

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
HEYKEL ANASANAT DALI
HEYKEL PROGRAMI

GÖRSEL SANATLARDA YILAN SEMBOLİZMASININ KÖKENİ VE DÖNÜŞÜMÜ

(SANATTA YETERLİK ESER METNİ)

Hazırlayan
Hakan ERSİZ
20153302001

Danışman
Doç. Ömer Emre YAVUZ

İSTANBUL
2025



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
HEYKEL ANASANAT DALI
HEYKEL PROGRAMI

GÖRSEL SANATLARDA YILAN SEMBOLİZMASININ KÖKENİ ve DÖNÜŞÜMÜ

(SANATTA YETERLİK ESER METNİ)

Hazırlayan

Hakan ERSİZ

20153302001

Danışman

Doç. Ömer Emre YAVUZ

İSTANBUL

2025



Bu eser-metin, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü eser-metin yazım kurallarına uygundur.

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü eser- metin yazım klavuzuna uygun olarak hazırladığım bu eser-metin çalışmada;

- eser-metin içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel etik kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- ücret karşılığı başka kişilere yazdırmadığımı (dikte etme dışında), uygulamalarımı yaptırmadığımı,
- ve bu eser-metin herhangi bir bölümünü bu üniversite veya başka bir üniversitede başka bir eser-metin çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

Hakan ERSİZ



ÖZET

Mitler, çok eski zamanlarda yaşamış olan toplulukları, doğayı anlama ve yaşamın devamlılığının sürdürülmesi aşamasında, kontrol edilemeyen ve anlaşılamayan fenomenleri insan biçimli hale getirerek anlama çabası olmuştur. Mitler kozmik yaratılış hikayeleridir. Kozmik olayların yaratıcıları ilahi varlıklardır.

İlahi varlıklar kozmik yaratım sürecinde yalnızca yaratmazlar, çeşitli zamanlarda müdahalelerde de bulunmaya devam ederler. Bu müdahaleler, kimi zaman hayatın veya yaşamın döngüsünü durdurmak olabilir, kimi zamanda seçilmiş olan kişinin mücadele edip kazanması gereken erdemler olabilir. Yapılan bu savaşlar, kimi zaman heyecan verici güzel olaylar olurken kimi zaman da yıkıcı kötü olaylardır. Mitler bu olayları sembol ve simgelerle oluşturulan ve alegorilerle anlatılan ilk öğreti biçimleridir. Mitler, topluluklar için bir yönüyle hakikati anlatan kutsal öykülerdir. Gerçektirler çünkü dünyanın varlığı bunu göstermektedir, hakikattirler çünkü yaşam ve ölüm bunu yaşatmaktadır, ölümsüz ve ilahi olandır çünkü hayatın devamlılığı bunu göstermektedir.

Medeniyetler bu mitleri oluşurken doğa örgüsünü kopyalamaya çalışırlar. Bu örgünün içinde bulunan canlılar da kozmik yaratılış metninin ilahi karakteri olarak görünürlük kazanırlar. Bu yaratıklar kimi zaman doğada buldukları şekliyle temsil edilirlerken kimi zamanda güçlü başka canlılarla da birleştirilip hibrid tasvirler olarak betimlenirler.

Mezopotamya belki de ilk yazılı metinlerle bize antik dünyanın yaşamı ve inançları hakkında bilgi vermektedir. Bu metinlerin önemli kısmını kozmik yaratılış öyküleri oluşturmaktadır. Bu öykülerde insanlaştırılmış tanrılar ya dev yaratıklarla ya da hibrid varlıklarla mücadeleye girmişlerdir. Mezopotamya da Sümerlerle başlayan bu yazılı kültürde betimlenen hikayeler, daha sonraki krallıklarda da yer

bulmuş bazı deęişikliklere uğrasa da temel anlatım ortak ve aynı kalmıştır. Yılan temsili bu ilk metinlerde kozmik yaratımın önünde duran büyük bir engel durumundadır. Onun yenilmesi yaşamın var olması ve döngünün devamı için şarttır. Kozmik yaradılış öyküleri halk için tam bir efsane veya destan halindeyken, içlerinde barındırdıkları sembolizmalar veya simgelerle de alegorik öğreti nitelięi kazanmaktadır.

Mezopotamya'dan daha doğuya yolculukta, Hindistan'a ulaştığımızda, yılan tasvirlerinin bazı gündelik eşyaların üzerlerine işlendiklerini yapılan kazı araştırmalarından öğreniyoruz. Hint yarımadasında bulunan kazılarda kültür medeniyetlerinin gelişimini sağlayan akımların bir kısmının kuzeyden bir kısmınınsa kuzey-batıdan, İran, Afganistan ve Pakistan koridorundan gelen Mezopotamya kültürünün olduğunu söyleyebiliriz. Kozmik yaradılış burada da yenilmesi gereken bir canavarı yani dev yılanı karşımıza çıkarmaktadır. Yine ilahi yardımlarla büyük bir savaş verilir ve kazanılır. Böylece yaradılış ve devinim gerçekleşir. Ancak Hint uygarlığı yılan sembolizmasını yalnızca yaradılışın maddi varoluş boyutuyla ilişkilendirmemiş, yılan simgesi kişinin gelişim sürecinde de kazanılması gereken erdemleri içinde mücadele etmesi gereken bir ilahi sembol olmuştur. Ufak bir ek hal vardır, o da bazen arayış yolculuğundaki adayın rehberi ya da yol arkadaşı olacaktır. Hint mistisizmi bu öğretileri tam bir kapalı hale getirmemiştir. Aday mistik yolculuğa emin sınavlarla kabul edilmişlerdir. Bu çalışmalar bugün dahi meditasyon uygulamaları ile kendini yaşatmaya devam etmektedir.

Mısır medeniyeti ise gizemli oluşumuna yine dışarıdan aldığı göçlerle getirilen ve birleştirilen medeniyetlerle oluşturulduğu söylenmektedir. Mısır medeniyeti sıkı bir sır ve gizem kültürüne sahiptir. Yine kozmik yaradılış öyküleri vardır. Fakat Mezopotamya veya Hint kültürlerinden farklı olarak, dev yılanla mücadele kozmik bir yaradılış oluşturmaz, hayatın devamlılığı olan döngünün bağlarından kurtulmasına sebep olur. Bu yönüyle Hint kültüründeki sembolizmaya paralellik göstermektedir. Ancak, öğretisi, kutsal metinlerle çok sıkı korunur ve

yalnızca özel kişilere açılır. Bizler bugün bu öğretilerin, Mısır tapınaklarına kabul edilmiş Antik Yunanlı filozoflarından öğreniyoruz.

Bu araştırmada yılan sembolizmasının kökleri olarak kabul ettiğim bu üç medeniyetin içinde yılan sembolizminin izlerini sürmeye çalıştım. Bu çalışmanın amacı, elde ettiğim bilgilerle son zamanlarda çalışmalarımın ana konuları olan, yılan, figür, ve ayna sembolizmasını birleştirerek eserler üretmek olmuştur.





ABSTRACT

Divine beings do not only create in the process of cosmic creation, they also continue to intervene at various times. These interventions may sometimes be stopping the life or the cycle of life, sometimes they may be virtues that the chosen person must fight and gain. These wars are sometimes exciting good events and sometimes destructive bad events. Myths are the first forms of teaching these events formed with symbols told with allegories. Myths are sacred stories that tell the truth in a way for communities. They are real because the existence of the World shows this, they are the truth because life and death keep it live, it is immortal and divine because the continuity of life shows this.

Civilizations try to copy the fabric of nature while these myths are formed. The creatures in this weave also gain visibility as the divine character of cosmic creation texts. These creatures are sometimes represented as they are in nature, while sometimes they are combined with other powerful creatures and described as hybrid depictions.

In this research, I tried to trace the traces of snake symbolism in these three civilizations that I accept as the roots of snake symbolism. The aim of this has been to produce Works by combining the snake, figure and mirror symbolism, which is one of the main topics of my Works with the information I have obtained recently.



ÖNSÖZ

Bu araştırmanın düşünsel zemininin oluşumunda yaptığı araştırmalarla bana yön gösteren Dr. Öğr. Üyesi Ayla Aksungur hocam başta olmak üzere eser metninin tüm etaplarında destek ve güvenlerini hiç esirgemeyen hocalarım Doç. Ömer Emre Yavuz ve Doç. Seda Yavuz'a ve tanıştığımız günden beri bana verdiği maddi manevi her türlü destek ile bu çalışmanın gerçekleşmesini mümkün kılan eşim Burçin Atilla Ersiz'e sonsuz teşekkür ederim.

Hakan ERSİZ



İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	VII
ABSTRACT.....	IX
ÖNSÖZ.....	XII
İÇİNDEKİLER.....	XIV
RESİMLER LİSTESİ.....	XV
1. GİRİŞ.....	1
2. MİTOLOJİ NEDİR?.....	4
2.1.Mitler bize ne anlatır.....	5
3. MEZOPOTAMYA SANATINDA BAŞAT YILAN SEMBOLİZMASI.....	9
4. HİNT SANATINDA BAŞAT YILAN SEMBOLİZMASI.....	21
5. MISIR SANATINDA BAŞAT YILAN SEMBOLİZMASI.....	33
6. SONUÇ.....	45
KAYNAKÇA	
ÖZGEÇMİŞ	



RESİMLER LİSTESİ

Resim-1, Hakan Ersiz, Ben İki Âlemin de Kaybolduđu Demdeyim 2017.....	49
Resim-2, Hakan Ersiz, Ben İki Âlemin de Kaybolduđu Demdeyim 2017.....	50
Resim-3, Hakan Ersiz, Ben İki Âlemin de Kaybolduđu Demdeyim 2017.....	51
Resim-4, Hakan Ersiz, Aynadaki Tehlike, 2018.....	52
Resim-5, Hakan Ersiz, Aynadaki Tehlike, 2018.....	53
Resim-6, Hakan Ersiz, Aynadaki Tehlike, 2018.....	54
Resim-7, Hakan Ersiz, Yüzleşme, 2022.....	55
Resim-8, Hakan Ersiz, Yüzleşme, 2022.....	56
Resim-9, Hakan Ersiz, Yüzleşme (Detay), 2022.....	57



1. GİRİŞ

Yılan, hem görünüş hem de yaşama biçimi bakımından tarih boyunca hem korkulmuş hem de saygı görmüş canlılardan biri olmuştur. Yılanın kavram olarak insan düşüncesinde oluşturduğu iki ana yönü vardır. Bu yönler, doğanın kendisine verdiği soğukkanlı ve güçlü zehri sayesinde koruma ve savunma mekanizması olan sakinlik, diğeri ise ölümlerin gömüldüğü yeraltına girip çıkması ve deri değiştirmesiyle, ölümsüz bir canlı olduğu düşüncesi uyandırmasıdır. Bu iki ana olgu tarihin ilk dönemlerinden beri bu canlıya önemli bir saygı ve korku duyulmasına olanak vermiştir.

Bu mitolojik tasvir yeri geldiğinde mücadele edilmesi gereken bir canlı, yeri geldiğinde de yardım eden ve yön gösteren canlı olma haline geçmesini de sağlamıştır. Yılan, ölüm ve yaşam olgularını kendisinde toplamasıyla aslında büyük bir kavramı da oluşturmuştur. Bu kavram zıtlıkların bir arada bulunmasıdır. Tarih boyunca bu zıtlıklar, yeri geldiğinde tanrı ve tanrıçaların, yeri geldiğinde de seçilmiş olan kahramanların büyük sınav ve savaşlar vermelerine neden olmuştur.

Son yıllarda Güney Doğu Anadolu'da Göbeklitepe ve Karahantepe'de yapılan kazılarda, gün yüzüne çıkarılan karmaşık yapılarda yılan tasvirlerinin kavramsal olarak düşünebileceğimiz ilk tasvirlerine rastlamış oluyoruz. Bu yapıların henüz gün yüzüne çıkan hallerinde, kapalı bir mekân olma özelliği ve içine girilip çıkılmasıyla kimi araştırmacılar için öncü dini bir mekân olabileceği, kimi araştırmacılar içinse topluluğa kabul edilecek olanın erginlendirildiği bir mekân olduğu teorilerinin oluşmasını sağlamıştır. O dönemlere ait yazının olmaması bu teorilerin hala spekülatif düşünce halinde kalmasını sağlıyor. Ancak şundan emin olabiliriz ki, bir şekilde kutsal olan bu mekânlarda yılan tasvirlerinin olması, oraya giren kişinin bu tasvirlerle karşı karşıya kalması ve yüklenilen anlamla yüzleşmesidir.

Yılan sembolüne yazılı olarak ulaşabildiğimiz ilk medeniyetler arasında Mezopotamya başı çekmektedir. Bu bereketli topraklarda birçok devlet kurulmuş, kurulan bu devletlerin sahip olduğu kutsal metinlerde yılanın önemli tasvirlerin

başında geldiği görülmüştür. İlk temsillerinde yılan, tanrıların mücadele ettiği korkunç bir canavar olurken, gelişen sembolizma içinde kazanılması gereken erdemlerin önünde duran yüce varlık olmuştur. Bu temsillerde genellikle yılanın zıt yönleri birlikte kullanılmış, böylece zaman zaman anlaşılması güç metinler haline gelmiştir.

İlk dönemlerden bu yana farklı topluluklar birbirleriyle bağlar kurmuşlar, bu kapsamda inanışları ve kutsal metinleri, birbirlerine transfer olmuş böylece bazı değişikliklerle sentezlere uğramıştır. Yılan tasvirleri ve sembolizması da bu göçünü doğuya Hint bölgesine ulaştırmıştır. Hint yaradılış destanlarında, korkunç yılan tanrıların yenmesi sonucu, dünyanın yaradılışına ve yaşam döngüsünün serbest kalmasına sebep olurken, gelişen sembolizma içinde, insanın bireysel gelişimin oluşmasına yardım edecek olan erdemlere ulaşmasında, yenilmesi gereken ya da ehlileştirilmesi gereken bir sembol olmuştur. Bu kazanımları sağlayacak olan ritüel ve sembolleri, güçlü öğreti ve meditasyonlara dönüştürmek Hint medeniyetinde görülen önemli özelliklerdendir.

Bazı kaynaklar Mısır medeniyetinin bir başlangıcının olmadığı ve çocukluğunu yaşamadan olgunluk döneminde meydana geldiği düşünülmektedir. Bu olgunluğa hızlı ulaşmasının ardında kimi araştırmacılara göre doğudan yapılan göçler olabilir. Bu sayede tarım, kültür ve mimari de gelişmiş olabilir. Böylece bereketli Nil nehrinin deltalarında kültür kendisine yeni bir yurt bulmuş olabilir. Bu topraklarda inancın oldukça karmaşık bir hal aldığı anlaşılmaktadır. Yaradılış ve kutsal metinler halk için mitolojik birer hikâye olurken, bu metinlerin içinde sakladığı gizemli bilgiler, tanrı firavunlar ve rahip sınıfı için kapalı özel bilgiler haline gelmiştir. Bu bilgiler, evrenin yaradılışı ve yaşamın döngüsünün araştırıldığı bilgiler içermekteydi. Ve bu bilgilere herkesin ulaşmaması gerekiyordu, büyük bir sır içinde saklanıyordu. Yılan tasviri bu metinlerin içinde yeri geldiğinde refakatçi yeri geldiğinde ise üstesinden gelinmesi gereken canlı olma halini korumaktadır. Yılan sembolizmasının bu gelişim ve dönüşümü, önemli bir simya kültürünü oluşturmuş ve ardından gelen birçok felsefe, inanç ve ekollerde kendisine yeni yerler ve olgular bulmasına yol açmıştır.

Bu eser metin alıřmasında, yılan sembolizmasının gelişim serüveni özellikle başat medeniyetler düzleminde tutulmuş, buluntular doğrultusunda yine baėlı buldukları kültür içinde başat örnekler seçilmiş, bu araştırma esnasında bulunan kavramlar doğrultusunda heykel tasarım ve üretimi sağlanmıştır.



2. MİTOLOJİ NEDİR?

Mitoloji kelimesi, yunanca mytshos söz, öykü anlamına gelir (Necatigil,2002:13). Mitoloji (mythology), bir ulusa, ya da dine ilişkin mitlerin, efsanelerin tümünü içine alan bir terimdir. Dilimizde “söylencebilim” kelimesiyle de karşılanan mitoloji, daha çok, ilkel kavimlerin evrenin ve yaşamın oluşumu, tanrıların doğuşu gibi temel yaratılış problemleri çözmek ve anlamak için başvurdukları efsaneleri inceleyen bilimi ifade eder (Filozof.net). Mit ise, Türk dil kurumu sözlüğünde geleneksel olarak yayılan veya toplumun hayal gücünün etkisiyle biçim değiştiren alegorik bir anlatım olan halk hikayesi, mitos olarak tanımlanır (Püsküllüoğlu,2008:1386).

Mitler çok eski zamanlarda yaşamış olan toplulukları, doğayı anlama ve yaşamın devamlılığının sürdürülmesi aşamasında, kontrol edilemeyen ve anlaşılamayan fenomenleri insan biçimli hale getirerek anlama çabası olmuştur.

Mit bir kozmik yaratılış hikyesidir. Bu yönüyle kutsaldır. Çok eski zamanlarda hiçbir şey daha yokken başlayan kâinatın, dünyanın ve yaşamın oluşumunu anlatır. Bütün bu yaratma süreci doğa-üstü varlıklar, ilahi varlıklar sayesinde olmaktadır.

İlahi varlıklar yalnızca yaratmazlar, çeşitli zamanlarda müdahalelerde de bulunmaya devam ederler. Bunlar kimi zaman heyecan verici güzel olaylar olurken, kimi zaman da yıkıcı kötü olaylardır. Mitler bu olayları sembol ve simgelerle oluşturulan ve alegorilerle anlatılan ilk öğretici biçimleridir. Topluluklar için bir yönüyle hakikati anlatan kutsal öykülerdir. Gerçektirler çünkü dünyanın varlığı bunu göstermektedir, hakikattirler çünkü yaşam ve ölüm bunu yaşatmaktadır, ölümsüz ve ilahi olandır çünkü hayatın devamlılığı bunu göstermektedir.

2.1. Mitler Bize Ne Anlatır

Mitler bize kültürün arkaik düzeylerinde, duyarlar üstü dünyanın oluşum değerlerinin dünyasına götürür. Oluştukları yerlerdeki olağan-üstü varlıkların eylemleri nedeniyle aşkın niteliktedir. Mitler oluşumları açısından tüm insanları etkileyen ve yönlendiren, makrokozmoz'dan mikrokozmoz'a tüm yaşamlara yön veren temel koşulları oluşturan, duyarlar-üstü dünyadan gelen kurallar içerir.

Arkaik toplum bu mitler aracılığı ile kutsal olan ile tanrısal olan ve insan-üstü, duyarlar-üstü ile tanışma fırsatı bulur. Mitler sayesinde evrenin nasıl yaratıldığını ve değişim yaşadığını, kozmoz'un ve dünyanın nasıl hareket ettiğini, insanın nasıl ölümlü olduğunu, nasıl çoğaldığını, üstün ilahi varlıkların ne zaman geldiklerini ve terk ettiklerini açıklayan hikayelerdir (Eliade,2017:101). Bu deneyimleri de ritüeller aracılığı ile yaşarlar. Ritüeller gerçek-üstü dünyanın ve tanrıların oluşturduğu gerçeklik ve hakikatin anlaşılacağı, tekrar tekrar yaşanılacağı kutsal deneyimlere dönüşür, katı ve sistemli hale gelirler.

