunda müdire olarak çalışan müdire Ran'dır. Ran, Cermen mitolojisinde deniz tanrıçalarından olan bir devdir. Denizcileri boğan denizlerden sorumludur.

Dizide Magne'yle aynı sınıfta olan Gry, Magne ile arkadaş olmaya başlar. Bu andan itibaren Gry'in bir Aesir tanrıçası olan Sif ile eşleştiğini söyleyebiliriz. Sif, uzun ve altın saçlara sahiptir. Loki, Sif'in Thor ile olan birlikteliğini kıskandığı için bir gece Sif'in saçlarını yakar. Bu olayı öğrenen ve çok kızan Thor'dan korkan Loki, cücelerden yardım ister ve Thor'un onu affetmesi için Sif'e her teli altından olan uzun ve görkemli bir saç yapar. Bu yüzden ona "Altın saçlı tanrıça" denmiştir. Aynı zamanda saçlarının sarı buğdaya benzetilmesi ile de bolluk, bereket, toprak tanrıçası da denilir.

Bununla birlikte bal şarabı, kurt, kuzgun, şimşek ve yıldırım gibi İskandinav mitolojisine ait detaylar, dizide mitolojiyle uyum içerisinde kullanılmaktadır.

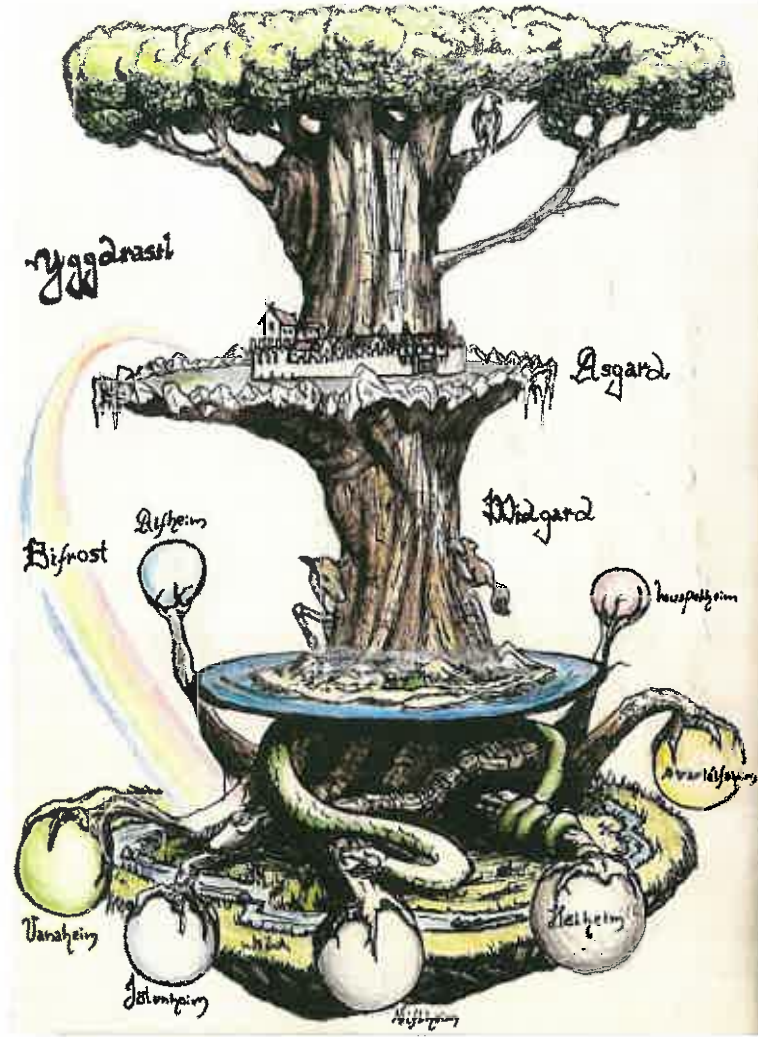
Dizide sıklıkla İskandinav mitolojisi anlatısına yer verilmektedir. Bu çerçevede tüm diyarları birbirine bağlayan bir dişbudak ağacı olan Yggdrasil (dünya ağacı) ve görüntüsüne de yer verilmektedir. Mitolojiye göre Yggdrasil aynı zamanda Odin'in atının ismidir. Odin atıyla ağacın tepesine çıkıp dokuz gün dokuz gece ağaçta asılı kalarak runları öğrenir. Yggdrasil üzerinde dokuz dünya vardır:

