DİJİTAL KÜTÜPHANE KANALI

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

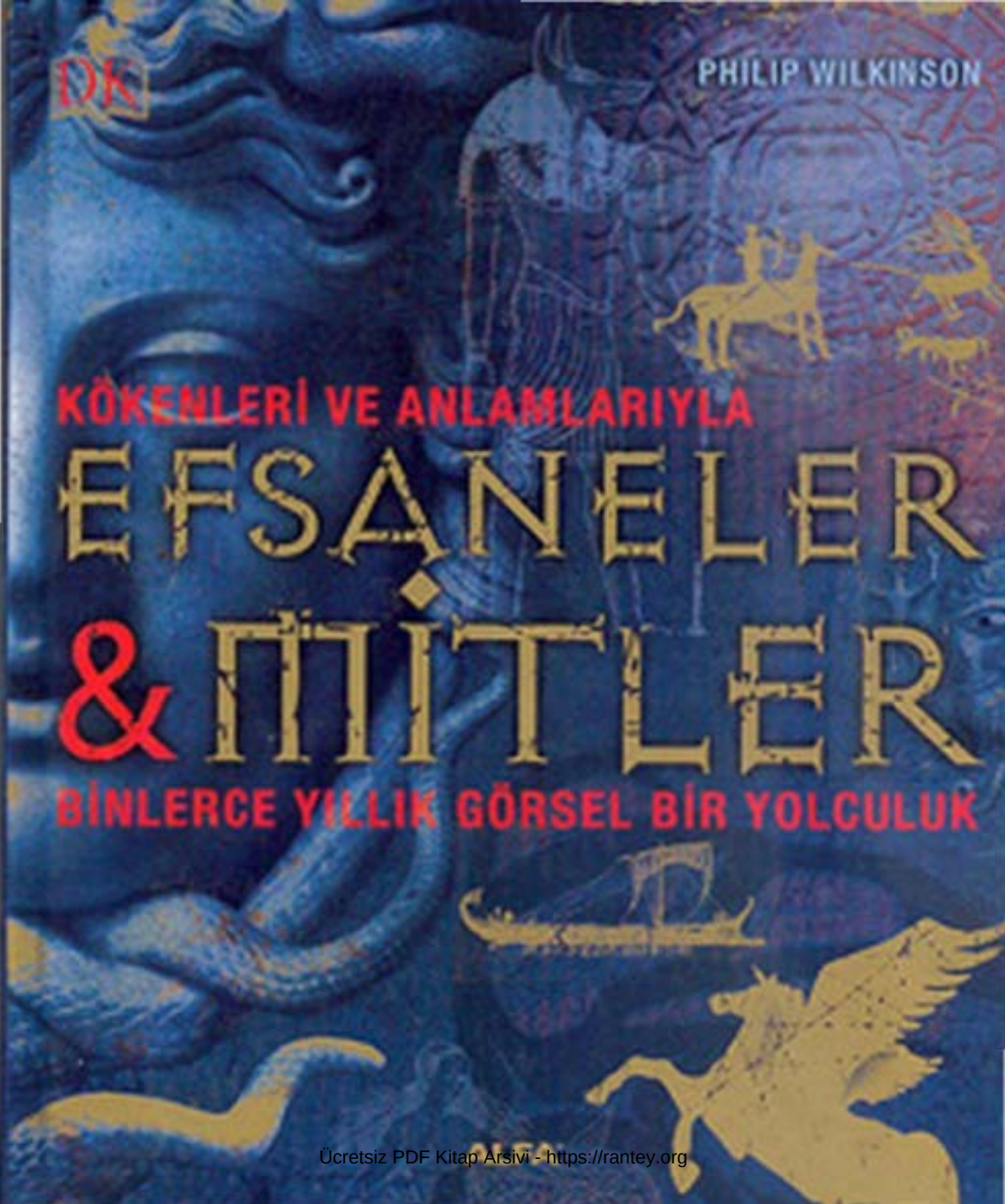
RESMİ WEB SİTEMİZ

https://rantey.org

Yedek ve Duyuru Kanallarımız
Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

• Telegram: https://t.me/birkitapbir

• WhatsApp Kanalımız : https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4IvMoc0Y



Ücretsiz PDF Kitap Arşivi - https://rantey.org



Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

DK

EFSANELER VE MİTLER

PHILIP WILKINSON



ALFA®

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

Bu bir Dorling Kindersley kitabıdır.
www.dk.com

Alfa Yayınları: 2022
Başvuru-Hobi: 79

EFSANELER VE MİTLER
PHILIP WILKINSON

Orijinal Adı Myths & Legends
İngilizce Aslından Çeviren Emel Lakşe

1. Basım: Ocak 2010
ISBN: 978-605-106-157-3

Yayıncı ve Genel Yayın Yönetmeni M. Faruk Bayrak
Yayın Koordinatörü ve Editör Rana Gürtuna
Pazarlama ve Satış Müdürü Vedat Bayrak

Proje Editörü Anna Hall
Sanat Yönetmeni Bryn Walls
Tasarım Dean Morris, Adam Walker

© 2009, ALFA Basım Yayım Dağıtım Ltd. Şti.
© Dorling Kindersley Limited, 2008

Kitabın Türkçe yayın hakları
Alfa Basım Yayım Dağıtım Ltd. Şti.'ne aittir.
Yayınevinden yazılı izin alınmadan kısmen ya da
tamamen alıntı yapılamaz, hiçbir şekilde kopya
edilemez, çoğaltılamaz ve yayımlanamaz.

Alfa Basım Yayım Dağıtım Ltd. Şti.
Ticarethane Sokak No: 53 34410
Cağaloğlu, İstanbul / Türkiye
Tel: (212) 511 53 03 - 513 87 51 - 512 30 46
Faks: (212) 519 33 00

www.alfakitap.com info@alfakitap.com

Singapur'da Sheck Wah Tong tarafından üretilmiştir.

İÇİNDEKİLER

Giriş 6

AVRUPA 10
Klasik Avrupa 14
Antik Yunan Mitolojisinde Yaratılış 16
Kozmik Savaş 18
On iki Olympos'lu 20
Zeus 24
İnsanlığın Yaratılışı 26
Apollo 28
Poseidon ve Büyük Tufan 30
Mitolojik Yaratıklar 32
Dionysos 34
Athena 36
Aphrodite'nin Aşkları 38
Yunan Tanrıçaları 40
Yeraltı Dünyası 42
Orpheus Yeraltı'nda 44
Herakles'in İşleri 46
Hesperides Bahçeleri 48
Theseus ile Minotaur 50
Bellerophon ve Pegasus 52
Perseus'un Kahramanlıkları 54
Terk Edilmiş Çocuklar 56
Oedipus 58
Troya Savaşı 60
Odysseia 64
Klasik Anti kahramanlar 68
Klasik Kadın Anti kahramanlar 70
Argonotlar 72
Roma Tanrıları ve Tanrıçaları 76
Aeneas ve Roma'nın Doğuşu 78
Muhafız Tanrılar 82
Bereket Tanrıları 84
Pan ve Syrinks 86
Kuzey Avrupa 88
Nors Kökenleri 90
Nors Kozmosu 92
Nors Tanrıları 94
Loki 96
Son Savaş 98
Kalevala 100
Kahramanlık ve Şövalyelik Masalları 104
Beowulf 106
Yüzük Efsaneleri 108
Yeryüzü Tanrı ve Tanrıçaları 110
Batı Avrupa 112
Antik Kelt Efsaneleri 114
Ulster Döngüsü 116
Fenian Döngüsü 118
Sihirli Dünyalar 120
Mabinogi 124
Kral Arthur ve Şövalyeleri 126
Kutsal Kase 128
Orta ve Doğu Avrupa 130
Ölümsüz Koschei 132
Cadı Efsaneleri 134
Orman ve Su Efsaneleri 136
Aşk Tanrı ve Tanrıçaları 138
Anka Kuşu 140
Slav Güç Tanrıları 142

BATI VE ORTA ASYA 144
Batı Asya 148
Enuma Eliş 150
İnanna 154



Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



Gılgamış Destanı 156
Ugarit Efsaneleri 158
Hitit Efsaneleri 160
Büyük Gökyüzü Tanrısı 162
Kader ve Kısmet Tanrıları *164*
Orta Asya ve Arabistan **166**
Kötüyle Savaş 168
Rüstem ve Sohrab Efsanesi 170
Moğolistan'ın Hayvan Mitleri 172
Savaş Tanrıları *174*
Cesar Han Destanı 176
Tanrıça Al-Lat 180

GÜNEY VE DOĞU ASYA **182**
Güney Asya **186**
Vedik Tanrılar 188
Brahma ve Yaradılış 190
Şiva 194
Vişnu ve On Avatar 196
Durga 198
Ramayana 200
Mahabharata 206
Ganj'ın Doğuşu 208
Doğu Asya **210**
Pan Gu'nun Evreni Yaratması 212
Çin Kahramanlarının Efsaneleri 214
Yeşim İmparatorunun Sarayı 216
Efsanelerin On Güneşi 218
Maymun'un Maceraları 220
Japon Alemi 222
Susano-O ve Soyundan Gelenler 226
Kintaro 228

AFRİKA **230**
Antik Mısır **234**
Dünyanın Başlangıcı 236
Ölüler Kitabı 238
Bir Kral Cinayeti 240
Nil Tanrıçaları 244
Ölüler Vadisine Yolculuk 246
Batı Afrika **248**
Afrika'nın Kökenleri 250
Ananse 252
Mitolojik Kahramanlar *254*
Orta Afrika **256**
Lonkundo 258
Mwindo 260
Bilge Kral 262
Doğu Afrika **264**
İlk Sığır 266
Şamanlar *268*
Güney Afrika **270**
San Efsaneleri 272
Hlakanyana 273
Güney Afrika Halk Masalları 274

AMERİKA KITASI **276**
Kuzey Amerika **280**
Navajo'nun Çıkışı 282
Atalar *284*
Raven'in Işığı Çalışı 286
Gökyüzüne Yolculuk 288
Uzak Kuzey'in Efsaneleri 290
Mezo-Amerika **292**
Popol Vuh 294
Tüylü Yılan Efsaneleri 298
Aztek Doğa Tanrıları 300
Karayipler **304**
Beş Çağ 306
Tanrılar ve Ruhlar 308
Ghede 310
Güney Amerika **312**
İnkaların Başlangıcı 314
Andların Gökyüzü Tanrıları 318
Mezarlık Ruhları *320*

OKYANUSYA **322**
Avustralya **326**
Gökkuşağı Yılanı 328
İlk Kız Kardeşler 330
Lumaluma'nın Öldürülmesi 332
Bram-Bram-Bulı 334
Polinezya **336**
Tangaroa 338
Ölümün Kaynağı 340
Kutsal Taşlar *342*

Dizin **344**
Teşekkür **351**



Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

GİRİŞ

Tanrıların, büyük kahramanların ve kozmik olayların hikâyeleri olan mitler, dünyanın her tarafındaki kültürler tarafından anlatılagelirler. Bunlar, evrenin ve insan ırkının yaradılışı, tanrıların ve ruhların doğası, ölümden sonra neler olduğu ve dünyanın sonunun ne zaman geleceği gibi derin ve temel konuları ele alırlar. Aşkı ve kıskançlığı, savaşı ve barışı, iyiyi ve kötüyü araştırırlar. Mitler bu çok önemli konuları merak uyandıran olaylar, canlı karakterler, iz bırakan sahneler ve derinlerdeki hislerimize dokunan kavramlar aracılığıyla ele aldıkları için her zaman sürükleyici kalmayı başarmışlardır.

Mitlerin başlangıcı, dünyanın bazı bölgelerinde hâlâ devam ettiği gibi, ateş çevresinde nesilden nesle aktarılan hikâyelere dayanır. Daha sonraları yazının icadıyla birlikte insanlar mitlerini kâğıda dökmeye ve oyun, şiir veya roman gibi yeni formlara uyarlamaya başladılar. Homeros'un Yunan destanlarından erken dönem İzlanda yazarlarına kadar, dünya edebiyatının en önemli eserlerinin temelleri orijinal şekilleri ağızdan ağza aktarılan eski mitlere uzanmaktadır.

SAYISIZ MİTLER

Mitler, sözel kökenlere dayandıkları için taşlara kazılmamışlardır. Her birinin, pek çok kereler anlatılmaktan ötürü sayısız şekli türemiştir. Tanrıların adları bir kabileden diğerine değişebilmekte, bir öyküdeki olay örgüsü komşu bir grupta tamamen farklı şekilde anlatılabilmektedir. Bir mitin yazılı şekilleri anlatımlarının çeşitliliğini iyice çoğaltır.

Bu kitap, dünya mitlerinin sadece bir bölümüne ve her hikâyenin yalnızca bir versiyonuna yer verebiliyor. Ancak içeriğinde,






Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

BAZI KÜLTÜRLERDE BİNLERCE TANRI OLDUĞU İÇİN O KÜLTÜRLERİN MİTLERİNDEKİ ÇEŞİTLİLİK YELPAZESİ NEREDEYSE SONSUZDUR.



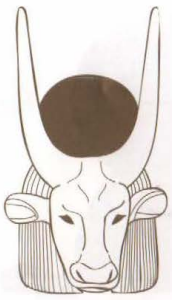
yazıya geçirildikleri ve geniş çapta dolaşıma girdikleri için dünya çapında ün kazanmış Avrupa kültürüne ait pek çok örneği de bulunduran, dünyanın her tarafından geniş bir mitolojik seçkiyi bünyesinde barındırıyor.

KOZMOS VE İNSANLAR

Sonsuz çeşitlemeleri varmış gibi görünen mitler arasında ortak temalar bulunur. Hemen hemen tüm mitler önce bir soruyla başlar: "Evren nasıl ortaya çıktı?" Cevapsa ilk adımı atanın genellikle gölgeler içinde bir yaratıcı, kendini varoluşa adamış bir tanrı olduğunu söyler. Yaratıcı çoğunlukla kozmik bir yumurtayla karşı karşıyadır. Örneğin Çin inanışındaki yaradılış mitine göre Tanrı Pan Gu, karaları ve gökyüzünü, böyle bir yumurtayı kırarak yaratmıştır. Yaratıcı, kimi zaman da karaları, Amerika Yerlilerinin mitlerinde sıkça rastlanan Yeryüzü Dalgıcı gibi, ilk okyanusların derinliklerinden çekip çıkarmak zorunda kalır. Başka bir mitte ise dünya bir erkek ve bir dişi yaratıcının dölüdür.