Bu mitler ritüeller halinde ve son derece dikkatli bir şekilde tekrar tekrar uygulanıyordu (Googy,2017:78). Ritüelleri yönetme ve aktarma, yetkin kişilerde, (şamanlar, büyücüler veya rahiplerde) bulunuyordu. Bu öğretiler öncelikle sözel bir şekilde nesilden nesile aktarılıyordu. Topluluk ritüelleri, kelimesi kelimesine, tonajına ve hatta ritmine dahi çok büyük dikkat etmek zorundaydılar, çünkü ritüelin başarısı yani topluluğun devamlılığı, çoğalması ve güveni bu ritüellerin doğru uygulanmasına bağlıydı.

Arkaik insan lineer zaman kavramını kabul etmez, zamanın tersine çevrilemezliğine bu ritüellerle karşı durur. Eliade'ın dediği gibi "Ritüel yardımıyla din dışı ve kronolojik olan Zaman ortadan kaldırılır, mitin kutsal Zaman'ı yakalanır. Tanrıların, başlangıç zamanında gerçekleştirdikleri başarılarla çağdaş duruma gelinir. Zaman'ın tersine-çevrilemezliğine karşı başkaldırı, 'insana gerçekliği oluşturma' da yardımcı olur, öte yandan da onu ölmüş olan Zaman'ın ağırlığından kurtarır, geçmiş

yıkabileceğine, yaşamına yeniden başlayabileceğine ve kendi dünyasını yeniden yaratabileceğine inandırır.” (Eliade,2001:180). Avustralyalı Arantulardan, Yeni-Gineli Kailer’e, Navaho yerlilerinden, Tibet rahiplerinin ritüellerine bağlılıklarının ya da neden bu ritüelleri uyguladıkları sorulduğunda alınan cevap hep aynı olmuştu, atalarımız böyle yapmıştı ya da yaratılışın başlangıçlarında böyleydi bizde böyle yapmak zorundayız (Eliade, 2001: 17).

Ritüellere bağlılık ve adanmışlık, mitsel kahramanlara, atalara bağlılık arkaik düzeydeki topluluklarda ya da istisna diyeceğimiz dışındakiler hariç, hiçbir topluluk da durmaya neden olmamıştır. Kahramanın yolculuğu ve başardığı zor görevler, onu hayatın devamlılığı içinde hep bir yeniden başlama ediminin başarılabilmesine dönüştürmüştür. Orta Asya Türklerinin efsanelerinden olan Ergenekon efsanesinin kökü sayılacak “Demirci efsanesini” gösterebiliriz. Ergenekon efsanesinde Türkler Ergenekon dan çıkmaya çalışırlar fakat bir türlü yolu bulamadıklarından çıkamazlar, fakat kutsal sayılabilecek bir kurt gelip topluluğa yolu gösterir ve bir demir eritme ritüelinden sonra çıkışı sağlayabildiklerinden bahsedilir. Böylece yeni topraklara ve yaşamlarının devamını sağlayacak olan daha bereketli bölgelere geçmiş olurlar.¹

Mitler efsaneler yapılmaya hazırlanan şeyin daha önce de yapıldığını ve zorluklara rağmen başarılabilmesini kutsal metinlerden öğrenirler. Fakat bunun için önemli olan tam bir bağlılıkla seçilmiş kişiye olan adanmışlık gerekmektedir. Mademki mitsel zamanda gerçekleşmiş, o halde bir deniz seferi karşısında neden duraksamalı (Eliade, 2001: 181). Eliade’nin bu tespitini Kolomb’da görebiliriz. Kolomb’un İncil’den Kral Süleyman’ın hikayelerini çok sevdiği biliniyordu. Eski Ahitte geçen konuda, Kral Süleyman bir tapınak inşa eder ve içini de som altınla kaplamasından bahsedilir, bu altınların bir kısmı Ofir adı verilen uzak doğu ülkesinden gelmişti. Denizcilerin bu adaya gidip gelmeleri üç yıl sürermiş, fakat bu süre hiç rahatsız etmez, çünkü bol altın ve ganimetler götürürlermiş. Kolomb bu öyküyü iyi bilir, o kadar severdi ki “Her yerde süren meseleler tarihi” nin arkasına, Toscanelli’nin mektubunun yanında saklarmış. Süleyman’ın zamanında yaptığı gibi o da İspanyol devletinden aldığı güvenle mahir

¹ www.ergenekun.net

denizcileri yanına toplar ve o kutsal gizemli zengin adayı bulmaya gider (Lester, 2012: 231). Ve böylece kahraman kâşif, kimsenin açılmadığı denizlere gider ve keşiflerini gerçekleştirir.

Antik Yunan da bazı filozoflar mitlerin saçma uydurma olduğu konusunda ısrarcıydılar. Bu sembolik hikayelerin, alegorik eğitim veya öğreti olduğu konusunda bilinçli olmayan için bu öykülerin elbette saçma gelmesi olağandır. Antik doğu kültürlerinde, Orta Doğu ve Kuzey Afrika kültürlerinde mit kutsal öğreti olarak kendini korumayı başarmışsa da Antik Yunan için bunu söylemek zordur. Grimal'a göre Helenistik dönem boyunca varlığını sürdüren ve gelişen mitoloji, bu gelişmesini, Antik Doğu ile gerek savaşlar gerekse de ticaretlerle yakın ilişki kurmasından kaynaklanmaktadır (Grimal, 1997: XV). Antik Yunan'da Ksenophanes, mitlere ilk karşı çıkan filozoflardandır. Belki de o dönemin şair ve ozanları bu mitleri kısmen içi boşaltılmış hikayelere dönüştürdüğü için olabilir. Platon² da şairlerin ve ozanların anlattığı mitler dünyasına ait olan tanrıların, anlatımların da ki insani öğeleri; kıskançlıklar, hırslar, hilebazlıkların vb. gibi davranışların onları yansıtmadığını söyler ve kızar. Bu mitlere ait kavramların ait oldukları biçimde anlatılmaları gerektiğini, yeterince bilgilendirilmeden anlatılacak olan bu masalların, kişileri yanlış bilgilendireceğini ve öyle devam edeceğini savunur. Platon, mitlerin içlerinde saklanan ve sembollerle anlatmaya çalışılan ezoterik bilgilerin dönemin ozan ve şairler tarafından, saptırıldığını belirtir (Platon, 2012: 67). Platon, öğretmeni Sokrates'in de bu görüşte olduğunu, Sokrates'in ölümünden sonra yazdığı Sokrates'in Savunması adlı eserinde paylaşır. Sokrates tanrının sözleri üzerine bir araştırma yaparken Atina'nın çeşitli elit ve eğitim görmüş kişilerine gider ve cevap alamaz, bunlardan biri de ozanlar ve şairlerdir, anlattıkları masalların anlamlarını sorduğunda,

² Platon'un öğretilerinde kullandığı yöntem, dil hem şiirsel hem de diyalektik bir yapı taşıyordu. O bu biçimi yalnızca Elouisis Gizemlerinden elde etmemişti Asya'ya gitmiş orada birçok ders almış, hatta ilk Veda metinlerinin farkında olması bu sayede muhtemeldir, ardından da Mısıra giderek İsis İnisyasyonuna katılmıştır. Platon Pisagorculardan öğrendiği sırlar ve ketumiyetlikle almış olduğu bilgiyi halka açıklayamıyordu, fakat bu öğretileri bir şekilde Atinalı gençlere de ulaştırmak istiyordu. Bu amaçla yazmış olduğu 'Dialoglar' adlı eserinde Platon aldığı bilgileri eserinde gizlemiş sembolik bir dil kullanarak diyalektik bir yöntemle efsanelerin ve mitlerin konuları içinde gizleyerek anlatmıştır. Bkz. E. Shure, İnsanları Aydınlatan Büyük İnisyeyler, sf. 417,418

daha önceki sorduğu kişilerin verdiği cevaplar gibi yetersiz olduklarının ve ne anlattıklarının farkında olmadıklarını belirtir (Platon, 2013: 37).

Sonuç olarak antik dönemde mitlerin üç aşamada oluştuğunu görüyoruz; ilk aşama teolojik yönlerinin ağır bastığı ve sadık kalındığı dönem olmuştur. İkinci olarak, destansı şairlerin çağı olup bu dönemde hikayeleri değiştirmeye başlamışlardır. Üçüncü olarak Homeros'un oluşturduğu çağdır, bu dönemde hikayeler iyice değişikliğe uğramış, Yunanlılar tanrısal olan, aşkınsal olan konuları iyice değiştirip, kendi gündelik fantazmlarına dönüştürmüşlerdir. Eliade, Homeros için, kendinden önceki ozanların da etkisiyle bozulmaya uğrayan Yunan kültüründe artık ilk olana bağlılığının kalmadığını söyler. Şair ve ozanlar kent aristokrat ve yönetici takımına mitlerdeki dinsel, öğretici kısımları, cehennem, ölüm, doğurganlık, yaşam ve çok önemli bir konu olan ölüm sonrası hayat ve öte dünya gibi temalardan söz etmezler.

Bugün mitin tarihin ilk dönemlerinde bilimi ya da bilimsel gelişmelerin inşasında bulunmadığı gibi bir görüş olsa da dönemin topluluklarının aşkınsal olana ulaşma çabalarında, mimaride, simyada, tıpta ve astronomide bugün hala hayretler içinde baktığımız eserler oluşturmuşlardır. Nietzsche'nin sözleriyle bu bölümü bitirecek olursak mit bir kültürün olmazsa olmaz şartıdır.

“Mit olmayınca her kültür kendi sağlıklı yaratıcılık gücünü yitirir: bütün bu kültürel hareketi ancak mitler tarafından tanımlanmış bir ufuk tamamlar ve birleştirir” (Mengil, 1988: 126).

3. MEZOPOTAMYA SANATINDA BAŞAT YILAN SEMBOLİZMASI

Mezopotamya bölgesinde erken dönem yılan tasvirlerini ilk önce Güneydoğu Anadolu Bölgesi'ndeki Şanlı Urfa ilinin 18 km kuzeydoğusunda, Hailiye ilçesine bağlı Örencik köyü yakınlarında yer alan ve Neolitik döneme tarihlendirilen Göbeklitepe de görmekteyiz. Megalit yapı dairesel alan üzerine merkezde kurulan iki megalitik T sütünü ile dairesel çevreyi dolaşan ufak ölçekli T sütunlar ve örme taş duvarlardan oluşan birden çok katmanlı olarak düzenlenmiş yapılardan oluşmaktadır. Özellikle D yapısında ve 33 no ile adlandırılan T sütununda çok sayıda yılan ve başka canlıların tasvirlerinin yer aldığı kabartmalar bulunmaktadır. Bu mekanların işlevi konusunda yazılı belge bulunmadığı için kesin bir bilgi henüz mevcut olmamakla birlikte arkeologlar yapının fiziki özelliklerinden yola çıkarak buranın bir erginleme alanı olabileceğini düşünmektedir. Bu düşünceyi oluşturma nedenleri, alanın su sızdırmaz bir zemine ve üstü kapalı olmasından dolayı bir oyuk ya da bir rahim etkisi verdiğinden, adayın buraya bir dönüşüme uğratmak maksadıyla girip çıktığı düşünülmektedir. Karahantepede yapılan kazılarda bulunan ve yine Neolitik Döneme ait, Göbeklitepeye benzeyen yapılar bulunmuş, bu yapılarında Göbeklitepeye benzer bir amaca hizmet ettiği düşünülmüştür.

Karahantepede bulunan höyük içinde sekiz adet dik bir şekilde yontulmuş ve penise benzeyen sütunlar bulunuyor, bu dar alana yılan kavi bir hareketle ilerleyen kanal eşlik ediyor ve bu kanalın bir sıvıyı buraya taşıdığı düşünülüyor. Ve yine burada, yılan kavi hareketle boynunu uzatmış girişi karşılayan ya da bakan bir büst bulunmakta. Bu yapıların ana rahmine dönüşü simgeleyen erken dönem erginlenme yeri olarak mı düşünmeliyiz sorusu için Eliade'den yardım alacak olursak, önemli eseri "Doğuş ve Yeniden Doğuş" adlı eserinde günümüzde dahi hala devam eden primitif yaşam tarzlarını sürdüren kabilelerde uygulanmakta olan bazı erginlenme törenlerinin, o dönemlerde Göbeklitepe ya da Karahantepe buluntularında uygulanmakta olan ritüellere benzer olup, devamı niteliğinde olduğunu düşündürüyor. Yine bu birleştirmeyi yapabilme desteğini, kültür ya da toplulukların

farklı olmasına rağmen insan gelişiminde önemli katkı ya da ilerlemeyi sağlayan etkenin, insan yapısında bulunan sosyal birliktelik, inanç ve ahlaki idealleri şekillendiren yapıya sahip olması sayılabilir. İnsan yapıları farklı olsa da ortak nörolojik yapıya sahip olması bu kaba hatları ortak saymamıza neden olabiliyor (Kahraman, 2009:4).

Yine Nevali Çori'deki III No'lu tapınak benzeri yapıda nişe gömülmüş ve normalden büyük ölçüye sahip bir büst tasviri bulunmuştur. Büst iki yanında çıkık kulaklarla birlikte soyut bir nitelikte temsil edilmiş gözükmektedir. Önemli detay ise başın arka tarafında aşağıdan yukarı doğru kıvrılarak çıkan bir yılan kabartmasının bulunmasıdır. Bu yılan ile insan tasvirinin birlikte kullanılması yılanı taşıyan kişinin önemli bir yapıya sahip olduğunu bize düşündürmektedir. K. Schmidt bu konuda Mısır firavunlarının başında taşıdıkları yılan sembolü ile Nevali Çori arasında bir benzeşim kurarak daha önceki paragrafta değinmiş olduğumuz, kültürler farklı olsa da temel olan arketip davranışların benzer olabileceğini düşündürmektedir (Schmidt, 2006: 220). K. Schmidt bu megalit yapıların bir çeşit ritüel merkezinin hem de bunun vurgulandığı bir alan olduğunu önermektedir (Schmidt, 2006: 279).

Mezopotamya sanatında Sümer uygarlığı önemli yılan motif ve tasarımlarını sergilemiş ve bunları dini inanış mitlerinde temsil etmişlerdir. Sümer mitolojisindeki birçok mit ve karakterler daha sonra Asur, Babil ve Akad topluluklarında da farklı isimlerle kullanılmıştır. İlk versiyonlardan sayılabilecek yılan betimlemesini, yaradılış bölümü olan Enuma Eliş'de görmekteyiz.

Tanrı Apsu, kardeş tanrılar arasında kurulan bir çeteden çok rahatsızlık duyar. Tanrısal konut içinde telaş ve kargaşa yaratmaları huzursuzluk ve gürültü oluşturmaları bir türlü dinmez, Apsu bu karışıklığı bir türlü dindiremez ve Tiamat da bir türlü karışmaz ve kılını kıpırdatmaz. Bunun üzerine Apsu bu tanrılar ve yardımcılarını yok etmek ister. Böylece Apsu gündüz dinlenebilecek ve gece uyuyabilecektir. Tiamat önceleri buna karşı gelir ve itiraz eder (Bottero&Kramer:694). Apsu'nun bu genç tanrılarını yok etme isteğini duyan ve tanrılar arsında en zeki ve yetenekli olan Ea- Enki bir plan hazırlar, bir büyü ile Mummu'yu etkisiz kılar ve onun

başındaki kutsal tacı giyinir, Apsu'yu öldürür. Apsu'nun yardımcısı olan Mummu'yu da zincirler ve hapseder. Bu mücadele kazanımından sonra Ea ve Damkina'nın bir çocukları olur. Bu çocuk Marduk'tur. Marduk büyüdükçe güçlenir ve yetenekler kazanır, Tanrılar arasında çok zeki ve yetenekli bir hale gelir. Tanrılar arasında bulunan Anu, dört yönün rüzgarlarını oluşturur ve bu güçlü rüzgarlarla Tiamat'ın sularını karıştırır. Karışıklardan rahatsız olan Tiamat'ın tarafını tutan bazı tanrılar, Kingu'nun liderliğinde Tiamat'a giderler ve içlerinde oluşan huzursuzluk, kin ve öfkeyi açarlar. Tiamat'ı Ea ve yardımcı tanrılarına karşı kışkırtırlar. Kocası Apsu'nun ölümü ve Mummu'nun tutsaklığı üzerinden güçlü bir öfke uyandırır. Tiamat bu manipülasyondan sonra güçlü deniz canavarları, dev ejderhalar, hidralar ve ek olarak dünyada eşi benzeri olmayan güçlü hayvanları yaratır, bunlar bir yerde çocukları gibidirler. Tiamat'ın bu hazırlıklarını öğrenen Ea büyük babası Anşar'a gider ve uyarır. Anşar Ea'ya Tiamat'ın canavarlarını yöneten Kingu'yu öldürmesini söyler. Ea bir şekilde Tiamat'ın canavar yılanlarından çekinir ve savaşacak gücü bulamaz, kendi büyülerinin ve tılsımlarının bu güçlü yılan karşısında zayıf kalacağını düşünür. Anşar, Ea'nın çekinmesinden dolayı Anu ya bu görevi vermek ister, fakat Anu da bu dev yılan ve canavarlar karşısında kendisini zayıf hisseder ve mücadeleye giremez. Anşar'ın aklına Marduk gelir ve heyecanla adını duyurur. Marduk bazı şartlarla bunu kabul eder. Tanrılar Marduk'u onurlandırır ve güçlü silahlarla donatıp savaşa gönderirler. Marduk atlı arabası, yedi güçlü rüzgârı, ok yay ve istediği zaman yok olma avantajını verebilen zırhı ile Tiamat'ın bulunduğu mağaraya geliyor. Burada temsil edilen Marduk daha sonra Hint mitolojisinde bulunan önemli destanlarından olan Bhagavad Gita daki gibi bir araca sahip olmuştur, ayrıca savaşın kendisi de büyük benzerlik taşımaktadır, belki Hint kültürünü etkileyen ilk motifi okumaktayız. Coomaraswamy, Hint kahramanın savaş aracı ve atlar sembolizması için güzel bir özet yapmaktadır, belki de Marduk içinde bu yorumu kullanabiliriz, "savaş arabasının, kim olduğumuza dair bilgilerimize göre içinde yaşadığımız ve hareket ettiğimiz psiko-fiziksel aracı temsil ettiğini söyler... Atlar duygular, dizginler onların kontrolleri, zihin araba ve Ruh ya da gerçek Benlik arabacıdır" (Coomaraswamy, 2023: 76). Marduk ejderhayı yener ve öldürür, gövdesini ikiye ayırır. İki yarısından biri ile gökyüzünü diğeri ile yeryüzünü oluşturur ve buralara muhafızlarını yerleştirerek güvene alır.