1. **Asgard** – Aesir tanrılarının dünyası
2. **Vanaheim** – Vanir tanrılarının dünyası
3. **Alfaheim** – Işık elflerinin dünyası
4. **Midgard** – İnsanların dünyası
5. **Jotunheim** – Buz devlerinin dünyası
6. **Muspelheim** – Ateş devlerinin dünyası
7. **Svartalfaheim** ya da Nidavellir – Cücelerin dünyası
8. **Nilfheim** – Karanlık dünya
9. **Helheim** – Ölümler dünyası

Dünya ağacının üç büyük kökü Asgard, Jotunheim ve Nilfheim'e uzanır. Gövdesi Midgard'ın merkezinden geçer. Ragnarok günü geldiğinde ateş devi Surtr tarafından ateşe verilecektir.

İskandinav mitolojisinde ilk insanlar Askr ve Embla, bir dişbudak ağacından yaratılmıştır. Ayrıca Ragnarok'ta Lif ve Leifhrasir bu ağacın içinde saklanırlar ve onun özünden beslenerek hayatta kalırlar. Her şey bittikten sonra da ortaya çıkar ve insanlığı yeniden

başlatırlar. Bu yüzden Yggdrasil, her şeyin başlangıcı ve sonudur. Bu bakımdan dizinin isminin Ragnarok olması ve Yggdrasil anlatımı bütünüyle mitolojiyle uyum içerisindedir.



Resim 3:24. Dünya ağacı Yggdrasil

Kaynak: <http://dokuzdiyar.com/kutuphane/mitoloji/yggdrasil/>, e.t:25.05.2020

İskandinav mitolojisinden yola çıkılarak beyaz perdeye aktarılan *Thor* (2011), *Thor: Karanlık Dünya* (2013), *Thor: Ragnarok* (2017) bir süper kahraman filmidir. Üç filmlik bir süper kahraman serisi olarak yayınlanan filmin ana konusu, Ragnarok'tur. Serinin ilk filmi olan *Thor* (2011), buz devleri ile Thor'un mücadelesini konu edinmektedir.



Resim 3:25. Thor (2011)

Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt0800369/mediaviewer/rm3272546304>, e.t:27.05.2020

Mitolojiye göre Ragnarok'un başlangıcı, buz devleri ile Thor arasında geçen savaşla başlar. Jotunheim'da yaşayan buz devleri, Asgard'a yani Aesir tanrılarının dünyasına saldırırlar. Dolayısıyla filmin ana çıkış noktası, dünya ağacı Yggdrasil'dir. Buna uygun olarak da filmin başında bu dokuz evrenin ağaç üzerindeki konumları anlatılmaktadır.

Filmde Asgard, "sonsuzluk diyarı", "evrene barışı getiren Asgard ve onun savaşçıları" sözleriyle mitolojiye uygun biçimde tasvir edilmektedir. Yine mitolojiye uygun olarak Thor'un güçleri Odin tarafından verilmekte ve alınmaktadır. Thor'un çekici Mjöllnir, gücün ve cesaretin sembolüdür. "Ölen bir yıldızın kalbinde dövülen kudretli çekiç" olarak tarif edilen Mjöllnir, "gücünün eşi benzeri olmayan, yok edici bir silah veya inşa etmek için bir araç" olarak nitelenmektedir.



Resim 3:26. Thor'un çekiç ve kemeri

Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt0800369/mediaviewer/rm2799616>, e.t:27.05.2020

Odin'in ilk dođan ođlu olarak ifade edilen Thor ise belli bařlı grevlerle ykmldr: Dokuz diyarı korumak, barıřı korumak ve bencilce hırslarını bir kenara bırakıp kendini bu diyarın yani Asgard'ın iyiliđine adanmak.

Mitolojiye gre Thor'a gcn veren 3 eřya vardır; çekici, demirden eldiveni ve ona devasa bir gç veren kemeridir. Filmde çekiç dıřında dođrudan bir kemer ya da eldiven grlmez. Ancak Thor'un belden yukarısını ve kollarını saran, ellerini aıkta bırakan demir bir zırhın sardıđı grlmektedir. Bu zırhın arkasında da zırha bađlı bir pelerin grlmektedir. Bu zırh ve pelerin olmadan Thor çekici kaldıramaz. Mitolojide tarif edilen demirden eldiven ve kemer, sinemaya demirden zırh ve pelerin olarak aktarılmıřtır.