Sıra insanlara genellikle daha sonra gelir. Bunlar ya kilden yoğrulmuşlar ya da tahtadan yontulmuşlardır. Heykeltıraşlar gibi tanrılar da sıklıkla hatalı başlangıçlar yaparlar. Meksika'dan Yunanistan'a kadar pek çok mit, insanlar hakkında sadece sonuncusu doğru olan üç versiyonu anlatır. Bazısında ilk insanlar mit erkektirler ve onlar ölmeye başladıklarında tanrılar kadınları insanlar çoğalabilsinler diye yaratmıştır.









Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



TANRILARIN VARLIĞI, İLK ÇAĞLARDAKİ İNSANLARA GÜNEŞİN NEDEN PARLADIĞINI VE YAĞMURLARIN NEREDEN GELDİĞİNİ ANLATIYORDU

TANRILAR VE GÜÇLERİ

Çoğu kültürde birçok tanrı ve her yerde bulundukları için belki de sonsuz ruh vardır. Japonya ve Afrika gibi çok uzak yerlerde her taş, nehir, göl ve dağın kendine ait bir ruhu olabilir. Bunların pek çoğu yakınlarda yaşayanlarca tapınılan yerel tanrılardır ve kendi kutsal alanlarını paylaşırlar.

Binlerce tanrısı olan kültürlerde bile özel güçlere sahip ve geniş çapta tanınan bir çekirdek tanrılar grubu bulunur. Bunlar arasında güneş, yağmur, deniz, gökyüzü, dağ ve nehirlere ait tanrılar vardır. Avcılık, çiftçilik, aşk, doğum ve ölüm işlerine belirli tanrılar bakarlar. Bu tanrılarla ilgili mitler onların rolleriyle yakından ilişkilidir.

Pek çok mit, sıradışı ve insanüstü güçlere sahip ölümlüleri de içerir. Bu kahramanlar imkânsız gibi görünen işleri başarırlar, savaşları tek elleriyle kazanırlar ve hatta Yeraltı'nı ziyaret ederler. Aynı zamanda insanlara ateş yakmak gibi önemli becerileri öğreten kültürel kahramanlar da olabilirler. Başarıları o kadar büyüktür ki öldüklerinde tanrı mertebesine çıkarlar.

DOĞA GÜÇLERİNE AİT EFSANELER

En ünlü tanrılar arasında doğaya ait güçlerin, özellikle de güneş ve yağmurun tanrıları göze çarpar. Tahılların büyümesine etki ettiklerinden, en çok tapınılan tanrılar güneş ve hava tanrılarıdır. İnkaların güneş tanrısı İnki'den eski Yunanlıların gökyüzü tanrısı Zeus'a kadar bu tanrılar olağanüstü güç sahibidirler.

Efsanelerin en bilinen temalarından bazıları doğal güçlerle ilişkilidirler. Pek çok kültürde,







Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

güneş kayboldugunda yiyecek ve ısınmadan mahrum kalındığını işleyen, gece ve gündüzü anlatan mitler mevcuttur. Çin ve Afrika'nın bazı bölgelerindeki gibi diğer kültürlerde ise çok fazla güneş ışığının bulunduğu, tanrıların şiddetini azalttıkları ve gecenin yok olduğu mitlere rastlanabilir. Dünyanın her yerinde öfkeli tanrılar, tek bir aile dışında herkesin yok olduğu büyük tufanlar yaratırlar. Bu tür hikâyeler doğal felaketleri anlatır ve insanları, öfkelerini üzerlerine çekmemek için tanrılara tapmaya teşvik ederler. Bunlar aynı zamanda sürükleyici macera ve kurtuluş hikâyeleridir.

MİTLERİN ÖNEMİ

Mitler, onları anlatan kişilerin kültürel kimliklerini pekiştirirler. Avustralya'daki Aborijinler için her kabilenin özel mitleri onlara sadece atalarından bahsetmekle kalmaz, aynı zamanda her doğal özelliği yaratırken kıta üzerinde aldıkları yolu da anlatır: Üzerinde yaşadıkları topraklar, insanlar ve mitler ayrılmaz bir şekilde birleşmişlerdir. Mitler, en büyük şehirlerine ana tanrıçaları Athena'yı çağrıştıracak şekilde Atina adını veren antik Yunanlılar; hükümdarlarının bizzat güneş tanrısının soyundan geldiğine inanan İnkalar ve savaşçıları, büyük tanrıları Odin'e benzemeye çalışan Norslar (İskandinavlar) için de çok önemlidir.

Mitlerin canlılığı ve önemi sadece sayısız kere anlatılmalarından değil, tanrıları, kahramanları ve yaratıklarıyla sanatçılara esin kaynağı olmalarından da gelmektedir. Çin'den antik Roma'ya kadar sanatçılar tanrı imgelerini resmetmişler ve oymuşlardır. Bu faaliyetleri zaman zaman ibadet yerine geçmiş bazen de daha basit bir biçimde tanrıları ve onların işlerine tapma anlamına gelmiştir.

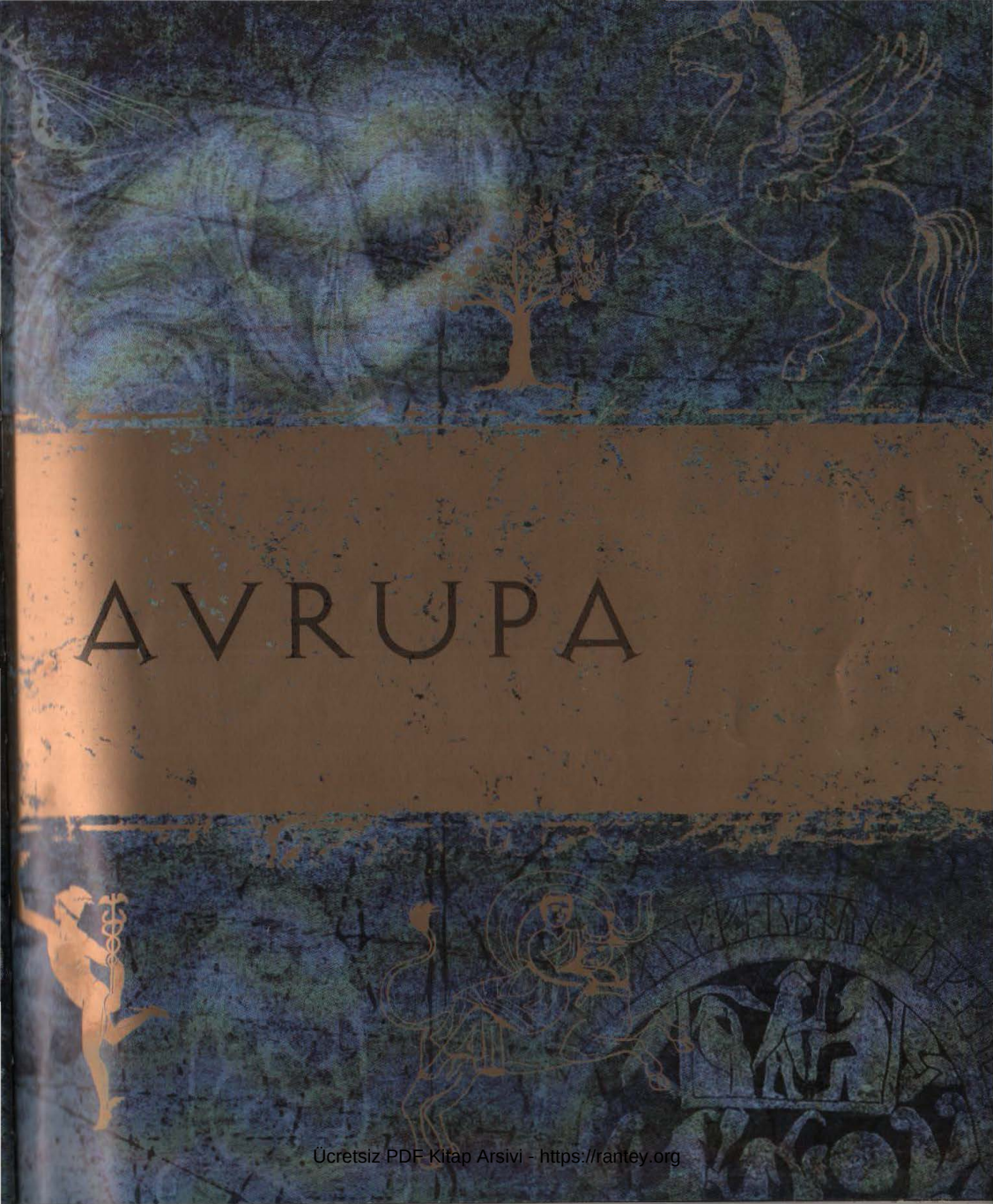
Efsaneler, insanlarla -artık pek çoğumuzun kaybettiği- doğal ve ruhanî dünyalar arasındaki yakın ilişkiden doğmuşlardır. Gerçek ve fantezi arasındaki sınırlarda dolaşır, belirsizlik ve tuhaflıkları kutsarlar ve dehşetengiz kozmik güçleri tarif ederler. Ama aynı zamanda büyük bir heyecan ve ilham kaynağıdırlar. Sahip olduğumuz en büyüleyici hikâyeler mitlerdir çünkü yüreklerimize, zihinlerimize ve varlığımızın özüne dokunurlar.



Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

Afrika ve Asya kıtalarının geniş yüzölçümleriyle mukayese edildiğinde Avrupa, görece küçük olmakla birlikte, daha uzun bir kültürel geçmişe sahiptir. Bu mirasın bir bölümü binlerce farklı efsaneyi içeren ve kıtanın dört bir yanındaki farklı göreneklere göre değişen bir mitler topluluğudur. Bunlar, Doğu Avrupa Slavlarının anlattıkları hikâyelerden Batı Avrupalı Norveçlilerin mitlerine, Antik Yunan ve Roma'nın karmaşık panteonlarından Orta Çağlara ait şövalye hikâyelerine kadar geniş bir yelpaze oluştururlar. Bu göreneklerin çoğu, Avrupa yazılı kültürünün uzun geçmişi nedeniyle dünyanın her yerinde tanır hale gelmiştir.

Ancak dünyanın diğer yerlerinde olduğu gibi Avrupa'nın mitleri ve efsaneleri de yazının icadından çok önceleri ortaya çıkmıştır. Bu tarih öncesi göreneklerin bazı kanıtları hâlâ yaşamaktadır ama genellikle minimal ölçülerdedirler. Örneğin Romalılar işgal ettikleri Keltlerin yazı öncesi tanrı ve tanrıçalarını yazılı metne döktüler ancak Keltik tanrıları ve dini uygulamaları hakkındaki tanımları karman çormandı. Yazıtlar, heykeller, sunak taşları, mücevherler ve diğer eşyalar gibi arkeolojik bulgularla birleştirildiğinde bile ortaya ancak kısmi bir tablo çıkarabiliyorlardı.

Avrupa mitolojisinin diğer unsurları ise bugün bize ağızdan ağza anlatılan, yazarlar ve halk bilimciler tarafından, bazıları 19. yüzyıla kadar kayıt altına alınmayan popüler hikâyeler aracılığıyla ulaşmış bulunuyor. Orta ve Doğu Avrupa'ya ait tanrılar ve hikâyelerin çoğu bu şekilde hayatta kalabilmişler ve bunlar, yazarlara, ressamlara ve bestecilere yeni eserlerine hayat vermek için ilham kaynağı olmuşlar ve bu eserlerde yeniden hayat bulmuşlardır. Örneğin Rus mitolojisinden hikâyeler Ivan Bilibin gibi ünlü sahne tasarımcıları ve ressamlar tarafından yapılan eserlere veya Çaykovski ve Stravinsky gibi besteciler tarafından yapılan müziğe ilham kaynağı olmuşlardır.



Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

İNSANOĞLU TANRILARI KENDİ SURETİNDE YARATIR.

Yunanlı filozof Ksenophanes (MÖ 570–480)

Bununla birlikte en ünlü Avrupa mitlerinin bize ulaşımı edebiyat yoluyla gerçekleşmiştir. Olympos Dağı'nın tanrıları, kahramanlar ve yarı kutsal varlıklardan oluşan Antik Yunan mitlerinin pek çoğunun kalıcılıkları daha sonradan gelen Yunanlı şairler ve oyun yazarları tarafından sağlanmıştır. Zeus ve Apollo gibi kendi başlarına sürükleyici olan tanrı hikâyeleri ve Herakles ve Perseus gibi kahramanların öyküleri günümüzde de ünlü ve hâlâ popülerdir çünkü aralarında Homeros, Hesiod, Aeschylus ve Euripides'in de bulunduğu Yunanlı yazarlar tarafından eserlerine konu edilmişlerdir. Romalılar, Yunan mitlerini benimsedikten sonra da Ovid ve Virgil gibi yeni nesil yazarlar bu öyküleri daha da ileri götürmüşlerdir. Kökleri erken dönemlere ait olan ve mitolojiyi de kucaklayan zengin edebi kültürlere başka bir örnek de Ortaçağ'ın şair ve yazarlarının eserlerinde bulunmaktadır. Bu şair ve yazarlar Kral Arthur'un ve şövalyelerinin hikâyelerinin yanı sıra başka şövalyelik hikâyelerini de yeniden anlatmışlardır.

Avrupa mitolojisinin edebi dille yeniden anlatılan hikâyeleri bize, Antik Yunan'dan Ortaçağ Hristiyanlarına kadar, onları yaratan toplumların ne kadar sofistike olduklarını anımsatmaktadır. Buna rağmen bu sofistikasyon mitlerin sadece bir yönüdür çünkü Avrupa mitolojisi çoğu zaman sofistike olmaktan çok uzaktır. Olağanüstü kanlı savaşlar paramparça edilmiş vücutlar, ahlâk kurallarını ya çok az ya da hiç umursamayan tanrılar... Tüm bunlar Klasik Yunan ve Roma mitlerinin olağan özelliklerindendir. Ve Orta Avrupa kaynaklı pek çok hikâyede geniş biçimde yer alan cadılar, devler, su canavarları, kurt adamlar ve diğer karanlık varlıklar da aynı şekilde korkutucu ve vahşidirler. Sonuç olarak, tüm o ihtişamlı döneme ve görünürdeki sofistikasyona rağmen Avrupa mitolojisi her zaman keskin kenarlı ve muğlaktır.



Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



▲ **Tanrıça Fortuna için sunak**
Bu sunak, Romalıların İtalyan ataları Etrüskler tarafından kurulmuş Ceveteri kentinden kalmadır. İnsanların hayatlarını idare eden ve daha sonra Romalılar tarafından da tapınılan kader tanrıçası Fortuna'ya verilen bir kurbanı tasvir etmektedir.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

KLASİK AVRUPA

Büyük aşk masalları, rekabetler ve Klasik tanrıların ve kahramanların başarılarını anlatan konularıyla Antik Yunan ve Roma mitleri, dünya edebiyatındaki en bilinen hikâyelerden bazılarıdır.

MÖ 5. yüzyılda doruk noktasına erişen eski Yunan medeniyeti tek bir büyük ulus veya imparatorluk tarafından değil her birinin kendisine ait gelenekleri, kültürleri ve tanrıları olan pek çok şehir devletin bir araya gelmesiyle kurulmuştur. Sonuç olarak, Antik Yunan'ın tanrı ve tanrıçalarının pek çoğunun yerel takipçileri olmuştur. Örneğin, Athena, Atina'yla ve Zeus Olympos'la ve Apollo da Delphi ile yakından ilgilidir. Ancak her yerdeki Eski Yunanlılar, daha çok sayısız yakın akrabaları olan geniş bir insan ailesinin fertleri gibi birbirleriyle -ve dünya insanlarıyla- etkileşim halinde bulunan geniş bir tanrılar grubunu kabul etmişlerdir. Bu çok büyük tanrılar ve tanrıçalar grubunun üyeleri aşık olmuşlar, birbirleriyle -ve hatta ölümlülerle- ilişkilere girmişler, kişisel ve siyasi mücadeleler yapmışlar ve sık sık savaşa gitmişlerdir.



▲ **Bir Sicilya Mabedi**
Sicilya, Agrigento'daki bu tapınak gibi klasik tapınaklar sütun sıraları ile çevrelenmiş dikdörtgen yapılardır. İçlerinde tapınak tanrısına ait bir heykel bulunan bir oda vardır ve altın ve gümüş gibi değerli bağışlar buraya bırakılır.

ESKİ YUNANLILAR VE TANRILARI

Eski Yunanlılar tanrılarına, tapınaklara bağışlarda bulunarak ve onları onurlandırmak için festivaller düzenleyerek taparlardı. Bu ibadetlerle ilgili pek çok ayrıntı bilinmektedir çünkü tapınakların çoğu, ritüel nesneleri ve heykelleriyle birlikte günümüze dek korunabilmiş ve Yunanlı yazarlar, yiyecek ve şarap sunumu gibi dini ritüelleri eserlerinde bol bol tasvir etmişlerdir. Tapınanlar bunun karşılığında tanrıların kendilerine iyi davranacaklarını umut ederlerdi. Zira pek çok tanrı ve tanrıçanın dünyevi işlerle yakından ilgilendiği düşünülürdü.

Örneğin, Eski Yunanlılar ile Troya arasındaki büyük mitolojik savaşın her evresi ve sonucu, her iki tarafın savaş meydanındaki adamlarının başarıları kadar tanrıların hareketleri ile şekillenmişti.

Antik Yunan efsaneleri tanrılarla insanlar arasındaki bu etkileşimi çok sayıda kahramanın görünüşü altında da gösterir; bu kahramanlar ölümlü fanilerdir ama genellikle kutsal bir akrabaları vardır ve bu nedenle bazı tanrısal özelliklere de sahiptirler. Müthiş maceralar ve seyahatlerin yanı sıra Yeraltı'nı da kapsayan Herakles ve Jason gibi kahramanların hikayeleri binlerce kez anlatılmıştır.

KALICI BİR ETKİ

Eski Yunan medeniyeti çöktükten sonra mitler çeşitli biçimlerde yaşamaya devam ettiler. Romalılar büyük imparatorluklarını kurduktan sonra gittikleri her yerdeki yerel tanrıları benimsediler. Yunan tanrılarını ve tanrıçalarını özellikle çekici buldular ve onların kişiliklerini kendi tanrılarıyla birleştirerek birbirleriyle yakından ilişkili ama ince farklılıklar taşıyan tanrı figürleri yarattılar. Mesela gökyüzü tanrısı Jüpiter, Yunan tanrısı Zeus'un Romalı benzeridir ama pek çok bakımdan ondan farklıdır: Romalılar onu adaletle, sözlerin tutulmasıyla ve göreve geldiklerinde kendisine kurbanlar veren yargıçlarıyla ilişkilendirirler.

Eski Yunanlıların sanatsal, mimari ve mitolojik tasvirleri de aynı şekilde korunmuştur ve özellikle Rönesans döneminde Batı Avrupa'daki sanatçı ve yazarlar üzerinde uzun vadeli etkileri olmuştur (1350-1550).

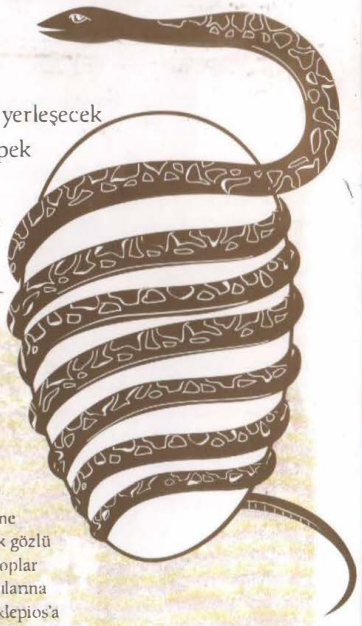


▲ **Athena'nın kutsal elbisesi**
Bu sahne MÖ 438-432 yılları arasında Atina'daki Akropolis Tapınağı'ndaki Panthenon'u süsleyen -bir dizi yontulmuş rölyeften oluşan- bir frizin parçasıdır. Athena'nın kutsal elbisesini taşıyan tapınak görevlilerini tasvir etmektedir.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

ANTİK YUNAN MİTOLOJİSİNDE YARADILIŞ

Klasik mitolojide yaradılış konusunda, yaratıcı tanrının kozmosta yerleşecek ilk ırkları oluşturmadan evvel evrene nasıl şekil verdiğini anlatan pek çok rivayet bulunur. Bu yaradılış hikâyeleri, Klasik mitolojinin çoğuna egemen olan ve Olympos Dağı'nda oturduklarına inanılan tanrı ve tanrıçaların doğumlarına kadar gider.



► **Orphion**
Yılan Orphion, Eurynome tarafından yumurtlanan ve içinde varolan her şeyin başlangıcını bulunduran yumurtanın etrafına dolanır.

MİT

Başlangıçta hiçbir şey yoktu, sadece Kaos denilen geniş, karanlık bir ıssızlık. Bu boşluktan yaratıcı güç ortaya çıktı. Eski Yunanlıların yaradılışa ait çeşitli rivayetlerinde bu güce farklı isimler verilir. Bu, bazılarında yaradılış sürecini başlatmak üzere Orphion adındaki ilk yılanla cinsel ilişkiye giren Eurynome adında bir tanrıça iken, diğerlerinde de Toprak Ana Gaia'dır.

İLK YUMURTA

Eurynome güvercin şekline girerek büyük bir yumurta yumurtlar. Orphion bu yumurtanın etrafına dolanır. Yılanın halkaları ile ısınan yumurta çatlar ve varolan tüm şeyler dışarı çıkar: Uranos, gökyüzü; Ourea, dağlar; Pontus, deniz ve tüm yıldızlarla gezegenler. Yumurtadan aynı zamanda Toprak Ana Gaia ve dağlarıyla nehirleri de çıkmıştır. Bütün bunlar doğduğunda Eurynome ve Orphion Olympos Dağına yerleşirler. Ancak Orphion kendisini evrenin tek yaratıcısı ilan eder ve Eurynome de onu önce kovarak, ısrar ettiği için daha sonra da sonsuza kadar Yeraltı'na sürgüne göndererek cezalandırır.

TOPRAK ANA

Bir başka hikâyeye göre ise ilk yaratıcı Gaia'dır. O ve gökyüzü Uranos sevişirler ve Uranos onun yüzeyine hayat veren su gönderir. Bu birleşmeden sadece göller ve denizler değil, aynı zamanda dünyadaki ilk varlıklar da meydana gelir. Bunların ilki, 50'şer başları ve omuzlarından çıkan 100'er kolları olan Yüz Kollu Devler'dir. Ardından metal işleme becerilerine sahip tek gözlü canavarlar olan Kykloplar gelir. Efsanelerin bazılarına göre bunlar tanrı Asklepios'a saldırdırmışlar ve bu yüzden de babası Apollo tarafından öldürülmüşlerdir. Hayaletlerinin hâlâ Etna Yanardağı civarındaki mağaralarda yaşadıklarına inanılır. Bazıları ise Kyklopların güç ve becerilerinin kendi gücünü elinden alacaklarını düşünen Uranos'u rahatsız ettiğini iddia eder. Bu yüzden de Uranos onları Yeraltı'na sürmüştür.

Gaia ve Uranos tarafından meydana getirilen en önemli ırksa Titanlar olarak bilinen bir grup devdir. Bu devler dünyanın ilk hükümdarlarıdır ve dişileri Titaneslerle birleşerek aileler kurmuşlardır. Hyperion'un çocukları güneş tanrısı Helios, şafak tanrısı Eos gibi en güçlü tanrı ve tanrıçalar bunların çocuklarıdır. Ama aralarında en etkileyici olanları, Titanların lideri Kronos'un, sonradan Olympos'un tanrıları olacak çocuklarıdır.



▲ **Güvercin**
İlk tanrıça Eurynome'nin güvercin şekline girmesiyle ilgili efsane o kadar eskidir ki ancak eski Yunan yazıtlarından parçalar da yer almaktadır.

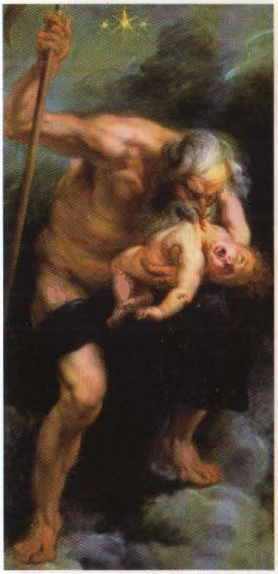
Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

ÖNEMLİ KARAKTERLER

Antik Yunan evreni, esas görevleri yaradılışı başlatmak olan ama daha sonraki Olympos tanrıları ile ilişkilendirilecek kadar gelişmiş kişiliklere ve karmaşık mitlere sahip olmayan gölgeli karakterlerle başlar. Örneğin Eurynome, ilksel kaos üzerinde dans edebilen, su üzerinde kuluçkaya yatan veya evren yumurtasını yumurtlayan bir kuş şekline giren, her şeyin tanrıçası olarak tasvir edilir. Diğer karakterler de aslen bir hasat tanrısı olan Kronos gibi doğal güçlerin üzerinde etkilidirler. Titanes Rhea da toprakla simgelenen güçlü bir ana figürü olan Gaia gibi bir tanrıçadır. Titanlar çeşitli semavi bedenleri de yönetirler. Phoebe ve Atlas ayı yönetirken Rhea ve Kronos Satürn gezegenine, Theia ve Hyperion da güneşe hükmederler.



▲ **Ana Tanrıça Gaia:** Eşi Uranos ile birlikte denizler, nehirler ve akarsular gibi coğrafi özelliklerin anası olduğu söylenir.





▲ **Uranos:** Uranos, diğer çocuklarını hapsé atmasına sinirlenen Gaia'nın kışkırtmasıyla, oğlu Kronos tarafından hadım edilmiştir.



► **Kronos, çocuğunu yerken:** İlk beş çocuğunu yutmasıyla ünlüdür *(bkz. s.18)* Eşi Rhea ile birlikte Othrys Dağında kayalardan oluşan bir kalede yaşar.

◄ **Rhea, Kronos'u kandırırken:** Altıncı çocuğunu babası tarafından yenilmekten kurtarmak için Kronos'a kundak bezine sarılmış bir taş verir *(bkz. s.18)*.

DEVLER VE KYKLOPLAR

Dünyada ilk varolan türlerden biri de tek gözlü Kykloplar ve Yüz Kollu Devler'den oluşan devler soyudur. Bu türlerin insanüstü güçleri vardır ve bu yüzden de (ve rahatsız edici görünümlerinden dolayı) Titanlar onları Yeraltı'na sürgüne göndermişlerdir. Bununla birlikte daha sonraki efsaneler, Kyklopların bazılarının tekrar dünyaya çıkmayı başardıklarını ve çoban olarak yaşadıklarını anlatırlar. Dünyayı mesken tutan bu Kyklopların bazıları yumuşak huylu olmakla beraber aralarından birkaçı insan eti yemeyi çok sever.



▲ **Kykloplar:** Kyklop "yuvarlak gözlü" anlamına gelir. Bu yaratıklara bu ismin verilmesinin nedeni alınlarının ortasındaki tek gözleridir.



◄ **Yüz Kollu Devler:** Yeraltı'nın en derin yeri olan Tartarus'ta yaşarlar ve orada kalmaya mahkûm edilenlere muhafızlık ederler.

TRİNİTİLER

Titanlar ve diğer ilk yaratıklar, statüleri tanrılardan düşük ama diğerlerinin yaşamları üzerindeki etkileri fazla olacak çocuklar doğururlar. Bunlar Üç Hesperides veya Üç Kader gibi genellikle üçerli gruplar halindedirler. Üç Kader çok kudretli bir güce sahiptir, sadece insanların değil tanrıların da hayatlarını kontrol ederler. Eski Yunanlılar kimsenin kaderin gücünden kaçamayacağına inanırlardı.



▲ **Üç Hesperides:** Titan Atlas'ın üç kızına, "akşamın kızları" anlamına gelen Hesperides denir. Altın elmalarla dolu bir ağacın bulunduğu çok güzel bir bahçeye bakarlar.



► **Üç Kader:** Üç Kader Gece'nin kızlarıdır. Clotho'nun hayat ipliğini eğirdiğine, Laches'in onun uzunluğunu ölçtüğüne ve Atropos'un da ölüm anında o ipliği kestiğine inanılır.

