



KORKUT ATA TÜRKİYAT ARAŞTIRMALARI DERGİSİ
Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Araştırmaları Dergisi
The Journal of International Turkish Language & Literature Research

|| Sayı/Issue Özel Sayı 1 (Ekim/October 2023), s. 614-628.
|| Geliş Tarihi-Received: 14.09.2023
|| Kabul Tarihi-Accepted: 09.10.2023
|| Araştırma Makalesi-Research Article
|| ISSN: 2687-5675
|| DOI: 10.51531/korkutataturkiyat.1360491

Mitlerde Yılan: İyi ve Kötünün Değişen Yüzü

The Snake in Myths: The Changing Face of Good and Evil

Sedef AYYILDIZ*

Öz

Mitler, toplumların yüzyıllar hatta bin yıllar boyunca birbirlerinden alıp, nesilden nesile aktardıkları öykülerdir. Zaman içerisinde yazıya dökülen bu hikâyeler, günümüzde de hala varlıklarını sürdürmektedirler. İnsanın düş gücünün bir yarattığı olan mitler, bazılarında göre tarihsel gerçeklikle doğrudan bir bağlantısı olmayan, efsane, destan, masal ve hikâye gibi kavramlardan ayrı olarak değerlendirilir. Bu çalışma, Anadolu, Mezopotamya ve Mısır uygarlıklarında yılan motifinin taşıdığı anlamlar ve bu motifin insanlarla olan ilişkisine odaklanacaktır. Söz konusu uygarlıklarda, yılan motifleri genellikle dini ve mitolojik metinlerde, sanatta ve gündelik yaşamda önemli bir yer tutar. Yılanın, çeşitli tanrılarla ve spiritüel ritüellerle bağlantısı, bu uygarlıkların inanç sistemlerini ve yaşam biçimlerini derinden etkilemiştir. Yılanın hem iyi hem de kötü niteliklere sahip olduğu bu metinlerde sıkça görülür. Bu sürüngen yaratıklar, modern Anadolu kültüründe Şahmeran olarak bilinirken, daha eski dönemlerde Hitit uygarlığı döneminde ise İlluyanka adıyla tanınan mitolojik bir figür olarak karşımıza çıkar. Bu çalışma, söz konusu uygarlıklardaki yılan motifi temelinde dönüşüm, yeniden doğuş, bilgelik, iyileştirme ve yaratıcılık gibi unsurları ele almaktadır.

Anahtar kelimeler: Hitit, Mısır, Mezopotamya, Yılan, Mitos.

Abstract

Myth is a narrative that societies have taken from each other and passed on from generation to generation for centuries, even millennia. These stories, written down over time, still persist today. Myths, a creation of human imagination, are considered by some to have no direct connection with historical reality, distinguished from concepts such as legend, epic, fairy tale, and story. This study will focus on the meanings of the serpent motif in Anatolian, Mesopotamian, and Egyptian civilizations and its relationship with humans. In these civilizations, snake motifs often occupy an important place in religious and mythological texts, art, and daily life. The connection of the snake with various deities and spiritual rituals has deeply influenced the belief systems and lifestyles of these civilizations. In these texts, it is often seen that the snake has both good and bad qualities. In modern Anatolian culture, these reptilian creatures are known as Shahmeran, while in earlier times, during the Hittite civilization era, they are known as a mythological figure named as Illuyanka. This study addresses elements such as transformation, rebirth, wisdom, healing, and creativity based on the snake motif in these civilizations.

Keywords: Hittite, Egypt, Mesopotamia, Serpent, Myth.

* Dr. Öğr. Üyesi, Bitlis Eren Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Tarih Bölümü, e-posta: ayyildizsedef@gmail.com, ORCID: 0000-0002-2894-9061.

Giriş

Mezopotamya, yazının ilk kullanıldığı yer olması sebebiyle dil ve edebiyat alanında Anadolu ve diğer uygarlıklarla kıyaslandığında daha ileri bir düzeydedir. Bu nedenle, antik dönem uygarlıklarının kök saldı ve büyüdüğü Mezopotamya'da yaşamış olan Sümerlerden, din ve mitoloji konularında ilk bilgileri elde ederiz. Mezopotamya'da ilk kez yazıya dökülen mitolojik hikâyeler, Hurriler vasıtasıyla Anadolu'ya giriş yapmış ve ardından Eski Yunan uygarlığına aktarılmıştır. Coğrafi konumu gereği Anadolu, her zaman doğu ve batı kültürleri arasında önemli bir bağlantı noktası olmuştur. Bu durum, M.Ö. II. binyılda Anadolu'da hüküm süren Hitit devleti aracılığıyla, Mezopotamya ve Eski Yunan dünyası arasında kültür alışverişini de beraberinde getirmiştir. Mitler kültürel zenginliğimizin ve toplumsal hafızamızın önemli bir parçasıdır. Sözlü geleneğin ürünleri olan mitler, doğaüstü güçler ile varlıkların tasvirlerini, mantığın kısıtlamalarından bağımsız, kendine özgü bir çerçevede sunar. İnsanlara aktarılması arzu edilen bilgiler veya dersler, mitler aracılığıyla kolaylıkla iletilir. Mitolojik öyküler genellikle belirli sembolik fikirlere odaklanır ve bu kavramlara belirli bir kutsallık atfedilir. Bu kutsal semboller genellikle çoğu zaman toplumların ahlaki değerlerini, inançlarını ve dünya görüşünü yansıtır. Sembolizm aynı zamanda hikâyenin genel anlamını derinleştirir ve dinleyiciye daha zengin bir anlayış sunar.

Boğazköy arşivlerinde bulunan mitolojik metinler incelendiğinde, bu metinler genellikle yerel kültürün etkisinde olan (Anadolu kökenli) ve yabancı kaynaklı (Mezopotamya kökenli) mitler olarak iki ana grupta sınıflandırılabilir. Bu durum, Hititlerin kendilerine ait özgün bir mitolojilerinin olmadığına işaret eder. Hatti kökenli mitoslar arasında, Telepinu Efsanesi, İlluyanka Efsanesi ve Gökten Düşen Ay Efsanesi gibi örnekler yer alır. Hurri kökenli mitoslara ise Avcı Keşşi Masalı, Kumarbi Efsanesi, Ullikummi Şarkısı örnek verilebilir.

Hitit mitolojisinde "kaybolan tanrı" teması oldukça sevilen bir motif olarak karşımıza çıkar. Mevcut belgelerin çokluğu, bu tür hikâyelere büyük bir ilginin olduğunu göstermektedir. Kayıp Tanrı Mitosları arasında, Telipinu, Fırtına Tanrısı, Güneş Tanrısı ve Hannahanna'nın Kayboluşu öyküleri öne çıkar. Ayrıca Kraliçe Aşmunikal, Kraliçe Harapşili ve Katip Pirwa'nın Fırtına Tanrısı'nın Kayboluşu, Kuliwişna Şehri'ndeki Fırtına Tanrısı'nın Kayboluşu, Lihzina Şehri'ndeki Fırtına Tanrısı Anzili ve Zukki'nin Kayboluşu ve Tanrıça İnara'nın Kayboluşu gibi öyküler de bu kategoriye girer. Hititlerde mitolojide "Kaybolan Tanrı" motifi ön plandayken diğer uygarlıklara baktığımızda iyi ve kötü arasındaki mücadelede ortak bir figür olarak "Yılan" motifi karşımıza çıkmaktadır.

Bu bağlamda Antik Mısır'da Ra ve Apep (*Apophis*) yılanı arasındaki iyi-kötü mücadelesi; Sümer mitolojisinde Ninurta'nın Azag adlı kötü yılanı öldürmesi; Babil'de Marduk'un evreni yaratmak için Tiamat yılanını yenmesi; Kenan-Ugarit inancında Baal-Sapon'un Yam isimli kötü varlığı alt etmesine benzer. Hurri ve Hitit mitolojilerinde Teşup ve Tarhunna'nın sırasıyla Hedammu ve İlluyanka'ya karşı koyuşları; Hint mitolojisinde İndra'nın ilk yılan Vritra'ya karşı zaferi ve Çin'de Büyük Yu'nun dokuz başlı ejderha Xiangliu'yu öldürmesi, bunların tümü iyi ve kötü arasındaki evrensel mücadelenin farklı örnekleridir (Şamlıoğlu, 2020, s. 37 n. 30.; Bkz. Ogden, 2013, s. 257-262 ; Roberts, 2004, s. 129, 139).

Mitolojide, sürüngenler özellikle yılanlar ve ejderhalar hem iyi hem de kötü niteliklere sahip yaratıklar olarak temsil edilirler¹. Bu çift yanlı karakteristik özellik, farklı

¹ Düzeni bozan, kaosa ve yıkıma sebep olan varlıklar Türk mitolojisinde, özellikle Kazan- Tatar Türklerinin halk anlatılarında yılan ve ejderhanın zengin sembolik anlamları bulunmaktadır. Bkz. Durbilmez- Tekin, 2020, s. 307-326.

kültürler ve coğrafyalara göre büyük ölçüde değişiklik gösterir. Yılan bazı inanç sistemlerinde kutsal, saygı duyulan bir sembol iken bazı inanç sistemlerinde ise korku verici ve kötülük sembolü olarak görülür. Bu durum mitolojilerde ve halk hikâyelerinde çok yönlü bir figür olarak sürüngenlerin insan kültüründe benzersiz bir yer kaplamasını sağlar.