Mezopotamya da bulunan başat yılan sembollerinden bir diğeri Gilgamiş destanın da gözükmektedir. Uruk kiralı olan Gilgamiş, güçlü, hırslı ve pek tekin olmayan özelliklere sahip kral temsilini oluşturmaktadır (Bottero, 2005: 235). Uruk halkının seçkinleri kralları Gilgamiş'in davranışlarını Anu'ya şikâyet etmişler, Anu, Ana Tanrıçaya Gilgamiş'in zorbalık ve gücüne denk olan Enkidu'yu yaratma görevi vermiş. Ana tanrıça da ruhu tıpkı Gilgamiş gibi olan Enkidu'yu yaratmış Uruk'a göndermiş. Anu'nun Gilgamiş'in benzeri olan kişi ile yaşayacağı serüvenler sonrasındaki beklentisi, Gilgamiş'in her isteğini yerine getirebileceği ve kendisini tanrı yerine koyabileceği biri olmayıp, tanrısal değere sahip bir insan olduğunu öğrenmesini istiyormuş, böylece halkı onun yönetiminde huzurla yaşayabilecekmiş (Rosenberg, 2017: 282).

Enkidu, Gilgamiş'in farklı bedende vücut bulmuş hali gibidir. Enkidu'nun kıllı ve hayvansal bir yapıya sahip olması yabani yaşama ait bir canlı gibi durduğunu göstermektedir. Hayvansal bu yapısının gelişmiş olması onu doğadaki diğer canlılarla rahat iletişim kurmasını sağlar. Hayvansal yapı özelliğiyle ve insana benzer yapısıyla, zaman zaman avcılarının elinden hayvanları kurtarır ve böylece avcılar elleri boş köylerine dönerlermiş. Gilgamiş'a bu durumdan bahsederler ve çözüm isterler. Gilgamiş para karşılığı bir güzel kadını Enkidu'nun yaşadığı yere gönderir, Enkidu kadına âşık olur, kadında Enkidu'yu ayartır ve evcilleştirerek insanların arasına katılabilecek bir hale getirir (Jackson, 2005: XLII). Gilgamiş, neredeyse kendi gölge varlığı gibi duran Enkidu ile karşılaşır, kavgaya başlarlar ancak bu dövüş iki ruh eşinin yenilememesi ile sonuçlanır ve birbirleri ile dost olmaya karar verirler. Enkidu hayvansal yapısıyla Gilgamiş'a yol arkadaşı olmuştur.

İkili zaman zaman birbirlerine karşı gelir, tartışır ve sonunda doğru olduğuna inandıkları yolda birleşir ve ilerlerler. Gilgamiş ve Enkidu birlikte birçok maceraya atılırlar, bozkırları geçerler ve canavarlarla savaşır, birlikte zaferler kazanırlar bu da onları daha da birbirlerine yakınlaştırır. Birlikte mücadelelerinden sonuncusu sayılacak olan Sedir ormanlarında bulunan Humbaba (Asur versiyonu) adlı ejder ile savaşmaları kalmıştır (Kramer, 2002: 253). Gilgamiş bu savaş ile kendisini tarihe yazdırmak istemektedir. Fakat Enkidu bu maceradan yana değildir. Ve Lübnan

Sedir ormanlarından sorumlu olan Şamaş'a danışmayı önerir, iki kurban sunar ve Şamaşdan son bir zafer için izin ve destek ister. Gilgamiş Enkidu ile yaptığı savaşlar sonunda birçok erdemle tanışmış ve sonunda kendisinin ölümlü bir insan olduğunu kabul etmiştir. Kendisinin hiçbir zaman ölümsüz Tanrılar gibi olmayacağını fakat bu son macerası ile gelecek kuşaklara cesur bir şekilde savaşmış Kral olarak adının kalabileceğini Şamaş'a anlatır ve yakarıları cevabını bulur. Şamaş bu mücadele için izin verir, ayrıca kazanmasını sağlayacak öğütlerini de iletir (Rosenberg, 2017:292). Sedir ormanlarında Humbaba'nın dikkatini çekmek için sedir ağaçlarını kesmeye başlar. Humbaba duyar ve haykırır, Humbaba'nın korkunç çığlığını duyan Gilgamiş bir an çekinir, Enkidu yol arkadaşına destek olur ve onu motive edecek sözlerini söyler. Gilgamiş devam eder. Humbaba ile karşılaşmadan önce yedinci Sediri de kesmektedir. Bazı çevirilerde Gilgamiş'in yedinci sedir değil, yedinci dağı aştıktan sonra Huwawa (Humbaba Babil versiyonunda Huwawa olarak geçiyor) ile karşılaştığını söyler. Bu çevirilerde Huwawa ile karşılaştığında, Gilgamiş'in dikkatini çeken Huwawa'nın alnında parlayan kare biçimli bir simge bulunmaktadır (Adalı-Görgü; sf.33 dip not 25-sf.52). Alnında bu simgenin bulunması Huwawa'nın gücünün yüksekliğini simgeliyor olabilir. Çünkü o dönemlerdeki metinlerde bu simge çözülememiş olmakla birlikte doğu mistisizminde ve Mısır mistisizminde alın bölgesine kalkmış dikilmiş yılanın uyanmış gücü simgelediği düşünülmüştür (bkz. Uraeus). Yine, Hint ve Mısır medeniyetlerinde kare simgeye sahip olma hali dengede olma, sahip olanın her şeye muktedir ve yükselmiş olduğunu gösterir. Gilgamiş sedir kesme işini bitirdikten sonra Humbaba ile karşılaşır, aralarında mücadele başlar. Humbaba'nın mağarasına girmesine izin vermemeye çalışır ve yere yıkar. Humbaba öleceğinin farkına varır ve önce tanrılardan sonra da Gilgamiş'tan yaşamının bağışlanmasını diler, Gilgamiş bu yakarılar karşısında sakinleşir ve öldürmekten vaz geçer. Fakat Enkidu bu duruma karşı gelir, onu öldürmek zorunda olduklarında direnir. Humbaba ile tartışmaya giren Enkidu Humbaba'nın kafasını keserek öldürür. Kesik başı alarak Nippur'a dönerler (Bottero, 2005: 121). Bu savaştan sonra İştâr Gilgamiş'tan çok hoşlanır ve onunla birlikte olmak hatta onunla evlenmek ister, fakat Gilgamiş bu teklifi kabul etmez ve reddeder. İştâr bu duruma çok öfkelenir ve Anu'dan güçlü boğayı ister. Anu önce vermek istemese de İştâr'ın yalanlarına kanar ve Boğayı verir. Bu bölümün çoğuna arkeologlar sahip olamasa da mücadeleyi Enkidu ve Gilgamiş'in kazandığı belli olan

parçalar mevcuttur. Tanrılar Enkidu için öfkelenmeye başlamışlardır ve onu öldürürler. Gilgamiş bu serüvenlerle, toplumunda saygınlığını kazanacak erdemlere sahip olmuş ejderhasını yenmiş ve kendisinin hayvansı, kural tanımaz, erdemleri eksik tarafı ile mücadeleyi kazanmış olur. Enkidu onun gölge tarafını temsil ederek iyi bir kral olma yolundaki fenalıklarıyla yüzleşmesini sağlayan figür olmuştur, bir yerde artık farkındalığı yüksek bir insan olmuştur. Bu farkındalık onun aynı zamanda ölümlü olduğunu da iyice pekiştirir. Artık yeni yolculuğu, ölümsüzlüğü aramak olacaktır. Bunun için büyük tufandan kurtulan Utanapiştim'i aramaya gider, Utanapiştim ilk önce ona büyük Tufanı anlatır, ardından bir sınava tutar fakat Gilgamiş bu sınavı geçemez. Utanapiştim sandalcısına emir verir ve Gilgamiş'la güzel bir konuşmadan sonra, onu evine götürmesini ister. Utanapiştim'in karısı Gilgamiş için üzülür ve Utanapiştim'den Gilgamiş'in bu çabasını karşılıksız bırakmamasını ister. Bunun üzerine ona denizin derinliklerinde olan, güçlü ve uzun bir yaşam verecek olan bitkinin yerini söyler. Utanapiştim ile dönüş yolculuğunda bu bitkiyi büyük zorluklarla alır ve dönüş yoluna devam ederler. Karaya vardıklarında Gilgamiş, toprağa varmanın keyfiyle biraz daha yol alır, bir süre sonra dere yatağının yanına gelir ve burada dinlenmek ister. Bitkiyi kenara güvenli bir şekilde yerleştirir. Fakat yakınlarda bekleyen yılan bitkinin çekiciliğine kapılıp alır, kaçarken de deri değiştirip gözden kaybolurken Gilgamiş'in elinden bir şey gelmez. Derin üzüntüye giren Gilgamiş ağlamaya başlar ve bir hiç uğruna bu kadar mücadeleye girdiğini söyler. Bütün bunlar Tanrı'nın ona ilettiği bir işaret olarak kabul edip dönüş yoluna devam eder (Jackson, 2004: 82).

Enkidu'nun ölüm temsili, Kramer'e göre Babil versiyonuna aittir. Çünkü Gilgamiş'in Sümer versiyonunun içinde ve 12. tablet olarak adlandırılan ve ilk çeviri denemelerinde Babil'i yazarlarca destanın içerik yapısına bakmadan Sami Akadca'ya çevirip ve önceki tablet olan 11. tabletin bir devamı gibi değerlendirip, olduğu gibi çevirip birleştirmişlerdir (Kramer-Çiğ, 1990: 168). Profesör Gadd ve Kramer tarafından yapılan çevirilerinde tabletin Sümer kökenli bir metin olduğu kanıtlanmışlardır (Hooke, 1995: 57). Bahsi geçen mit, Gilgamiş ve Huluppu-ağacı hikayesidir. Bu destanın konusu şöyledir; Fırat nehrinde yetişen o zamanlardaki adı Huluppu-ağacı olan, bugün selvi-ağacı olduğu düşünülen ağaç, güçlü güney rüzgarlarının yerinden

etmesi sonucunda Fırat nehrinde sürüklenirken, tanrıça İnanna, tanrılardan An ve Enlil'in uyarılarına rağmen ağacı alır ve kendisine ait olan güzel ve çeşitli meyve ağaçlarından oluşan bahçesine diker. Bu ağaç biraz büyüdüktan sonra, gövdesi hacimlenince, bir taht ve araba yapmayı istemektedir. Fakat ağaç, iyi beslenmesi ve bakımına rağmen, zaman geçtikçe ne büyür ne de dallarını zenginleştirir. Ağaç'ta hikâyeye göre davetsiz misafirler yerleşmiştir. Kökünde büyüyle alakası olmayan bir yılan, ağacın gövdesinde Lilith ve üst tarafında bulunan dalların arasında ise İmdugud-kuşu bulunuyormuş ve ağaç bu davetsiz misafirler yüzünden büyüymiyormuş. İnanna bu duruma çok üzülmüş ve abisi olan Utu ya gitmiş, fakat Utu yardım edememiş. O da Gılgamış'a gidiyor ve Gılgamış zırhını giyerek meşhur baltasını alarak, ağacın dibinde bulunan yılanı öldürüyor. Mücadeleyi gören İmdugud-kuşu ağacı terk ederek kaçıyor, Lilith ise ağacın orta kısmına yaptığı evi yıkıp terk ediyor ve ıssız harabelere doğru kaçıyor. Gılgamış, ağacı İnanna istediklerini yapsın diye kendisine veriyor fakat, İnanna ilginç birtakım parçalar yapıyor. Ağacın kökünden Pukku (davul), ağacın üst kesiminden ise, Mikku (tokmak) yapıyor ve bunları Gılgamış'a veriyor. Bu parçaların ilk önce ne anlama geldiği çözülemese de daha sonra Kramer tarafından deşifre edildiğinde, Gılgamış'ın bu enstrümanları, yapmayı düşündüğü savaş veya seferler için erkekleri çağırmakta kullandığını anlıyoruz. Bölgenin kadınları tarafından yapılan ağıtlar sonucunda Pukku ve Mikku yeraltına, ölüler diyarına düşüyorlar. Gılgamış bunları almak için birçok şey denese de başarılı olamıyor. Bu durum Gılgamış'ı çok üzüyor. Gılgamış'ın bu derin üzüntüsünü gören gölge yoldaşı Enkidu, yeraltına ölüler diyarına gidip Pukku ve Mikku'yu alıp geri gelmek istiyor. Gılgamış Enkidu'yu ölüler diyarının tanrısı Ninazu'nun onu yakalaması için uyması gereken bazı önemli kuralları anlatır. Bu kurallar oldukça metaforik ve sembolik kurallardır ve sanki bir ritüeli tanıtır gibidir; dünyevi her şeyden kurtulmasını tembihler. Gılgamış Enkidu'ya öğüdünü şu dizelerle verir.

Temiz giysiler giyme,
Yoksa (ölü) kahramanlar düşman gibi üstüne gelirler,

Tastaki iyi yağdan sürme,
Yoksa kokusu onları çeker,

Ölüler diyarında atış-sopasını fırlatma,
Yoksa değneğin değdiği her şey etrafını sarar;
Eline asa tutma,
Yoksa gölgeler dört bir yanına kuşatır.

Ayağına sandalet giyme,
Ölüler diyarında haykırma;
Sevgili karını öpme,
Sevgili oğlunu öpme,

Bu nasihat ve öğütler devam eder fakat Enkidu bunları dinlemez ve uymaz. Bu nasihatlere uymayan Enkidu ölüler diyarından çıkamaz. Bunun üzerine Gilgamesh önce Enlil'den yardım ister fakat alamaz, ardından Ay Tanrısı Sin'den yardım ister ondan da alamaz, en son Enki'ye gider ve ondan yardım alarak, Enki'nin ruhunun ölüler diyarından açılan bir yarıktan çıkmasını sağlar ve gölge yoldaşıyla buluşur (Kramer,2001:73-74).

Gilgamesh ile Enkidu'nun ölüler diyarında olanlar hakkında konuşmaları, soru cevap şeklinde devam eder (a.g.e. 75-76). Bu konuşmaların bazı kritik yerleri kırık olsa da arkeologlar büyük kısmını çözmeyi başaramışlardır. Burada kahramanımız büyük fakat anlamı tam çözülememiş gibi duran sınavdan haber vermekte gözükmektedir. Bir yandan yeraltı ve üstünü birleştiren, tüm mitlerde önemli yere sahip olan ağaç ve onun davetsiz konuklarıyla hesaplaşırken, diğer yandan da oradan kazandığı büyüsel tokmak ve davul sayesinde bilincinde ve erdemlerinde birtakım kayıplarla karşı karşıya kalmış gözükmektedir.

Kramer'e göre Mezopotamya mitolojisinde önemli yılan veya ejderha öldürme mitlerinden biri de Dummuzi ile İnanna mitosudur. Bu mitosta, göğün kraliçesi İnanna yeraltına inmek ve oraya da hâkim olma istiyor. Bu yolculuk için hazırlıklarını yapar, kraliçelik makamına uygun gözüken takı, elbise ve güç timsali mücevherlerini alarak

aşağıya yol almak ister. İnmeden önce veziri sayılan Ninşubur'u da uyar. Eğer üç gün içinde dönmezse Enlil ve Nanna'ya gidip onlardan yardım istemesini öğütler.

İnanna yeraltına iniyor ve Ereškigal'in lapis lazuliden yapılmış mabedine varıyor. Mabedin kapısında bir bekçi bulunmaktadır ve kendisinin neden geldiğini sorduğunda, İnanna bir bahane uyduruyor ve kabul ettiriyor. Kapıcı, hanımın yedi kapıdan geçişinde bir nevi eşlik ediyor. Bu kapılardan geçerken İnanna'nın güç, zenginlik ve kudret timsali üzerinde bulunan takı ve eşyaları her kapıdan geçişinde çıkarılmasını sağlıyor. İlk kapıdan geçerken "ovanın tacı" diye adlandırılan tacı başından alınıyor, ikinci kapıya geçtiğinde "asası" elinden alınıyor, üçüncü kapıdan geçtiğinde lacivert taşlardan yapılmış "gerdanlığı" alınıyor, dördüncü kapıdan geçerken göğsünde bulunan "taşlardan oluşan bir tür takıyı" bırakıyor, beşinci kapıdan geçerken "altın bileziği" alınıyor, altıncı kapıyı geçerken bir tür zırhı göğsünden çıkarılıyor, son kapıya geldiğinde artık üzerinde bulunan "kıyafeti" çıkarıp çıplak kalarak kapıyı geçiyor. İlerlemesini sürdüren İnanna, Ereškigal ve ölümler dünyasının yedi yargıcı ile yüz yüze gelir, yargıçlar İnanna'ya ölümün gözleri ile bakarlar ve İnanna cesede döner, İnanna'nın bedeni bir kazığın üzerine asılır. İnanna'nın üç gün geçip dönmediğini gören Ninşubur tanrıçanın öğütlediği gibi yardım almak için Enlil ve Nanna'ya gider fakat yardım alamaz, ardından Enki'den yardım ister, Enki iki varlık oluşturur bunlar kurgarru ve kalaturru'dur onlara "yaşam yemeği" ve "yaşam suyu" vererek bunları İnanna'nın bedenine beli bir sayıda ve tekrarla sürmelerini söyler. Varlıklar bu ritüeli yerine getirirler ve İnanna canlanır, geri dönmeye hazırdır. Fakat ölümler dünyasının katı bir kuralı vardır, yerine birisini bırakmadan tam bir canlı olamayacaktır (Kramer, 2001: 158-159).

İnanna yeryüzünde yanında bu takası yapacak cinler ve korkunç varlıklarla dolaşmaya başlar, bazı tanrılarla karşılaşır, yanındaki cinler o karşılaştığı tanrıları almak isteseler de İnanna'nın kararı, tanrıların İnanna'ya olan sevgileri İnanna'nın kendi canı pahasına onları korumak olur. Son olarak Dumuzi'nin çoban tanrılığı yaptığı kente gelir. Dumuzi İnanna'yı görünce onun önünde sevgi ve saygısını sunacak yakınlığı göstermeyip, bir de tepeden bakan bir yaklaşımla karşılayınca, İnanna bu duruma hem çok üzülür hem de çok kızar ve Dumuzi'ye ölümün gözüyle bakarak

cinlerin yeraltının korkunç varlıklarının onun canına karşılık Dumuzi'yi almalarını sağlar. Dumuzi Utu'ya yalvarıp kendisini kurtarmasını istese de Utu, Dumuzinin el ve ayaklarını yılan uzuvlarına dönüştürerek yer altına ejderha olarak götürülmesine izin vermiştir (Kramer&Çığ, 1990: 136).

İnanna ve Dumuzi'nin bu miti bir yandan genel görünüş olarak avama bu durumu mevsimsel bir döngünün ritüeli olarak tanımlanırken, diğer yandan da seçilmiş olanın önemli görevler alması (mevki, güç, zenginlik timsali simgeleri her kapıda bırakarak, çıplak olarak yerin derinliklerine ulaşma ve orada bir nevi ilahi hesaplaşması), bir rehber eşliğinde dönmesi ya da doğması (yeniden doğuşu) belki de bize o dönemin tapınaklarında uygulanmakta olan erginlenme ritüellerinin ip uçlarını veriyor gibi gözüküyor.