AYRICA BAKINIZ Avrupa yaradılış hikâyeleri 90–91, 100–03 • Devler 64–67, 96–97, 104–05

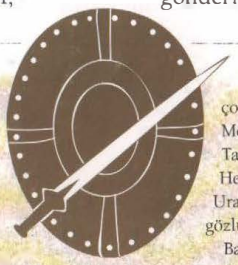
Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

KOZMİK SAVAŞ

Antik Yunan efsanelerindeki en baskın karakterler olan Olympos Dağı'nın tanrıları, uzun süren savaşlardan sonra evrenin kontrolünü ataları ve rakipleri olan Titanlardan aldılar. Titanomachia olarak da bilinen bu Kozmik Savaş'ın, aralarında kehanetler, kaybolan çocuklar ve intikamların da bulunduğu, daha sonraki efsanelerde öne çıkacak pek çok teması vardı. Savaşın sonunda Zeus, tüm evrenin ulu hakimi olacak ve yenilen Titanlar da Yeraltı'na sürgüne gönderilecekti.

MİT

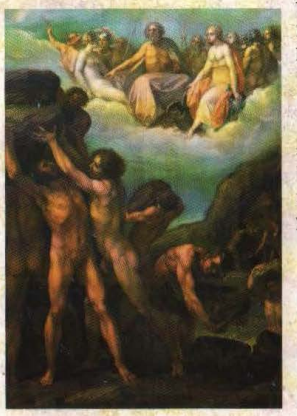
Bir kehanete göre Kronos, oğullarından biri tarafından öldürülecekti. Bu yüzden karısı Rhea ne zaman bir çocuk doğursa Kronos onu yutuyordu. Kocası beş çocuğunu bu şekilde yok ettikten sonra Rhea bir plan yaptı. Doğurduğu Zeus'u Girit'e göndererek, büyütmesi için keçilerin perisi Amalthea'ya emanet etti. Bu arada kocasına da yutması için kundak bezine sarılmış bir taş verdi.



▲ **Bronz kalkan ve kılıç**
Yunanlılar çok güzel bronz silahlar kullanırlardı. Kyklopları gibi metal işçileri hakkında üretilmiş efsaneler, bu becerinin onlar için ne kadar önemli olduğunu göstermektedir.

ZEUS'UN DÖNÜŞÜ

Zeus büyüyünce süt annesi Amalthea ona gerçek kimliğini açıkladı ve babası Kronos'un diğer kardeşlerini nasıl yuttuğunu anlattı. Öfkelenen Zeus, babasından yaptıklarının intikamını almak için bir plan tasarladı. Planından Titanlar'dan Metis'e bahsettiğinde kadın ona kardeşlerini hâlâ kurtarabileceğini söyledi. Zeus'a, babasına içirdiğinde, yuttuğu tüm çocuklarını kusacağı bir ilaç verdi. Zeus, Metis'in talimatlarını izleyerek kardeşlerini, Tanrı Poseidon ve Hades'i, Tanrıçalar Hera, Hestia ve Demeter'i kurtardı. Ardından Uranos'un Yeraltı'na sürgüne gönderdiği tek gözlü devleri, Kyklopları serbest bıraktı.



◄ **Savaşta**
Büyük kayalar fırlatmak tanrıların ve devlerin birbirlerine saldırmak için kullandıkları yöntemlerden biriydi. Bu resim, tanrılarla Gaia'nın çocukları devler arasındaki savaştan bir sahneyi tasvir etmektedir.

Başlarını Zeus'un çektiği tanrılar ve Kyklopları Kronos'a savaş ilan ettiler. İki tarafın güçleri eşit olduğundan aralarındaki çatışma sonsuza dek sürecek gibi görünüyordu. Ancak Kyklopları usta metal işçileriydiler ve sihirli silahlar imal ettiler. Bunlar arasında Zeus için yaptıkları bir yıldırım, Poseidon için üç çatallı zıpkın (trident) ve Hades için giyeni görünmez kılan miğfer de vardı. Bu silahlar tanrılara üstünlük sağladı. Savaşın sonunda tanrılar evrenin kontrolünü ele geçirdiler ve Titanlar da Yeraltı'nın Yüz Kollu Devler tarafından korunan ve korkunç canavarlarla dolu Tartarus bölgesinde hapsedildiler.

SONRAKİ SAVAŞLAR

Çocuklarının Tartarus'a gönderilmesine rağmen hâlâ öfkelenen Gaia, aynı zamanda çocukları olan Devleri getirerek Zeus'la diğer tanrı ve tanrıçalara karşı savaş açtı. Tanrılar sonunda Gigantomachia adı verilen bu savaşın galibi oldular ve devler de volkanların altına gömüldüler. Ancak tanrıların egemenliği buna rağmen çok güvende değildi. Zeus son bir kez daha Gaia'nın neslinden olan Typhon ile savaşa girdi. Zeus, bu savaşta pek çok başı ve sayısız kolları ve elleri olan Typhon'u elindeki yıldırımla yaralamışsa da canavar ona devasa kayalar fırlatmaya devam etti. Zeus da yıldırım silahıyla aynı şekilde karşılık verdi ve canavarın gücünü zayıflattı. En sonunda Zeus, Tyhpon'u Tartarus'a fırlattı. Artık hükümdarlığı güvendeydi.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

TANRILARIN SİLAHLARI

Antik Yunan'da tanrılar pek çok yönden insana benzerler. Yunanlılar savaşan tanrılarını aynen silahlarla savaşan insanlar biçiminde tasavvur etmişlerdir. Bu silahlar, metal, zanaat ve bir tür kutsal demir olan Ateş'in Tanrısı Hephaistos tarafından tanrılar için hazırlanır. Ancak tanrıların silahlarının insanların dünyevi silahlarının çok ilerisine geçen güçleri vardır. Zeus yıldırımını savurduğu veya Poseidon zıpkınını sapladığı zaman tüm kâinat titrer. Hephaistos bazen Akhilleus gibi *(bkz. sayfa 60-61)* ölümlüler için de silahlar üretir ve eğer bir kahraman silahlarıyla üstün yetenek sergilerse silahlarının mutlaka Hephaistos tarafından yapıldığına inanılır.



◄ **Trident**
Poseidon'un silahı, yerküreyi sallayan – dolayısıyla depremler yaratan ve hatta bazen deniz yatağından yeni adalar sökülp alan- fırtınalar çıkartmak için kullandığı üç çatallı zıpkın trident idi.



▲ **Miğfer**
Hades'in miğferi onu görünmez yapardı, böylece düşmanlarına fark edilmeden yaklaşıp saldırabilirdi. Yeraltı'nın karanlık diyarlarını yönettiği için Hades, Antik Yunan'da hiçbir zaman tasvir edilmemiştir.



▲ **Yıldırım**
Zeus silah olarak yıldırımı kullanırdı. Bu silah, gücüyle tüm gökyüzünü tarması bir yana aynı zamanda Zeus tarafından bir rakibini öldürmek veya onun silahını parçalamak için de kullanılırdı.

ATLAS

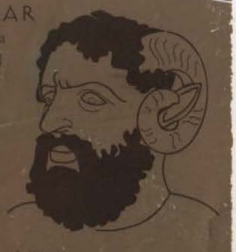
Titan Lapetus'la deniz perisi Clymene'nin oğullarıdır. Atlantis adı verilen büyük bir ada krallığını yönetir. Tanrılar onun kalabalık ama yozlaşmış tebaasını tüm ırkı yok ederek cezalandırmaya karar verirler. Bütün insanları öldüren ve adayı denizin dibine batıran büyük bir sel gönderirler. Krallığının kaybına kızan Atlas, Titanların başına geçerek tanrılara karşı savaş açar. Tanrılar savaşı kazanınca Atlas'ı sonsuza dek gökyüzünü omuzlarında taşımakla cezalandırırlar.



► **Gökyüzünün taşıyıcısı**
Atlas tarafından taşınan göksel küre zaman zaman Yeryüzü ile karıştırılır. Bu da hem Atlas'ın dünyayı omuzlarında taşıdığı inancına hem de coğrafya haritalarına Atlas'ın adının verilmesine yol açmıştır.

KILIK DEĞİŞTİREN TANRILAR

Yunan mitolojisinde devamlılık arz eden bir tema da tanrıların kılık değiştirme biçimleridir. Tanrılar şekil değiştirme yeteneklerini savaşmaktan, sevdiklerini takip etmeye kadar çeşitli nedenlerle kullanırlar. Canavar Typhon'la mücadeleye girdiklerinde cesur Athena dışında tüm tanrılar Mısır'a kaçarak kılık değiştirirler ve kendilerini gizlerler. Ancak Zeus sonunda bundan vazgeçer ve canavarla savaşmak için ortaya çıkar.



▲ **Koç**
Normalde cesur olan Zeus, saldırgan ve etkili biçimde silahlanmış bir yaratık olan boynuzlu koç kılığına girer.



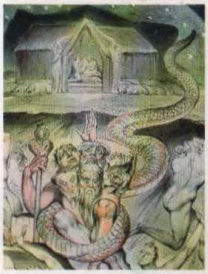
▲ **Karga**
Apollo gizlenirken Müzik tanrısı olarak en tahmin edilmeyecek şeyi yapar ve karga kılığına girer.



◄ **Kedi**
Ay Tanrıçası ve kendisi de bir avcı olan Artemis, yine bir avcı olan kedi kılığına girmeyi seçmiştir.

TYPHON VE RÜZGÂRLAR

Gaia aynı zamanda rüzgârlar tanrısı olan ve ateş üfleyen canavar Typhon'u doğururken niyeti tanrıları alt edecek kadar güçlü birini yaratmaktır. Bazı kaynaklara göre, Zeus'a yenildikten sonra Yeraltı'na mahkûm edilir. Hikâyenin diğer versiyonları ise onun kurtulduğu ve Olympos Dağı'na çıkığını söylerler. Orada tanrılarla barış yapar ve ara sıra tayfun adı verilen korkunç kasırgalar yaratır. Başka bazı mitler de onun Etna Dağı'na yerleştiğini ve ağzından lav ve duman püskürttüğünü ileri sürerler.



► **Typhon cehennemde**
Efsanenin en çok anlatılan biçiminde Typhon, Zeus'a yenildikten sonra Yeraltı'nda hapsedilir.

AYRICA BAKINIZ Savaşlar 60-61, 98-99, 104-05, 116-17, 118-19, 126-27, 170-71, 176-77, 206-07

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

ON İKİ OLYMPOSLU

Yunan mitolojisinin on iki egemen tanrısı Olympos Dağı'nda yaşar ve Yeryüzünü yönetir: Bunlar Zeus (tanrıların kralı), Aphrodite, Apollo, Ares, Artemis, Athena, Demeter, Hephaistos, Hera, Hermes, Hestia ve Poseidon'dur. Bu soyağacı birbirleriyle olan ilişkilerinin yanı sıra Kronos ve Rhea gibi bazı Titanlarla ve daha küçük tanrılarla olan ilişkilerini de göstermektedir.



GAIA

KYKLOPLAR

KRONOS

RHEA

POSEIDON

HESTIA

DEMETER

ZEUS

HERA

ZEUS

HADES

PERSEPHONE



Poseidon



Hestia



Demeter



Ares

HEPHAISTOS

APHRODITE

ARES

HEBE



Hephaistos

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



Aphrodite

URANOS

APHRODITE

DEVLER

CANAVARLAR

Zeus ve Hera

COEUS

PHOEBE

OKEANOS

TETHYS

ZEUS

LETO

ASTERIA

Artemis

APOLLO

ARTEMIS

CLYMENE

IAPETUS

PROMETHEUS

EPIMETHEUS

ZEUS

METIS

ATHENA

PLEONE

ATLAS

MAIA

ZEUS

HERMES



Apollo



Athena



Hermes

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



Ücretsiz PDF Kitap Arşivi - https://rantey.org

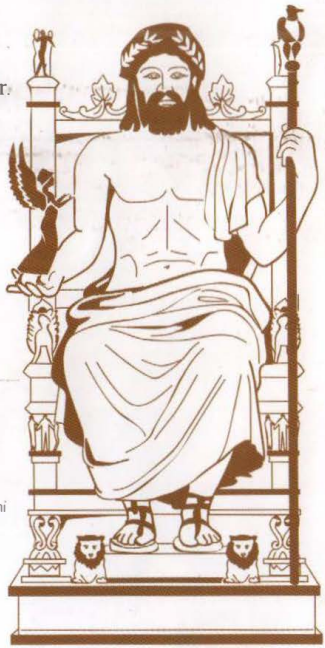


Olympos Dağı'nın tanrıları
Eski Yunan tanrılarının Yunanistan'daki en yüksek tepe olan Olympos Dağı'nda yaşadıkları söylense de, Rönesans'ta (y. 1350-y. 1550) sanatçılar onları sıklıkla bir bulutlar cennetinde resmederlerdi.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

ZEUS

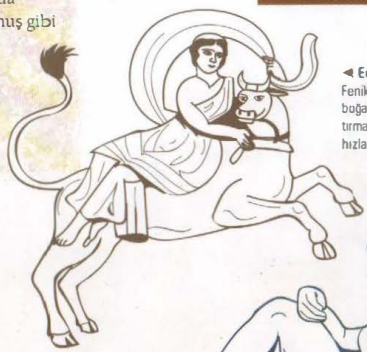
Titanlar Kronos ve Rhea'nın oğlu Zeus, gökyüzü ve fırtına tanrısıdır. En çok korkulan silahı Kykloplar tarafından tasarlanan yıldırımdır. Titanları yendiği Kozmik Savaş'ta *(bkz. s.18-19)* liderlik ettiği tanrıların yöneticisidir. Tanrıça Hera ile evli olmasına rağmen tanrıçalar, periler ve ölümlü kadınlarla kurduğu sayısız cinsel ilişkiyle tanınır. Bu ilişkilerden doğan çok sayıda çocuğu Yeryüzü'nde yaşayan insanlar üzerinde çok büyük bir etkiye sahiptirler.



► **Hükümdar Zeus**
Tanrıların kralı olmasına rağmen Zeus kişisel güçlerini tutumlu biçimde kullanarak insanların hayatlarını etkileme görevini genellikle çocuklarına bırakır.

KILIK DEĞİŞTİREN ZEUS

Zeus'un parlayan vücudu ölümlüleri korkutur ve yıldırımıyla yakınına gelen herkesi yakarak öldürebilir. Bu nedenlerden ve pek çok cinsel partnerinin isteksiz olmasından dolayı Zeus aşıklarına yaklaşırken çeşitli kılıklara girer. Europa'yı bir boğa kılığına girerek büyüler, hapishanede bulunan Danae'nin yanına altın bir duş olarak sızar, Thebai prensesi Antiope'ye tecavüz etmek için yarı insan yarı keçi kılığına girer, Leda'ya da kuğu kılığında yaklaşır. Alcmene'yi *(bkz. s.46)* kocası Amphitryon'muş gibi yaparak kandırır ve aşık olduğu Ganymede'yı kaçırmak için kartal olur. Zeus sevdiklerini de başka kılıklara sokabilir: Karısının şüphelerinden uzak tutabilmek için rahibe Hera'yı inek, Artemis'in perilerinden biri olan Callisto'yu ayı kılığına sokmuştur.