İlluyanka mitosunda, ejderha veya yılan şeklinde tasvir edilen mitolojik yaratık, her durumda bir sürüngendir. Naga'lar (Naga için bkz. Britannica) Şahmeran benzeri bir figür olarak Uzak Doğu, Doğu Asya, Hindistan ve Çin'de bilinir. Bu varlıkların koruyucu özelliklere sahip oldukları, bolluğu, bereketi, refahı ve zenginliği getirdiklerine inanılır. Kozmosun yaratıldığı ilk andan beri evrenin her köşesinde, yer altında, yer üstünde ve okyanusların derinliklerinde yaşadıkları için çok güçlü bir konumda olan her yerle iletişim halinde ve yüksek bir bilince sahip varlıklardır. Nagalar, Şahmeranlar yarısı yılan-yarısı balık, yarısı yılan-yarısı insan, yarısı yılan-yarısı kadın şeklinde tasvir edilirler. Yılanlar, her zaman iyi bir motif olarak karşımıza çıkmaz kimi zamanda düzeni bozan kaosa ve yıkıma sebep olan varlıklar olarak görülürler². Örneğin, Mısır mitolojisinde, Apep yılanı dünyanın düzenini bozmaya çalışan bir varlık olarak tasvir edilir.

Yılan, düalist bir varlık olarak çeşitli uygarlıkların mitolojilerinde farklı isimlerle ve sembollerle karşımıza çıkar. Bu mistik varlık Şahmeranlar ya da Naga'lar isim fark etmeksizin iki zıt kutbu işaret etse de iyicil özellikleri ile ön plana çıkarlar. Anadolu'da Şahmeran ismiyle anılır, evleri koruduklarına, bolluğu ve bereketi artırdıklarına inanılır. Mısır mitolojisinde, koruyucu özellikleri olan kobra tanrıça Wadjet olarak bilinir. Yunan mitolojisinde ise Asklepios'un asası üzerinde yer alır, sağlık ve tıp bilgisini temsil eder. Hint mitolojisinde büyük şifa enerjileriyle bilinen Naga olarak adlandırılır.

Nagalar, Şahmeran benzeri, yarı insan yarı yılan biçiminde betimlenen varlıklardır ve Hint mitolojisinde iyileştirici ve şifa verici varlıklar olarak kabul edilirler. Kobra yılanının başını havaya kaldırıp şişirdiğinde oluşturduğu imge, bu insan yüzlü ve yılan kuyruklu varlıkların mitolojik tasvirlerine ilham kaynağı olmuştur. Nagalar arasında öne çıkanlar arasında Airavata, Vasuki, Takshaka ve Şesha bulunmaktadır. Şesha'nun diğer adı Ananta'dır ve Nagalar arasında en üst seviyede kabul edilir. Ananta, şişmiş boynuyla dünyayı korur ve Vişnu'nun hizmetçisi olarak kabul edilir (Kaya, 2003, s. 129). Patala adı verilen sulak bölgelerde yaşayan Nagalar, yarı yılan yarı insan varlıklardır ve nehirler, pınarlar ve kuyuların koruyucuları olduklarına inanılır. Su kaynaklarının yakınında yaşayan yılanların, su kaynaklarını kontrol ettikleri kabul edilir çünkü yılanlar yaşam, ölümsüzlük ve sağlık kaynaklarının koruyucularıdır. Bu nedenle, yaşam, bereket ve ölümsüzlük gibi kavramlarla yakından ilişkilidirler (Eliade, 2014, s. 215; Sivri ve Akbaba, 2018, s. 63; ayrıca Naga için bkz. Britannica).

Hindistan'da bulunan Naga'lar (yılan-tanrılar), Çin ejderhalarına oldukça benzerlik gösterir ve Budistler tarafından benimsenmiştir. R.Davids'e göre: "Bilinen yapılarında, kobralar, deniz adamları ve deniz kızları gibi, büyük bir lüks ve varlık içinde, özellikle değerli mücevherler arasında, suların altında yaşarlar". Bazen, ağaç ruhları (dryad'lar) Naga'lar olarak adlandırılır. "Onlar insan şekline girebilirler ve kızdırıldıklarında korkunç olmalarına rağmen, doğaları gereği nazik ve sakin varlıklardır" (Davids, 1911, s. 220, 223; Mackenzie, 1996, s. 67).

Naga'lar, "yarı-tanrı" olarak adlandırılırlar. Çin ejderhaları gibi, Naga'lar da evrenin dört mevsiminin koruyucularıdır. Denizde, rüzgârları ve gelgitleri kontrol eden Naga'lar bulunur. Ayrıca Naga'lar, "Yeryüzünün Efendileri" olarak da bilinirler ve eğer

² Düzeni bozan, kaosa ve yıkıma sebep olan varlıklar Türk mitolojisinde kara iye olarak adlandırılır. Bkz. Durbilmez- Gümüş, 2022, s. 58-70.

onlara saldırılırsa ya da ihmal edilirse, kuraklık ve hastalık gönderirler. Budist sanatta, Naga üç farklı formda betimlenir: Mısır kral veya kraliçelerini anımsatan bir üslupla, başlarında ureus (yılan) sembolü bulunan tacıyla betimlenen insanlar; yarı insan, yarı yılan, denizkızını anımsatan figürler ve sıradan yılanlar. Bu ilk tip, sadece Hindistan'da değil, Tibet, Çin ve Japonya'da da görülür. İnsan formundaki Naga'lar, suyun içinde Budha'ya ibadet ederken resmedilmişlerdir. Tibet'te, Naga üst kısmı insan, alt kısmı yılan şeklinde betimlenmiştir; başında boynuzları vardır ve omuzlarından kanatlar çıkar. Bu tip bir tasvir Japonya'da da görülür (Mackenzie, 1996, s. 68).

Anadolu kökenli mitoslar içerisinde yer alan, İlluyanka mitosunu (Hoffner, 1990, s. 10-14) bir bayram ritüeli içerisinde yer alır. Konusunu Fırtına tanrısı ile bir ejderhanın mücadelesi oluşturur. Purulli adı verilen bayram, ülkede refah ve bolluğun hâkim olduğu ilkbahar döneminde kutlanır. Fırtına Tanrısı'nın savaştığı ejderin, kış mevsimini temsil ettiği düşünülmektedir. Tanrı tarafından ejderhanın yenilgiye uğratılması, kışın sonuna ve bereketli günlerin başlangıcına işaret eder. Bu bayram mitosunun anlatımında iki versiyonda da ejderha, tanrı ile yapılan savaşın sonunda mağlup olurken, hikâyenin anlatım tarzında ve detaylarda bazı farklılıklar bulunmaktadır (Dinçol, 1982, s. 101).

Mitosun birinci versiyonu şu sözlerle başlar: '*Nerik'in Fırtına Tanrısı'nın rahibi Kella şöyle der: Gökyüzü'nün Fırtına Tanrısının oğlu, Nerik kentinin Fırtına Tanrısı'nın purulli bayramının sözleri şöyledir: "Eğer ülkede bolluk ve bereket olsun ve ülke iyi korunsun denirse ve ülkede bolluk ve bereket, purilli bayramı kutlanır".* Metin hemen ardından efsaneyi anlatmaya başlar. Burada bahsedilen ejderhanın adı İlluyanka'dır. Bu belgeler ilk kez bulunduğu, İlluyanka'nın bir özel ad olduğu düşünülmüştür. Ancak, anlaşıldığı üzere, İlluyanka bir özel isim değil, canavar ya da benzeri bir anlamı taşıyan genel bir isimdir. Bayramı düzenleyen kişi, Nerik'in Fırtına Tanrısı'nın rahibidir, ancak mitosta ejderha ile savaşan bu yerel tanrı değil, onun babası olan Büyük Fırtına Tanrısı'dır. Muhtemelen bunun nedeni, bu bayramın sadece Nerik için değil, tüm ülke için bolluk ve bereket sağlama amacı taşımasıdır. Metin şöyle devam eder: "*Fırtına Tanrısı ile İlluyanka, Kişkiluşsa kentinde birbirleriyle savaştıklarında, İlluyanka, Fırtına Tanrısı'nı yenmişti. Fırtına Tanrısı bütün tanrılara yalvardı: 'Bana yardım edin!' (Bunun üzerine) Tanrıça İnara bir ziyafet düzenledi. Her şeyi bolca hazırlamıştı: Bir testi şarap, bir testi marnuwan (birası), bir testi walhi (birası); testileri ağzına kadar doldurdu. İnara Zikkaratta kentine gitti ve orada Hupaşiya adlı bir ölümlüye rastladı. İnara şöyle söyledi: 'Hupaşiya, bak! Ben şöyle, şöyle yapacağım; senin yardımını istiyorum! Hupaşiya İnara'ya dedi ki: 'Öyle olsun; seninle yatmama izin verirsen, istediğini yerine getiririm!. Ve onunla yattı. İnara, Hupaşiya'yı götürüp, onu sakladı. İnara süslendi ve İlluyanka'yı mağarasından dışarıya çağırdı: 'Bak! Bir ziyafet veriyorum. Yemeğe ve içmeğe gel!' İlluyanka ve çocukları (?) yukarı geldiler, yediler ve içtiler. Bütün testileri içip bitirdiler. Öyle sarhoş oldular ki, mağaralarına inemediler. Hupaşiya geldi ve İlluyanka'yı halatla bağladı. Sonra Fırtına Tanrısı geldi ve İlluyanka'yı öldürdü; diğer tanrılarda onun yanında idiler. İnara, Tarukka ülkesinde, kayaların üstüne bir ev yaptırdı. Hupaşiya'yı bu evde oturttu. Ona şöyle emir verdi: 'Ben ülkeye (dışarı) çıkınca pencereden bakma! Pencereden bakarsan, karımı ve çocuklarımı görürsün.' Aradan 20 gün geçince, adam pencereden baktı ve karısı ile çocuklarını gördü. İnara ülkeden geri dönünce, yakarmaya başladı: 'Bırak, evime geri döneyim!' İnara yanıt verdi: 'Neden dışarı baktın?'... Tablet'in devamı maalesef çok kırıklıdır. Ancak, mevcut olan bölümlerden anlaşıldığı kadarıyla, burada Hupaşiya, tanrıça ile yaptığı tartışma sırasında ona itaat etmeyip ailesinin yanına dönmeyi isteyerek sonunu hazırlamıştır. Hupaşiya, Tanrıçaya karşı saygısızlık yapmış ve ölümle cezalandırılmıştır. Bu olay, bir tanrıça ile birliktelik yaşadktan sonra tekrar ölümlüler arasına dönmeyi arzulayan insanoglunun sonunu getirir (Dinçol, 1982, s. 101).*