İnanna'nın burada Ereşkigal ile karşılaşması bir yönüyle de kendi zıt yanıyla karşılaşmasını sağlamaktadır. İkiz kardeş olarak biri yer üstünü yani ışığı, diğeri ise yer altını, yani karanlığı temsil etmektedir. İnanna'nın diğeri yanıyla yüzleşmesi gerekmektedir. Bu zıt yönlü kimliklerin karşılaşması kendi beklenmedik kimliğiyle yüzleşmek anlamına gelmektedir. İnanna burada kendisine ait gurur, erdem, güzellik ve kudretli yaşamını bırakmak zorundadır. Burada bir savaş başlar, kendinde keşfettiği bilmediği fena yönlerini görür ya bunları yener ya da kabul ederek kendisindeki gerçeği anlar. Bu arındırmayla birlikte, bu iki kişinin ayrı kişiler olmayıp aynı bedende (kendisi) olduğunu görür ve kabul eder. Kabul etmek burada bir nevi egoyu yenmek gibi durmaktadır. Egonun her aşaması bir nevi çok başlı ejder Hydra'nın bir başına denk gelmektedir. Yendikçe yenileri çıkmaktadır, burada gerçeğin kabulü, İnanna'ya sürülen merhem gibi doğru dokunuşlar yapıldığında zaferlere ulaşmak kaçınılmazdır (Campbell, 2017: 101). Seçilmiş olan kişi yüksek bir mertebeye geçmek istiyorsa, bu dünyada varlık olmasını sağlayan tüm kavramlardan uzaklaşması ya da arınması gerek, somut çıplak geldiği yere, soyut çıplak olarak dönmesi her şeyden kurtulması gerekir (Coomaraswamy, 2023: 79). Böylece ezoterik düşüncedeki ölmeden ölme kavramını yaşıyor olacaktır. İnanna'nın buradaki alegorik tasviri daha sonraları Hint ve diğer kadim kültürlerde önemli mistik arayış ya da inisiyelere ilham olacak nüvelerini vermiş olur.

Mezopotamya mitolojisinde önemli yılan veya ejderha öldürme mitlerinden bir diğeri de Asag'dır. Kur kentinin yeraltında kötü hastalıkların cini olan Asag bulunur. Asag bir tür ejderhadır. Şarur Enlil'in oğlu, Ninurta'yı Asag ile savaşmaya ikna eder. Ninurta önce korkar ve ejderha ile savaşmaz. Şarur, Ninurta'yı güzel ve yüceltici sözlerle ikna eder ve kendine güveni kazanan Ninurta elinde bulunan birçok silahla Ejderhaya saldırır ve onu yener. Bu savaş kazanımı önce güzel sonuç vermez, eski sular yeryüzüne çıkar ve taşar, böylece tatlı suların bereketli topraklara ulaşmasını engeller. Ninurta bu durumu yüksek bir duvar örerek istenmeyen suları engeller, taşan suları bir araya getirerek Dicle nehrine yönlendirir, böylece tarlalar, bağlar ve bahçeler bol ürün vermeye başlar, etrafın böyle bereketlenmesi ile mutluluğa ulaşırlar.

Kramer'e göre bu mitin ilk kısmında "kur" kelimesi geçer, burası dünyanın yüzü ile tehlikeli denizin (Tevrat'daki Tehom) ayrıldığı kozmik boşluğu da ifade ediyor. Fakat bir diğer anlamda Tehom'ın elinde tutan korkunç bir ejderha olarak da tanımlıyor. Mezopotamya mitinde kahramanların ve Tanrıların korkunç yılan ve ejderhalarla savaşması ve öldürülmesi çok sevilen konular arasında yer alıyor.

Kısaca başka yılan ve ejderhalardan da bahsedecek olursak, Tiamat'ın çocukları olan yaratıklar arasında ve temsillerde çok kullanılan Musmahhu ya da Mushutsu görebiliriz. Musmahhu, "öfkeli yılan" olarak adlandırılır, aynı zamanda aslan, kartal ve boynuzları ile Marduk'un da hizmetkârı durumundadır. Musmahhu Tiamat'ın çocuğu olup, aslan ve kuş ile birleştirilip de temsil edilen yılan-ejderha, daha sonra Yunan kültüründe Hidra olarak gözükecek olan ve yedi başlı yılan olarak temsil ediliyordu ve Ninurta'nın yendiği yılan-ejderhaydı. Diğer bir yılan figürü Mushus veya mushussu "korkunç yılan", bu yılan farklı hibrid betimlemelerle de tasvir edilmiş. Basmu, devasa kanatlı deniz canavarı bu yılan-ejderha iki ön ayağı olan boynuzlu olarak da temsil edilmiştir (Dönmez, 20-22).

Musmahhu gibi yedi başlı yılan tasvirlerinin bulunduğu bazı seramik vazo örneklerinin benzerlerine İran, Ciruft'da rastlanmıştır. Bu durum bize, bu metaforik

canlıların oluşturduđu yaşamın işleyişi hakkındaki tasvirlerin, mit ya da dinsel ritüel ve inanışların, İndus (Pakistan), İran ve Mezopotamya sanatında birçok özelliğın harmanlanmış olabileceğine kanıt olarak durmaktadır (Dönmez, 82).



4. HİNT SANATINDA BAŞAT YILAN SEMBOLİZMASI

Hint bölgesinin tarihsel geçmişi ana akım tarihçilere göre M.Ö. 3000' lere kadar dayanmaktadır. Yaklaşık olarak İ.Ö. 1600 lerde kuzeyden gelen ve kendilerine "Aryas" (Arya'lar) olarak adlandıran kavimler Hindistan'ı ele geçirmeye başlamışlar. Bazı araştırmacılara göre "Arya" soylu, "Aryas" da soylular anlamına gelirken, bazı araştırmacılar ise bu kelimenin anlamının "inanırlar" olduğunu savunuyorlar. Üçüncü bir anlam olabileceğini düşünen araştırmacılar da Arya'nın için 'çift sürmek' anlamından türetilmiş 'çiftçiler' olabileceğini söylüyorlar.

19.yy. da antropoloji ve dil bilimin gelişmesi ve Doğu kültürleri üzerine yapılan önemli araştırmalar sonucunda, Arya dil grubunun Hint, İran, Yunan, Latin, İslav, Cermen, Kelt ve Ermeni, dil grupları arasındaki akrabalık fark edilir. Tüm bu gruplara Hint-Cermen dilleri denildi. Ve hepsinin de Hint-Cermen kavminden geldikleri ileri sürülmüştür. Bu kavmin anayurdunun neresi olacağı konusu ise hala belirsizliğini korumaktadır (Störing,1993;36). Coğrafi olarak büyük bir alana sahip olması, farklı dil gruplarının ve dinsel inançlarının bu bölgede bir araya gelmesine olanak veriyor. Hindu dini bu zengin çeşitlilik sayesinde farklı dinsel bakışların sahip olduğu yaradılış söylencelerine de ev sahipliği yapıyor (Rosenberg, 2017;509). Bu zenginlik, felsefi düşüncede de engin bir alan yaratıyor. Çok kültürlü bir yapıya sahip olmasına rağmen Hintleri birleştiren şeyin ortak dini inançlara sahip olmaları ve bu benzerliklerin oluşturduğu yasalara dayanan toplum olmasıdır ve bu yapı Hindu dinin temelini oluşturmaktadır (Dollapiccola, 2013: 7).

İÖ 1500 ila 500 arasına Vedalar çağı denir (Störing,1993;38). Aryan medeniyeti hakkında arkeolojik bulgular henüz yeterli olmasa da dönemine göre güçlü olabilecek ve bir yerde Sanskritçe dilinin öncülü niteliğinde yapısı olabileceği düşünülen bir yazıyla dört adet Veda kitabını yani "bilgiler kitabını" yazıya geçirmişlerdir. Bu kitaplar, Rigveda (Yakarış ve tanrıları övme bilgisi), Samaveda (İlahiler Vedası, ilahi okuma bilgisi), Yayurveda (Kuban töreni bilgisi), Atharvaveda (Atharvan'ın Vedası,

büyük bilgi) olmaktadır. Vedalar da her biri kendi içinde dörde ayrılır, Mantras-İlahiler ve dualar, Brahmanas- Yakarışlar, büyük ve kurban sözlerinin kurallara uygun şekilde uygulanmasını öğretir, Upanişad'lar- Gizli Öğretiler, bunlar Hint felsefesiyle ilgili ilk ve en önemli metinler olmaktadır (a.g.e. 39).

Hint mitolojisinin ikinci büyük grubu, destanlar ya da Puranalar'dır. MÖ 200 ila 400'ler de yazılmaya başlandığı düşünülüyor. İlk olan Ramayana, yirmi dört bin beyitten meydana gelen yedi kitaptan oluşmaktadır. İkinci kitap Mahabharata destanı ise yüz bin beyitin meydana getirdiği on sekiz kitaptan oluşmaktadır. Özellikle Mahabharata özelinde açıklama yapmak gerekirse, eskatolojik yapıya sahip olan bu şiirsel destan içerik itibarıyla "iyi" ve "kötü" güçler arasında büyük çaplı bir savaşı, ateş ve suyla kozmik dünyanın paydaşlarının yok edilmesi ve dünyanın temiz bir şekilde yeniden doğmasını konu ediyor. Önemli antropologlar, uzun geniş araştırmalarla bu eskatolojik mitin Hint kökenli olmadığı konusunda mutabık kalmışlardır. Bu mitteki anlayışın bulunduğu dönemden daha arkaik bir döneme ait olduğu konusunda tespitleri mevcuttur (Eliade, 2017: 311). Dumazil'e göre, İran, İskandinav ve Hint mitleri arasında kahramanların sıfat ve işlevleri arasında benzerlik olsa da mitin göçü esnasında yerel yapısal katkılarda kazanmış gözüküyor (Dumazil, 2019: 68-73). Bu tespitler bize Mezopotamya da bulunan ve ardından İran ve Pakistan bölgelerinde de bulunan örnekleriyle büyük yılan veya çok başlı yılan tasvirlerinin Hint yarımadasına gelmiş olabileceğinin kanıtı gibi durmaktadır.

Üçüncü ve aralarında en yakın tarihli olan Veda metni Harivamşa'dır, bu metnin destan mı yoksa puruna mıdır karar verilememiştir. Bu metinlerle birlikte topluluklarda rekabet de başlamıştır ve sahip oldukları tanrılar artık birbirleri ile mücadeleye girmektedirler (Kaya, 2003: 23).

Vedik inanç Hint bölgesinde benimsenerek yayılma alanını genişletmiş, konuları, pagan topluluklarda olduğu gibi doğa yasaları ve gerçekleri olmuştur. Doğadaki dönüşümü ve devamlılığı sağlayacak olan her türlü fenomen bu inanç ve metinlerin ana karakteri olmuş, tanrılar insan özellikleri sergileyerek insana dair her türlü duyguyu yaşayan ve yaşatan olarak betimlenmişlerdir. Bölgedeki inanç

yaşamının bu çok çeşitliliği, kutsal metinlerin karmaşık ve zengin içerikleri, uygulama ritüellerinin oldukça disiplinli ve geniş olması, felsefi düşüncenin ilk kıvılcımlarını atmış oluyor. Hint miti ve düşüncesi bu fenomenal dünyanın arkasındaki gerçeği bir yandan sormuş diğer yandan da bu çokluğun oluşturduğu tekilliğin, tekilliğin içindeki çoğunluğun kavramsal anlamına yoğunlaşmışlardır. Bu bakış, Hint düşüncesinin temelini oluşturmaktadır.

Hint mitinin kısa yapısı ve göçü konusunda özet bilgiden sonra, konumuz yılan tasvirleri bağlamında örneklere dönersek, başat rolde gözükkenler arasında İndra'nın düşmanı olan dev yılan Vritra, Hint düşüncesinin ve meditasyonunun önemli temsilcisi olan Kundalini (uyanmış yılan), Nagalar, Ananta (nagalar arasında en önemlisi), Vasuki gibi örnekleri sıralayabiliriz.

Rigveda da adı çokça geçen İndra vedik toplumun önemli ulusal kahramanları arasında başı çekmektedir. Rigveda da İndra yaklaşık 250 ilahide adı geçmesi sağlanmıştır. İlk olarak yaklaşık MÖ 1500'lerde yazılmaya başlanan Rigeva'dan başka MÖ 300'lerde yazılmaya başlanan Mahabhrata'da da İndra'dan bahsedilmiş fakat önemli fark Mahabharata'da da Vritra'yı yenen İndra burada yenilmiştir, Hint dini yapısının ve felsefe düşüncesinin önemli bir yanı olan zıtlıkların kullanılması burada kendisini göstermektedir (Rosenberg, 2017: 515).

İndra'nın bir bağımlılığı da vardır o da soma'dır. Soma içmeyi çok sevdiğinden dolayı ona "Somapa" yani "Soma içen" de denilmektedir. Bu içkiyi o kadar çok tüketmektedir ki düşmanı olan Vritra ile savaşıp öldürmeden önce üç göl dolusu Soma içtiği ve ondan sonra Vritra'yı yenebildiği söylenmiştir. Vritra'yı yenmesinden dolayı da İndra'ya "Vritra'yı yenen" anlamına gelen "Vritrahan" da demişlerdir (Kaya, 2003: 212).

Dev yılan Vritra'nın kelime anlamı "kaplamak, etrafını çevirmek" eyleminden türemiştir (a.g.e). Vritra bir gün dünyanın yedi büyük nehrini esir ediyor ve yüksek dağında hapsediyor, kendisi de bu dağın etrafında dolanarak yani çevirerek orada gece gündüz uyumadan nöbet tutuyor. Susuz ve kurak kalan topraklar bir de güneşin

acımasız kavurmasıyla karşı karşıya kalınca, ağaçlar, otlar, bitkiler kuruyor, canlılar bu durumda büyük yıkımla karşı karşıya kalınca, halk yardım için Tanrılara gidiyor. Dualar ve yakarışlarla tanrılardan bu korkunç yılandan kurtarmalarını dilerler. Tanrılar Vritra'dan korkarlar ve mücadeleye giremezler. Fakat İndra tıpkı Enki gibi insanlığa yardım etmek ister. Üç göl dolusu soma'yı içtikten sonra kendine güveni de kazanan İndra önemli silahlarından olan yıldırımını alarak savaşımaya gider. Vritra da çok güçlü silahlara sahiptir. Güneşin yeryüzü ile ilişkisini çekebilecek kadar yoğun sis püskürtür, ardından insanları kör edebilecek kadar güçlü ışık ve sağır edebilecek güçte olan gök gürültüsü ile İndra'ya saldırır. İndra bunlardan hiç etkilenmez, güçlü yıldırımını ile Vritra'ya saldırır, ok gibi fırlattığı yıldırım Vritra'nın etine saplanır ve ölümcül darbeyi alır, dağın doruğundan dibine düşer. Vritra'nın annesi oğlunun yardımına gelir fakat o da aldığı darbelerle oğlunun yanına düşer (Kaya, 2018: XXXII). Böylece yedi nehir serbest kalır. Suya aç kalmış topraklar, ağaçlar, tomurcuklar, hayvanlar ve insanlar susuzluklarını giderirler. Kıtık böylece yerini bolluğa bırakır (Rosenberg, 2017: 517).

Bu destanda önemli sembolik anlamlar sunulmaktadır. Öncelikle tanrılar ve şeytanlar arasında zıtlık ve çarpışma gözükür. Tanrı İndra ile dev yılan Vritra arasında geçen İndra'nın kazanmasıyla sonuçlanan destan Rigveda'da önemli bir yer kaplar. Tanrılar bu destanda birbirleriyle uzlaşmazlar. Hint yaratılış metinlerine göre, tanrılar birbirleriyle dövüşmeye yazgılı olsalar da zamanın başlangıcında, dünya bugünkü biçimini almadan önce hepsi özdeştiler, yani onların da yılan olduğu betimlenmektedir (Eliade, 2020: 92). Veda metinlerinde bu Devalar ve Asurlar Prajapati'nin ya da Tvaspre'nin oğullarıdır. Başta yilandılar fakat eski derilerinden kurtulup ölümsüz devalara dönüştüler (a.g.e., 93). Bu mücadelede kendinden önceki diğer kültürlerde de olabileceği gibi "tanrı" eski derisinden kurtulmakla, ilk anlam olarak yeniden gençleşerek döngünün tekrarı olabileceği gibi, ezoterik açıdan ise, üstün varlık olma haline ulaşmak anlamını da kazanabilir.

Vritra'nın yaratılışında da önemli detaylar mevcuttur. İndra'nın babası Tvastr, İndra'yı bir soma kurbanına davet eder. İndra davette çok sevdiği hatta zaafı olarak da düşünebileceğimiz soma ya yaklaşır ve haddi olmadan içip büyük kısmını bitirir. Tvastr bu duruma çok öfkelenir; çünkü İndra haddini aşmıştır. Kapta kalan soma

artığını ateşe fırlatır ve haykırır, 'Tanrı İnan ve İndra'nın düşmanı ol'. Vritra ateşin içinden doğar ve Agni ile Soma'yı yutar, diğer tanrılar da Vritradan korkmaya başlarlar. Hatta yaratıcısı olan Tvastr bile Vritra'dan korkar.

Daha önceki yani Mezopotamya mitolojisinde olduğu gibi, -ki orada Marduk Tiamat'ı öldürdükten sonra Tiamat'ı ikiye bölmüş- yeryüzünü ve gökyüzünü bu şekilde yaratmıştı- İndra da Vritra'yı ikiye bölmeden önceki aktarılan konuşma, bu destanın ezoterik anlamının ne kadar güçlü olduğunu gösteriyor. Vritra İndra'ya "bana vurma, zira şimdi sen ben önceden neysem olsun!" güçlü metaforik cümlesini söyledikten sonra kendisini ikiye bölmesini istemiş ve İndra ikiye böler. Vritra'nın Soma içeren bölümünden Ay'ı diğer bölümünden normal insanı yaratmış. Bu yüzden Hint kültüründe "Vritra içimizde" denir. Burada içimizdeki bazı organların, özellikle bağırsaklara ve omurgalarımıza benzerlikte gönderme var gözüküyor. Sindirim sisteminin mistik yanı dikkate alındığında, yapılan perhiz oruç gibi meditasyon çalışmaları insanın içinde barındırdığı enerjileri terbiye etme bağlamında güçlü bir etkidir. Omurgamız'ın yapısal olarak başın arka tarafından aşağıya doğru uzanmış bir yılan görüntüsünü oluşturması da (Karahantepede bulunan baş heykelinin arkasında yukarı doğru çıkan yılan tasvirini hatırlamak gerekir) yılanın içimizde olduğunun bir metaforu görülebilir (a.g.e. 97).

Ananta tasviri, Hint Mitolojisinde önemli yılan tanrı sıralamasında Naga Yılanların kralı olma hasebiyle ilk sıralarda yer alıyor. Fiziksel olarak Mezopotamya örneklerinde olduğu gibi genellikle yedi kafalı ya da bazı betimlemelerde bin başlı olarak da temsil edilmiştir. Mezopotamya da Zerdüşt inancında bulunan önemli tasvirler arasında bulunan "Zervan Akrana" yani "zaman" kavramını temsil eden yılan gibi, Ananta'da Hint mitinde "sonsuz" anlamına gelen yılan tanrıdır. Ananta'nın diğer bir adı da "Şeşa" dır. Yukarı dikelmış ve şişmiş kafa kenarı savunma halinde dünyayı korumaktadır. Genellikle tanrı Şiva ile temsil edilir. Yüzlerce başı olan Şeşa üzerinde uzanır haldeki temsillerde Vişnu, Narayana halini alır. Çevresinin dinginliği içinde uykuya dalar ve göbeğinden bir nilüfer filizlenir, bu yeniden yaradılış sürecini temsil ederken, diğer yandan da eski ve bozulmuş ve çürümüşlük içinden taze ve güzel olarak yeniden oluşumun ezoterik temsili olmaktadır.