Resim 3:27. Loki

Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt0800369/mediaviewer/rm204126208>, e.t:27.05.2020

Mitolojide hilebaz ve ikiyüzlü olarak tanımlanan Loki, filmde de “büyü ustası” olarak geçmektedir. Sinsi planlar yaparak Thor’a ve Odin’e karşı düşmanca davranmaktadır. Page’in anlatımına göre Loki, bir dev olan Farbauti’nin oğludur ve yarı tanrı yarı iblistir (2013: 20). Ancak filmde Loki, bir buz devinin oğludur. İnsanların görünüşünü taklit ederek onları kandırır ve böylece aynı anda iki farklı yerde görünebilmektedir. Loki’nin mitolojide yarı iblis yarı tanrı olarak ifade edilen durumunun, filmde bu sinsi planları ve insanları kandırma özellikleriyle yansıtıldığını ifade edebiliriz.

Filmde Heimdall, mitolojiye uygun olarak, Tanrıların kullandığı gökkuşağı köprüsü bifrost’u ve Asgard’ı muhtemel tehlikelere karşı korumak üzere sürekli gözetleme görevini üstlenmiştir.

Savaş ve bilgelik tanrısı olan Odin’in isminin, tahrik, hiddet ve deli olan gibi anlamları da vardır. Dolayısıyla Odin kuvvetli olduğu kadar hırslı ve zalimdir. Ancak filmde Odin’in sadece sağduyulu, anlayışlı ve öngörülü tarafı yansıtılmıştır. Olması gerektiği gibi sıcakkanlı ve ağır başlı bir baba ve Tanrı görünümündedir. Bunun sebebinin de, filmin sadece Odin’in hayatının son dönemlerine denk gelen Ragnarok sürecini ele almasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Zira filmde büyük oranda Thor üzerine odaklanılmış, Odin çoğunlukla inziva halindeyken gösterilmiştir.

4. TARTIŞMA

Bu bölümde çalışmadan elde edilen bulgular bilimsel ilkeler ve literatürde yer alan bilgi ve verilerin ışığı altında tartışılmalıdır. Tartışma yapılırken Bulgular bölümünde verilen şekil ve çizelgeler ile konu ilgili kaynaklara (referans) atıfta bulunulmalıdır.

Her halkın ve kültürün kendine özgü inanışları, hikâyeleri ve mitolojileri bulunmaktadır. Bu inanışlar ve mitolojiler, büyük oranda coğrafya, iklim ve yaşanan bölgede varlık gösteren hayvanlar ve yetiştirilen bitkilerin değişikliğine göre anlam kazanmaktadır. Bu çerçevede bazı hayvanlar tanrılaştırılırken bazıları kötülüğün sembolü olarak kabul edilmişlerdir. Örneğin geçimlerini buffalo avıyla sağlayan Kızılderililer için buffalo kutsal kabul edilmiştir. Hindistan'da eti dışında her alan kullanılan ineğin kutsal kabul edildiği görülmektedir (Tanpolat, 2016: 207). Diğer birçok mitolojik hikâyede yılan sinsiliğin, kötülüğün ve kandırmacanın bir sembolü olarak görülürken İskandinav mitolojisinde gücün sembolü olarak karşımıza çıkmaktadır.

İskandinav mitolojisinde başat rol oynayan hayvanların en önemlisi Jörmungandr adıyla bilinen devasa yılanıdır. Jörmungandr onlar için hem korkulan hem de kutsal olarak kabul edilen bir yılanıdır. Yaşadıkları dünyanın etrafını çepeçevre saran Jörmungandr, son derece güçlüdür. Jörmungandr'ı ancak Thor gibi güçlü bir Tanrı öldürebilecektir. Ancak aynı şekilde Thor gibi güçlü bir Tanrı'yı da Jörmungandr gibi güçlü bir yılan öldürebilecektir. Dolayısıyla Jörmungandr burada gücün temsilcisidir. Gücü temsil ettiği gibi kutsal olarak da kabul edilmektedir.