İlluyanka Mitosunun diğer versiyonu ise şöyledir: *İlluyanka, Fırtına Tanrısı'nı yendi ve onun kalbini ve gözlerini aldı. Fırtına Tanrısı ondan öcünü almak istedi. Fakir bir adamın kızını*

kendine eş olarak aldı ve bir oğlu oldu. O büyüyünce, İlluyanka'nın kızı ile evlendi. Fırtına Tanrısı ona talimat verdi: 'Karının evine gidince, onlardan kalbimi ve gözlerimi iste!' O, oraya gidince, kalbi istedi; onu verdiler. Sonra gözleri istedi, onları verdiler. O, onları babası, Fırtına Tanrısı'na götürdü ve böylece Fırtına Tanrısı kalbi ve gözlerini geri aldı. Bedeni eski haline gelince, savaşmak için yine denize gitti. O, İlluyanka ile savaşıp onu yenecekti. Fakat, Fırtına Tanrısı'nın oğlu, İlluyanka'nın yanını tuttu. Ve babasına, gökyüzüne doğru bağırdı: 'Beni de (onlardan) say! Beni koruma!' O zaman Fırtına Tanrısı İlluyanka'yı ve oğlunu öldürdü... (Dinçol, 1982, s. 101).

İlk versiyondan farklı olarak, ikinci versiyonda Fırtına Tanrısı'nın intikam almak için yine bir insandan yardım alması konu edilmiştir ancak bu kez durumun gerçekleşmesi, daha uzun bir zamana yayılmıştır. Tanrının, kendisine eş olarak yoksul bir insanın kızını seçmesinin nedeni, muhtemelen doğacak olan çocuğun da yoksul olması ve böylece başlık parası ödemediği İlluyanka'nın evine damat olarak girebilmesi içindir. Hitit yasalarına göre; eğer bir adamın mali durumu, alacağı kızın başlık parasını karşılayamaya elverişli değilse bu yük, kızın babası tarafından ödenirdi. Bunun karşılığında da genç adam, damadı olduğu ailenin evine içgüveyi olarak yerleşir ve başlık parasının karşılığı olarak çalışarak eve ekonomik katkı sağlar. Fırtına Tanrısı'nın oğlunun, babasının kalbini ve gözlerini geri alabilmesi için İlluyanka'nın evine iç güveyi olarak yoksul bir şekilde girmesi gerekmektedir.

İkinci versiyonda, Fırtına Tanrısı ile ejderhanın savaşının deniz ya da deniz kıyısında gerçekleştiği ifade edilmiştir. Bu mitolojik hikâyede görülen bazı motiflerin Yunan mitolojisi ile benzerlik göstermesi oldukça ilgi çekicidir. Birinci versiyonun sonunda tanrıça ile ilişkiye giren ölümlünün, tanrısal emri göz ardı edip pencereden bakması sonucunda ölümle cezalandırılması, Yunan mitolojisindeki Orpheus efsanesini anımsatır. Orpheus, yeraltından ölümlü diyarından karısı Eurydike'yi hayata döndürmek için geri getirmek ister. Ancak Tanrılar, bu isteği yeryüzüne çıkana kadar arkasından gelen Eurydike'ye bakmaması şartıyla kabul ederler. Orpheus, karısının ayak seslerini duyamayınca döner ve bakar; bunun üzerine Eurydike birden ortadan kaybolur ve dünyaya dönme şansını yitirir. Aynı şekilde, Fırtına Tanrısı'nın kalbinin ve gözlerinin İlluyanka tarafından alınması ve hile ile geri alınması motifleri de Yunan mitolojisindeki Typhon veya Typhoeus efsanesini hatırlatır. Bu Yunan mitosunda da Zeus ile savaşan Typhon adlı canavar, tanrıyı yenmeyi başarır ve onun kılıcı ile el ve ayaklarının kirişlerini keser, sonrasında güçsüz kalan Zeus'u bir mağaraya atar. Aldığı kirişleri Delfyna adlı yarı yılan, yarı kadın bir canavara saklaması için verir; fakat tanrı Hermes, bu kirişleri hile ile çalar ve Zeus'a geri verir. Bir başka versiyona göre ise, Kadmos adlı ölümlü bir çoban kılığına girer ve kaval çalarak Typhon'un dikkatini başka tarafa çeker. Bu sayede, canavarın elinde bulunan ve tanrıya ait olan el ve ayak kirişlerini çalmayı başarır (Dinçol, 1982, s. 102).

İlluyanka mitosu tanrı ve insan arasındaki dinamik ilişkinin, yani bir iş birliği ve çatışmanın göstergesi olabilir. Bu hikâyeye, insanın tanrısal bir varlıkla etkileşime girebileceğini, ancak bunun birtakım sonuçları olacağını gösterir. Bir yandan, Fırtına Tanrısı'nın bir ölümlünün yardımına ihtiyaç duyması, insanın evrende önemli bir rol oynadığını ve bazı durumlarda tanrıların bile insanlara muhtaç kalabileceğini ortaya koyar. Diğer yandan, bu hikâyeye, insanın tanrılar dünyasında yer almasının karmaşıklığını ve tehlikelerini gözler önüne serer. Hupaşiya'nın hikâyesi, insanın arzularının ve duygusal bağlarının, tanrılar âleminde var olma hakkını etkileyebileceğini gösterir. Ölümlü doğası gereği, insanın bu dünyada kalıcı bir yer edinmeyeceği algısı, tanrı-insan etkileşiminin doğası hakkında derin bir iç görü sağlar. Bu nedenle, İlluyanka mitosu, hem tanrıların hem de insanların doğasına, aralarındaki etkileşimlere ve bu etkileşimlerin sonuçlarına dair zengin bir anlayış sunar. Mitolojik hikâyelerin, insanlık durumunu ve evrenin işleyişini daha iyi anlamamızı sağlayabileceği fikrini de pekiştirir.

Bilgelik ve Şifa Örneği:

Şahmeran:

Şahmeran, Anadolu kültüründe, mitolojik bir karakter olarak belden yukarısı kadın, aşağısı yılan şeklinde betimlenen ve asla yaşlanmayan bir varlık olarak bilinir. Farsça “yılanların şahı” anlamına gelen Şahmeran, anlam bakımından eril bir karakter gibi algılansa da tüm kaynaklarda dişil bir figür olarak betimlenir. Bilgelik ve şifanın sembolü olarak kabul edilen Şahmeran, aynı zamanda doğurganlığı ve bereketi temsil eder. Yeraltında büyük bir krallığa hükmeden Şahmeran’ın, bazı mitolojilerde eti, bazılarında ise sütü şifa kaynağı olarak görülür. Bu şifa, ölümcül hastalıkları bile iyileştirebilir. Ancak “Binbir Gece Masalları”ndaki hikâyede, sunduğu iki şişeden birinde zehir vardır yani Şahmeran, bir yılan gibi hem zehri hem de panzehri bir arada taşır. Bu nedenle, tarih boyunca korkuyla karışık saygıyı uyandıran yılanın şifa verme özelliği, onun önemini artıran bir unsur olarak görülebilir (Sivri ve Akbaba, 2018, s. 62). Şahmeran hikâyeleri, Tarsus ve civarında yaygın olmakla birlikte Adana, Adana’nın Ceyhan ilçesi ve Manisa gibi Türkiye’nin farklı bölgelerinde masal formunda çeşitli versiyonlarıyla sıklıkla karşımıza çıkmaktadır (Çıblak, 2007, s. 191).