Nagalar, yılan tanrılar olarak geçer, tasvirler genellikle başını saldırı altındaymış gibi savunma haline getirip şişirmesiyle betimlenirler. Bazı örneklerinde insan yüzlü hibritleşirmiş temsilleri de bulunmaktadır. Hint mitolojileri ya da dinlerinde temsil olarak çok uygulanan bir betimlemedir. Nagalar yeraltında hazineleri koruduğu gibi dünyayı da koruma altına almışlardır. Nagalar arasında başat olanlarının isimleri Airavata, Vasuki, Takshaka, Şeşha (Şeşha'nın diğer bir adı Ananta) dır. Gökyüzünün kuşu olan ve güneşi simgeleyen Garuda'nın düşmanı olan Nagalar, kendilerinden korkulmasına rağmen kötücül olarak kabul edilmezler (Kaya, 2003: 130-31).

Yılan tanrılardan diğer bir örnek de Vasuki'dir. Üç büyük yılan kraldan biri olan Vasuki, tanrıların okyanusa hareket verebilmeleri için, kendisini Mandara dağının etrafında dolayıp, tanrıların çalkalama ipi gibi kullanmalarına izin vermiştir. Vasuki burada yine Vritra benzeri bir kimlik alma halindedir. Fakat bu sefer esir eden yılan değildir fakat kendisinden faydanılmasına izin veren bir haldedir. Vasuki'nin hikâyesi şöyledir; Durvasas bir orman perisinin kendisine çiçeklerden yapılmış Taç'ı vermeden önce, ormanda yapılması gereken meditasyonu anlatıyormuş, peri Taç'ı başına yerleştirir fakat bir süre sonra Durvasas meditasyondan sıkılır ve bırakır, bu esnada İndra fili Airavata'ya kurulmuş bir şekilde oradan geçerken Durvasas tacı filin başına fırlatır. Fil Taç'ın çok güzel cennet gibi kokusundan etkilenir ve sarhoş olur, böylece Taç'ı yere fırlatır. Durvasas filin bu davranışından çok gücenir ve İndra'yı lanetler. İndra'nın üzerindeki bu lanet sonrası gücü düşer, bunu fırsat bilen tanrı düşmanları saldırıya geçerler, bir şekilde İndra ve tanrılar güçlerinden düşerler ve yardım almak için Şiva'ya giderler. Şiva güzel bir plan hazırlar. Plana göre güzel ve şifalı bitkilerden oluşan karışımı süt okyanusuna atmalarını ister. Tanrılar Mandra dağını çubuk yapıp, muhteşem yılan Vasuki'yi bir ip halinde kullanarak okyanusu iyice karıştırıp özel bir nektarin yapmayı planlamışlar. Nektar ölümsüzlük sıvısıymış, bu mitte, Hint düşüncesinde önemli yeri olan zıt gibi görünen varlıkların bir araya getirilmesi ile Hint düşüncesinin temelini oluşturan zıtlıklarda bir araya gelme kuralını net bir şekilde temsil etmiş olur.

Bu destanın devamında, tanrılar, tanrı düşmanları ile bir araya gelmek zorundalar. Tanrı düşmanları ikna edilir ve birlikte büyük bir güç oluştururlar. Fakat Vişnu burada tanrı düşmanlarına haince bir plan hazırlamıştır, çünkü anlamaya rağmen, kutsal sıvıdan vermeyecektir. Mandra dağına karıştırma çubuğu yapmak için yerinden çıkarırlar, Vasuki ile bu çubuğu hareketlendirecek ip ya da halat görevi yapacaktır. Sorun şudur hangi taraftan kim tutacak, Şiva, tanrı düşmanlarına tutmaları için yılanın boyun ve baş tarafını, tanrılara ise kuyruk kısmını verir. İki kuvvet başarıyla okyanusu çalkalarlar ve büyümlü sıvı oluşur. Bu esnada baş tarafından korkunç bir ısı ve duman yayılır, tanrı düşmanları güçsüz düşerler buna karşın tanrılar ise kuyruk kısmında ferah ve güzel bir yağmur çıkar. Her iki tarafında birlikte çalışmaları güzel sonuç verir. Vişnu da kaplumbağa biçimine girer ve dağa destek olur. Bu sayede gücünün bir kısmı yılan Vasukiye diğer bir kısmı da tanrılara gider. Destanın sonuna doğru mücadele tanrılar lehine sonuçlanır. Tanrılar güçlerine ulaşırlar, fakat tanrı düşmanları isteklerine ulaşamazlar ve ölümler diyarına dönerler (Kaya, 2003: 43-45).

İndra benzeri tasvir, İ.Ö. ikinci yüzyılda Budist tapınağının da girişinde temsil edilmiştir. Bu tasvirin yanında Budist manastırlarda Nagalar yani yılan krallar, ağaç tanrıçaları ve orman cinleri gibi tasvirler de bolca gözükmektedir. Budist inancında Buda, Naga ve diğer bütün yaratık tasvirleri evrensel öğretmene hizmet etmeye hevesli olarak yorumlamıştır. Buda'nın evrensel aydınlanmaya doğru ilerleyişinde bu varlıklar büyük bir yardım ve sevgiyle destek olmuşlardır. Bu konuda özel bir örnek bulunmaktadır. Kamboçya ve Siyamda bulunan bu özel tasvir, doğanın esaretinden kurtulmak için bu esaretin timsali olan yılan (yılan burada da bağ ya da zincir etkisi yaratır) arasında büyük ve yüce bir uyum betimler. Burada görünen Buda tipi pek Hindistan'da gözükmese de erken dönem Hint Budist geleneğinin bir parçasını oluşturduğu düşünülmektedir (Zimmer, 2004: 79).

Bu efsanede Gotama'nın aydınlanma yolunda nihayete ermesinden sonra meydana gelen bir olay olduğu düşünülmektedir. Ermiş olan münzevi büyük aydınlanmasından sonra Bo ağacının (aydınlanma Ağacı) dibinde bağdaş kurarak yedi gün boyunca oturur. Kendisini dünyaya zincirle bağlayan doğum, acı çekme, zayıf düşme, cehalet, ölüm, yeniden doğum gibi kavramları bu sonu gelmeyen yaşamın

döngüsünü düşüncesinde yoğun bir şekilde gözden geçirir. Ardından bu ağacın altında yedi günlük meditasyonundan sonra başka bir ağaç olan “Keçi Çobanı Ağacı”na varır, bu ağacın da altına bağdaş kurarak oturur ve yedi günlük bir meditasyona başlar. İkinci ağaç altındaki meditasyonun yedinci gününde kalkar ve üçüncü ulvi olan yüce ağacın altına gider, burada da bağdaş kurup yedi günlük meditasyonunu tekrarlamak ister. Bu son ve yüce olan ağacın adı Yılan kralı, Muçalında Ağacıydı. Güçlü ve tehlikeli yapıya sahip olan Muçalında, yüce ağacının kökleri arasındaki yuvasında yaşıyormuş. Seçilmiş ve yükselmiş olan münzevinin ağaç altında başlayan meditasyonu sırasında, birdenbire büyük bir fırtınanın başlamaya yüz tuttuğunu gören Muçalında, karanlık yuvasından çıkar ve ermiş münzevinin bedenini yedi kez sararak, boynunu ve kafasını çok büyük bir şekilde şişirir ve seçilmiş olanın üzerine bir şemsiye gibi koruma altına almaya çalışır. Yücelmiş aydınlanmış olan münzevinin burada yaptığı yedi günlük meditasyonu sırasında, güçlü rüzgâr ve yağmur şiddetle sürmüş fakat Muçalında sayesinde meditasyonu bozulmamış ve devam etmiştir.

Meditasyonun, biten yedinci günün sonunda, fırtına da sona eriyor, Muçalında sarmalını gevşetiyor bağı hafifletiyor, böylece aydınlanmış olan, gençleşmiş olarak ve tazelenmiş bir halde kendine gelir, kendisinin bu çalışmasında yardımcısı ve kurtarıcısı olan Muçalında önünde ellerini alnına koyarak eğilir ve ona ibadet eder. Bu efsanede Muçalında ve Budha imgelerinde zıtlıkların büyük bir uyumunu ve uzlaşısını görüyoruz. Ebedi dönüşün ve yeniden doğuşun simgesi olan yılan ile münzevi, birlikte, bütün bu dünyanın bağlarından, doğum ve yaşamın getirdiği zincirlerden kurtulmuş İlahî Aşk’a giden yolda tüm karşıtlıkların ötesinde büyük bir uyum ve birliktelik oluşturmuşlardır (Zimmer, 2004: 80-81).

Başka bir güçlü yılan temsili ise güçlü bir meditasyon ritüeline sahip olan günümüzde hala yoga olarak da çalışılan Kundalini’dir. Kunda uyuyan yılan, Kundalini uyandırılmış yılan denmektedir. Tantrik yoga olan bu meditasyonun amacı, kök çakra bölgesinde kıvrılmış uyuyan yılanı uyandırmaktır. Kundalini dişi bir yılan tanrıçadır, aynı zamanda güçlü bir enerjidir. Hint mitolojisinde Kundalini Kali kavramına tekabül eder. Kundalini en yaygın şekliyle üç buçuk kez kıvrılmış biçimiyle temsil edilir (Yılanların buradaki betimleme hali, Mısırdaki üç kere yüce Hermes ya da tıbbın

sembolü olan Kadüse simgeleriyle benzerlik net gözükmemektedir). Şabdabrahman'la, OM'la özdeşleştirilen Kundalini, tüm tanrı ve tanrıçaların vasıflarını kendinde toplamış çok güçlü bir felsefe ve meditasyondur. Bu felsefe ve meditasyona göre dışı yılan tüm canlıların gövdelerinin ortasında Paraşakti biçiminde kök bölgede oturur. Paradevata biçiminde ise adhara'nın merkezinde bulunan- ki bu da vücudun sağ ve sol yanında olduğu düşünülen iki ayrı yılan olarak da kabul edilir, nadilerin içinden çıktığı düğümün ortasına yerleşir.

Kundalini'nin uyanışı çok şiddetli bir ısı yaratır ve çakraların içinden geçerken alt kısmı soğuk olurken, baş kısma doğru geçtiği her yeri yakarak ilerler. Kundalini'nin uyanması bize hemen yukarıda bahsettiğimiz Vasuki yılanının okyanusu karıştırma için dağın etrafında aldığı düğüm süreci ve bu süreçte kazanılan büyük enerjinin akış şekli ve çıkış biçimini hatırlatmaktadır. İçsel ısının yükseltilmesi hali Şamanizmde de bulunan çok eski bir büyü çeşididir ve Himayala uygulamalarında tantracılık-şamanizm ortak çalışmalarına rastlanmıştır (Eliade, 2017: 221-222). Bu disiplinin en önemli koşulu manevi hazırlık yapmadan kundalini'nin uyandırılmayacağıdır (Saraswati, 2004: 56-66). Ya da tam tersine uyandırılacak enerji, yıkıcı kötücül de olabilir.

Hint düşüncesinde insanlığın varoluşunun temel basamağının, zıtlıkların birlikteliği ile meydana gelmesidir. Bu duruma ulaşmak için, şartlanmamış ya da koşullanmamış haline gelmek gerekir, böylece bağlardan kopmak ve zıtlıklarınla bir araya gelmek oluşur (Eliade, 1992: 81).

Kundali'nin bulunduğu Hatha yoga, Güneş ve ay'ı birleştirerek, bu öğretilerde, yaradılış ya da evrensel varoluşun o ilk anının, hareketsiz "Birlik haline" ulaşmasını sağlar. Böylece burada gündüz ve gece yok olur. Doğum, hastalık ve yaşlılık kendini unutturur, koşullanmış olandan kurtulur ve ebedi varlık haline varılır. Burada "güneş" ve "ay" birleşmesi, "pingala" ve "idaların" birleşmesi sonucudur. Bu bütünlük içerde dolaşan dirimsel enerjilerin ve nefeslerin birleşmesiyle oluşur. Hint meditasyonunda insan merkezinde çeşitli merkezler vardır; bunlara çakralar denir bu çakraların başlangıcında Ajna Çakra gelir. Rengi çivit mavisidir, üçüncü gözü (basireti) sembolize

eder. Ajna çakra üç ana nadinin (ida, pingala, sushumna) birleşip yukarı Sahasrara'ya yani yükselme yeri olan taç merkezine birleşilerek akılan yerdir. Bu buluşma ile Kundalini oluşmuş, içteki yılan uyanmıştır. Ancak bu buluşmayı sağlamak için bedendeki diğer çakraları da çalıştırmak ve aktif hale getirmek gerekir. Bu çakralar sırasıyla; genital bölgede bulunan Muladhara bulunur, kök çakra olarak görülür, temel ihtiyaçlar ve hayatta kalmayı remzeder. Rengi kırmızıdır, bütün ilk ve temel duygularımız ayrıca tüm tekamülün asıl kaynağı bu çakrada yönetiriz. Yukarı doğru çıkınca sakral bölgeye Svadisthana bulunur. Yaratıcılık, yaşam kaynağı ve kimliğimizi yöneten çakradır. Rengi turuncudur. Mide bölgesinde Solar Pleksus bulunur, Manipura da denir. Rengi güneş sarısıdır ve vücudun enerji santrali olarak görülür. Kalp bölgesinde anahata çakra bulunur. Rengi yeşildir, aidiyet şefkat ve huzur çakrası olarak görülür. Boğaz bölgesinde Visuddha çakrası bulunur, iletişim ve doğruluğu remzeder. Bu çakraların temsil ettiği olgularla mücadele eden münzevi, Ajna çakrada buluşan üç nadinin taç çakraya ulaşmasıyla tam ve mükemmel bir hale ulaşmış olur. Bu çakra Sahasrara dır, rengi mor remzettği kavramlar ise spritüel benlik ya da yüksek benlik olarak geçer (Saraswati, 2004: 135-201).

Zor bir meditasyon olan Kundalinide, nefesi durdurmak, sushumna da birleştirmek, görüntüsel dünyanın üzerinde olmayı sağlar. Ne zamanın varlığını ne de şartlanmış koşullanmış döngünün yani bağlanmış zincirlenmiş olandan bağımsız olunmasını sağlar. Amaç burada her şeyi durdurmaktır. Geceyi gündüzü aşmak zıtlıkları aşmaktır. Zaman ve ebediyetin, bhava ile nirvana'nın örtüşmesidir. İnsani düzlemde erdişinin oluşması, kendi varlığında eril ve dişilin birleşmesi demektir. Bu zıtların birliğiyle ulaşma çalışması, arkaik dünyanın birçok yerinde çeşitli ritüel ve tekniklerin içinde bulunduğu gerçektir (Eliade, 2017: 243).

Kundalini meditasyonun aracılığıyla Vritra efsanesine dönecek olursak, benzerlikleri okumak kolaylaşacaktır. Hatırlayacağımız gibi Vritra bağlanmış demek ti, buradan şu anlamı çıkarabiliriz, düşünce ve bilincin, çoklu ve türdeş olmayan bir şekilde belirlenen gerçeklik düzeylerini birleştirmek olduğu söylenebilir. Bilinci, bir nevi görüntüsel dünyanın nimetlerinden kurtararak, belirmemiş olana, ilk olana döndürmek yani zamanı durdurma ve biçimlerin kozmik hayatın serpilmesini önleyen

zincirden kurtarmayı hedefler. Bu hal Vritra'dan uzaklaşıp, başka bir tür "bağ" oluşturmaktır.

Kundalini uyanmasıyla kozmik denklik sağlanır. Bedensel, zihinsel ve ruhsal tekamülü arttırır. Büyük şakti bir kez uyandırıldı mı tüm vücudu tam bir pranaya sahip olur. Bu meditasyonu uygulayanlara göre, tam ve gereken çalışmalarla temizlenmiş çakralarla uyandırılmış kundalini insanı küçük bir tanrı haline getirir. Diğer medeniyetlerde bulunan yılan sembolizmalarında belki de bu meditasyonun ilk varyantları oluşturulmuştu. Kundalini meditasyonu ile içindeki yılanın uyandırılma sürecinin, birçok kültürde, biraz değişikliklerle birlikte, yoğun bir gizem kültürü üzerine kurulmuş, ezoterik, inisiyatik okullarda da kullanıldığı düşünülebilir.

Meditasyon ile ulaşılmak istenen ilahi sonuç kolay bir yol değildir. Bu yol, yaşamın dört aşamasının kutsal birleşimin mükemmel olarak uygulanması ile ulaşılabilir. Bu yolun aşamaları (aşrama) şöyledir. Birinci aşama uzman bir rahibin yanında çiraklık ya da öğrenciliktir. Bu seviyede, dinsel çalışmalar, rehberine itaat ve iffetine sahip olmak çok önemlidir. İkinci aşama, büyümüş olan çirak artık erkeklik zamanına gelmiş ve evlilik yapmış, ailesini icra etmekte olduğu meslekle idare eden, aynı zamanda tanrılarına ve atalarına ayinsel görevlerini hiç ihmal etmeyen bir dönemdedir. Üçüncü aşama, inziva dönemine adımla başlar. Bir başka deyişle ruhani olgunluğa adım atılmıştır. Aday bu dönemde artık içe dönmeyi başlatır. Aile, sosyal, dünyevi hayattan çekilir ve yalnızlaşır. Münzevi, bu aşamada varlığında içedönme, bazı çileci uygulamalar yapma ve minimal denilebilecek bir yaşam tarzıyla profan yaşam tarzından uzaklaşır. Aday kendisini yoğun bir şekilde dini çalışmalara ve yoga uygulamalarına bağlar. Dördüncü aşama yalnız yaşadığı barınak ya da ormandaki kulübesinden ayrılır ve yollara herhangi bir gayesi yokmuşçasına düşmesiyle başlar. Burada amaç, gerçekte yeniden doğumun dünyasal bağından kurtulmakta olan münzevi azizin çileciliğidir. Bu dört aşamanın her bir durağı eşit derecede önemlidir. Bu eşitlik, bir kareyi oluşturur gibidir. Mikro düzeyde ya da bireyde önemli olan bu dört aşama makro alemde de kendini göstermektedir. Yalnız büyük bir fark vardır. Her şey tersine ilerlemektedir. Birinci aşama Krita'dır. Bu aşamada herşey yapılmış ve tamamlanmıştır, mükemmel bir bütün dört çeyrek halindedir. İkinci aşama Treta

Yuga'dır. İnsanlığın olduğu kadar evrende bütün erdemlerin dörtte üçünü koruyabilmektedir. Mükemmel dört kast artık erimektedir. Üçüncü aşama Dvapara Yuga dır. İkiliğin olduğu bir dönemdir. Karanlık ve aydınlığın tehlikeli bir şekilde dengede olduğu aşamadır. Görünen dünya erdemlerin yarısını kaybetmiştir. İnsanlık dünyasal nimetlere dönmüş, ihtiras ve şehvete yenik düşmüş, kutsal görevlerini yerine getiremeyen açgözlü bireylere dönüşmüştür. Dördüncü ve son dönem olan Kali Yuga ise artık erdem ve Dharma'nın tüm gücünün dörtte üçünü kaybetmiş, karanlık bir döneme geçilmiştir. Bu dönemde her şeyin en kötüsü yaşanmaktadır. Bencillik, hırs, açgözlülük, savaş, çatışma bu döneme egemen olmuştur. Yaşadığımız bu dönem Kali Yuga'nın da bir sonu vardır. Bu dönemlerin, yıllar olarak süreleri insanlık için çok büyüktür. Bu döngünün tamamına Büyük Yuga denir. Büyük Yuga, bir Brahman günün gündüzü gibidir, gece olur ve gün yeniden doğduğunda bu döngü tekrarlanır.