Yılanın ölüm ve kötülükle ilişkilendirilen yönü yer altını; yaratılış ve deri değiştirme özellikleriyle ilişkilendirilen yönü ise yeniden dirilmeyi yani yeryüzünü temsil etmektedir (Sivri & Akbaba, 2018:55). İskandinav mitolojisine göre, Ragnarök'ün gerçekleşmesi ile birlikte yaşam son bulmayacak, yaşananlardan sonra hayatta kalanlarla yaşam devam edecektir. Dolayısıyla yaşamın devam etmesi için Thor'un Jörmungandr tarafından zehirlenmesi kaçınılmazdır. Bu açıdan bakıldığında, burada yılan yeryüzünü ve yeniden dirilmeyi temsil etmektedir.

İskandinav mitolojisinde kutsal olarak görülen bir diğer hayvan, kurttur. Kurt doğrudan kutsallaştırılmaz. Ancak Odin'in iki kurdu olduğu ve kendisine verilen etleri önce onlara sunduğu bilinmektedir. Ayrıca Vikingler, savaş meydanına kurt postuna sarılı bir şekilde çıkarlar. Böylece güçlü, sert ve yenilmez olduklarına dair bir imaj oluştururlar. Savaş

meydanlarına çıkarken bir kurt postunun tercih edilmesinin sebebi, tanrıları Odin'in de kurtlarının olması ve onlara değer verdiğinin düşünülmesidir.

Vikinglerin inancına göre savaşta ölmek kutsaldır. Savaşta ölenler Tanrıları Odin tarafından kutsanır ve onun Valhalla'da hazırladığı yemek masasında kendisine bir yer edinir. Bu yüzden Vikingler cesur olmayı ve savaşarak ölmeyi her şeyin üstünde tutmuşlardır. Savaşarak ölmek bir onur meselesidir. Dolayısıyla Tanrıları Odin'in yanında yer edinmenin de bir yoludur. Bu yüzden onun kutsadığı hayvanlar olan kurt postlarıyla savaşa katılmak, Odin'e kavuşma arzusunun cesurca eyleme dökülmesi olarak yorumlanabilir. *Odin Kanunu* olarak bilinen ve ölümlerin nasıl gömülmesi gerektiğine ilişkin bilgi veren Ynglinga Saga da, savaşçıları diğer ölümlerden ayırt edecek bir mezar taşının dikilmesi gerekliliği vurgulanmaktadır: “*Bütün savaşçıların mezarlarının diğer mezarlar arasında fark edilir olmaları için mezar taşı dikilecektir*” (Ülgen & Yavaş, 2017:256). Böylelikle Odin, savaşçıları sadece diğer dünyada değil, şu anda içinde yaşadıkları dünyada da görünür olarak kutsal kılmaktadır.

Bununla birlikte İskandinav mitolojisinde Fenrir ismiyle bilinen dev kurt, kötü Tanrı Loki ve dişi bir dev olan Angrboda'nın çocuklarından birisidir. Jörmungandr'ın da Loki'nin çocuklarından biri olduğu bu noktada hatırlanmaya değerdir. Çünkü tıpkı Jörmungandr gibi Fenrir de, Ragnarök'te kendine yer bulmuştur. Mitolojiye göre Fenrir, Ragnarök'te herkesi yiyecek olan kurttur (Tanpolat, 2016:27). Ragnarök'te Thor'un karşısında Jörmungandr çıkarken, Odin'in karşısına Fenrir çıkmaktadır. Thor Jörmungandr'ın zehriyle zehirlenip ölürken, Odin Fenrir tarafından yenmektedir. Görüldüğü üzere mitolojide yılan ve kurt, gücün sembolü olarak temsil edilmekte ve Tanrıların karşısına ancak onlar çıkabilmektedir.

Jörmungandr-Thor ve Fenrir-Odin arasındaki bu savaşı, kötü ve iyi arasındaki bir savaş olarak da yorumlamak mümkündür. Neticede Loki, kötü bir Tanrı olarak bilinmektedir ve ondan doğan Jörmungandr ve Fenrir, kıyamette başrolü üstlenmektedir. Odin ve Thor kıyameti durdurmak üzere doğdukları andan itibaren Jörmungandr ve Fenrir'e karşı bir savaş verseler de, neticede ikisi de ölmektedir.