Çıblak’ın (2007, s. 188-189) kaynak kişiden aktardığı, birçok farklı anlatımı olan Şahmeran hikâyelerinden birinde; Camsab karakteri, yoksul bir aileye mensup olup hayatını odunculuk yaparak kazanmaktadır. Bir gün ormanda arkadaşlarıyla birlikte bal dolu bir kuyu keşfeder. Balı çıkarmak için Camsab kuyuya indirilir, ancak bütün balı çıkardıktan sonra arkadaşları onu orada bırakır. Kuyuda yardım beklerken ışık sızıntısını fark eder ve ışığı izleyerek büyük bir bahçeye çıkar. Bahçede, tahtta oturan üst kısmı insan, alt kısmı yılan şeklinde olan ve insan gibi konuşan Şahmeran ile karşılaşan Camsab’a, yılanların kraliçesi olduğunu ve yer altında diğer yılanlarla birlikte yaşadığını söyler. Kraliçe, Camsab’tan kendisinden korkmamasını ister ve ayrıca onu burada bir süreliğine misafir edeceğini belirtir. Burada iyi bir şekilde ağırlanan Camsab, yıllar geçtikçe ailesini özlemeye başlar ve evine dönmek ister. Ancak Şahmeran, ölümüne bir insanın sebep olacağını bildiği için, Camsab’a onu bıraktığı takdirde yerinin hemen belli olacağını söyler ve bundan dolayı onun gitmesine izin vermez istemez. Ancak Camsab’ın ısrarları karşısında dayanamaz ve yerini kimseye söylememesi şartıyla onu evine gönderir. Bu olaylar yaşanırken Tarsus padişahı, ciddi bir hastalığa yakalanır. Padişahın hastalığına dönemin ünlü hekimleri şifa bulamazlar. Aynı zamanda büyü ile de ilgilenen vezir, padişahın hastalığının Şahmeran’ın etinin yenilmesiyle tedavi edilebileceğini söyler. Bunun üzerine Şahmeran’ın yerini bilen kişiye büyük ödüller vaat edilir, ancak kimse bu teklifi kabul etmez. Padişahın veziri, Şahmeran’ı gören kişinin sırtının yılan derisi gibi pul pul olacağını belirtince, padişah herkesin hamama gidip yıkanması emrini verir. Camsab, Şahmeran’a verdiği söz nedeniyle hamama gitmeyi reddeder. Ancak bir süre sonra sadece kendisinin yıkanmaya gitmediği ortaya çıkınca, hamama gitmek zorunda kalır. Camsab’ın derisini görenler, ondan Şahmeran’ın yerini zorla öğrenirler. Vezir, Camsab’ın gösterdiği kuyuya gider ve büyülü sözler söyleyerek Şahmeran’ı ortaya çıkarır. Şahmeran, kaderinin bilincinde olduğu için direnmez ve Camsab’a ölümünden sonra etini kaynatıp ilk suyu vezire, ikincisini padişaha içirmesini, üçüncüsünü ise kendisinin içmesini söyler. Şahmeran, hamama götürülür, orada öldürülür ve eti kaynatılır. Vezir, kaynatılan suyun ilk yudumunu Camsab’ın içmesini ister. Ancak Camsab’ın Şahmeran’ın öğütlerini hatırlayarak ilk suyu vezire sunmasıyla birlikte vezir suyu içer içmez hayatını kaybeder. İkinci suyu içen padişah ise hızla iyileşir. Üçüncü suyu içen Camsab’ın akıl gücü artar ve bu durum, onun yükselerek padişahın baş danışmanı olmasını sağlar (Çıblak, 2007, s. 188-189).

Şahmeranların şifacı yönünü Lokman Hekime bağlayan başka versiyonlar da mevcuttur. Ş. Balıkçı'nın kaynak kişilerin anlatılarına yer verdiği versiyonun bir bölümünde Tahmasb, gördükleri karşısında yaşadığı dehşeti ve şaşkınlığı üzerinden atmaya çalışarak olduğu yerde kıvrılıp uyumuştur. "Uykunun ölümün kardeşi" olması düşüncesiyle Tahmasb'ın sembolik anlamda ölüp yeni bir hayata uyanışını bir çeşit erginlenme olarak düşünmek mümkündür. Efsanenin son bölümü ise yılanın, neden tıbbın ve şifanın sembolü olarak kullanıldığını açıklar niteliktedir. Buna göre, kötü kalpli vezirin Tahmasb'ı zorlayarak Şahmeran'ın yerini öğrenmesi üzerine kaynak kişinin aktardığı "Ey sevdiğim, üzülme. Biliyorum ki sen bana kendi canın için ihanet etmedin. ...Sen üzülme ne olur. Şimdi size sırrımı vereceğim. Kim ki benim kuyruğundan bir parça koparıp yerse o bütün dünyanın sırrına ve gizemine vakıf olacak. Her kim ki benim kafamdan bir parça yerse o da o anda öte dünyayı boylayacak Şahmeran daha sözlerini bitirmeden kötü kalpli vezir elinde kocaman kılıcı ile atılıp Şahmeran'ın bedenini iki parçaya ayırmış. Kuyruğundan bir parça koparmış. Tahmasb da duyduğu acı ve utançın etkisi ile fırlayıp oracıkta ölmek için sevdiğinin kafasından bir parça ısırtıvermiş. Kötü kalpli vezir kuyruktan kopardığı parçayı ağzına atar atmaz oracıkta can vermiş. Tahmasb'a ise hiçbir şey olmamış. Şahmeran son anda yaptığı planı ile bütün bilgisinin sevdiğine geçmesine sebep olmuş. Ancak Tahmasb sevdiğini kaybetmenin acısına dayanamayarak kendisini dışarı atmış ve dağ, bayır, ülke ülke dolaşmaya başlamış. O günden sonra Lokman Hekim efsanesi almış başını yürümüş" şeklindeki bölümden anlaşılacağı üzere, Lokman Hekim Efsanesi de Şahmeran efsanesine bağlanarak tıbbın doğuşunu anlatan bir etioloji mitine dönüşmüştür (Balıkçı, 2018, s. 57-58).

Şahmeran efsanesi, Tarsus ve çevresinde de çeşitli versiyonlarıyla anlatılmaktadır. Bu efsanelerin temelinde, genel olarak aynı temalar hâkimken yalnızca, bazı detaylarının değiştirilerek aktarıldığı görülmektedir. Örneğin; Şahmeran'ı ilk gören kişi genellikle Camsab veya Lokman Hekim olarak belirtilirken, bazı versiyonlarda bu kişi bir çoban veya avlanmak için ormana giden bir avcı olabilmektedir. Ancak günümüze kadar süregelen tüm bu hikâyeler, Şahmeran'ın ölümüyle son bulur. Yılanlar, Şahmeran'ın öldürüldüğünü henüz bilmiyorlar ve inanışa göre, onun hâlâ hamama yıkanmaya gittiğini ve oradan bir düğüne gideceğini sanıyorlar. Çünkü Şahmeran onlara önce hamama sonra düğüne gideceğini söyleyerek oradan ayrılmıştır. Bu yüzden, Şahmeran'ın dönüşünü bekliyorlar ve duydukları davul sesleriyle düğünün devam ettiğini zannediyorlar. Ancak bir gün, davul sesleri durduğunda -ki bu durumun kıyamet günü olacağına inanılır- tüm yılanlar Tarsus'a incek ve Şahmeran'ın öldürüldüğünü öğrenince, herkese düşman olacaklar ve şehri ortadan kaldıracaklardır (Çıblak, 2007, s. 190-191).

Dönüşüm ve Yeniden Doğuş Örneği:

Gilgamiş Destanı:

Gilgamiş Destanı, Babil mitolojisinin en bilinen ve halk arasında en meşhur olanıdır. Bu efsanenin ana karakteri olan Uruk Kralı Gilgamiş, eski dönemlerden beri tanınan bir figürdür. Gilgamiş'in efsanevi yaşamının çeşitli bölümlerinin Sumerce versiyonları da mevcuttur. Onun efsanevi hayatının (Eliade, 2003, s. 96) birçok bölümüne ait Sumerce versiyonları bulunsa da, Gilgamiş Destanı Sami kültürün bir ürünüdür. Ancak tüm bu öncüllerin aksine, Gilgamiş Destanı'nın Sami kültürünün bir yansıması olduğunu unutmamak gerekir. Ölümsüzlük peşindeki bu arayış ya da daha doğru bir ifadeyle, her türlü başarı potansiyeli bulunan bir girişimin sonunda yaşadığı başarısızlığı anlatan bu heyecan verici öykü, çeşitli bağımsız bölümlerden yola çıkılarak Akad dili ile yazılmıştır. Bu efsane, hem kahraman hem tiran olan bir figürün aşırılıklarının anlatımı ile başlar ve sonuç bölümünde sadece kahramanlığa özgü niteliklerin insanlık durumunu köklü bir şekilde değiştirmeye olanak tanımadığını göstermektedir (Eliade, 2003, s. 97).