◄ **Europa ve boğa**
Fenikeli bakire Europa, Zeus'u beyaz bir boğa şeklinde görür. Okşayıp sırtına tırmandığı anda da boğa onunla birlikte hızla kaçar.



◄ **Danae ve altın yağmuru**
Altın yazısı kendi evladı tarafından öldürülmek olduğundan babasının malikpus ettiği Danaë altın bir duş şekline giren Zeus'un ağına düşer.

► **Leda ve kuğu**
Zeus, Isparta Kraliçesi Leda'yı elde etmek için kuğu kılığına girer. Çiftin çocukları arasında Truvalı Helen *(bkz. s.60-61)* ve Dioscuri *(bkz. s.83)* vardır.



Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

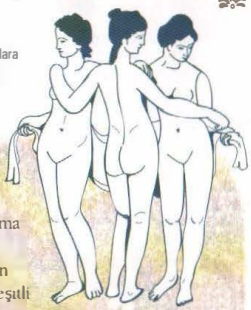


▲ **Kutsal çift**
Hera her ne kadar kıskançlığıyla ünlüyse de ona tapanlar evliliğin önemini vurgulalar ve bazı ressamlar onunla Zeus'u birbirlerine aşık bir çift olarak tasvir ederler.

ZEUS VE HERA

Zeus kendine eş olarak kız kardeşi Evlilik Tanrıçası Hera'yı seçer. Hera, büyük tanrılar Zeus, Poseidon ve Hades evreni aralarında paylaşıkları zaman göz ardı edilmiştir, bu yüzden de Zeus'la evlenip onunla birlikte gökyüzünü yöneterek kendisinden esirgenen gücü geri aldığını düşünmektedir. Hera ile ilgili hikâyelerin çoğu kocasının ilişkilerinden duyduğu kıskançlığı ve rakiplerine karşı güttüğü kan davalarını konu alır. Io bir ineğe dönüştürüldüğünde Hera onu sürekli sokacak ve deliye döndürecek bir sinek gönderir, Tanrıça Leto Zeus'un çocuğuna hamileyken Hera onun herhangi bir anakarada veya bir adada doğum yapmasını yasaklar. Zeus'un Semele'ye tüm haşmetiyle görünmesini istediğini söyleyerek onu kandırır. Zeus ikna olunca Semele onun güçlü yıldırımları altında yanıp kül olur. Hera, aralarında Dionysos *(bkz. s.34-35)* ve kahraman Herakles'ın de bulunduğu Zeus'un soyundan gelen tüm çocuklarına da zulmeder. Herakles sonunda delirecek ve bir cinnet anında kendi karısını ve çocuklarını öldürecektir. Bununla birlikte Hera'nın kurbanları üzerindeki etkileri nadiren kalıcıdır.

► **Üç Zarifler**
Aphrodite ve Eros'a eşlik eden Üç Zarifler. İnsanlara özellikle aşkta mutluluk getirirler ve nefesleriyle bitkilerin çiçek açmalarına yardım ederler.



ZEUS'UN ÇOCUKLARI

Zeus'un çeşitli eşlerinden doğma çok sayıda çocuğu vardır ve bunlardan bazıları diğer Yunan mitlerinde de gerek evrenin çeşitli yerlerine hükmeden ölümsüzler olarak ve gerekse ölümlüler arasında başarılarıyla tanınan kahramanlar olarak önemli roller üstlenirler. Zeus ve karısı Hera'nın, Savaş Tanrısı Ares ve Tanrıların Hizmetçisi Hebe gibi çocukları vardır. Hermes, Zeus'un Maya ile ilişkisinden doğmadır ve Metis'le olan ilişkisi de Athena'nın *(bkz. s.36)* doğmasına yol açmışır. Zeus, Leto'dan ikiz tanrılar Apollo ve Artemis'in Eurynome'den de Üç Zariflerin babası olmuştur. Mnemosyne (hafıza) adlı Titanes'le ilişkisinden Müzler ve Ananke ile ilişkisinden de Kaderler doğmuştur. Ölümlülerden Europa, Truva Savaşı kahramanlarından Sarpedon'un, Girit Kralı Minos'un ve Ölülerin Yargıcı Rhadamanthus'un annesidir. Danae, kahraman Perseus'u, Alcmene de ünlü Herakles'i doğurmuştur.

MÜZLER

Zeus ve Mnemosyne'nin kızları Sanat Tanrısı Apollo'ya eşlik eden ve sanat üzerinde etkileri bulunan Müzlerdir. İlk başlarda üç ve sanatın diğer alanlarında pek çok Müz'ün mevcut olduğu söylenir. Ancak daha sonraları yazarlar bu sayıyı her biri bir sanat dalında olmak üzere dokuza indirmişlerdir. Bu dokuz Müz (Şiire ilham veren) Kalliope, (Tarihe ilham veren) Klio, (Lirik şiire ilham veren) Erato, (enstrümantal müziğe ilham veren) Euterpe, (trajediye ilham veren) Melpomene, (uyuma ilham veren) Polyhymnia, (dans ve koro şarkılarına ilham veren) Terpsichore, (komediye ilham veren) Thalia ve (akademisyenlere ve astronomiye ilham veren) Urania'dır. Müzlerin dağlarda oturdukları, şarkıları ve danslarıyla kendileriyle karşılaşan herkesi büyüledikleri ve ilham verdikleri söylenir.



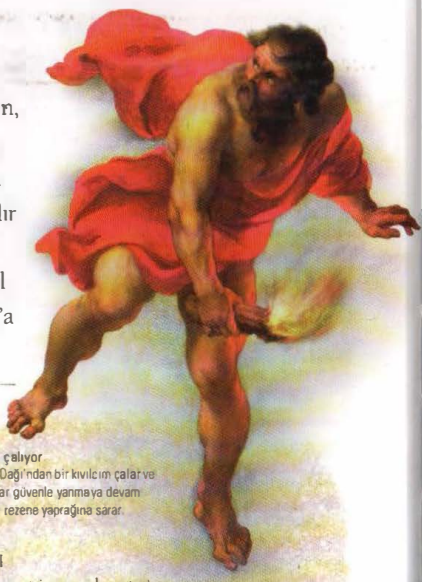
Apollo ve Müzler

AYRICA BAKINIZ Gökyüzü tanrıları 114–15, 142–43, 158–59, 160–61, 162–63, 188–89, 236–39, 252–53, 266–67, 294–97, 318–19, 338–39

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

İNSANLIĞIN YARADILIŞI

Pek çok kültürün aksine Antik Yunan insanlığın kaynağını tek bir hikâyeye dayandırmamaktadır. Yunan mitleri insanların, diğer bir deyişle ölümlülerin yaradılışı konusunda çeşitli girişimlerden bahseder. Bu girişimlerden üçü, sonunda ortaya çıkacak mevcut insan ırkından evvel başarısızlığa uğramışlardır ancak bu girişimlerden kimin sorumlu olduğu çok açık değildir. Bununla birlikte ateşi kullanmak gibi önemli kültürel beceriler bir insan dostu olarak tanımlanan Titan Prometheus'a atfedilmektedir.

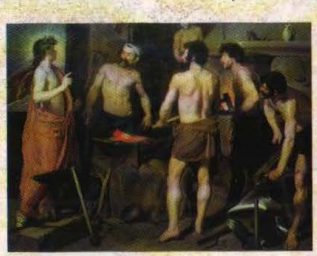


► **Prometheus ateşi çalıyor**
Prometheus, Olympos Dağı'ndan bir kıvılcım çalar ve insanlara getirene kadar güvenle yanmaya devam edebilmesi için onu bir rezene yaprağına sarar.

MİT

İnsan ırkını yaratmak için yapılan ilk girişim Kronos yönetimindeki Titanların evrene hükmettikleri dönemde ortaya çıkmıştır (*bkz. s.16-17*). Sonuçta ortaya çıkansa çalışmadan ve yaşlanmadan ideal bir yaşam süren ve hayatları uzun bir bayramdan ibaret olan Altın Irk'tır. Altın Irk'ın mensupları en sonunda huzurlu bir uykuya dalar gibi ölmüşler ama bunun sonucunda dünya insansız kalmıştır.

Boşluğu doldurmak amacıyla Yunan tanrıları (bkz. s.20-21) uzun süre yaşayan ama çok geç büyüyen Gümüş Irk'ı yaratırlar. Bu ırkın çocukları anneleri tarafından dikkatle büyütülürler ve yetişkin olmadan evvelki yüz yılı bebek olarak geçirirler. Ancak bunlar sıkıcı ve aptaldırlar, sürekli birbirleriyle savaşmaktan başka şey bilmezler ve bir kez yetişkin yaşa gelince çabuk ölmeye yatkındırlar. Bütün bu özelliklerinin üzerine, tanrılara tapmak bir yana onlara saygı bile göstermeyi reddetmeleri de eklenince Zeus'u öfkelendirirler ve Yeraltı'na sürülürler. Zeus bunun ardından kilden yeni bir ırk yaratır. Bu ırkın insanları bronz zırhlar taşımakta ve metalden yapılma eşyalar kullanmaktadırlar, bu nedenle Bronz Irk adını alırlar. Gümüş Irk gibi bunlar da saldırgandırlar ve kanlı savaşlarda kendi kendilerini yok ederler.



▲ **Hephaistos'un demirci ocağı**
Prometheus'un ateşi çaldığı yer, zanaatkârların (ya da bir inanışa göre Kyklopların) tanrısı Zeus'un yıldırımını ve diğer güçlü silahları dövdükleri yer olan Hephaistos'un demirhanesidir.

İNSAN IRKI

En sonunda mevcut insan ırkı ortaya çıkar. Bazılarına göre bu ırkın yaratıcısı Titanların büyük sanatkârı Prometheus'tur. İnsan ırkının gerçek yaratıcı olsun ya da olmasın Prometheus'un insanlığın koruyucusu olduğu kesindir. İnsanlara denizcilik ve tıp gibi konularda çok önemli beceriler öğretmiş, etin bir kısmını kendilerine saklayıp diğer kısmının tanrılara nasıl kurban verileceğini göstermiştir. Daha önceleri insanlar bir boğayı öldürüyor ama hangi kısmının tanrılara verileceği konusunda anlaşamıyorlardı. Prometheus son derece akıllıca bir yöntemle eti hayvanın derisine ve kemiklerini de yağlarına sardı. Zeus yağın içine sarılı kemikleri seçti ve aldatıldığına o kadar sinirlendi ki ateşi insanlara vermeyi reddetti.

ATEŞİN ÇALINMASI

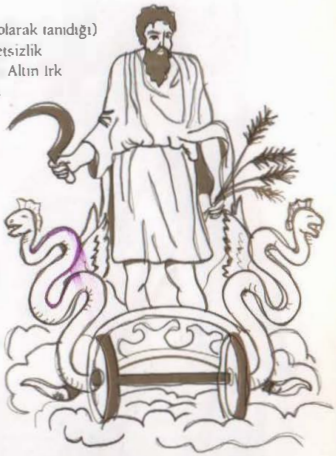
İnsanların tarafını tutan Prometheus cennetten ateşi çaldı ve insanlar evlerini ısıtabilsinler ve yemeklerini pişirebilsinler diye dünyaya getirdi. Zeus bu hırsızlığının cezası olarak Prometheus'u her gün bir kartalın gelip ciğerini gagalayacağı bir kayaya zincirledi.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



ALTIN ÇAĞ

Dünya, Altın Çağ süresince (Romalıların Satürn olarak tanıdığı) Kronos tarafından yönetildi. Hiç savaş veya adaletsizlik olmadığı için bu bir barış ve sükûnet dönemiydi. Altın Irk çalışmak zorunda değildi çünkü yeterli miktarda yiyecek bitkilerde ve ağaçlarda hazır bulunuyordu. Daha sonraki dönemlerde Altın Çağ uzak geçmişte, her şeyin şimdikinden daha iyi olduğu zamanlar için kullanılan bir sembol sözcük haline geldi. Altın Çağ teması Rönesans döneminde Antik Yunan kültürünü yeniden keşfeden İtalyan sanatçılar ve yazarlar tarafından yeniden gündeme getirildi (MS 1350-1550) ve bu Klasik Dönem ressamlar için çok popüler bir tema haline geldi.

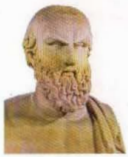


◄ **Altın Irk**
Rönesans sanatçılarına göre Altın Çağ, insanların en ufak bir saldırı korkusuna kapılmadan vahşi hayvanlarla iç içe yaşayabildikleri barış ve huzur dolu bir dönemdi.

► **Kronos**
Kendi çocuklarına karşı gösterdiği şiddete rağmen (*bkz s 18*), Kronos genellikle nazik, adil ve kibar bir Altın Çağ hükümdarı olarak görülürdü. Kronos'a hasat tanrısı olarak tapınılırdı.

PROMETHEUS'UN BAĞI

Zeus, tanrılardan ateşi çalmasının cezası olarak Prometheus'u Dünya'yla Kaos'un sınırında olduğu söylenen bir yerdeki bir kayaya zincirler. Prometheus orada, her gün gelip akciğerini yiyen bir kartalla cezasını çekmektedir. İşkencenin devamlı olması için de ciğeri her gün kendini onarmaktadır. Zeus, onun kendi yerine geçecek birini bulana dek bağlı bulundurulmasını istemiştir. Binlerce yıl sonra Cheiron adında yaralı bir insan başlı at Prometheus'un yerini almaya gönüllü olur. Kayaya yaklaştığı anda Zeus onu bir takımyıldıza çevirir ve tam o sırada Yunanlı kahraman Herakles (*bkz. s.46-47*) kartalı öldürerek Prometheus'un işkencesine son verir.



▲ **Aeschylus**
MÖ 5. yüzyılda yaşayan Yunanlı oyun yazarı Aeschylus, Prometheus efsanesi hakkında pek çok oyun yazmıştır.



Prometheus'un cezası
Kartal, Prometheus'un ciğerini gagalamak için her sabah gelip her akşam ayrılıyordu. Ciğer ertesi günün işkencesine hazırlanmak için gece boyunca kendini onarıyordu.