Diğer birçok kültürde olduğu gibi İskandinav kültüründe de hayvanların önemli olduğunu ve hayatın birçok aşamasında yer aldığını söyleyebiliriz. Hayvanların günlük hayat içerisindeki önemini, sanatsal ürünlere yansıyan hayvan formları ve bunların çeşitliliğinden anlayabilmekteyiz. Hayvan sanatı İskandinav kültürünün karakteristik özelliği olarak ön plana çıkmıştır. Kuş, sincap, kartal, yılan gibi hayvanlar yapılan sanat eserleri ve taş oymalar üstünde görülebilmektedir.

Günümüzde İskandinav mitolojisinden hareketle üretilen ürünler ve tasarımlarda da, mitolojik hikâyelerin kahramanı olan hayvanların kullanımı sürdürülmektedir. Odin'in kuzgunları ve Jörmungandr'ın, özellikle bira ve tekila gibi içkilerin marka tasarımlarında kullanıldığı görülmektedir.

Neredeyse her mitolojide bir yaratılış hikâyesi bulunmaktadır. Bu hikâyeye göre çoğu zaman her şeyden önce sadece boşluk vardır ve her şey boşluktan oluşmaya başlar. İskandinav mitolojisinde de yaratılış boşluk fikrine dayanmaktadır. İskandinav mitolojisinde bu boşluğun adı Ginnungagap olarak bilinmektedir (Tanpolat, 2016:99). Bununla birlikte yine birçok yaratılış hikâyesinde görülen ağaç sembolü, İskandinav mitolojisinde de kendine temel bir yer edinmektedir. Yggdrasil olarak bilinen dünya ağacı, bir dişbudak ağacıdır ve dokuz katmanlıdır (Özkan, 2018:68). Her katmanında farklı varlıklar yaşamaktadır. Yaşamın kaynağı ve dünyaların taşıyıcısı bu ağaçtır. Bu anlatıda ağaç, hem dünyanın merkezi hem de kozmosun imajı olarak konumlandırılmıştır (Gül, 2018:53).

İskandinav mitolojisindeki yaratılış hikâyesi, coğrafyanın da bu hikâyelerde ne kadar önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Mitolojiye göre karalar dünyanın ortasında toplanmıştır. Denizler ise karaları çepeçevre sarmaktadır. Bu konumlanma aynı zamanda insanların karaların ötesine geçmesini engellemektedir. Günümüzde İskandinav coğrafyası incelendiğinde, karaların büyük denizlerle çepeçevre sarılı olduğu ve diğer kara parçalarıyla aralarında mesafe olduğu görülmektedir. Eski zamanların teknolojisi dikkate alındığında, sağlam gemiler olmadan bu kara parçalarına ulaşmak imkânsız görünmektedir. Dolayısıyla karalar ve denizlerle ilgili böyle bir konumlandırmanın insanları korumak üzere üretildiğini düşünmek anlamlı olacaktır. Nitekim insanları uzak diyarlara taşıyacak sağlam gemiler üretilene kadar bu düşüncenin devam ettiğini var sayabiliriz. Gemiler üretildikten sonra Vikinglerin, özellikle Kuzey Avrupa'ya düzenlediği saldırılarla, Avrupalıların kâbusu olduğu tarih anlatısı içinde bilinen bir gerçektir.

İskandinav mitolojisinde bahsi geçen kıyamet hikâyesi yani Ragnarok, günümüz dizi ve sinema filmlerinin dikkat çeken konularındandır. Mitolojik anlatının doğrudan benimsenerek uyarlandığı dizi ve filmler, Odin ve Thor gibi tanrıların vatanı olarak kabul edilen İskandinav topraklarında çekilmektedir.

5. SONUÇLAR

Bu çalışma kapsamında Viking çağına ait ulaşılabilen run taşları ve sembolleri araştırılmıştır. Literatür taraması çerçevesinde bu run taşları ve sembollerin anlamları incelenmiştir. Sonrasında ise günümüzde İskandinav mitolojisinden hareketle çekilen dizi ve filmler ile reklam ve afişler incelenmiş, ulaşılabilen bu medya ürünleri mitolojiden yola çıkılarak grafiksel çözümlenmeye tabi tutulmuştur.