Gilgamiş aslında tam olarak tanrısal özelliklere sahip olmasa da üçte iki oranında tanrısal özelliklere sahip olan, Tanrıça Ninsun'la bir ölümlünün oğludur (Heidel, 1946, s. 4). Destanın ilk bölümünde, bilgeliği ve görkemli yapıları inşa etme yeteneği ön plana çıkarılarak övgüye değer bir karakter olarak sunulur. Ancak hemen ardından, kadınlara ve genç kızlara saldıran ve erkekleri zor işlere koşan despot bir lider olarak gösterilir. Kentin sakinleri Gilgamiş'in hareketlerine tahammül edemezler ve bu durum karşısında tanrılara yalvarırlar. Bunun üzerine tanrılar, Gilgamiş'a karşı koyabilecek güçlü bir varlık yaratmaya karar verirler. Enkidu adını alan bu yarı-vahşi varlık, yabancı hayvanlar ile birlikte barış içinde yaşar, onlarla aynı su kaynaklarından içer. Gilgamiş, Enkidu'nun varlığından önce rüya vasıtasıyla haberdar olur, daha sonra da onu gören bir avcı sayesinde bilgi sahibi olur. Kahraman Enkidu'yu baştan çıkarmak ve Uruk'a getirmek için hemen bir tapınak fahişesini gönderir. Sonuç tanrıların tahmin ettiği gibi olur ve iki kahraman karşı karşıya geldiklerinde hemen bir güç gösterisine girerler. Gilgamiş bu mücadeleden zaferle çıkar, ama diğer yandan da Enkidu'ya karşı bir dostluk hisseder bu nedenle de onu yoldaşı yapar. Sonuç olarak, tanrıların planı işe yaramıştır ve bundan sonra artık Gilgamiş, gücünü kahramanca maceralarda kullanacaktır (Eliade, 2003, s. 97).

Gilgamiş, Enkidu ile birlikte Huvava (Asurca versiyonda Humbaba) adlı güçlü bir canavarın koruduğu uzak ve büyülmüş sedir ormanına doğru yol alırlar. İki kahraman, önce Huvava'nın kutsal saydığı sedir ağacını keserler ve ardından canavarı öldürürler. Gilgamiş, Uruk'a dönerken, Tanrıça İştâr'ın ilgisini çeker ve Tanrıça ona evlenme teklif eder. Ancak Gilgamiş bu teklifi açıkça kaba bir şekilde geri çevirir. Aşağılanan İştâr bu durum karşısında hemen babası Anu'ya yalvarır ve Gilgamiş'la kentini yok etmek için ondan "Gök Boğası"nı yaratmasını ister. Anu İştâr'ın bu isteğini önce reddeder ancak ölülere yer altından yukarı çıkarmakla tehdit ettiğini görünce mecburen kabul eder. "Gök Boğası" Uruk'a saldırır ve boğanın böğürtülerinden yüzlerce insan ölür. Ancak Enkidu, boğayı kuyruğundan yakalamayı başarır ve Gilgamiş da kılıcını boğanın ensesine saplar. Bu yenilgiye çok öfkelenen İştâr, kent surlarına çıkar ve krala lanet eder (Eliade, 2003, s. 97).

Kazandıkları zaferin sarhoşluğuyla Enkidu "Gök Boğası"nın bir budunu koparıp hakaretler ederek (Eliade, 2003, s. 97) tanrıçaya fırlatır. Bu durum, iki kahramanın kariyerlerinin zirvesi olduğu kadar aynı zamanda da onlar için bir trajedinin başlangıcıdır. O gece, Enkidu rüyasında tanrılar tarafından cezalandırıldığını görür ve ertesi gün hastalanır, on iki gün sonra da yaşamını yitirir. Bu olaydan sonra, Gilgamiş beklenmedik bir şekilde değişir ve hemen hemen tanınmaz bir hale gelir. Yedi gün ve yedi gece can dostu için ağlar ve gömülmesine izin vermez. Çaresizce ağlayıp dövünerek onun dirilebileceğini umar. Enkidu'nun bedeni çürümeye başlayınca artık Gilgamiş gerçeği kabullenir ve Enkidu, görkemli bir törenle sonunda defnedilir. Kral, kentini terk eder ve "Ben de Enkidu gibi ölmeyecek miyim?" diye feryat ederek çölde dolaşır (Conteneau, 1939) (tablet IX, sütun 1, satır 4). Gilgamiş'i ölüm korkusu sarar. Kahramanlıklarıyla kazandığı başarılar artık onu avutmaz. Bundan sonra tek amacı, insanların kaderinden kaçmak ve ölümsüzlüğe ulaşmaktır. Gilgamiş, tufandan sağ kurtulduğunu bildiği ünlü Utnapiştım'i, bulmak için yola koyulur. Yolculuğu boyunca pek çok sınavdan geçer. Maşu Dağları'na ulaşır ve burada Güneş'in her gün geçtiği kapıyı bulur. Kapıyı, "görüntüsü bile insanı öldürmeye yeten" akrep-insan çifti korumaktadır (IX, 2, 7). Yenilmez kahraman, korkudan donakalır ve önlerinde saygıyla eğilir. Ancak akrep-adamlar, Gilgamiş'in tanrısal yönünü fark ederler ve ona tünele girmesi için izin verirler. Gilgamiş, on iki saat boyunca karanlıklar içinde yürür ve dağın öteki tarafına, bir cennet bahçesine varır. Biraz daha ötede, deniz kıyısında su perisi Siduri ile karşılaşır ve ona Utnapiştım'in nerede olduğunu sorar. Siduri, Gilgamiş'in kararını değiştirmeye çalışır: "Tanrılar insanları yarattıklarında, hayatı kendilerine ayırıp ölümü insanlara verdiler. Sen

Gilgamiş, karnını doldurmaya ve gece gündüz keyif sürmeye bak. Her gün bayram yap ve gece gündüz dans et, çılgınca eğlen..." (Nougayrol, 1970, s. 222). Ama Gilgamiş kararından vazgeçmeyince Siduri de onu Utnapiştim'in yakınlarında bulunan kayıkçısı Urşanabî'ye gönderir. Ölüm Sularını geçip Utnapiştim'in yaşadığı kıyıya varırlar. Gilgamiş, Utnapiştim'e ölümsüzlüğe nasıl ulaştığını sorar. Burada Tufan hikâyesini ve tanrıların Utnapiştim ile eşini nasıl "nehirlerin denize döküldükleri ağzılara" yerleştirip, onları insanların "ataları" yapmak için seçtikleri hikâyeyi öğrenir.

Utnapiştim Gilgamiş'a sorar: "Aradığın hayatı elde edebilmen için tanrıların hangisi seni meclislerine katar ki?" (XI, 198). Ama konuşmasını beklenmedik bir şekilde devam ettirir: "Haydi, altı gün ve yedi gece boyunca uyumamayı dene!" (IX, 199). Burada şüphesiz çok zor bir erginleme sınavı mevzu bahistir; (Eliade 2003, s. 98.) uykuyu yenmek, "uyanık" kalmak insanlık durumunda bir dönüşümü, bu durumdan kurtuluşu simgeler (Krş. Eliade 1959; Eliade, 2003, s. 44 vd.).

Bu durumu, Gilgamiş'a tanrıların ölümsüzlüğü vermeyeceklerini bilen Utnapiştim'in ona ölümsüzlüğü erginleme aracılığıyla ele geçirmeyi önermesi şeklinde mi yorumlamalıyız? Kahraman daha önce de bazı "sınavlardan" muzaffer çıkmıştır: Tüneldeki yürüyüş, Siduri'nin "aklını karıştırmaya" çalışması, Ölüm Sularını geçiş. Bunlar bir bakıma kahramanlık sınavlarıdır. Ancak bu kez, "ruhani" bir deneme söz konusudur, çünkü sadece olağanüstü bir odaklanma yeteneği, bir insanın altı gün ve yedi gece "uyanık" kalmasını mümkün kılabilir. Ama Gilgamiş hemen uyur ve Utnapiştim alayla haykırır: "Ölümsüzlüğü isteyen güçlü adama bak: Uyku şiddetli bir yel gibi yayıldı üstüne!" (203-204). Gilgamiş altı gün ve yedi gece boyunca derin bir uykuya dalar ve kendisini uyandıran Utnapiştim'i, henüz yeni uyuduğu bir zamanda uyandırmakla suçlar. Ancak gerçeği kabullenir ve yakınmaya başlar: "Ne yapmalıyım Utnapiştim, nereye gitmeliyim? Bedenimi bir şeytan ele geçirdi; uyuduğum odada ölüm oturuyor ve nereye gitsem ölüm orada!" (230-234). Gilgamiş tekrar yola çıkmaya hazırlanırken, son anda Utnapiştim'in karısının önerisiyle ona "tanrıların bir sırrı"nu ifşa eder: insanı yeniden gençleştiren bitkinin nerede olduğunu söyler. Gilgamiş denizin dibine dalıp otu koparır ve sevinçle dönüş yoluna girer. Birkaç gün yürüdükten sonra bir tatlı su kaynağına ulaşır ve orada yıkanmaya başlar. Bir yılan otun kokusunu alır ve sudan çıkar, otu alır ve gider, derisini değiştirir. Gilgamiş Urşanabî'ye hıçkırıklar içinde talihsizliğini anlatır. Bu bölüm, yeni bir olgunlaşma sınavında daha yaşanan başarısızlığı açıkça gösterir. Kahraman hiç beklenmedik bir lütfu değerlendirememiştir. Bir başka ifadeyle "hikmeti" noksandır. Metin beklenmedik bir biçimde aniden biter: Uruk'a vardığında, Gilgamiş Urşanabî'yi sitenin surlarına çıkıp şehrin temellerini hayranlıkla seyretmeye çağırır. Gilgamiş destanında, ölümün kaçınılmazlığıyla tanımlanan insanlık durumu dramatik bir biçimde betimlenir. Dünya edebiyatının bu ilk başarıpıtında, tanrıların yardımı olmadan da bazı varlıkların bir dizi (Eliade, 2003, s. 99) erginlenme sınavından başarıyla geçmek koşuluyla, ölümsüzlüğe ulaşabileceğini ima eder. Bu açıdan bakıldığında, Gilgamiş'ın öyküsü daha çok başarısız olmuş bir erginlemenin dramatik şekilde anlatısıdır (Eliade, 2003, s. 100).