Çileci, bu döngü içinde yoga ve meditasyonları ile meydan okur. Çileci yoga uygulamaları Hindistana Ari- öncesi topluluklarla gelmiş olabileceği düşünülmektedir. Bunlar arasında en bilineni Caynacılar, oldukça katı erkek ve kadın çilecilerden oluşuyorlardı. Bu çileciler maddeyi ruhtan ayırmak için ayrıntılı ve yumuşak bir biçimde derecelendirilmiş yaşam kuralları ve ibadet sistemleri geliştirmişlerdi (Zimmer, 2004: 66-67). Bu sistem ayrıca münzeviyi ileri düzeyde çileciliğe ulaştıracak şekilde uygulanırdı. Nefse uygulanan eziyetlere katlanan yogi, büyük bir psişik ve fiziksel enerji oluşturur. Bu enerji yaşam enerjisine dönüşür ve öyle güçlü olur ki tanrısal varlıklarda kişileşen kozmik ilahi kudretlerin direnme gücünü eritir (Zimmer, 2004: 132). Böylesine büyük bir enerjinin oluşturulması, korunması ve büyüsel amaçlarla kullanılması yoga uygulanmasının en kadim biçiminin amacıdır. İnsan nefsine uygulanan eziyetler, dayanılan kayıtsızlık, insanoğlunu sınırlamalarının üstüne çıkarır. Böylece kişiyi kozmik güçlerin üstün ve tanrısal enerjinin düzeyine çıkarır.

5. MISIR SANATINDA BAŞAT YILAN SEMBOLİZMASI

Akdeniz'in güneyinde ve Afrika'nın kuzeyinde bulunan Mısır medeniyeti sembol ve simgelerle yoğun bir kültür yaşamı sergilemişlerdir. Yaklaşık olarak M.Ö. 3000'lerde gelişmiş bir medeniyet olduğu düşünülüyor. Ana akım araştırmacıların 'bu medeniyet için nasıl doğduğu bilinmeyen medeniyet' demeleri Mısır medeniyetinin üzerinde güçlü bir sır ve gizem perdesini oluşturmaktadır.

M.Ö. 3000 yıllarında yukarı Mısır, Aşağı Mısır, Akdeniz'in ve Afrika'nın ilk en büyük devleti olmuştur. Önemli kültür özelliklerinden biri, yazı olarak resimsel simgelerden meydana gelen hiyeroglif adı verilerin yazı olmuştur. Akdeniz bölgesinde ve Afrika kıtasındaki jeopolitik yeri ona güvenli bir gelişim imkânı vermiş, komşuları ile iyi ticari ilişkileri olsa da Mezopotamya toplumunun geliştirdiği çivi yazısını kültür yaşamlarına entegre etmemişlerdir. Nil nehri Mısır topluluğunun ana yaşam kaynağını oluşturmaktadır. Nil'in yapısı aşağıdan yukarı doğru akmasıyla, çölden doğup denize dökülmesini sağlar, böylece kurak topraklardan verimli alüvyonlardan oluşan tarım arazilerine ulaşır oradan denize dökülür. Nil, Mısır halkına bir yandan güven verirken, kurak topraklardan geçmesi yüzünden bir gün o bölgedeki topraklardan akmayacağı düşüncesini oluşturur. Güçlü çöl rüzgarlarına maruz kalmasıyla zaman zaman debisi düşerken bazen de güçlenir ve taşmalara ya da baskınlara sebebiyet verir (Rosenberg 2017: 257).

Mısır medeniyetinin gizemiyle ilgili birkaç görüşü almak istersek; Ernest Renan, Mısır topluluğunun sanat yapıtlarına bakıldığında arkaik bir döneme sahip olmadığını ayrıca sonraki hanedanlıklar dönemine baskın gelebilecek bir muhteşemliğe sahip olduğunu söyler. Henry C. Rawlinson ise Mısır'da barbar veya vahşi bir döneme ait hiçbir iz rastlanılmadığı, sanki hep uygar oldukları düşüncesindedir. Osborn ise Mısır'ın ilk yerleşimcilerinin inançlarının da Güneş'e tapmak olan yüksek bir uygarlık toplumundan geldiklerini, hatta, geldikleri bölgenin de Babil'den veya Fırat'ın kıyısından olduğunu düşünmektedir. Mısır için düşünülen bu yüceltmeler aslında Sümerler içinde söylenmektedir. Kaldeli'li rahip ve tarihçi olan

Berosus, Fırat ve Dicle'nin bereketlendirdiği Mezopotamya'ya kültürü Oannes adında bir insanın beraberinde bulunan altı kişi ile birlikte getirdiklerini söyler. Aslında bu efsaneyi doğuda da görmüştük. Hint rahipleri, Hint kültürüne bilgi ve inançlarını kuzeyden gelen beyaz olan adamların ellerinde çantalarla getirdiklerini söylemişlerdi. Bu söylentinin benzer motiflerini, Mezopotamya rölyeflerinde medeniyeti getiren ulvi varlıkların betimlemelerinde de görebiliriz.

Antik Yunan döneminden Heredot da yine Mısır kaynaklarına dayanarak, Mısırlılar ve kültürlerinin çok eski bir zamana dayandığını söylemektedir. Aristoteles de bu görüşe destek vermiş ve yapılan anıt ve dev yapıların on binlerce yaşta olduklarını eklemiştir. Sicilyalı Diodorus da Mısır'ın 5.000 yıldır insan krallar tarafından yönetildiklerini söyler. Platon ise daha efsanevi bir sav sürer ve 23.000 yıllık bir medeniyetle karşı karşıya olduklarını anlatır (Plongeon, 2004: 22-23).

Plongeon önemli eseri olan "Mısırlıların kökeni" adlı çalışmasında çok ilginç ve güçlü olan bir savı öne sürmektedir, ona göre; "bu adamların asırlar önce Hint Okyanusu (spesifik olarak Umman Denizi) kıyılarında ve Indus Nehri'nin (Pakistan) denize döküldüğü noktadan itibaren nehrin batı tarafındaki topraklarda, İran ve Afganistan'da yerleşen Maya koloni topluluklarının üyeleri olduğuna şüphe yoktur. Bu ülkedeki kadim şehir ve köylerin isimlerine bakarak buna hükmedebiliriz. Bunlar Maya dilinde belirli anlama gelen kelimelerdir, üstelik birçoğu Yukatan Yarımadası'na dağılmış harabe durumundaki şehir ve yerlerin ve halihazırda meskûn yerleşim birimlerinin isimlerinin aynısıdır." (Plongeon, 2004: 25).

Plongeon'un araştırması bize kelime kökleri ya da benzeşimlerinde güçlü kanıtlar sunmaktadır. Bu kanıtlar doğrultusunda Hindistan'da bulunan Naga İmparatorluğunun halkı ile Mısır medeniyeti topluluğu arasında benzerliği ya da akrabalığı ortaya koyuyor. Bu kültür geçişi konusunda bir destek de Mackenzie ve Prof. E. Smith'den alabiliriz, her iki araştırmacı da Hint, Mezopotamya ile Mısır kültüründe benzer mit ya da alegorik yorumlamaları tespit etmişlerdir. Asya hikayelerinde bazen antilop, Ejderha ya da Yılanın yerini alır veya dönüşür, benzeri bir durumu Mısır'da Horus'ta da görürüz (Mackenzie, 1996:54- Smith, 2016: 166).

Mısır mitolojisi ile Mezopotamya mitolojisi arasında temel unsurlarda benzerlik olmasına rağmen, önemli ölçüde farklılıklar dikkat çekmektedir. Öncelikle coğrafi yapıları arasında büyük benzerlikler vardır. Her iki medeniyette çöl yapısına sahip olmakla birlikte, her ikisinde de güçlü nehir olması ve onun sayesinde yaşam ve medeniyeti yaşamaları arasındaki benzerlik, mitolojik yaşamlarında da benzerliklere sebebiyet verebiliyor.

Mısır'ın coğrafi yapısı, kültür ve medeniyetinin oluşmasında önemli etkenlerdendir. Nil, kaynaktan çıkış şekli ve denize bağlanma biçimi ile Mezopotamya'da bulunan Dicle ve Fırat nehirlerinden oldukça farklıdır. Nil kaynağından çıkıp Memfis'e kadar Libya platosunda bazen dar bazen de genişleyerek yaklaşık beş yüz mil bereketli alüvyonlu toprakları besleyerek ilerler. Memfis'in kuzeyinde coğrafi yapı değişir, kayalıklar kaybolur, uzunluğu altmış mil ve eni dört yüz mile ulaşan büyük bir yelpaze gibi yayılarak küçük kollar ile denize ulaşır. Bu kolların arası getirdiği alüvyonlu topraklarla bereketli tarım alanları oluştururlar. Nil doğuş ve denize bağlanış yapısı ile Akdeniz Mısır'ı (Aşağı Mısır) ve Afrika Mısır'ı (Yukarı Mısır) olmak üzere iki Mısır yaratmış olur. Bu coğrafi iki Mısır arasındaki fark, mitolojilerinde ve düşünce yapılarında da belirgin bir fark yaratmıştır. Bu konuda Plongeon da iki Mısır'ın halklarının, birbirlerine zıt yönlerden, iki ayrı göç dalgasıyla, uzun zaman aralıklarında gelmiş olabileceklerini ve Yukarı mısır ile Aşağı Mısır'ı oluşturdukları söylemektedir (Plongeon, 2004: 23).

Mısır medeniyetinde ve Mezopotamya medeniyetlerinin yönetim biçimlerinde temel bir fark bulunuyordu. Mezopotamya kültürlerinde Sümer, Babil ve Akadlarda Kralların kendilerini tanrıların seçip gönderdiklerini savunurlardı. Mezopotamya'da krallar tanrının yeryüzündeki temsilcileri kabul edilirdi fakat Mısır'da tanrının temsilcisi değil doğrudan tanrının kendisiydiler, yaşarken Horus, öldüklerinde ise Osiris yani ölümler diyarının tanrısı oluyorlardı (Hooke, 2024: 80). İki Mısır'ın birleşmesiyle bedenlenmiş tanrı olan firavun, dönemine göre üstün bir topluluk kurmuş oluyordu. Tanrı firavunlar bu medeniyeti tanrısal bir örneğe sahip özelliklerle kurmuşlardı. Ve bu medeniyetin devamlılığı da firavun'un tanrısallığına ve

güvencesine bağılıydı. Firavun bu tanrısallığıyla ölümsüzdü, o bu dünyadan gökyüzüne çıkardı, dönüşümünü bu şekilde devam ettirirdi (Eliade, 2018: 125). Bu dönüşüm insan suretinden yine başka bir insan suretinde devamlı, bir süreklilikle oluyordu. Bu tanrısallık, kozmik ve toplumsal sürekliliği de oluşturuyordu. Mısır kültürü, Firavun'un bedeninin, bu tanrısallık mekânlardan geçiş ve dönüşümlerinde korunması için mumyalama tekniklerinin oluşmasına ve ayrıca mumyaya eşlik edecek olan kutsal mitoslar ve ritüeller geliştirmelerini sağlamıştır.

Mısır mitolojisinde Firavun-Osiris kültüne ek olarak, yan yana görülen fakat kökeni daha eskiye dayandığı düşünülen Ra kültürü vardı. Ra kültürü güneş tanrıya dayanıyordu. Ve Ra kültürünün de kendi içinde oldukça zengin mitosları bulunuyordu. Bu iki mitos'un zaman içinde birleşmesi Mısır dininin coğrafi özelliği olan çöl kumu gibi akışkan, değişken ve birbirlerinin içine girmeleriyle bulanık bir yapı oluşmasına neden olmuştur (Hooke, 2024: 81). Böylece Mısır mitolojisinin ana bölümlerini özetleyecek olursak, yaşamlarının ve medeniyetlerinin kaynağı olan Nil, Osiris ve Ra'dan oluştuğunu görürüz.

Mısırın önemli tanrısı olan Ra, güneşi temsil eder. Osiris yaşam, ölüm ve yeniden doğuşu semboller, halk arasında yaygın bir inanca sahiptir. İsis ise Osiris'in kız kardeşi aynı zamanda karısı olmaktadır. Mısır'ın en önemli Ana Tanrıçası olan İsis güzel olan bütün duyguları bünyesinde barındırır. Sevgili bir eş, çok iyi bir anne olan İsis, temsillerinden bir olarak da toprak tanrıçası olması hasebiyle, tüm yaşayan canlıları korur, yaşatır ve yaratır.

Mısır kozmogonisi Mezopotamya ya da daha doğudaki kültürlerde olduğu gibi suyla dolayısıyla Nil ile ilişkilendirilmişti. Başlangıç, ilk sulardan, bir tümsek çıkışıyla başlar, bu ilk yerin oluşması beraberinde toprağın, ışığın, hayatın ve tabii ki bilincinde ortaya çıkmasına neden olmuştur. Heliopolis kentinin meşhur bitkilerinden olan nilüfer'in de kozmogonik hikayelerde yeri vardı. İlk nilüferden güneş çocuğun taşınması gibi (Hint kültüründe de bu sembole çok karşılaşılr), doğu mistisizm de yine karşımıza çıkan kozmik yumurtadan çıkan Işık Kuşu gibi mitosların yanında Atum'un ilk ve son

imgesi olarak yılandan söz edilmektedir. Ölümler kitabına göre dünya kaosa döndüğünde Atum yine yılan olacaktır. Atum görünmez en büyük tanrıdır, görünür hali ise Ra'dır. Atum-Ra hem erildi hem de dişildir. Kendisinden Şu (hava) ve Tefnut'u yaratıyor, bu ikili tanrı Geb ve Nut'un ebeveyniydi. Buradaki ilk yılan tasviri olan Atum'la Mısır mitindeki kaygan durumu görüyoruz. Yılan genellikle ay ile özdeşleşirdi aynı zamanda dişil yanı da temsil ederdi, güneş ise daha çok eril tarafı ve kuş ile temsil edilirdi. Atum sembolünde böylece hem eril hem de dişil yan bir araya getirilerek zıtlıkların bir aradalığıyla kendi kendisinin varlık nedeni olmasını sağlamıştı (Hint kültüründeki zıtlıkların birlikteliğiyle bir arada olma haline büyük bir benzerlik var). Böylece bu döngü, yani ilk olan ve sonra kaosa uğrayıp yeni başlangıcı bekleyen, tekilliği oluşturan yılan, Oruboros'un da oluşmasını sağlıyordu.

Mısır Miti ve kozmogonisi hakkında en geniş bilgiyi Plutark'tan alıyoruz. Plutark bize İsis-Osiris kültürünü yine orijinal kaynaklarına sadık kalarak ve/fakat tam detaylı olmadan aktarmaya çalışmıştır. Mısır kültürü büyük bir gizem ve sır üzerine kurulu bir kültürdür. Firavunlara ölüm sonrasında eşlik eden ölümler kitabı ya da piramit metinleri bir yandan kozmogoninin devamlılığı üzerine bir metin olurken, aynı zamanda sosyal kültürde seçilmiş olanın bir tür erginlenme ritüelini de içermektedir. Fakat bu büyük bir giz ve ketumiyet içinde sürdürülüyordu. Bu metinlerde yoğun bir hayvan kültürü bulunmaktadır. Yine Plutark'tan öğrendiğimize göre, o da Herodot'tan aktarır "Eğer hayvanların neden kutsal olduğunu söyleseydim, anlatmaktan özellikle kaçındığım tanrısal konulara girmiş olurum", Plutark'ın yine aynı eserinde antik Yunan'a Mısır inisiyelerini ve ezoterik öğretilerini ilk aktaranlardan olan Sicilyalı Diodore da şöyle ekler "Mısırlıların hayvanlara mal ettikleri şaşkıncı ve inanılmaz kültür, bunun nedenlerini araştıranların karşısına çok büyük zorluklar çıkarıyor. Bu kültürün nedenleri konusunda rahiplerin gizli bir öğretisi var." (Plutark: 195).

Bu piramit metinlerinde, ya da ritüellerinde, Osiris ile Typhon'un ya da ilahi varlıklarla tanrı insanların serüvenleri arasında iyi ve kötünün de savaşı vardır. Bu hikayelerde bu varlıklar kimi zaman kötü kimi zamanda iyi olurlar. Bu yönleriyle yeryüzü insanına benzemektedirler, acı çekerler veya severler, kimi zaman da karmaşıklığa düşerler. Yunan mit ya da gizem kültürlerindeki gibi bu metinlerde de

arayıř vardır. İnsanlarda olduđu gibi olađan üstü varlıklar da kötülük eğilimi ile erdem ayrımlarını gösterir. Halka, řairlerin aracılıđıyla basitleřtirilerek anlatılan bu kompleks metinler, bir yandan sakladığı gizleri halkın gözünden kaçıırırken aynı zamanda mistik törenlerde kabul edilen adaya sunulan gizli öğretilerin ip uçlarını verirler. Dolayısıyla bu karmařık olguları anlatırken gözlemleyebildikleri her canlı ya da eşyaya animist bir yorumla hayat katarlar (Hornung, 2009: 53). Hayvanlara da bu ritüellerde özel bir yer ayırmışlardır. Yılan da bu canlılar arasında simgesel temsiliyette önemli bir yere sahip olmuştur.

Atum'un kendinden neden olmasını sađlayan kavramı yılanla simgeledikleri gibi Osiris'i de zaman zaman Nil ile ilişkilendirmiş ve yılan ile simgeleřtirmişlerdir. Ancak yılan sembolünü başka tanrı ya da tanrıçalarda da kullanmışlardır.

Yılan sembolizmasının işlendiđi önemli metinlerden biri de Hermopolis Ogdoanı'dır. Aslen Khemnu olan bu kent, yunanca Hermopolis olarak bilinir. Khemnu 'Sekiz Şehir' anlamına gelir ve bu şehirler sekiz tanrıya ev sahipliđi yaparlar. Bu tanrılar aslında dörtlü halindedir. Dört sayısı da eski kültürlerde önemli bir sembolizmaya işaret eder, bütünlük oluřturan tanrısal bir sayıdır, dengeyi işaret eder (Gilgamiş'ın Babil versiyonunda Huwawa ile karřılařmasında Huwawa'nın alında gördüđu dört eşit kenarı olan kare simgeyi hatırlatmaktadır). Hermopolis (Khemnu) tanrıları dörtlü grup halindedir. Bu dörtlü grup yaradılıř hakkındaki dört kavrama karřılık gelir. Bu kavramları kendi içinde eril ve diřil olarak ayırırlar. Eril olanları kurbađa ve diřil olanları yılan olarak tasvir ederler. Haunet (Diři Yılan)-Heh (Kurbađa) suların kabarma gücünü, Kaunet (Diři Yılan)- Kek (Kurbađa) karanlıđı, Naunet (Diři Yılan)- Nu (Kurbađa) kadim sular ve Amanuet (Diři Yılan)- Amon (Kurbađa) gizli dinamizmi sembolize ederler (Hart, 2018: 31-32). Burada önemli bir zıt temsiliyetlerin birlikteliđini görüyoruz. Tıpkı Hint mitolojisinde olduđu gibi burada da çatıřan figürlerin kullanıldıđını görüyoruz. Çünkü doğada yılan ve kurbađa, birini diđerinin besin zincirinde olması, bađlamında aralarında güçlü bir çeliřik birliktelik oluřturmuştur. Hint mitolojisinde olduđu gibi burada da bařlangıcın birlik bütünlüğüne gönderme vardır (Eliade, 2018: 277). Bu sembolizmada da anlatılan ilk maddeden ya da ilk patlamadan sonra oluřan bu varlıklar yine zıtlıklarından oluřan yapıyla birbirleri ile elementel bir dengeyi

oluşturmuşlardır. Aralarında oluşan bu büyük enerji kadim dağ ile belirginleşmiştir (Hart, 2018: 31-32). Bu dağ daha sonra Hermopolis'e dönüşmüş ve sembolik olarak da Alev adası olarak adlandırılmıştır.