Çalışma kapsamında elde edilen sonuçları şöyle sıralayabiliriz:

- İskandinav mitolojisinden ilham alınarak yapılan tasarımlarda, mitolojideki semboller, runlar ve mitolojik kahramanlar sıklıkla kullanılmaktadır. Kullanılan tüm sembollerin ve runların ise mitolojideki anlamına uygun bir içerikle tasarlandığını ifade etmek mümkündür. Tercih edilen semboller ya da mitolojik karakterler, ürünün kullanım amacı ve pazarlama stratejisiyle uyumludur.
- İskandinav mitolojisinden hareketle üretilen ürünler ve tasarımlarda, mitolojik hikâyelerin kahramanı olan hayvanların kullanımı sürdürülmektedir. Odin'in kuzgunları ve Jörmungandr gibi mitolojik hayvanlar, özellikle bira ve tekila gibi içkilerin marka tasarımlarında kullanıldığı görülmektedir.
- İskandinav mitolojisinden hareketle çekilen diziler ve sinema filmlerinde, mitolojide yer alan hikâyeler ve bu hikâyelerin ana karakterleri ile mitolojik kahramanlar, mitolojiye uygun olarak kullanılmaktadır. Söz konusu dizi ve filmlerde mitolojik karakterlere ve sembollere sıklıkla başvurulurken hikâyeler doğrudan mitolojiden alınıp günümüz teknoloji ve yaşam anlayışıyla uyumlu hale getirilerek sunulmuştur.
- İskandinav mitolojisinde bahsi geçen Ragnarok yani kıyamet hikâyesi, günümüz dizi ve sinema filmlerinin dikkat çeken konularındandır. Mitolojik anlatının doğrudan benimsenerek uyarlandığı dizi ve filmler, Odin ve Thor gibi tanrıların vatanı olarak kabul edilen İskandinav topraklarında çekilmektedir.

6. ÖNERİLER

Araştırma kapsamında elde edilen bulgular neticesinde aşağıdaki hususlar ön plana çıkmaktadır:

- İskandinav coğrafyasına ilişkin yapılan ve ulaşılabilen çalışmalar incelendiğinde, mevcut kaynaklarda yer alan bilgilerin ortak bir paydada toplanmaması dikkat çekmektedir. Dolayısıyla söz konusu kaynaklar ile çalışma yapılırken bu çalışmaların güvenilirliği hususunda dikkatli yaklaşılması gerekmektedir.
- Neredeyse bilinen her mitolojide yaratılış ve kıyamet hikâyesi anlatımı mevcuttur. İskandinav mitolojisinde de yaratılış Yggdrasil adıyla bilinen dünya ağacı çerçevesinde ve kıyamet Ragnarok anlatısıyla hikâye edilmektedir. İskandinav mitolojisinde yer alan bu hikâye ve sembollerin, diğer mitolojilerle karşılaştırmalı biçimde okunmaya ve anlamlandırılmaya çalışılması, İskandinav mitolojisinin anlaşılmasını kolaylaştıracaktır.

7. KAYNAKLAR

- Aðalsteinsson, Jón Hnefill (1994). "Sæmundr Fróði: a medieval master of magic", *Arv: Nordic Yearbook of Folklore*.
- Anders Andrén (2005). Behind "Heathendom": Archaeological Studies of Old Norse Religion, *Scottish Archaeological Journal*, Cilt: 27, Sayı: 2.
- Arcini, C., Jacobsson, B., Cinthio, M., Drenzel, L., Agustí, B., Karlsson, J., & Hyll, S. (2018). *The Viking Age : A Time with Many Faces*. Oxbow Books.
- Arslan, I. (2017). Viking Türk Sırları. *Gazi Türkiyat*, Bahar, 20: 239-242
- Baldwin, J., (2014). Siegfried'in Hikayesi (8. Baskı), İlya İzmir Yayınevi, İzmir.
- Brigé, Bart (2001). "Dómr of dauðan hvern A chronological survey of Swedish picture Stones", *Tijdschrift voor Skandinavistiek*, vol. 22.
- Buchanan, C. H. (2012). Viking artefacts from southern Scotland and northern England : cultural contacts, interactions, and identities in peripheral areas of Viking settlement University of Glasgow, Doctoral Thesis, Language: English, Veritabanı: British Library EThOS
- Christiansen, E. (2006). *The Norsemen in the Viking Age*. Blackwell Publishing, Padstow, Cornwall, United Kingdom.
- Coşkun, M. (2015) Deniz Bilgin Resminin İkonografik Çözümlemesi. Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Crossley-Holland, K. (2018). İskandinav Mitolojisi (3. Baskı), Say Yayınları.
- Crossley-Holland, K. (1980) *The Penguin Book of Norse-Myths*. Penguin Press.
- Dadan, A. (2015). "Tarihte İslam Dünyasını Hedef Alan Viking Saldırıları", Cilt 25, s. 111-124.
- Daly, Kathleen N. (2010). *Norse Mythology A to Z*, Chelsea House Publishers, New York.
- Davidson, H.R.E. (1990). *Gods and Myths of Northern Europe*, Penguin Books.
- Doğan, İ. (2001). "Runik Yazının Gelişim Coğrafyası ve Yayılım Sahası", Türk Dil Kurumu Yayınları: 786, Türk Dili Araştırmaları Yıllığı Belleten 2000, Ankara, s. 151-173.