Gilgamiş ölümsüzlük kademesine sahip olabilecekken ve tamamen tanrı olarak yaşayacak yüce bir unsur olarak varlığını devam ettirecekken bu gücü yılanla kaptırmıştır. Gilgamiş otu bulunca neden hemen yememiştir? Bu durum, gerçekten de sorgulanması gereken bir konudur, belki de ölümsüzlük vurgusunun yılanla özdeş kurularak yapılması ve buna en çok layık görülenin yılan olması, eski bir inanışın mirasıdır. Yılanın, derisini dökerek yenilenme ve sürekli genç kalma yeteneğine sahip olması, onun genellikle ölümsüzlük ve yeniden doğuş simgesi olarak görülmesine yol açmış olabilir. Zira ot kahramanın elindedir ve dolayısıyla ölümsüzlük için gerekli olan tüm unsurlar hazırdr. Bu hikâyenin, en güçlü mesajlarından biri belki de insanların yazgılarını ne kadar

deneseler de değiştiremeyeceklerini göstermek içindir. Burada insanoğlu için hayatın belirsizliği ve kontrolü dışındaki güçler karşısındaki çaresizliği de söz konusudur.

Yılan, diğer Eski Çağ uygarlıklarında olduğu gibi Mısır'da da hem koruyucu hem de yok edici özellikleri ile ön plana çıkmaktadır. Koruyucu bir güç olarak, yılanlar, yerin, göğün ve tüm her şeyin sahibi ve düzenin koruyucusu olan Güneş tanrısı Ra'yı (Pinch, 2002, s. 182-184; Budge, 1969, 322-323) ve kralları korumakla görevlidir. Koruyucu özelliklere sahip bu yılanlardan en önemlilerinden biri de Mehen yılanıdır. Mehen yılanı, geceleyin Ra'nın çevresini sararak, ertesi gün Güneş'in doğuşuna yardımcı olur ve onu kötücül varlıklardan ve Apep yılanından korur (Wilkinson, 2003, s. 118-123; Hart, 2005, s. 91). Bu koruyucu yılanlardan bir diğeri ise kobra yılanı olarak tasvir edilen ve kralların tacındaki kobrayı simgeleyerek onların koruyuculuğunu üstlenen tanrıça Wadjet'tir (Şamlioğlu, 2020, 35; Wilkinson, 2003, s. 226-228; Hart, 2005, s. 161). Antik Mısır tanrıları ve kralları açısından oldukça önemli olan yılanlar; kötü ve yok edici özellikleri bakımından ele alındığında yeraltı dünyasındaki kötü varlıkları temsil etmektedir. Bu varlıklardan bir tanesi de kozmosu tehdit eden ve her şeyi yutarak yok etmeye çalışan Apep yılanıdır.³

Kötü Unsurlar- Kaos ve Kargaşa:

Apep Yılanı:

Apep yılanı; yaşamı, kozmosu ve Güneşi, yani Ra'yı tehdit eden bir yilandır. Antik Mısır yazıtlarında Apep ile Ra arasında yaşanan mücadele birçok farklı biçimde anlatılır.⁴ Bu anlatılardan birinde Ra, Güneş kayığına binerek gece yolculuğuna Bakhu'da başlar. Apep yılanı, Ra'nın bu yolculuğuna engel olmak ve evreni kaosa sürüklemek için onun karşısına çıkarak, gözleriyle onu güçsüz düşürür, bir nevi hipnotize eder. Ra'ya yardımcı olmak isteyen diğer bütün varlıklar da Apep yılanından etkilenerek ona karşı koyamaz. Bu durum üzerine tanrı Seth⁵ ortaya çıkarak, Apep yılanının büyüüne karşı direnir ve Ra'nın kayığına çıkarak, Apep yılanını mızraklar ve büyü yaparak Apep'i güçsüz düşürür. Bu mücadeleden sonra Ra'nın Güneş kayığı, gece yolculuğuna güvenli bir şekilde başlar (Şamlioğlu, 2020'den s. 37; Borghouts 1973, s. 114-115; Wilkinson, 2003, 221; Hart, 2005, s. 32).

Antik Mısır metinlerinde yer altı dünyasını konu alan başka bir anlatı bulunmaktadır. Güneş tanrısı Ra ile Apep arasındaki mücadelenin farklı versiyonlarından biri Amduat Kitabı'nda (Şamlioğlu, 2005, s. 37; Budge, 1906, s. 80-81; Remler, 2013, s. 9-10) bulunur. Amduat'ta, Ra'nın geceleyin yer altı dünyasından geçerken kayıkla seyahat ettiği ve Apep'in ona meydan okuyarak Ra'yı yenmeyi ve Güneş'in bir daha doğmamasını hedeflediği anlatılır. Ra, gündüzleri gökyüzünde ve geceleri yer altı dünyasında seyahat ederek Güneş'in döngüsünü sürdürür. Yer altı dünyasında yolculuk yaparken, gece boyunca her bir saati temsil eden on iki kapıdan geçerken sihirli kelimeler söyler. Yolculuğu sırasında, Ra kötü güçlerle karşılaşır ve yer altı dünyasının tanrıları ve ruhlarının yardımıyla Apep ve onun şeytanlarını yenmeyi başarır. Sonuç olarak, Ra ve temsil ettiği Güneş yeniden doğar ve hayat düzenli bir şekilde devam eder (Şamlioğlu, 2005, s. 37-38.; Hart, 2005, s. 32).

³ Şamlioğlu, 2005'ten s. 36; Hansen, 2001, s. 296-299; Pinch, 2002; s. 198-200. Yılanın hem iyi hem de kötü olarak değerlendirilmesi ile ilgili olarak bkz. Gardin ve Olorenshaw, 2014, s. 650-652; Lurker, 1987, s. 370-374; Kemp, 2005, s. 69-70. Ayrıca bkz. John D. Currid, 1995, s. 208-212.

⁴ Ra ile Apep arasındaki ilişkiler ve Apep ile ilgili negatif durumlar genellikle Yeni Krallık Dönemi'ne tarihlendirilir. Bkz. Wilkinson, 2003, s. 221.

⁵ Bkz. Te Velde, 1967, s. 269; Pinch, 2002, s. 191-193. Tanrı Seth ile ilgili olarak daha geniş bilgi için bkz. Te Velde, 1967).

Güneş tanrısı Ra'nın gündüz gökyüzünde olan yolculuğu gün batımıyla birlikte onun koçbaşı formuna bürünerek yeraltına inmesiyle başlar. Güneşin gün içerisindeki döngüsünü sürdürmek için Ra'nın yeraltı dünyasında her biri gecenin on iki saatini ifade eden on iki eşikten geçerken yaşadığı olayların tasvirleri yer alır. İlk saatte adalet ve düzeni sağlamak ve devam ettirmek üzere Tanrıça Maat'ın ortaya çıkışı ve yeraltında bulunan çeşitli varlıkların isimleri ve Ra'nın yeraltı dünyasına girişi ile ölümlerin uykudan uyanması anlatılır. İkinci saatte Ra'nın güneş kayığına başka kayıklar ve bıçaklı muhafız tanrılar eşlik eder. Üçüncü saatte Ra, Osiris ve ölümlerle karşılaşır ve Osiris'e seslenir. Dördüncü saatte yılanlarla dolu bir çöl ve bu çölde yeraltı dünyasının tehlikeli varlıkları ve kanatlı, bacaklı, yılanlar tasvir edilirken Güneş kayığı zikzak yollar boyunca halatla çekilir. Ra'nın gözü (Wadjet) ve Tanrı Sokar (Graindorge, 2001, s. 305-306; Pinch, 2002, s. 202-203) görülür. Beşinci saatte ilksel sular, iki kuş formunda Tanrıça İsis (Griffiths, 2001, s. 188-190; Pinch 2002, s. 149-151), ve Nephthys (Doxey, 2001, s. 518-519; Pinch, 2002, s. 171-172) (Neftis) ve ateş gölü görülür. Güneş kayığını yedi erkek-kadın çifti çeker ve Ra ile Sokar birleşir. Altıncı saatte, Ra kendi güneş bedenine dönmeye çalışırken Sobek (Doxey, 2001, s. 300-301) ve Nun gibi diğer tanrılarda ona yardım eder. Yedinci saatte kozmosun kaderini belirlemek için Ra ve Apep yılanı arasında büyük bir mücadele söz konusudur. Bu saatte Ra, diğer tanrıların ve ölümlerin yardımıyla Apep'in saldırılarına karşı koymakta ve savaşı kazanmaktadır. Burada Ra'nın zaferi kazanması kaosun yok edilip düzenin yeniden sağlandığı anlamına gelmektedir. Yedinci saatte Ra karanlık ve şeytanlarla dolu bir yere girer ve onu burada Mehen yılanı şeytanlara karşı korur. Şeytanlardan sonra karşısına bu defa Apep yılanı çıkar ve onunla da mücadele eder. Ra Apep'e karşı mücadele ederken İsis ve Seth'de büyülerini kullanarak Apep'i güçsüz düşürmeye çalışarak ona yardım etmeye çalışmakta biryandan da Osiris ve Atum'da yılanlarıyla mücadelesine destek vermektedir. Sonrasında ise tanrıça Serket ve Tanrı Hertesuf Apep yılanını bağlayarak onun gücünü azaltırlar. Güçten düşen Apep'i tanrılar yakalar ve parçalarlar (Şamlıoğlu, 2005, s. 38,39).