PANDORA

Zeus, Prometheus'un onlar için ateşi çalmasından sonra insanları da cezalandırmak istedi, bu yüzden de Pandora adında çok güzel ve ölümlü bir kadın yarattı (bir rivayete göre de bu kadını Hephaistos yaratmıştır). Pandora, Prometheus'un ağabeyi Epimetheus'la evlendi ve Epimetheus onu dünyaya götürdü. Tanrılar ona bir çömlekte sakladığı pek çok armağan verdiler. Pandora'nın felaketler ve salgın hastalıklarla dolu çömleği açmasıyla birlikte insanlık sefalet dolu bir hayata mahkûm oldu. Çömlekteki tek pozitif şey, insan ırkının tek teselli kaynağı olacak olan umuttu.



▲ **Çömlek**
Sanatçılar Pandora'yı genellikle bir kutu taşırken resimlerler ama Yunan kaynaklarına göre elinde büyük bir çömlek (pithos) taşımaktadır.

AYRICA BAKINIZ İlk insanlar 90–91, 162–63, 168–69, 250–51, 282–83, 306–07, 314–15, 328–29, 338–39

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

APOLLO

Yakışıklı genç bir adam olarak tasvir edilen tanrı Apollo'nun hayatın pek çok alanı üzerinde gücü vardır. Okçuların koruyucusu olarak yayı insanlara acı getirmiştir ama o aynı zamanda iyileştirici tanrı ve mitolojik doktor Asklepios 'un babasıdır. Aynı zamanda müzik ve sanat tanrısı ve başarılı bir lir çalgıcısıdır. Zeus ve Leto'nun oğlu Apollo, bunların yanında ışık ve güneşin de tanrısıdır.



APOLLO'NUN LİRİ

Apollo aşıklarından birinin peşinden gittiği bir seyahati sırasında sahibi olduğu bakımlı sığır sürüsünü başıboş bırakır. Uzun zamandır hayvanlara hayran olan Hermes, sığırların yalnız bırakıldıklarını görünce onları çalıp bir mağarada saklamaya karar verir. Ancak kehanet yeteneği olan Apollo, sürüsünün tam olarak nerede olduğunu bilir ve Hermes'i bulup hayvanlarını geri istemeye gider. Apollo geldiğinde Hermes, onun hayvanlarından birinin bağırsağından yapılmış bir müzik aleti çalmaktadır. Apollo lirin sesi ile büyülenir ve tüm sürüyü tek bir lirle değiş tokuş etmeye razı olur.



◄ **Apollo liriyle birlikte**
Apollo'nun aynı zamanda 'kitara' olarak adlandırılan lirinin orijinali bir kaplumbağa kabuğuna gerilmiş tellerden yapılmıştır

◄ **Hermes**
Aynı zamanda bir düzenbaz da olan Hermes tanrıların elçisidir ve Olympos'la Dünya ve Yeraltı arasında uçmasını sağlayacak kanatlı sandaletler giyer.

APOLLO VE DAPHNE

Apollo, Eros'un okçuluk becerilerini küçümseyince Aşk Tanrısı Eros da intikam almaya karar verir. Aşık olması için altın uçlu bir okla Apollo'yu, kurşun uçlu bir okla da aşık olacağı kadın olan Defne'yi vurur ki Daphne, Apollo'yu reddetsin. Apollo, Daphne'nin peşine düşer ancak o kaçar ve Apollo'nun takibinden kurtulmak için kendisini başka bir şeye dönüştürmesi için Zeus'a yalvarır. Zeus da onu bir defne ağacına çevirir.



▼ **Eros**
Eros güzelliğini annesi Aphrodite'den, haylazlığını da babası Ares'ten almıştır



► **Daphne**
Zeus, kaçmaya çalışan Daphne'yi bir defne ağacına çevirince Apollo onun yapraklarından bir çelenk yaparak taç gibi başına takar.

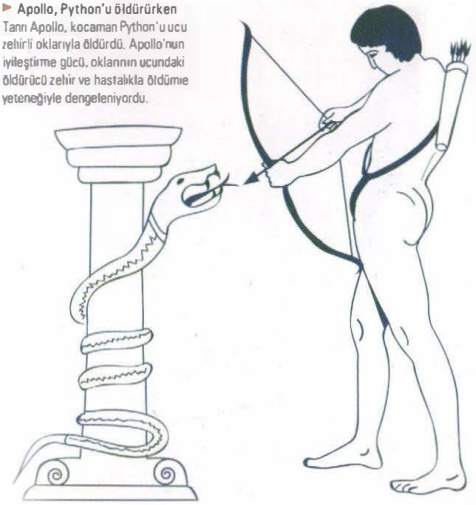
Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

APOLLO VE DELFİ

Zeus'un karısı Hera, kocasının Leto (*bkz.* s.25) ile bir ilişkisi olduğunu öğrenince ondan intikam almaya karar verir ve Python adı verilen iri yılanı ona saldırması için gönderir. Yılan Parnassus dağının zirvesi etrafında pusuya yatar ve Delfi bölgesini harap eder. Apollo, kutsal zanaatkâr Hephaistos'un verdiği bir yay ve oklarla yılanı öldürür. Daha sonra Apollo Delfi'yi kutsal ilan eder ve orada bir tapınak inşa ettirir. Apollo'nun yılana karşı kazandığı zaferi kutlamak için her dört yılda bir aynı yerde Pythian Oyunları düzenlenir ve Apollo, Delfi ile ebediyen özdeşleştirilir. Oyunlardaki aktiviteler arasında atletik yarışmaların yanı sıra şiir ve müzik de bulunur.



▲ **Delfi'deki tapınak**
Delfi'deki Apollo tapınağı ilk olarak MÖ 7. yüzyılda bir tepenin yamacında inşa edilmiştir ve orijinal halinde Yunan mitolojik kahramanlarının heykelleri ile çevrilidir.

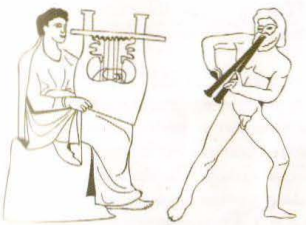


► **Apollo, Python'u öldürürken**
Tanrı Apollo, kocaman Python'u ucu zehirli oklarıyla öldürdü. Apollo'nun iyileştirme gücü, oklarının ucundaki öldürücü zehir ve hastalıkla öldüme yeteneğiyle dengeleniyordu.

DELFİ'NİN KEHANETİ

Apollo'nun kehanet gücü vardı ve Pythia denilen bir rahibesi bu kehanetleri Delfi'de üç ayaklı bir tabureden oturup bir elinde defne dalı diğerinde Kassotis kuyusundan getirilmiş bir kap su tutarak söylerdi. İnsanların sorularını trans halindeymiş gibi yanıtlardı. Bu sorular, politikayla veya dini politikalarla ya da soruyu soran kişinin kendi geleceği ile ilgili olurdu. Pythia'nın sözlerinin anlaşılması zor olduğu için rahipler bunları dinleyicilere tercüme etmek için orada beklerlerdi. Ancak bu tercümeler de karmaşık ve zor anlaşılırdı. Buna rağmen genellikle en beklenmedik şekillerde gerçekleşirlerdi.





▲ **Marsyas'la müzik düellosu**
Marsyas, Apollo ile rekabete girecek kadar aptaldı. Apollo onu önce müzik konusunda yendi sonra da haddini bilmezliğini akla gelebilecek en zalimane yöntemle cezalandırdı.

MARSYAS'IN DERİSİNİN YÜZÜLMESİ

Yarı insan yarı keçi kır tanrısı Marsyas ikili flüt çalmakta Apollo'nun lirde olduğu kadar başarılıydı. Kendisinin daha iyi bir müzisyen olduğuna inanıyordu ve tanrıyı yarışmaya davet etti. Apollo, kazananın kaybedene kendi seçeceği cezayı vermesi şartıyla kabul etti. Apollo enstrümanlarını ters çevirerek çalmalarını önerinceye kadar hangisinin daha iyi müzisyen olduğuna kimse karar verememişti. Bu Apollo'nun liri ile mümkündü ama Marsyas'ın flütü ile imkânsızdı. Apollo galip ilan edildi ve ceza olarak Marsyas'ın canlı canlı derisini yüzmeyi seçti.

AYRICA BAKINIZ Güneş tanrıları 114–15, 160–61, 188–89, 218–19, 222–23, 238–39, 290–91, 314–15, 318–19

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

POSEİDON VE BÜYÜK TUFAN

Pek çok eski Yunanlı adalarda veya sahile yakın yerleşim birimlerinde yaşardı. Bu nedenle hayatları da denizin kontrolü altındaydı. Sonuç olarak vahşi fırtınalar getirmesinin yanı sıra depremler gibi doğal güçleri de kontrol eden deniz tanrısı Poseidon Olympos Dağı'nın en güçlü tanrılarından biriydi. Ama daha fazla güç istiyordu ve Atina şehrinde kimin tanrıların efendisi gibi şerefli bir konumda olacağı konusunda Athena ile tartışmaya girdi.



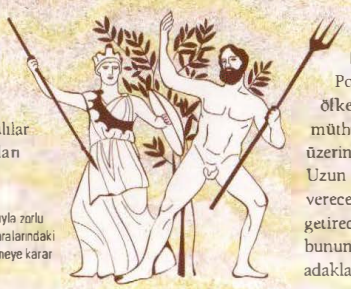
► **Poseidon**
Deniz tanrısı genellikle elinde bir trident tutan sakallı bir adam olarak ve devasa bir deniz kabuğundan yapılmış bir tahtta otururken veya yunuslarını ya da deniz atlarının çektiği deniz kabuğu şeklindeki bir arabaya binerken tasvir edilir.

MİT

Hem Poseidon hem Athena, Atina şehrini kontrol altında tutan tanrı olmak istiyorlardı. Birbirlerine savaş ilan edip dövüşmek yerine şehrin halkına en iyi hediyeyi kimin vereceği konusunda bir bahse tutuştular. Deniz tanrısı Akropolis'e (Atina'ya yüksekten bakan tepe) tırmandı ve en tepeye ulaştığında tridentini sert toprağa hızlıca sapladı ve o anda topraktan tuzlu su fışkırmaya başladı. Ardından Athena Akropolis'e geldi ve hediyesini sundu. Bu, şehirde büyüyecek ilk zeytin ağacıydı.

TANRININ KARARI

Zeus, hediyeleri değerlendirmeleri ve hangisinin daha iyi olduğuna karar vermeleri için Olympos Dağı'ndaki diğer tanrıları da topladı. Topraktan fışkıran su etkileyiciydi ama tuzlu su insanlar için çok faydalı değildi. Öte yandan zeytin ağacı zengin bir kaynaktı ve yağı hem yemek hem de ısınmak için kullanılabilirdi. Zeytinyağı sadece Atinalılar için değil ticaret yaptıkları herkes için değerliydi. Böylece zeytin ağacı Atinalıları hem besleyecek hem de zenginleştirecekti. Ağacın tahtasını da bir şeyler inşa etmek için kullanabileceklerdi. Yunan Kralı Cecrops da Akropolis'te bu ağacın daha önce hiç görülmediğini teyit etti. Tüm bu kanıtları duyan Zeus Athena'yı yarışın galibi ilan etti. Tanrıça sonradan adının verileceği şehrin en büyük tanrısı oldu.



► **Athena ile anlaşmazlık**
Poseidon trideni ve Athena zıpkınıyla zorlu iki rakip görüntüsünde olsalar da, aralarındaki anlaşmazlığı barışçı yollardan çözmeye karar verirler.

BÜYÜK TUFANIN GELİŞİ

Poseidon, yarışmanın sonucunu duyduğunda çok öfkelenir. Tridentini alarak denizi defalarca karıştırıp müthiş bir fırtına çıkartır. Sular yükselir ve Atina'nın üzerinde durduğu Eleusis düzlüğü sular altında kalır. Uzun süre sonra Atinalıların şehirlerini onarmalarına izin verecek şekilde sular çekilir. Atinalılar, kendilerine refah getirecek yeni tanrıçaları için bir tapınak inşa ederler. Ama bunun yanı sıra öfkesini dindirmek için Poseidon'a da adaklar adarlar.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

POSEİDON VE HAYVANLAR

Poseidon, hayvanların canlılığı ve enerjileriyle yakından ilişkilidir. Kendisiyle özdeşleştirilen iki hayvandan biri boğa diğeri de aygırdır. Her iki hayvan da Yunanlılar tarafından cinsel potansiyelleri ve vahşilikleri yüzünden seçilmişlerdir. Poseidon, cinsel maceraları sırasında zaman zaman, kendisini kısrak şekline sokan Tanrıça Demeter'in peşinden koşarken yaptığı gibi at kılığına girer. Hippolytus (*bkz. s.70*) gibi bazı efsanelerde rastlanan denizden yükselen yıkıcı boğa da yine Poseidon'un bir güç gösterisidir.



▲ **Aygır**
Bir mite göre ilk at Poseidon'un bir kayaya sıçrattığı döllerinden ortaya çıkmıştır.



▲ **Pasiphae ve Girit boğası**
Poseidon'un bir lanetinden sonra Girit Kraliçesi Pasiphae, Deniz Tanrısı'nın gönderdiği bir boğaya aşık olur ve onunla cinsel ilişkiye girer. Bu birliktelikten Minotaur.*(bkz. s 50-51/doğar.*

DİĞER KLASİK DENİZ TANRILARI

Yunanlılar Poseidon kadar güçlü olmasa da pek çok değişik deniz tanrısına tapınışlardır. Bunlardan bazıları özellikle deniz canlıları ile bağlantılıdır. Örneğin Glaucus balıkla birlikte anılırken Proteus da fokların çobanıdır. Diğerleri de özel yeteneklere sahiplerdir. Örneğin Tridon deniz kabuğu çalabilen bir müzisyendir. Proteus insanların sorularına cevap vermemesine rağmen muazzam bilgeliğiyle tanınır.



▲ **Glaucus**
Aslında bir balıkçı olan Glaucus sihirli güçleri olan bir bitkiyi yedikten sonra Bilümsüz olmuştur. Küçük deniz tanrılarından biridir.



► **Proteus**
Bilgeliğiyle tanınan Proteus "denizin tarihi" olarak anılır. Soru sorulmaması için zaman zaman şeklini değiştirir.



◄ **Triton**
Yarı balık yarı insan Triton denizin dost tanrılarından biridir. Bazı efsaneler birden fazla Triton olduğunu söyler.