- Eliade, M. (2003). *Demirciler ve Simyacılar*, Mehmet Emin Özcan (çev.), Kabalcı Yayınları, İstanbul.
- Fuglesang, S. H. (1980). *Some Aspects of the Ringerike Style: A Phase of 11th Century Scandinavian Art. Mediaeval Scandinavia Supplements 1*. Odense: Odense University Press.
- Gül, A. (2018) *Haçın Hristiyan Teolojisindeki Yeri ve Önemi*. Mardin:Şırnak Üniversitesi Yayınları.
- Gürgün, A. (2009). Yoksa... Vikingler ve Odin Türk müydü? -aktarılan:İsveçlilerin Türk Kökenleri Üzerine, *Bilim ve Ütopya Dergisi*, <https://www.yenivatan.at/yoksa-vikingler-ve-odin-tuerk-mueydue/>
- Hall, J.; Lambdin, V. R (2016). *Viking Tales: Illustrated Tales From Norway to West-over Seas*. Hiperlink (Firm). İstanbul, ISBN 9786059496315.
- Hall J. (2006). *Viking Tales. Easy Read Large Edition*
- Hjardar, K., Vegard, V. (2016). *Vikings at War. Vol First English edition*. Havertown, PA: Casemate Publishers
- Holman, K. (2003). *Historical Dictionary of the Vikings*, Oxford: The Scarecrow Press.
- Ingemann, J. E. (2016). *İskandinav Mitolojisi, Mitoloji Tarihi Yayınları*
- Jensen, B. (2013). *Chronospecificities: Period-Specific Ideas About Animals in Viking Age Scandinavian Culture.Society & Animals. Vol. 21 Issue 2, p208-221. 14p. DOI: 10.1163/15685306-12341303.*
- Jesch, J.(2001). *Ship and Men in the Late Viking Age The Vocabulary of Runic Inscriptions and Scaldic Verse*, The Boydell Press, Woodbridge.
- Karagöz S. (2014). *Vikingler ve Viking İstila Çağı (M.S. 793-1066)*. Yüksek Lisans Tezi. Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Lanesskog, Thor (2015). *Thornews. Searching for Traces of the Battle of Florvåg*
<https://thornews.com/2015/11/01/searching-for-traces-of-the-battle-of-florvag/>
- Lindow, J. (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*, Oxford University Press, Oxford.
- Magnúsdóttir, A. (2014). "Kvinnor i sagorna", in Coleman & Løkka (eds.) pp. 59–81.
- Mallory, J. P. (2005). *In Search of the Indo-Europeans: Language, Archaeology and Myth*. Thames & Hudson, Londra.

- Sümer, N. (2016) Dinsel ve Mitolojik Bir Sembol Olarak Yılan. *The Journal of Academic Social Science Studies*, s. 275-288.
- Tanpolat, C. (2016) Doğu ve Batı Kültürlerinde Başlıca Hayvan Mitleri. Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tükenmez, M. (2019). İskandinav Mitolojisi Etkisindeki Dini Sembollerin Tekstil Yüzeylerine Uygulanışı Ve Günümüz Dijital Baskı İle Karşılaştırılması. Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- URL-1(2020). <http://www.ancientscripts.com/futhark.html> e.t:05.02.2020
- URL-2 (2020). <https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-early-iron-age/a-princely-dynasty-at-stevns/the-woman-from-himlingoeje/> e.t:22.02.2020
- URL-3 (2020).
https://en.wikipedia.org/wiki/Olaf_II_of_Norway#/media/File:Olav_der_Heilige07.jpg, e.t:22.02.2020
- URL-4 (2020). Vikings Love and Marriage- Marit Synnøve Ve
<https://avaldsnes.info/en/viking/kjaerlighet-og-ekteskap/> e.t:22.02.2020
- URL-5 (2020).
<http://www.wondermondo.com/Countries/As/Turkey/Istanbul/HagiaSophia.htm>, e.t:22.02.2020
- URL-6 (2020). <http://vikings.invisionzone.com/index.php?showtopic=8526> , e.t:22.02.2020
- URL-7(2020). <http://www.vikinginfrance.com/a-viking-war.html> , e.t:22.02.2020
- URL-8 (2020). <https://www.thesun.co.uk/tech/10774614/secret-code-viking-stone-chilling-prophecy/> e.t:22.02.2020
- URL-9 (2020). <https://www.bbc.com/news/uk-scotland-18172678> e.t:22.02.2020
- URL-10 (2020). <https://www.ancient-origins.net/myths-legends-europe/freyr-and-gerd-lovesick-norse-god-seeking-giantess-009672> e.t:22.02.2020
- URL-11 (2020). <http://www.hurstwic.org/history/articles/mythology/myths/text/freyr.htm> e.t:22.02.2020
- URL-12 (2020) Vikingler
<https://www.facebook.com/groups/913350318812595/permalink/1544069005740720/> e.t:02.05.2020