Yıldız tanrıları ışıklarını etrafa saçarak sevinmekte böylelikle bu zaferi kutlarlar. Sekizinci saatte, yeraltı dünyasında ölümler için önemli olan elbiseler gösterilir, tüm tanrılar ve ölümler Ra'ya sevinçle selamlarını sunarlar. Dokuzuncu saatte, Güneş kayığında kürek çekenler, on iki yılan ve dokuz tarla tanrısı tasvir edilir. Onuncu saatte ise tüm her yer su ile dolu ve karanlıkla kaplıdır. Karanlığı dört tanrıça aydınlatır ve Tanrıça Sekhmet Ra'nın gözünü korur. Koruyucu tanrılar da ellerinde bıçaklarla Ra'ya yardımcı olmaktadırlar. On birinci saatte, tanrıça İsis ve Nephthys, tekrar görülürken, diğer tanrıçalar ve yılanlar düşmanları yok eder. Tanrı Horus'da bu saatte tekrar ortaya çıkar. Gecenin son saatinde on ikinci saatte Ra Apep yılanı ile tekrar karşılaşır ve onu tekrar yener. Ölümler tekrar uykuya dalarlar ve yeni bir gün doğar (Şamlıoğlu, 2005, s. 39; Schweizer, 2010, s. 31-194; Hornung, 2006, s. 71-77; Budge, 1906, s. 3-278).

Yedinci ve on ikinci saatte Ra ve Apep yılanı arasındaki mücadelede Ra'nın galip gelmesi kozmos da düzenin korunması anlamına gelirken Apep'le tekrar mücadele etmesi iki defa zafer kazanılması döngüsellliği ve yeniden doğuşu anlatmak için olabilir. Apep'i, İlluyanka'yı, Şahmeran'ı neden parçalarlar? bu varlıkların neden parçalandığı sorusu ise oldukça fazla yorumla dayanan ve tartışmaya açık bir konudur.

Sonuç

İnsan, yaratılışından itibaren sürekli bir sınavın içerisinde yer almaktadır. İçinde bulunduğu çatışmalar bazen kendi iç dünyasıyla, bazen diğer insanlarla, bazen de tanrılarla olabilir. Ve bu çatışmaların içine zaman zaman mitolojik yaratıklar da dâhil olur. İnsan, tanrılarla doğrudan bir çatışma içine girdiğinde genellikle kaybedeceğini bildiği için, çoğunlukla tanrıları bir yaratıkla savaşmaya teşvik eder. Bu savaşların sonuçları genellikle değişken

olsa da nihai galibiyet genellikle tanrılara aittir. İnsan, bu sonucun bilincinde olduğu için genellikle tanrının tarafını tutar ve tanrının yaratıkla olan mücadelesinde yardımcı olur. Kibri, egosu ve ölüm karşısındaki çaresizliği, insanın ölümsüzlüğe sahip olma gayesi insanlar ve tanrılar arasındaki çatışmayı körükler. Ancak, bu durumu dengelemek de insanın elindedir. İnsan, iyilikten, kötülükten, güzellikten, çirkinlikten ve diğer tüm sıfatlardan kendini arındırabilir. Her şeyi olduğu gibi kabul ederek, negatif enerjilere ve olumsuz durumlara karşı kendini koruyabilir. Çünkü yaşadığımız dünya bir duality (ikilik) üzerine kuruludur ve bu nedenle her durumun bir karşıtı ve farklı bir yönü vardır. Ancak, bu durumu dengelemek, insanın elindedir. İnsan, iyilikten, kötülükten, güzellikten, çirkinlikten ve diğer tüm özneliklerden arınabilir. Her şeyi olduğu gibi kabul ederek, negatif enerjilere ve olumsuz durumlara karşı kendini koruyabilir. Bunlar hemen başarılacak şeyler değildir birer sınavdır.

Yılan, sessizce süzülmesi, sesi, dili, dişi, boynuzları, derisi ile birlikte çoğu insanda ürperti ve korku uyandıran bir canlıdır. Yılanın karşı hissedilen bu korku, genellikle onu öldürme eğilimi olarak kendini gösterir. Çeşitli türleri bulunan yılanlar, tasvirlerde bazen bir sopyayı sararken, bazen bir tanrının elinde boğazından tutulmuş şekilde, bazen de avlanırken görülür. Anadolu kökenli mitoslardan, İlluyanka mitosuna ve Şahmeran efsanesi gibi, anlatılarda yılanın öldürülmesi gibi temalar karşımıza çıkar. Yılanın ürkütücü ve korkunç görüntüsü, belki de ona yaklaşmayı caydırmak için doğanın bir hediyesidir. Şahmeran, öngörüsü olan, hisleri kuvvetli ve görüş alanı çok geniş bir varlıktır. Olayları önceden bilebilen mistik bir yaratıktır ve yeraltındaki paralel bir âlemde yaşar. Yılanların Şahı olarak bilinirken, aslında dişi bir figürdür. Şahmeran hakkında anlatılanlar, doğruluk payı bilinmese de halk arasında yaygın bir inanç olarak günümüze kadar gelmiş masalsi hikâyelerdir. Şahmeran'ın aşk hikâyesi belki de onun akılda kalması için uydurulmuştur. Eğer bu hikâye olmasaydı, belki de Şahmeran'ın varlığından hiç haberdar olunmazdı.

Yılanın yaşadığı yer ile ilgili olarak bir versiyonunda yeraltında mağarada yaşadıklarını ve Fırtına Tanrısının savaşmak için denize gittiğinden bahisle de suların altında yaşadığı sonucu çıkarılabilir. Ancak mitolojik hikâyeler ve anlatılar genellikle simgesel ve metaforik öğelere sahiptirler. İlluyanka mitinde yılanın yeraltında ya da su altında yaşadığının belirtilmesi, genellikle yeraltı ve su altının bilinmeyen, gizemli, hatta belki de tehlikeli olduğu düşüncesini simgeler. Bu tür simgeler, mitlerin genel temasını ve hikâyenin derinliklerini zenginleştirir. Ayrıca, Fırtına Tanrısının denize gitmesi, belki de onun yeryüzündeki etkilerini, yani fırtınaları ve yağmurları temsil etmesi şeklinde düşünmekte mümkündür. Ancak bunlar yoruma açık noktalar ve kesin bir sonuca varmak her zaman mümkün olmayabilir. Mitler genellikle karmaşık ve çok katmanlıdır. Bu nedenle, belirli bir yorumun mutlak doğru olduğunu söylemek zordur. Her okuyucu veya dinleyici, kendi anlayışları ve bakış açıları doğrultusunda mitleri farklı şekillerde yorumlayabilir.

Tanrılar bu yılanlarla neden sürekli olarak savaşıp mağlup ediyorlar ve en sonunda da parçalıyorlar? Neden bu kadar tehdit unsuru olarak görüyorlar? Yılanı yenmek için neden insanın yardımına gereksinim duyuyorlar? Bunlarda cevaplanması gereken sorular?

Yılanlar genellikle tehlike ve korkuyu temsil ederler. Yılan ısırıklarının zehirli olabilmesi ve yılanların genellikle gizlenme eğilimleri, onları tehditkâr ve tehlikeli varlıklar olarak gösterir. Her ne kadar yılanlar genellikle negatif bir biçimde tasvir edilmiş olsalar da onların pozitif özelliklerini vurgulayan birçok mitoloji de bulunmaktadır. Yılanın sembolizmi, genellikle o kültürün inançlarına ve değerlerine bağlıdır. Birçok kültürde, yılanlar bilgelik ve bilgiyi temsil eder. Bazı kültürlerde, yılanlar koruyucu bir sembol olarak görülür. Yılanların deri değiştirmesi, dönüşüm ve yeniden doğuşun

sembolü olarak görülür. Bu, yılanın hem ölümün hem de yaşamın bir sembolü olmasını sağlar. Yenilenmeyi canlanmayı anlatır, baharın, gelişinin müjdecisidir.