Mısır mitinde yine diğer Mezopotamya ve Hint mitlerinde olduğu gibi seçilmiş olan, Kaos'un bedenlenmiş hali yılan ya da ejderha ile savaşı ve onu yener. Mezopotamya ve Hint versiyonlarıyla benzerlik gösterse de farklılığa da sahiptir. Mısır versiyonunda ejderhanın yenilmesiyle evren yaratılmayacaktır, ama döngünün kendisi korunacaktır. Bu mitte akış şu şekildedir; Ra her gece gemisi ile yelken açar ve yer altı dünyasına iner. Bu gezilerde her defasında kaos yılanı Apophis ile karşılaşır ve saldırısına uğrar. Ra, Apophis'i yenmek zorundadır, aksi halde dünyanın döngüsü gerçekleşmeyecek ve güneş doğmayacaktır. Gece yelken açışlarında yine zıtlıkların bir aradalığını gördüğümüz durum karşımıza çıkar. Ra'ya yine kaos'u temsil eden Seth ve bedenini gemiye saran yılan tanrısı Mehen eşlik eder. Apophis'in gece güçlü saldırıların en zirve anı tam şafak vaktinden öncedir. O zaman Seth onu mızrakla vurur, Ra ise kedi biçimine dönüşüp Apophis'in kafasını keser. Böylece döngü devam eder (Wilkinson & Philip, 2007: 228).

Ra'nın yeraltına inişi ve on iki saatlik serüveni hakkında kapsamlı betimlenmesini Hart'ta görüyoruz, yolculuk sırasında Ra'ya önemli sembolik figürler eşlik eder, adları, 'Yolu açan', 'Akıl', 'Geminin Hanımı', 'İlahi Horus', 'Hakikat Boğası', 'Tetikçi', 'İrade' ve 'Geminin Rehberi' adlı sekiz tanrı ve tanrıçadır. Bu eşlikçiler önemli kavram ve erdemleri temsil etmektedir. İlk saatte Ra yer altına inip kapıların ilk kısmıyla karşılaştığında, kendisini dokuz babun ve on iki yılan tanrıça karşılar. İkinci saate geldiğinde Ra, Wernes bölgesinin tanrılarına topraklarını verir, sanki mülklerinden ve servetinden ayrılıyor gibidir. Üçüncü saate geldiğinde Osiris ile karşılaşır ve Osiris, Ra'ya 'İrade ve Akıl' verir, bunlarla yolculuğunda doğru karar verme ve bunları uygulamayı hatırlatır mahiyettedir. Dördüncü saatte Ra iki açık kapısı olan ve eğimli yola sahip bir yolun önüne gelir, burada kendisini insan kafasına sahip dört ayağı olan yılanlar ve kanatları olan iki muhafız yılan tarafından karşılanmaktadır. Bu hibrid varlıklar Ra'ya tehdit değildir, çünkü Ra'nın nefesi veya yol gösteren tanrılar tarafından yaratılmışlar. Bu kapı yeraltı dünyasının 'Geçitler Kapısı

'olarak adlandırılıyordu. Beşinci saate ulaşıldığında Ra yeniden dirilme metaforunun çağrıştırıldığı aşamaya gelir. Bu saatte gemi dağa doğru itilir, Ra, dağın iç kısmına çekilir, derinliklerde kendisini ağızlarından alev fışkırtan dört baş tarafından karşılanır. Burada ayrıca yeryüzü tanrısı Aker ve arkasında kum tepesi bulunmaktadır. Bu tepe oldukça sembolik bir yapıya sahip, kum tepesinin bir ucunda insan başı ve diğer ucunda üç başlı yılan ve arkasından yükselen şahin başlı Sokar bulunmaktadır. Bu beşinci saat önemli bir tasviri simgelemektedir, yaşam ve ölümün, birinin diğerini yendiği, süregelecek olan döngünün devamlılığına gönderme gibi durmaktadır. Altıncı saate Ra elinde kutsal ibis kuşuyla karşılamakta olan Thoth ile karşılaşır. Thoth çok önemli bir tanrıdır. Kendisi mısır mitolojisinde bilge bir tanrı formundadır, diğer ya da daha sonraki medeniyet veya topluluklarda da gözükecek olan, başka adlarla beden bulan önemli bir kimlik oluşturmaktadır. Thoht, bilge tanrı, burada beş başlı yılan tarafından sarılmış Khepri olarak gözükmektedir. Yedinci saatte Ra amansız düşmanı olan dev yılan, güneşi yutmak isteyen Apophis ile karşılaşır. Apophis bu saatte yenilir. Ra sekizinci saatte yine çok sembolik olan insan başlı ve içinde bıçak olan bir kutu ve bu kutuyu hareketlendiren dokuz değnek tarafından karşılanır. Bu karmaşık simgelerin oluşturduğu görüş, Ra'nın düşmanlarını yok eden simgeler oluşudur. Dokuzuncu saatte Ra hem kendisinin koruyuculuğunu yapan hem de öldürdükleri varlıkların kanları içinde yaşayan ağızlarından alev de saçan on iki kobra ile karşılaşmaktadır. Onuncu saatte, Skrabe ve elinde Ra'nın yeniden doğacağı yumurta ile karşılaşır. On birinci saatte Ra tam anlamıyla bir cehennem ile karşılaşır. Kıyıma uğramış bedenler, alev çukurları ve kan gölleri bulur. On ikinci saatte Ra dev bir yılanın kuyruğundan çekilir ve Skrape Khepri olarak yılanın ağzından doğar (Hart, 2018: 82-87).

Ra'nın bu yolculuğu çok büyük bir sembolizma taşımaktadır. Çözümlemesinin de oldukça zor olduğu kesindir. Fakat betimlenen tasvirler Mısır kültürü içinde yaşayan güçlü bir simya düşüncesinin varlığına işaret etmektedir. Burada çetin ve mücadelesi zor sınavların geçilmesi gerekliliği vurgulanarak dönüşüme uğrayacağı anlatılmaktadır. Bu konuda oldukça az bilgiye sahip olunmakla birlikte, yine bu öğretiye daha sonraki yüzyıllarda katılmış olan, Apuleius'un bugüne kadar ulaşılmış olan "Başkalaşım; Altın Eşek" adındaki kitaptan üstü kapalı bir şekilde

öğreniyoruz. Apuleius bu kitabında Erdem yolundaki arayışında eşeğe dönüşmesi, çeşitli yolculuklar yapması ve son bölümde Tanrıça İsis ile karşılaşması ve özgürleşmesini anlatmaktadır (Apuleius,2017:383-420). Kişinin ancak bu aşamalardan sonra, doğu öğretilerinde de gördüğümüz yılan sembolizmasıyla birleştirilen meditasyon, inziva, yüzleşme ve arınmadan sonra yükselme derecesine ulaşacağı anlatılmaktadır. Ra ancak bu geçişten sonra halk için yaşama dönecek, ancak ezoterik öğreti için ise bir nevi nirvanaya ulaşacaktır. Ve o zaman alnına, yani doğu mistisizminde bulunan üçüncü gözün yerine uyanmış kobrayı kazanabilir. Ve Ureus'u yükselmiş olarak yerleştirebilir.

Önemli yılan temsillerinden biri de Ureus'dur. Ra'nın gözü olarak da adlandırılır. Bu sembol Aşağı Mısır'ın önemli simgelerinden birisi olmaktadır. Ureus'u yalnızca firavunlar ve kraliçeler başlarında, alınlarının önünde taşırlardı. Dişil yönü temsil ederdi ve boynunu şişirip dikelmış pozisyonda olması ile taşıdığı hükümdarı düşmanlardan koruduğuna inanılıyordu. Diğer bir adı da Wadjet'ti. Kral ya da hükümdar onu taktığında hükmeden konumunda olduğunu düşünüyordu (en.m.wikipedia.org). Çünkü yukarıda bahsettiğimiz yolculuk esnasında geçilen seviyeler sonunda kazanılan Wadjet muktedir olma haline işaret etmekte idi.

Mısır mitolojisinin ve gizem kültürünün merkezinde İsis ve Osiris miti bulunur. Bazı araştırmacılara göre bu mit, sırlarla saklı ve gizemleri kesinlikle paylaşılmayan bir kabul töreni veya bir erginlenme töreniydi. Bu ritüeller ya da inisiye çalışmaları Antik Yunana geçtiğinde orada da gizemli hallerine devam etmiş, Eleuses mysterlerine veya Delfi mabedinin içinde çalışmalar olarak sürdürülmüştür. Yunandaki versiyonları hakkında az bilgiye sahip olsak da burada yetişen felsefeciler bir yandan evren ve yaratılış hakkında araştırma yaparlarken, diğer yandan da ezoterik anlamda çalışmalarla hakikat arayışında bulunurlardı. Herodot, Osiris ile Dionysos törenleri arasındaki birçok benzerliğin bulunduğunu ve Dionysos törenlerinin çok büyük ihtimalle Osiris kültüründen alınmış olduğunu söylüyor ve ekliyor; Yunanlılar tarafından Mısırlılardan alındı ve ufak revizelerle kullandı diye ekler... (Frazer, 2004: 310).

Osiris miti genel hatlarıyla şöyle: Osiris yeryüzü tanrısı Gebeb'in oğluymuş. Yeryüzünde egemenlik sürerken insanların vahşi bir hayat yaşadıklarını görmüş ve onları bu durumdan kurtarmak için Mısır halkına medeniyetle birlikte tanrılara tapmayı öğretir. Kız kardeşi ve aynı zamanda eşi de olan İsis ise halka, buğday yetiştirmeyi ve tarımı öğretir, daha önce yamyam olarak yaşayan insanlar artık ürettikleri ürünlerle beslenmeye başlamışlar.

Osiris yeryüzünü gezer ve bilgi ile medeniyeti yaymaya çalışır. Ülkesine dönerken kardeşi Seth Osiris'e yetmiş iki kişiden oluşan bir komplo kurar, bu kişilerle bir eğlence tertip eder. Osiris'in gizlice vücut ölçülerini almıştır. Tam Osiris'in sığıacağı çok güzel bir sandık yapar, düzenlediği eğlenceye getirir. Eğlencede göstermelik bir yarışma düzenler, kimse sandığa giremez fakat Osiris girebilir. Sandığa giren Osiris'in üzerine kilidi kapatır ve iyice mühürleyerek Nil'e atar. Sandık Suriye'nin Byblos kentine kadar sürüklenir. Kıyıya vuran sandığı bir Erica ağacı çevreler sarar ve gövdesinin içine alır. Ağaç belki de Osiris'i içine almaktan olsa gerek çok güzel büyür ve insanları kendisine hayran bırakır. Kral bu ağacı öğrenir ve kesilip getirilmesini sarayının ortasını destekleyecek bir sütun yapılmasını ister. Kralın dediği yapılır. Ağaç saraya getirilir. Bir şekilde saraydaki ağaç sütununun içindeki Osiris'i öğrenen İsis saraya gelir ve kraldan ağacı ister. Kraliçe ile iyi dostluk kuran İsis kraliçeden sütunu alır. Ve geri götürmeye çalışır. Yolda bir ara sandığı açıp büyülü sözlerle kısa bir süre hayatta tutsalar da Osiris yeniden ölür.

İsis bir süre sonra Osiris'in oğlunu doğurur, Horus dünyaya gelir. Tot, Horus'u hem korur hem de eğitir, bir gün babasının intikamını alabilmesi için yetiştirir. Bir gün Seth çayırlarda dolaşırken İsis'in sakladığı Osiris'in bedenini bulur, onu on dört parçaya ayırır ve değişik yerlere dağıtır. İsis bu saldırıda öğrenir ve tekrar Osiris'i aramaya başlar. Tüm parçalarını bulur ancak yalnızca penisini bulamaz. Bütün parçalarını bir araya getirir penisin yerine ahşap bir yontu penis takar. İsis Osiris'in bedenine güzel kokulu merhemler sürer ve kumaşlarla kaplar. Horus babasını sihirli sözlerle ölümler diyarından getirir, ölümsüzlük taşıyan gözünü çıkarır ve Osiris'in yemesini sağlar. Artık Osiris daha da güçlenerek hayata dönmüştür. Osiris'in intikamını almak için Seth ile savaşan Horus galip gelir. Ancak bu durumu gören İsis

birden Seth için üzülür ve oğlu Horus'tan hayatını bağışlamasını ister. İsis babasından öğrendiği sihirli sözlerle Horus'u durdurur ve Seth'in kaçmasını sağlar. Horus bu duruma çok öfkelenir, kaçan İsis'i yakalar ve onunla da Seth ile savaştığı gibi savaşır. Ve İsis'in kafasını uçurur. Toth gelir ve kızının kafasını bir ineğin kafasına çevirecek olan sihirli sözleri söyler ardından gövdesine diker. Seth mücadeleden vazgeçmez ve Horus hakkında yalanlar söyler, tanrılar teraziyi getirir ve Osiris ile Seth arasında kefelere yapılan tartı ile gerçeği bulurlar. Seth suçlu bulunur. Bir süre sonra Horus Osiris'in yerine kral olur. Osiris de öteki dünyaya gider fakat İsis'de onunla gitmeye karar verir ve ikisi de öteki dünyada mutlu yaşarlar.

Bu efsanede yoğun bir sembolizmle karşı karşıya olduğumuz kesin. Ancak Osiris'in Nil nehriyle ilişkisinden dolayı yılan ile temsil edilmesi, kuraklık temsili Seth ile mücadelesi ve öldürülmesi, ardından İsis'in aradığı sandık ve ağacın onu gövdesine alması ve kralın bu ağaçtan saraya sütun yapmak istemesi, Osiris'in kısmi olarak yeniden dönmesi ve ölümü, Horus'un doğumu belki son bölüm olarak da anne ve oğulun savaşması ve annenin ölüp değişimi, ardından eşi ile öteki diyara gitmesi, bu bölümler yalnızca hayatın döngüsüne dair bir anlatım olmuyor, alegorik ritüeller oluşturduğu da kesinlik kazanıyor. Fakat tam açıklanamazsa da, Plutark, le Page Renouf ya da Diododers'in bahsettikleri gibi bu gizemli kült bir yandan doğanın ya da yaşamın döngüsüne dair halk için bir anlatım olurken diğer yandan bir simya çalışması gibi bir şeylerin dönüştürülmeye çalışıldığının bilgisini, özel-kapalı bir topluma anlatıyor gibidir. Osiris ve yılan burada bir dönüşümün simgesel anlatımının özünü, çok güzel ve gizemli bir şekilde göstermektedir. Bu dönüşüm kaçınılmaz olarak içinde simyayı da oluşturur. Bu mistik birliktelik kimyanın dilinde kendini bulur ve insanın kurtuluşuna yönelik gnostik bir yol çizer (Hornung,2009:57).



6. SONUÇ

Doğadaki yaşamın bir parçası olan yılan, gerek fiziki özellikleri gerekse de bu fiziki özelliklerin düşüncede oluşturduğu yorumlarla, yılanın sembol ve simge düzleminde önemli bir canlı olma halini meydana getirmiştir. Yılanın ürkütücü sakinliği ve ölümcül zehri insanlara korku salarken, deri değiştirmesi ile sanki bir bedenden başka bir bedene geçen ölümsüz bir canlı olduğu düşüncesini oluşturmuş.

Paleolitik dönemin önemli buluntularından olan Göbeklitepe ve Karahantepe den başlayan, kültür ve inanç olgularının oluşum süreçlerinde önemli bir yılan kültürünün olduğunu görüyoruz. Bu temsillerin ne amaçla olduğunu henüz tam olarak bilinmiyorsa da önemli simgesel figürler olduğu düşünülmektedir. Yılan, Mezopotamya kültürünün mitolojik metinlerinde makro kozmosun oluşumu ve devinimi için yenilmesi gereken bir varlık olurken, zıttı olan mikrokozmosun yani insanın da varoluşunda ve gelişiminde yenmesi gereken bir varlık konumunda olmuştur.

Hint kültürü yılan sembolünü, bir yandan su kültürüyle bağlantılı görmüş, yaşamın ve devinimin tekrarı ve özgürleşmesi için yenilmesi gereken bir varlık olduğunu düşünmüş, diğer yandan yaşama alanındaki özellikleri arasında bulunan, sakin ve zamanı durdurmuş edasıyla bekleme hali, onu gözlemleyen insanlar tarafından çok önemsenmiştir. Hint kültürü, yılanın, bu zamanı dondurmuş gibi halinden çok etkilenmiş ve mikrokozmos olan insanın da gelişim ve yükselme için böyle bir hale ihtiyacı olduğu görüşünü oluşturmuştur. Mikrokozmos olan insan makrokozmos olan evrenle aynı karaktere sahiptir. İkisi de çelişkileri ve tezatlıkları içinde barındırır. Bu farklılıklar bir çarpışma oluşturur ve her iki kozmos'a da bu varoluş için gerekli enerjiyi bu çarpışmadan doğan enerjiden sağlar. Hint kültürü yılanın bu her şeyden çekilmiş kendini durdurmuş gibi halini, yoğun bir kavramlar zincirine oturmuş ve bugün dahi uygulanmakta olan yoga veya meditasyon öğretilerine dönüştürmüştür. Aydınlanmaya giden yolda yılan hem mücadele edilmesi gereken canlı, hem de bu yolda önemli bir rehber olmuştur.

Hint kültürünün kısmen açık olan yılan sembolizması içeren öğretiler, Mısır medeniyetinde tam tersi olmuş, öğretinin barındırdığı gizli ve gizemli yanının sadece seçilmiş kapalı bir grupta kalması sağlanmıştır. Bu yol, tapınak metinleriyle yalnızca firavunlara, rahiplere ve başka medeniyetlerden gelen çok az sayıda filozofa özel ritüellerle açıklanmıştır. Açıklanan bu metinlerle hem makrokozmosun işleyişi ve kavranması çalışılmış hem de mikrokozmos olan insanın bu benzerlikteki hali öykünmelerle geliştirilmeye ve yüceltilmeye çalışılmıştır.