POSEİDON VE ODYSSEUS

Homeros'un *Odysseia*'sı *(bkz. s.64-67)* trajik kahraman Odysseus'un Troya'dan İthaka'ya dönüş yolculuğunda denizlerde yaşadığı bir dizi aksiliği anlatır. Bu aksiliklerin çoğu Poseidon'dan kaynaklanır çünkü Odysseus, Deniz Tanrısı'nın oğlu Kyklop Polyphemus'u kör etmiştir. Şair, tanrının Odysseus'un gemisini batırın ve arkadaşlarının boğulmasına neden olan fırtına ve kasırgaları nasıl yarattığını son derece canlı bir üslupla anlatır. Kharyhdis girdabı gibi Odysseus'un karşılaştığı tehlikelerin pek çoğu Poseidon'un soyundan gelmektedir.



◄ **Poseidon dalgaları kabartıyor**
Poseidon bazen fırtına dalgaları yaratmak için tridentiyle denizi karıştırır bazen de kolları iyice bir çırpar.

POSEİDON'UN TAPINAKLARI

Güçlü bir tanrı olarak Poseidon çok itibarlıdır ve adına inşa edilen bazı tapınaklar hâlâ ayaktadır. Her zaman deniz tanrısı olarak tapınılmaz – bazı tapınaklar 'Atların Poseidon'u' anlamına gelen Poseidon Hippios adına adanmıştır. Bazı insanlar da bitkilerin tanrısı olan bir Poseidon'a tapınışlardır. Yunanistan'daki en az bir tapınağı -Attica'da Sounion'daki- tanrının etki alanını net bir şekilde hatırlatır gibi denize tepeden bakan bir uçurumun kıyısındaydı. Orada onuruna deniz yarışları düzenlenirdi.



◄ **Sounion'daki tapınak**
Sounion'daki Poseidon tapınağı denizden, çok açıktaki gemiler tarafından bile görülebilirdi. Şu anda taş bir platform üzerinde duran iki sıra sütundan ibaret bir harabe durumunda.

AYRICA BAKINIZ Deniz tanrıları 158–59, 160–61, 290–91, 294–97, 338–39 • Tufan hikâyeleri 196–97, 212–13, 214–15, 288–89, 314–15, 328–29

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

MİTOLOJİK YARATIKLAR

İnsan ve hayvan özelliklerini bir arada bulunduran tuhaf yaratıklar, vahşi devler ve küçük cinler dünya mitolojilerinin hemen hepsinde rastlanabilecek ortak karakterlerdir. Bu çeşitli yaratıklar insanların işlerine sıklıkla karışırlar ve genellikle "antik" olarak adlandırılırlar. Çünkü hemen hepsi tanrı ve tanrıçaların yaradılışlarından önce gelmişler veya insanlık tarihinden farklı bir zaman dilimini kaplamışlardır.

MELEZ IRKLAR

Genellikle iki farklı türün özelliklerini taşıyarak birbirine zıt fiziksel nitelikleri tek bir yaratıkta birleştiren mitolojik varlıklardır. Yunan mitolojisinde deniz kızları, su perileri veya su cinleri gibi bu türden melez varlık örneklerine çok sık rastlanır.



İnsan başlı at
Klasik mitolojinin insan başlı atları adı üstünde yarı insan yarı attırlar ve Lapitlerin Kralı Lxion ile (bkz. s.68) Zeus tarafından bir bulut şekline sokulmuş Tanrıça Hera'nın soyundan geldiklerine inanılır. Atların vahşi doğalarıyla insan aklının birleşimidirler.



Kır tanrıları (Satirler)
Yunan mitolojisinde bedeninin üst kısmı insan ama alt kısmı hatta bazen kulakları ve boynuzları da keçi şeklinde olan kır tanrılarıdır. Bunlar Dionysos'un (bkz. s.34-35) yaramaz ve şehvetli takipçileridirler.



Denizkızları
Pek çok mitolojik özelliği olan yaratıklardır. Genellikle dişidirler ve yarı insan yarı balık şeklindedirler. Müthiş çekicidirler ve erkekleri sualtındaki evlerine doğru çekerler.

KADERİ YÖNETENLER

Hayatın beklenmedik iniş çıkışları mit ve efsanelerde genellikle mitolojik varlıkların aktiviteleri ile açıklanır. Yunan "Erinyes'ler"i ve "Kaderler"i veya İskandinav (Nors) mitolojisinde kaderi kontrol ettiğine inanılan dişi devler olarak tasvir edilen "Nornlar" gibi bu tür varlıklar, insan kurbanlarının neler hissettikleriyle çok az ilgilidirler.



Erinyes'ler
Genellikle üç yaşlı kadın olarak tasvir edilen Erinyes'ler, doğal düzeni bozan herkesi cezalandırırlar. Bunlara aynı zamanda ironik olarak "nazik kişiler" anlamına gelen Eumenides de denilir.



Kaderler
Kaderler, insanların alınyazılarını kontrol ederler. İlk başta üç tanrıçayken (hayatı harekete geçiren Lachesis, hayat ipliğini eğiren Clotho ve ipliği kesen Atropos) sonraları geniş bir kadınlar topluluğu olarak ortaya çıktılar.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

İBLİSLER VE HABİS YARATIKLAR

Her şeye zarar veren, masumları tehdit eden, insanlara ve insanlara benzeyen tanrılara kafa tutan habis varlıklar pek çok kültürde vardır. Bunların çoğunluğunu devler oluşturur, insanüstü güce sahiptirler, ancak kahramanlar veya sihirli ya da yenilmez silahlarla donanmış kişiler tarafından alt edilebilirler. Vampirler ve kurtadamlar gibi diğerleri tuhaf güçleri veya şeytani kişilikleri olan insanlardır. Hikayeleri ilkel insanların başka bir nedene bağlayamadıkları suçları ve deformasyonları açıklamaya yardım etmiştir.



▲ **Troller**
Troller, Norveç mitolojisindeki deve benzer yaratıklardır. İnsanlara zarar vermek veya saldırmak için genellikle ebeveyn-çocuk kombinasyonları şeklinde ortaya çıkarlar, korkutucu biçimde vahşileşebilirler.



► **Kurtadamlar**
Kuzey Avrupa efsanelerinde en çok korkulan varlıklardır, insan dişileri tarafından doğrulmuşlardır ve insani özellikler taşırlar ancak dolunayda uluyan kurtlara dönüşürler.



◄ **Vampirler**
Slavik mitlerde vampirler ölmüş ama uyuyan insanlardan emdikleri taze kanla bedensel varlıklarına tutunabilen insanlardır.



▼ **Gulyabaniler**
Avrupa efsanelerinde pek çok gulyabani ırkı bulunmaktadır; genellikle büyük, kaslı, çirkindirler ve kafaları yavaş çalışır. Bazıları yamyamdırlar diğerleri cesetlerle beslenirler. Hristiyan dünyasında şeytanın zaman zaman gulyabani şekline girdiği söylenir.



◄ **İblisler**
Hint mitolojisinde pek çok iblis türü veya "rakshasas" vardır. Geceleri faaldirler, kadınlara ve çocuklara saldırırlar. Bazen tanrılarla tutuştukları sert savaşlarda tüyler ürpertici bir güç gösterebilirler. Vanara adı verilen bazı metinlerde maymuna benzer orman cüceleri de iblis olarak adlandırılırlar.

GİZLİ IRKLAR

Gizli ırkların üyeleri genellikle insanların görüşünden gizlenirler. Cüceler gibi bazıları insanlarla birlikte yaşarlarken periler veya İrlandalıların "küçük insanları" tamamen görünmezdirler ya da sadece özel bir vizyonu olanlara görünürler. Genellikle iki biçimdedirler. Biri insanlara doğru eğilimliyken diğeri ortalık karıştırıcı ve kötücüldür. Bu sonuncular hoş olmayan fenomenleri açıklamakta bir araç olarak kullanılırlar.



► **Cüceler**
Nors mitolojisinde cüceler akıllı ve metal işleme gibi el sanatlarında çok yeteneklidirler. Karanlık, kayalık yerlerde otururlar. Eski metinler küçük boyutları hakkında çok az bilgi vermektedir.



▲ **Cinler**
Kuzey Avrupa mitlerinde pek çok cin vardır. Bunlardan bazıları kötücül, karanlık ve çirkinken diğerleri güzel ve insanlara yardımcıdır.



▲ **Periler**
İnsan yaşamlarına cömertlikten afacanlığa kadar her yöntemle müdahale edebilen yaratıklardır. Pek çok kültürün efsanelerinde bulunurlar. Genellikle uçma yetenekleri vardır.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

DİONYSOS

Şarap tanrısı Dionysos, sarhoşluğu ve diğer münasebetsiz veya değişik durumlara dini bir esriklik olarak bakan anarşik bir figürdür. Şeklini değiştirebilir, hayvan kılığına girebilir ama aynı zamanda insan formunda da görünür, yanında çoğunlukla hayvanlar veya birtakım eğlence düşkünleri bulunur. Bu özellikleri onu, adına düzenlenen Atina festivallerinde düzenli olarak sahneye konan oyunların ve aktörlerin de hamisi konumuna getirmiştir.



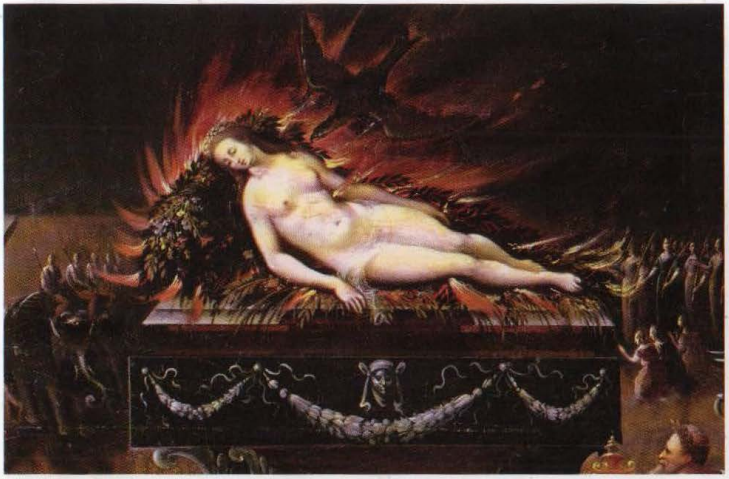
▲ **Dionysos**
Her bakımdan bir şarap tanrısı olan Dionysos, elinde bir kupa, saçında asma yaprakları olan yakışıklı bir genç adam olarak tasvir edilir.

DİONYSOS'UN KURTARILIŞI

Ölümlü kılığına giren Zeus, Thebai Kralı Cadmus ve Kraliçesi Harmony'nin kızları Semele ile bir ilişkiye girdiğinde, karısı Hera onu çok kıskanır ve bir intikam planı yapar. Yaşlı bir kadın kılığına girerek Semele'yi, Zeus'un kendisine tüm ihtişamını göstermesini istemesi konusunda ikna eder. Zeus bunu yaptığında da yıldırımından çıkan ısı bir ölümlü olan Semele'yi öldürür. Tanrılardan biri -bu kimine göre Hermes kimine göre nehir tanrısı Dirce'dir- Semele'nin henüz doğmamış çocuğu Dionysos'u kurtarır ve onu Zeus'a götürür. Zeus uyluğunda bir yarık açar ve oğlunu doğum zamanı gelinceye kadar orada güven içinde saklar. Dionysos, Zeus'un uyluğundan ortaya çıktığında Hera o kadar öfkelenir ki Titanları (bkz. s.16-19) bebeği parçalara ayırmaları için kışkırtır. Dionysos'un büyükannesi Rhea ona acır, parçalarını biraraya getirerek onu bir süt annenin yanına götürür. Hera neler olduğunu fark edince Rhea çocuğu korumak için Dionysos'u koç kılığına sokar.



▲ **Hera**
Dionysos efsanesinde Hera her zamanki gibi kıskanç eş rolündedir. Rakibesi Semele'yi alt eder ama onun çocuğunu yok edemez.

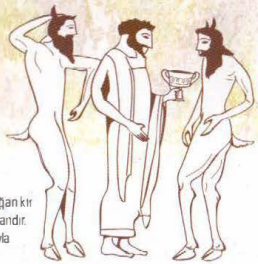


► **Semele**
Zeus'un yıldırımından çıkan alevler Semele'yi öldürür. Efsanesi o kadar popülerdir ki ressamlar pek çok resmini yapmışlar ve Handel de kendisi için bir opera bestelemiştir.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

DİONYSOS'UN YOLCULUĞU

Dionysos büyüyünce yerinde duramayan ve sürekli yolculuk yapan biri olur. Gittiği her yerde sonu delilik nöbetlerine kadar varan aşırı sarhoşluklarıyla ünlenir. Pek çoklarına göre bu nöbetler, Semele'nin oğlunun yaşıyor olmasından hâlâ rahatsız olan Hera'nın eseridir. Bu yolculuklarında kendisine kralları Silenus'un başkanlığında periler eşlik eder. Diğer arkadaşları arasında "Maenadlar" olarak adlandırılan bir grup kadın da vardır. Bu kadınlar kendilerini esriklik nöbeti içine soktukları bir tür deliliğe kapılırlar. Bu nöbete kapıldıkları zaman çılgınlar gibi dans ederler ve sonunda kontrolden o kadar çıkarlar ki karşılaştıkları her yaratığı paramparça ederler. Maenadlar güçlerini Dionysos'dan alırlar ki hiçbir şey -ne ateş ne de kılıç- danslarına engel olmasın veya onlara zarar vermesin.



Kır tanrıları (Satirler)
Bir dağ perisi ile bir keçiden doğan kır tanrılarının yarısı keçi yarısı insandır. Sarhoşlukları ve ahlâksızlıklarıyla tanınırlar.



Mainadlar
Şeffaf elbiseler giyerler ve ikiz flütlerle defler eşliğinde dans ederler. Vahşi canavarlar üzerinde büyük güçleri vardır ve bazen panterlere binerken tasvir edilirler.



Silenus
Yaşlı ve bilge bir kır tanrısı olan Silenus kır tanrılarının başıdır. Ünlü efsanelere göre tanrıyı çocukken büyütenlerden birisi de odur.