İlluyanka mitosunun Purulli bayramı sırasında anlatıldığı ve canlandırıldığı düşünülmektedir. Ancak mitosun her iki versiyonunda da Purulli bayramı ile ilgili bilgi verilmez. Bu öykünün iki versiyonunda da Fırtına Tanrısı İlluyanka'yı yenmek için bir hileye başvurur ve bir ölümlünün yardımına ihtiyaç duyar. Yılan/ejderha destanın en sonunda parçalara ayrılarak öldürülür. Bu parçalara ayırma motifi Şahmeran efsanesinde de kullanılan bir motiftir. Her iki mitosta da insanlar verdikleri sözü tutmazlar ve insani duygularına yenilirler. İlluyanka mitosunda, Gılgamış destanında tanrı ve insan arasında yaşanan ilişkiler arasında benzerlikler mevcuttur.

Şahmeran, mitolojide "yılanların şahı" olarak kabul edilir ve büyüleyici yeteneklere sahip olduğuna inanılır. Bu efsanevi varlığın, insan beynini okuyabilen medyum benzeri yeteneklere sahip olduğu, olayları önceden sezebildiği ve son derece hassas bir görüş alanına sahip olduğuna inanılır. Şahmeran'ın dünyası, yeraltında paralel bir âlem olarak tasvir edilir. Hikâyesi ve yetenekleri gerçek olsun olmasın Şahmeran'ın varlığı bir mitos veya hikâye olarak birçok kültürde yerini almıştır. Bu efsanevi varlık, ayrıca kahramanlık, lanet etme, kötülükle savaşma ve yardım etme gibi niteliklere de sahiptir. Evlerin korunması amacıyla Şahmeran'ın resimleri Anadolu'daki evlere asılır. Yılanlar, suya ve insanların yaşadığı yerlere meyillidirler ve Mısır'da da yılanlar oldukça meşhur. İnciler, hazineler ve defineleri koruma görevine sahip bir yaratık olarak yılanlara atfedilen özellikler, bu mitolojik figürün gücünü ve önemini daha da vurgular.

Kaynakça

- Balıkçı, Ş. (2018). Şahmeran Efsanesi ve Yılan Tılsımlarının Psikanalitik Açından Değerlendirilmesi. *Uluslararası Folklor Akademi Dergisi*, 1(1), 53-64.
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2023, July 11). naga. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/naga-Hindu-mythology>, [Erişim tarihi: 18.09.2023].
- Borghouts, J. F. (1973). The Evil Eye of Apopis. *The Journal of Egyptian Archaeology*, 59, 114-150.
- Budge, E. A. W. (1906). *The Egyptian Heaven and Hell*. Chicago: The Open Court Publishing.
- Budge, E. A. W. (1969). *The Gods of the Egyptians*. New York: Dover Publications.
- Budge, E. A. W. (2001). *Mısır'da Ölüm Sonrası Fikri* (R. Ekiz, Çev.). İstanbul: Ege Meta Yayınları.
- Conteneau, G. (1939). *L'Épopée de Gilgamesh*. Paris.
- Currid, J. D. (1995). The Egyptian Setting of the Serpent Confrontation in Exodus 7, 8-13. *Biblische Zeitschrift*, 39(2), 203-224.
- Çıblak, N. (2007). Tarsus Kültürünün Tanıtımında Şahmeran Efsanelerinin Önemi. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 16(1), 185-196.
- Doxey, D. M. (2001). Nephthys. D. B. Redford (Ed.), *The Oxford Encyclopedia of Ancient Egypt* (C. 2, ss. 518-519). New York: Oxford University Press.
- Doxey, D. M. (2001). Sobek. D. B. Redford (Ed.), *The Oxford Encyclopedia of Ancient Egypt* (C. 3, ss. 300-301). Oxford University Press.

- Dinçol, A. M. (1982). *Anadolu Uygarlıkları*. Görsel Anadolu Tarihi Ansiklopedisi I (s. 18-120). İstanbul: Görsel Yayınları.
- Durbilmez, B., ve Tekin, F. (2020). Kazan-Tatar Türklerinin Halk Anlatılarında 'Yılan', 'Ejderha' ve 'Yuha'. *Türk Dünyası Araştırmaları*, 124(245), 307-326.
- Durbilmez, B., ve Gezer, Ş. (2022). Kırgızistan'da Kara İyelerle ve Devlerle İlgili İnanışlar: Kırgız-Türk Destanlarından Örneklerle. *Millî Folklor*, 34(133), 58-70.
- Eliade, M. (1959). *Naissances Mystiques. Essai sur Quelques Types D'initiation*. Paris: Gallimard.
- Eliade, M. (2003). *Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi*, Cilt I: Taş Devrinden Eleusis Mysteria'larına (A. Berktay, Çev.). Kabalıcı Yayıncılık.
- Eliade, M. (2014). *Dinler Tarihine Giriş*. Cilt 1 (L. A. Özcan, Çev., 2. Baskı). Kabalıcı Yayıncılık.
- Graindorge, C. (2001). Sokar. In D. B. Redford (Ed.), *The Oxford Encyclopedia of Ancient Egypt* (C. 3, ss. 305-307). New York: Oxford University Press.
- Griffiths, J. G. (2001). Isis. D. B. Redford (Ed.), *The Oxford Encyclopedia of Ancient Egypt* (C. 2, ss. 188-191). New York: Oxford University Press.
- Güterbock, H. G. (1961). *Hittite Mythology*. S. Kramer (Ed.), *Mythologies of the Ancient World*. New York.
- Hansen, N. B. (2001). Snakes. D. B. Redford (Ed.), *The Oxford Encyclopedia of Ancient Egypt* (C. 3, ss. 296-299). Oxford University Press.
- Hart, G. (2005). *The Routledge Dictionary of Egyptian Gods and Goddesses*. New York: Routledge.
- Heidel, A. (1946). *The Gilgamesh Epic and the Old Testament Parallels*. Chicago: University of Chicago Press.
- Hoffner, H. A. (1990). *Hittite Myths*. Georgia.
- Hornung, E. (2006). *Kadim Mısır Ötedünya Kitapları* (Z. A. Yılmaz, Çev.). Kabalıcı Yayınevi.
- Kaya, K. (2003). *Hint Mitolojisi Sözlüğü* (2. baskı). Ankara: İmge.
- Kemp, B. (2005). *100 Hieroglyphs: Think Like an Egyptian*. Londra: Granta Books.
- Laroche, E. (1965). Textes mythologiques hittites en transcription 1: Mythologie anatolienne. *Revue Hittite et Asianique* 23(77), 61-178.
- Laroche, E. (1968). Mythologie D'origine Étrangère. *Revue Hittite et Asianique*, XXVI(82), 5-90.
- Lurker, M. (1987). Snakes. M. Eliade (Ed.), *The Encyclopedia of Religion* (C. 13, ss. 370-374). Macmillan.
- Mackenzie, D. A. (1996). *Çin ve Japon Mitolojisi* (K. Akten, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- Morenz, L. D. (2004). Apophis: On the Origin, Name, and Nature of an Ancient Egyptian Anti-God. *Journal of Near Eastern Studies*, 63(3), 201-205.
- Nougayrol, J. (1970). La religion Babylonienne. H.-C. Puech (Ed.), *Histoire des Religions I* (pp. 203-249). Gallimard.

- Ogden, D. (2013). *Dragons, Serpents and Slayers in the Classical and Early Christian Worlds*. New York: Oxford University Press.
- Özdemir, H. (1997). Geleneksel Kültürümüzde Şahmeran. V. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi, Halk Edebiyatı Seksiyon Bildirileri (II. Cilt, ss. 225-228). KB Yayınları.
- Pinch, G. (2002). *Handbook of Egyptian Mythology*. Santa Barbara: ABC-CLIO Press.
- Remler, P. (2010). *Egyptian Mythology A to Z*. New York: Chelsea House Publishers.
- Rhys Davids, T. W. (1911). *Buddhist India*. New York: G.P. Putnam's Sons.
- Roberts, J. (2004). *Chinese Mythology A to Z*. New York: Facts on File.
- Schweizer, A. (2010). *The Sun God's Journey Through the Netherworld*. Ithaca: Cornell University Press.
- Sivri, M. & Akbaba, C. (2018). Dünya Mitlerinde Yılan. *Folklor/Edebiyat*, 24(96), 53-64.
- Şamlıoğlu, İ. E. (2020). Antik Mısır Mitolojisinde Apep-Ra Düellosu ve Hz. Musa'nın Yılana Dönüşen Asası: Karşılaştırmalı Bir Değerlendirme. *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 61(1), 31-57.
- Şimşek, E. (1995). Bir Olağanüstü Varlığın Yaratılış Miti: Şahmeran, *Tuncer Gülensoy Armağanı*. 333-338. Kayseri: Bizim Gençlik Yayınları.
- Wilkinson, R. H. (2003). *The Complete Gods and Goddesses of Ancient Egypt*. Thames & Hudson.