Eser-metin çalışmamda, araştırmalarımın gelişim ve ilerlemesiyle elde ettiğim veriler doğrultusunda ekte bulunan çalışmalarımı gerçekleştirdim. İlk çalışmam olan, 1, 2, 3, No'lu görseller, "Ben iki alemin de kaybolduğu demdeyim" adlı figüratif temsilde, kendi bedeninden ya da kabuğundan sıyrılmaya çalışan kişiyi betimlemektedir. Bedeni güçlü ve kaslı olması bu dünyanın nimetlerinden yeterince yararlandığını gösterir haldedir. Fakat benlik bu halden, bu beden zarfından kurtulmaya çalışmak istemektedir. Burada figür bir çeşit uyku halinde gözükmemektedir. Meditasyonla bu haline geçmiş kişi, bedensel ve zihinsel yeteneklerini iyi duruma getirmek bir çeşit uyku durumuna ulaşmıştır. Bu halde bilinç, dış dünyaya kendini kapatmış ve derin meditasyon ile yüksek bir hakikat arayış anına ulaşmıştır. Yüzünde hissedilen huşu anı bu hakikate yaklaştığı hissini vermektedir. Figürün bu hali, dış dünyanın gerçeklerinden sıyrılmış madde ve mananın ardındaki iç dünyaya dalmış insanı temsil etmekte. Bu anda özne tamamen eylemsiz haldedir, zihnini tetikleyecek tüm araçlarından kurtulmuş, zihnini boşaltmış ve her şeyi durdurmuş, saf bir sessizliğe ulaşmıştır. Bu sessizlik anı, dışarıyı ve içeriği, yani zarfı ve manayı birbirine ulaştırmış gibidir, tasvirin eylemsizlik anı aslında büyük buluşmalara da fırsat veriyor. Doğu tradisyonlarındaki gibi eylemsizlik hali, anı izlemeyi de sağlamaktadır. Bu izleme aynı zamanda zıtlıkları da buluşturur, "hıza" karşı "durma" , "dolu" içinde "boşluk ya da güçlü "erilin" içinde "dişil" yön gibi farklı olguları bir araya toplar haldedir. Figür tasviri, sessizliğe ulaşmak için zarfını açmaya çalışmaktadır. İçinde gözükken başka bir beden değildir. Beden zarfın açılması, içindeki bir tür boşluğu göstermektedir. Bu boşlukla mağara açıyor gibidir, içerdeki bu mağara belki de dışarıda olana, görünenin temasından oluşan başka bir mağaraya işaret ediyordur. Bu boşlukta figür, her şeyden kurtulduğunu simgeliyor gibidir. Yılan gibi her şeyi durdurmuştur. Figürde

temsil edilen münzevinin yüzü sakin, huşu içinde ve yılan gibi zamanı durdurmuş, derisinden kurtularak dönüşeceği yere ulaşmaya çalışmaktadır.

Resim 4, 5, 6 da bulunan “Aynadaki Tehlike” adlı çalışmamda soyutlanmış yılan, su gibi yansıtma özelliği taşıyan materyalin üstünde ve onunla aynı renk ve dokudadır, aynada ya da suda saklanmış haldedir. Ayna kişinin baş başa kaldığı anda yüzleştiği bir araçtır. İnsan artık yoktur. Yalnızca yılanla baş başa kalmış göz ve düşünceler oradadır. Yılan artık mücadele edilecek alt benlikler ya da karanlık taraftır. Tehlike sinsice beklemektedir. Kişi yılanla mücadeleye hazır olmalıdır.

Resim 7, 8, 9 da bulunan enstalasyon yerden hafif bir açıyla yükseltilmiş kare tabanda üzerinde köşede izleyiciye yakın köşede üç adet gerçek ölçülerin oldukça üstünde burgulu formuyla çivi bulunmaktadır. Tekamüle yönelişin kişisel gelişim ile gerçekleşeceği düşüncesinden yola çıkarak oluşturulan bu yerleştirmede, kadim kültürlerde kullanılan “ayna” metaforu yapıtın kavramsal arka planını oluşturmaktadır. Ayna metaforu antik kültürlerde, kendi ile baş başa kalan insanın, gözlerinin içine bakıp, kendini sorguladığı bir anı temsil eder. Bu aşkın anda kişi kendi ile yüzleşir. Hint tradisyonlarında bulunan ve güçlü bir yoga ve ağır bir meditasyon olan Kundalini yoga çalışmasının kavramları referans alınarak düzenlenme gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Kırmızı renk ile çevrelenmiş platformda Mulahadra çakra ile buluşan izleyici burada kök ile baş başa gelir. Tüm oluş oradan başlar, tekamüle ulaşır ve tekrar oraya döner. Burada bulunan büyük enerji diğer çakralarında doğru olarak çalıştırılmasıyla yukarı taç çakraya ulaşır ve sonra buraya döner. Bu uyanış ya da yükselen enerji içte bulunan kök bölgesinde uyuyan yılanın uyanması ile gerçekleşir. Yalnızca bakan ya da yüzleşen kişi aynaya bakarak yere doğru eğilmiş durumdadır. İzleyici, kırmızı köşeli, kare platforma yönelmesiyle yeraltına inişi simgeliyor gibidir. Bu döngü devamında izleyici yere ya da toprağa bakarken aynı zamanda yukarı da bakmış olmaktadır. Kare olması döngünün hem makro düzeyde hem de mikro düzeyde bir temsiliyetine işaret etmektedir. Çiviler yılan kavi bir hareketle dönerken yılanı anımsatırken aynı zamanda yoğun bir çilenin teklifi ve de sembolüdür.

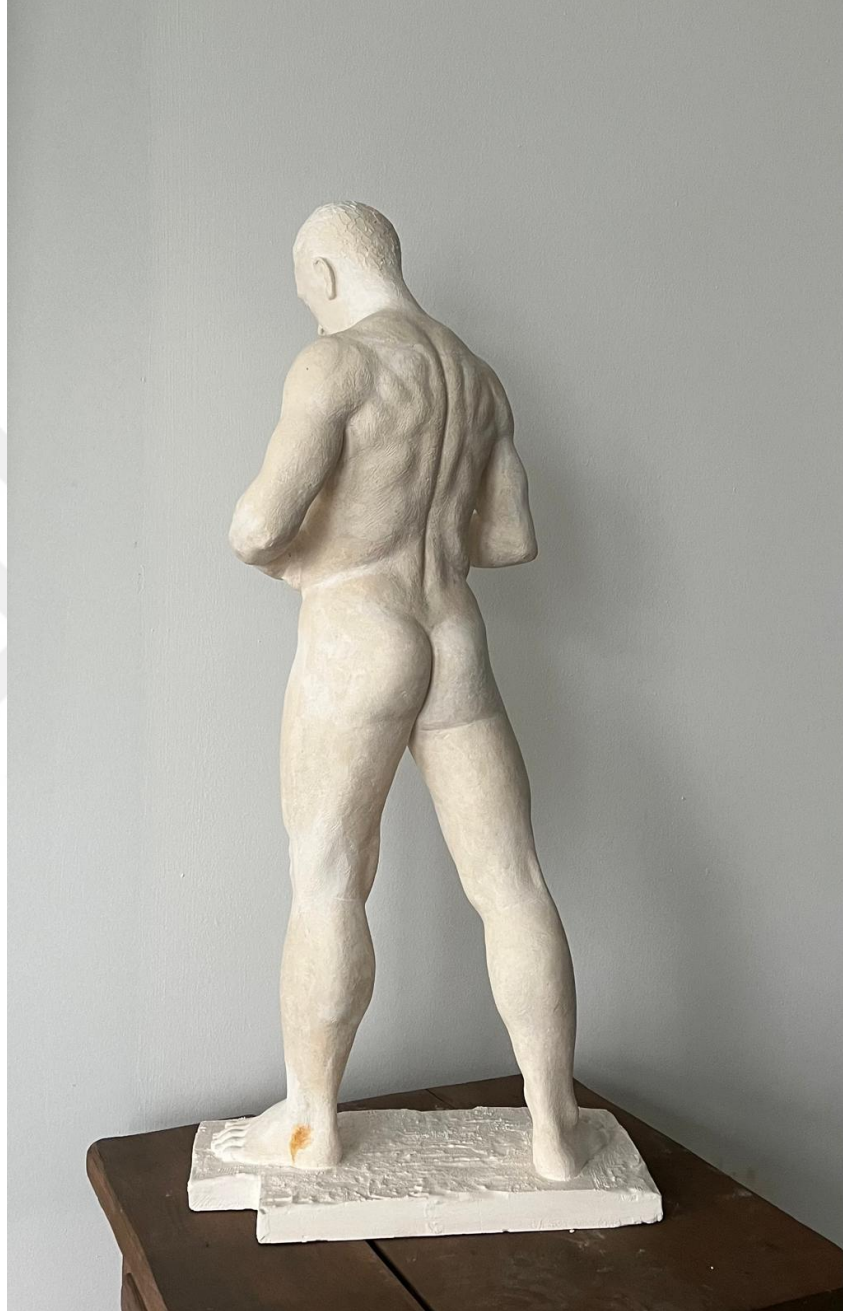




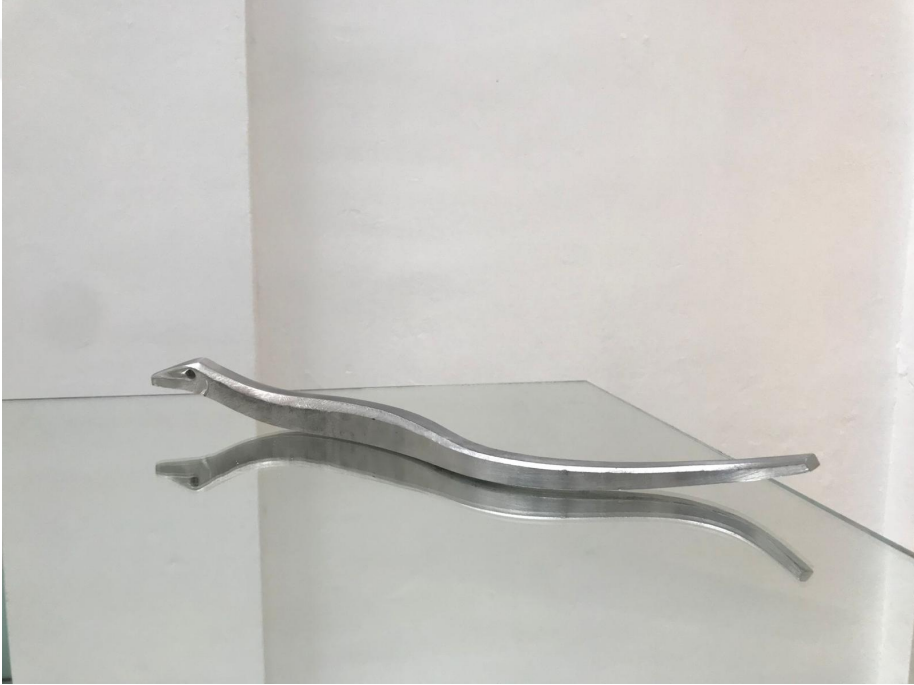
Resim-1, Hakan Ersiz, Ben İki Âlemin de Kaybolduđu Demdeyim, Alçı, 2017



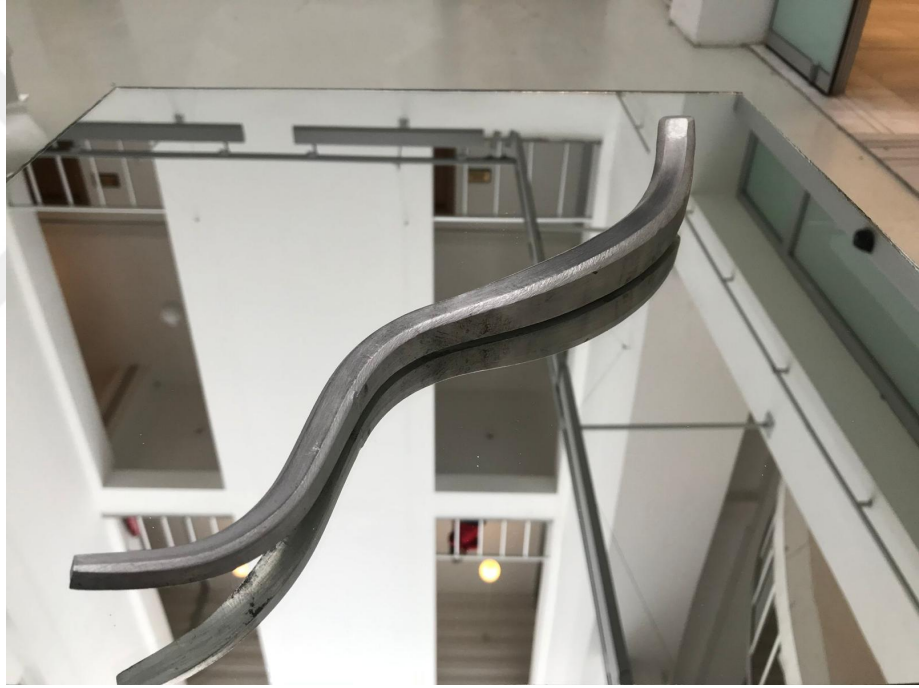
Resim-2, Hakan Ersiz, Ben İki Âlemin de Kaybolduđu Demdeyim, Alçı, 2017



Resim-3, Hakan Ersiz, Ben İki Âlemin de Kaybolduđu Demdeyim, Alçı, 2017



Resim-4, Hakan Ersiz, Aynadaki Tehlike, 2018



Resim-5, Hakan Ersiz, Aynadaki Tehlike, 2018



Resim-6, Hakan Ersiz, Aynadaki Tehlike, 2018



Resim-7, Hakan Ersiz, Yüzleşme, 2022



Resim-8, Hakan Ersiz, Yüzleşme, 2022



Resim-9, Hakan Ersiz, Yüzleşme (Detay), 2022



KAYNAKÇA:

Apuleius. (2017). Başkalaşım, Altın Eşek. Çev: Çiğdem Dürüşken, İstanbul: Alfa Yayınları

Bottero, Jean. (2011). Gilgamiş Destanı. Çev: Orhan Suda, İstanbul. Yapı Kredi Yayınları.

Bottero, Jean- Kramer Noah Samuel. (2017). Mezopotamya Mitolojisi. Çev: Alp Tümertekin. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Campbell, Joseph. (2017). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu. Çev: Sabri Gürses. İstanbul: İthaki Yayınları.

Coomaraswamy, Ananda. (2023). Hinduizm ve Budizm. Çev: Aslıhan Deniz. Ankara: Fa Yayıncılık.

Dönmez, Sevgi. (2018). Yılanlar, Ejderhalar ve Tanrılar. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat yayınları.

Dallapiccola, A. L. (2013). Hint Mitleri. Çev: Bilgesu Savcı. Ankara: Phoenix yayınları.

Dumezi, Georges. (2019). Mit ve Destan I. Çev: Ali Berktay. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Eliade, Mircea. (1992). İmgeler Simgeler. Çev: Mehmet Ali Kılıçbay. Ankara: Gece Yayınları.

Eliade, Mircea. (2001). Mitlerin Özellikleri. 2. Baskı. Çev: Sema Rifat. İstanbul: Om Yayıncılık.

Eliade, Mircea. (2017). Yoga, Çev: Ali Berktaş. İstanbul: Alfa Yayınları.

Eliade, Mircea. (2017). Arayış Tarih ve Dinde Anlam. Çev: Cem Soydemir. Ankara: DoğuBatı yayınları.

Eliade, Mircea (2018). Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi I. Çev: Ali Berktaş. İstanbul: Alfa Yayınları.

Eliade, Mircea. (2020). Mefisto ile Erdişi. Çev: Hanife Güven. Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Frazer, James G. (2004). Altın Dal Dinin ve Folklorun Kökenleri. 2.Baskı. İstanbul: Payel Yayın Evi.

Goddy, Jack. (2017). Mit, Ritüel ve Söz. Çev: Damla Sezgi. İstanbul: Küre Yayınları

Gılgamış Hikayeleri. (2019). Sümerce-Babilce Aslından Çev: Selim F. Adalı- Ali T. Görgü. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Hart, Georges. (2012). Mısır Mitleri. Çev: Mehmet Sait Türk. 2. Baskı. Ankara: Phoenix Yayınları.

Hooke, Samuel Henry. (1995). Ortadoğu Mitolojisi. 3. Baskı. Çev: Alaeddin Şenel. Ankara: İmge Kitabevi.

Hornung, Erik. (2009). Ezoterik Mısır. Çev: İ. Yunus Soner. İstanbul: Kırmızı Kedi Yayın Evi.

Jackson, Danny P. (2005). Gılgamış Destanı. Çev: Ahmet Antmen. Ankara: Arkadaş Yayınevi.

Kaya, Korhan. (2003). Hint Mitolojisi Sözlüğü. Ankara: İmge Yayınları.

Kramer, Samuel Noah. (2001). Sümer Mitolojisi. Çev: Hamide Koyukan. İstanbul: Kabalıcı Yayınları.

Kramer, Samuel Noah. (2002). Sümerler. Çev: Özcan Buze. İstanbul: Kabalıcı Yayınları.

Kramer, Samuel Noah. (1990). Tarih Sümerle Başlar. Çev: Muazzez İlmiye Çığ. Ankara: Türk Tarih Kurumu.

Lester, Toby. (2012). Dünyanın Dördüncü Kitası Amerika. Çev: Nurşan Üstüntaş. İzmir: Şenocak Yayıncılık.

Mackenzie, Donald. (2015). Babil ve Asur Mitleri. Çev: Nisan Benzergil. İzmir: İlya Yayıncılık.

Megill, Allan. (1998), Aşırılığın Peygamberleri (Nietzsche, Heidegger, Foucault, Derrida). Çev: Tuncay Birkan. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Necatigil, Behçet. (2002). 100 soruda Mitologya. İstanbul: Koç Kitaplığı.

Platon. (2012). Devlet, Çev: Sabahattin Eyüboğlu- M. Ali Cimcoz. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Platon, (2013). Sokrates'in Savunması. Çev: Ari Çokona, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları,

Plongeon, Augustus le. (2004). Mısırlıların Kökeni. Çev: Rengin Ekiz. İzmir: Ege Meta: Yayınları.

Plutark, (2006), İsis ve Osiris, Çev: Muammer Tuncer, İstanbul: Ruh ve Madde yayınları.

Püsküllüoğlu, Ali. (2012). Türkçe Sözlük. 7. Baskı. Ankara: arkadaş yayınları.

Rigveda. (2018). Çev: Korhan Kaya. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Rosenberg Donna, (2017), Dünya Mitolojisi, Çev: Koray Akten, Erdal Cengiz, Atıl Ulaş Cüce, Kudret Emiroğlu, Tuluğ Kenanoğlu, Tahir Koçyiğit, Erhan Kuzhan, Bengü Odabaşı, İmge Yayınları, Ankara.

Saraswati, Swami Satyananda. (2004). Kundalini Tantra I.Çev: Nur Yener. İstanbul: Okyanus yayınları

Schmidt, Klaus. (2007). Taş Çağı Avcılarının Gizemli Kutsal Alanı GÖBEKLİ TEPE En Eski Tapınağı Yapanlar. Çev: Rüstem Arslan. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

Schure, Edouard. (2016). Büyük İnisyeler. 4.Baskı. Çev: Bilyay vakfı yayın kurulu tarafından derlenmiş. İstanbul: Bilyay Yayıncılık.

Smith, G. Elliot. (2016). Ejderhanın Evrimi. Çev: Yahya Berkol Gülgeç. Kadıköy: Altıkkırkbeş Yayınları.

Störing, Hans Joachim. (1993). İlkçağ Felsefesi, Çev: Ömer Celal Güngören. İstanbul: Yol Yayınlar.

Wilkinson, Philip & Philip Neil. (2010). Mitoloji. Çev: Meltem Uzun. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Zimmer, Heinrich. (2004). Hint Sanatı ve Uygarlığında Mitler ve Simgeler. Çev: Gül Çağlı Güven. İstanbul Kabalcı Yayın Evi.