- Ülgen, P. & Yavaş, H. (2017) Pagan Dönemi İskandinav Toplumunda Cenaze ve Defin Uygulamaları. *Cappadocia Journal of History and Social Sciences*. s. 253-265.
- Williams, G. (2014). *The Viking Ship*, British Museum Press, Londra.
- Wilson, D. M. (1980). Part II." In *Viking Art*, 2nd ed., ed. David M. Wilson and Ole Klindt-Jensen, 85– 160. London: George Allen and Unwin.
- Wolf, K. (2004). *Daily Life of the Vikings*, Greenwood Press, London.
- Yavaş, H. (2018). Ortaçağ Avrupa'sında Dini, Kültürel Ve Sosyoekonomik Yönleriyle Vikingler. Doktora Tezi. Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yayan G. ve Güneysu A. (2017). Türk Mitolojisinde Yeralan Motif Ve Sembollerin Mehmet Sağ'ın Eserlerine Yansımaları. *The Journal of Academic Social Science Studies*, *International Journal of Social Science*, Doi number:<http://dx.doi.org/10.9761/JASSS7122> Number: 64 , p. 101-118
- Yüksel, B. (2019) Vikingler. *Bütün Dünya*. s.138-143.
<http://www.butundunya.com/pdfs/2019/10/138-143.pdf> e.t:02.05.2020.
- Yüksel, B. (2019). İskandinav Mitolojisi. Anka
- Yüksel, B. (2017). Vikingler, *Felsefe Tarih*, Şubat 2017 / Sayı: 39,
<http://apelasyon.com/Yazi/585-vikingler>

8. ÖZGEÇMİŞ

Nilgün Mındık, 'te .

Liseyi Hikmet Nazif Kurşunoğlu Anadolu Meslek Lisesi, Grafik Tasarım ve Fotoğrafçılık bölümünde okumuş olup 2013 yılında mezun olmuştur.

2011'de Güzel Sanatlara hazırlanmak için çizim yapmaya başlamış, günümüzde halen karakalem çizim yapmaya devam etmektedir.

Lise mezuniyetinden sonra aynı yıl içinde üniversitelerin yetenek sınavlarına girmiş, İstanbul'da Yeni Yüzyıl Üniversitesi, Aydın Üniversitesi, Haliç Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültelerinin Grafik Tasarım bölümlerini, Işık Üniversitesi'nde İç Mimarlık bölümünü, Kocaeli'nde Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım bölümünü kazanmıştır.

Üniversiteyi İstanbul Haliç Üniversitesi'nde okumuş olup 2017 yılında mezun olmuştur. Yine aynı yıl içinde Haliç Üniversitesi'nde yüksek lisans eğitimine başlamıştır.

2015'te ikinci üniversite olarak Eskişehir Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Radyo ve Televizyon Programcılığı bölümüne kayıt olmuştur.

2016'da İstanbul Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Pedagojik Formasyon birimine kayıt olmuş, 2017'de mezun olmuştur. 6 ay boyunca İstanbul/Üsküdar Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde Grafik ve Fotoğraf Bölümü, alan derslerinde öğretmenlik yapmıştır.

Üniversite mezuniyetinden günümüze kadar çeşitli reklam ajanslarında çalışmıştır.