ŞARAP RENGİ DENİZ

Dionysos, Akdeniz'de seyahat ederken tanıştığı kişilere üzümleri nasıl toplayacaklarını, nasıl ezeceklerini ve üzüm suyundan nasıl şarap yapacaklarını anlatır. İnsanlar sonuçtan memnun kalınca son derece aranan biri haline gelir. Bir yolculuğu sırasında onun varlıklı bir genç adam olduğunu düşünen korsanlar tarafından kaçırılır. Korsanlar onu bağlamaya çalıştıklarında düğümlerin kendi kendilerine açıldığını görürler. Ardından Dionysos tüm güverteyi ve gemi teçhizatını üzüm bağına, geminin etrafındaki denizi de şaraba çevirir. Korsanlar bu görüntüden o kadar rahatsız olurlar ki kendilerini denize atarlar.



Korsan yunuslar
Dehşete kapılan korsanlar denize atladıklarında Dionysos, MÖ 530 yılından kalma bu kabın içine resmedildiği gibi, hepsini yunusa çevirir.

PENTHEUS TRAJEDİSİ

Dionysos ve Mainadların danslı yolculukları onları Pentheus tarafından yönetilen Thebai kentine getirir. Genç kralın annesi Agave, Dionysos'tan çok etkilenir ve Mainadlardan biri olarak sarhoş olup deliler gibi danseder. Pentheus annesinin bu davranışından dehşete düşerek onu durdurmaya karar verir. Dionysos'a ne yapması gerektiğini sorar, Dionysos da ona saklanarak hiçbir şey yapmadan gizlice izlemesini söyler. Ancak Mainadlar, Pentheus'u fark eder ve onu paramparça ederler.



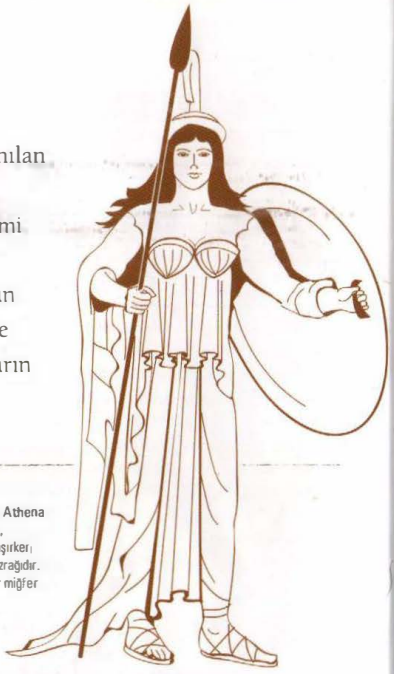
Pentheus'un ölümü
Pentheus'a saldıranların arasında kendi annesi Agave de vardır. O çılgınlık nöbeti içinde onun kendi oğlu olduğunu anlamadan önce bir aslanı öldürdüğünü düşünmüştür.

AYRICA BAKINIZ Yolculuklar 44–45, 64–67, 78–79, 120–21, 220–21

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

ATHENA

Güçlü bir savaş tanrıçası olan Athena genellikle 'aegis' olarak anılan kalkanı veya koruyucu peleriniyle resmedilir. Aynı zamanda zanaatkarlığın, özellikle de çömlekçiliğin, dokumacılığın ve gemi işçiliğinin hamisi ve Atina şehrinin de tanrıçasıdır. Bilgeliğini, Yunan kahramanlarının en akıllısı ve en kurnazı ve Odysseus'un favorisi olan annesi Metis'ten almıştır. Tüm bu rollerde özellikle itibarlıdır çünkü insanlarla aralarına mesafe koyan diğer tanrıların tersine o her zaman ulaşılabilir bir tanrıçadır.



► Savaş için silahlanmış Athena
Athena'nın en sevdiği silahı, dinlenirken dik tuttuğu savaşırken de yukarı doğru salladığı mızrağıdır. Kafasını korumak için de bir miğfer takar.

ATHENA'NIN DOĞUMU

Tanrı Zeus'un ilk aşklarından biri Titanlar Oceanus ve Tethys'in kızı Metis'tir. Metis sadece güzelliğiyle değil aynı zamanda aklıyla da ünlüdür, zaten adı da "kurnaz zekâ" anlamına gelmektedir. Özellikle Zeus'un gözdesidir ama hamile kaldığında Gaia ve Uranos, Zeus'a önce bir kızı olacağını ardından yine Zeus'tan bir oğul doğuracağını ancak bu oğlanın Zeus'un tüm gücünü alıp götüreceğini anlatırlar. Zeus'a bunu önlemek için bir an önce önlem alması gerektiğini söylerler. Gaia, Zeus'a tüm bu olaylar zincirini durdurmanın tek yolunun Metis doğum yapmadan evvel onu bütünüyle yutması olduğunu söyler. Zeus dediğini yapar ama Metis'in kızının doğum vakti geldiğinde Hephaistos duruma müdahale eder, Zeus'un kafasını bir baltayla yararak çocuğun dışarı çıkmasını sağlar. Athena mucizevi bir şekilde Zeus'un kafasından silahlanmış şekilde ve bir savaş çığlığı atarak çıkar. Pek çok kayda göre babasının en çok sevdiği çocuğu olur ve onun kalkanını kullanmasına izin verilir.



◄ Athena'nın doğumu
Buvaodakigibi, Athena'nın doğumunu gösteren ilk resimler tanrıçayı silahı ve zırhıyla babasının kafatasından çıkarken tasvir etmektedir.

ATİNA'NIN TANRIÇASI

Poseidon'la girdiği yarışta Atinalılara zeytin ağacını getiren (*bkz. s.30*) Athena, Atina Tanrıçası olma hakkını kazanmıştır. Halk, paralarının üzerine onun ve kutsal baykuşunu resmederek tanrıçalarına verdikleri önemi vurgulamışlardır. Ona tapınak amacıyla şehrin üzerindeki Akropolis'te, Poseidon'la arasındaki yarışmayı gösteren heykellerin bulunduğu Parthenon'u inşa etmişlerdir. Bu tapınakta ayrıca Athena'nın ünlü heykeltıraş Phidias tarafından yapılmış masif altın ve fildişi bir heykeli de vardı. Pek çok minik reprodüksiyonunun bulunmasına rağmen ne yazık ki bu heykel artık mevcut değildir. Tapınağa, tanrıçaya titizlikle koruduğu kızlığı yüzünden Parthenos (bakire) adı verilmiştir.



Parthenon



Atina parası

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

▼ Örümceğe dönüşen Arachne
Athena, Arachne'ye acıyarak onu bir örümceğe dönüştürdü, böylece sonsuza dek bir ipliğin ucunda sallanarak dokumaya ve eğirmeye devam edebilecekti.



DOKUMA YARIŞMASI

Athena'nın rollerinden biri de dokumacıların ve nakışçıların tanrıçalığıydı. Bir kişinin dokuma konusunda becerisi varsa yeteneğinin Athena'dan geldiğine inanılırdı. Ancak iyi bir dokumacı ve fani olan Arachne yeteneğinin kendisinin olduğunda ve bunun tanrıçayla hiçbir ilgisi bulunmadığında ısrar ediyordu. Bu, Athena'yı öfkelendirdi, Arachne'ye dokuma ve nakış konusunda yarışmak için meydan okudu. Bu yarışma sonunda Arachne'nin, tanrıların ölümlüler üzerindeki zaferini gösteren dokumasının da en az kendisininki kadar güzel olduğunu gördü. Ancak Arachne'nin nakışında işlediği konu tanrıçanın çok ağırına gitti. Goblende babası Zeus'un çeşitli aşk ilişkileri konu edilmişti. Öfke ve kıskançlıkla Arachne'nin elişini yırtıp attı. Aşağılanmış hisseden Arachne kendisini asmaya karar verdi. Ama Athena bunun çok ağır bir ceza olduğunu düşündü ve bunun yerine Arachne'yi, dokuma işine devam edebilmesi için örümceğe çevirdi.

▼ Dokuma işi başındaki Arachne
Athena, Arachne'nin elişlerinin güzelliği ve kalitesi karşısında büyülendi. Bazılarına göre onu o kadar kıskandı ki kendi dokuma tezgahıyla kıza vurdu.



EĞİL TANRIÇA'YA TESLİMİYETLE VE MÜTEVAZI UYSALLIKLA SIĞIN ONUN AFFINA KABA CÜRETKÂRLIĞIN İÇİN

Ovid, *Metamorphoses*

ATHENA VE HEPHAİSTOS

Athena'yı babası Zeus'un kafatasından kurtaran zanaatkârlar tanrısı Hephaistos tanrıçaya hiç bitmeyen bir ilgi duyuyordu. Büyüdüğünde ona aşık oldu ve Zeus'tan onunla evlenmek için izin istedi. Zeus kızının da istekli olduğunu düşünerek izin verdi. Ancak Athena bekâretini korumak için kimseyle evlenmek istemiyordu, Hephaistos'u reddetti. Bunun üzerine Hephaistos ona tecavüz etmek istedi ancak güçlü tanrıça onu itince tohumlarını yere fışkırttı. Tohumlar toprak Ana Gaia'yı döllediği ve Erichthonius yaratıldı. Athena çocuğu yetiştirmeyi kabul etti ve bu çocuk daha sonra Atina'nın hakimi oldu.



● Süt anne Athena
Ölün, yeni doğan oğlu Erichtonius'u ayakta bekleyen Athena'ya veriyor, Hephaistos da onları izliyor.

ATHENA'NIN BANYOSU

Edepli bir tanrıça olan Athena Helikon Tepesindeki kutsal Hippocrene pınarında yıkanırken kimsenin kendisini izlemesini istemezdi. Ancak onun güzelliğiyle büyülenen Thebai kentinden Tiresias isimli bir adam tanrıçayı ve beraberindeki perilerini izleyerek Athena'nın soyunup yıkanmasını gizlice seyretti. Athena izlendiğini anlayınca sudan çıktı ve öfkesini Tiresias'ın gözlerine yönelterek onu kör etti. Perilerden biri Tiresias'a acıyarak Athena'dan ona görme kaybını telafi edecek bir şey vermesini rica etti. Athena bunun üzerine Tiresias'a kehanet gücü verdi.



► Tiresias
Kâhin Tiresias kehanet yeteneğini kullanarak sayısız efsaneye karıştı ve pek çok olayı önceden tahmin etti. Bunların arasında Oedipus ve Thebai kentiyle ilgili olanlar da vardı *(bkz. s.58-59)*.

AYRICA BAKINIZ Savaş tanrıları 38–39, 40–41, 142–43, 174–75, 244–45
Bakire tanrıçalar 40–41, 82–83, 86–87

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

APHRODITE'İN AŞKLARI

Aşk tanrıçası Aphrodite'in adı "köpükten doğan" anlamına gelmektedir. Köpüren bir denizde doğmuştur ve hem olağanüstü güzelliğiyle hem de tanrılar ve ölümlülerden oluşan zengin erkek koleksiyonuyla ünlüdür. Partnerleri onun cazibesine dayanamazlar ve bu manyetik çekim onu tanrıların en güçlülerinden biri haline getirir. Buna rağmen bazı kaynaklar onu boş yere hırçın ve kolay gücenen biri olarak tasvir ederler. Oğullarından ikisi Troya Prensi Aeneas *(bkz. s.78-79)* ve bereket tanrısı Priapus'tur.

MİT

Aphrodite, kutsal demirci Hephaistos'la evlidir. Kocası ona hayrandır ve onun için çok güzel hediyeler yapar. Bunlar arasında kutsal karısına adanmış güvercinler tarafından çekilen altın bir araba da bulunmaktadır. Ancak Aphrodite kocasına sık sık sadakatsizlik eder. Pek çok evlilik dışı ilişkisi arasında savaş tanrısı Ares'le olanı en ünlüsüdür. Bu ilişkiden dört çocukları olmuş, çocuklardan ilk ikisi babalarının, son ikisi de annelerinin karakter özelliklerini almışlardır. Adları Deimos (Terör), Phobos (Korku), Harmonia (Uyum) ve efsanenin alındığı bazı kaynaklara göre Eros (Cinsel Aşk) tır.

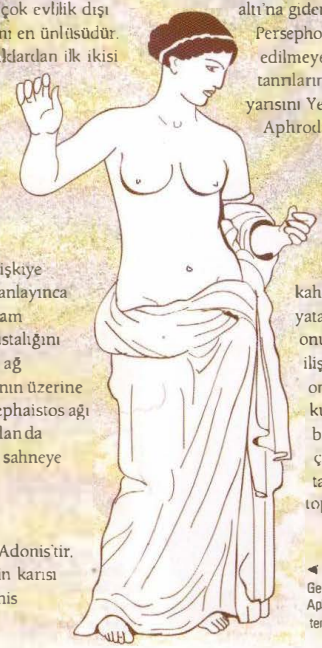
AŞIKLARIN KISTIRILMASI

Hephaistos, karısının ağabeyi Ares ile ilişkiye girdiğini neden sonra fark eder. Ancak anlayınca da çifti gülünç duruma düşürerek intikam almaya karar verir. Metal işçiliğindeki ustalığını kullanarak bronz tellerden yapılmış bir ağ hazırlar ve bunu gizlice aşıkların yatağının üzerine yerleştirir. İkisi birlikte yattıklarında Hephaistos ağı indirip ikisini kıskıvrak yakalar. Ardından da tanrıları çağırarak onların da bu komik sahneye tanıklık etmelerini ister.

ÖLÜMLÜ AŞIKLAR

Aphrodite'in bir başka aşığı da ölümlü Adonis'tir. Ancak ne yazık ki yeraltı tanrısı Hades'in karısı Persephone de aynı adama aşıktır. Adonis ikisinin arasından Aphrodite'i seçer ve kıskanç Persephone de Ares'e ikisinin arasında olup bitenleri anlatır. Öfkelenen Ares vahşi bir domuzu serbest bırakır ve domuz Adonis'i öldürür. Öldükten sonra Yer altı'na gider. Orada hemen Persephones tarafından takip edilmeye başlar. Aphrodite, Zeus'a başvurur ve tanrıların kralı bir anlaşmaya razı olur. Adonis yılın yarısını Yeraltı'nda Persephones ile diğer yarısını da Aphrodite ile geçirecektir.

Adonis'in ölümü sıradan bir ölümlünün Aphrodite'e aşık olmasının ne kadar tehlikeli olduğunu göstermiştir. Onun büyüsüne kapılan başka bir ölümlü Anchises de aynı bedeli öder. Anchises bir çobandır ve bu ilişkiden Romalıların atası kahraman Aeneas doğar. Aphrodite; Anchises'le yatabilmek için ölümlü kılığına girer ama adam onu gerçek biçiminde görür. Aphrodite ilişkilerinden kimseye bahsetmemesi için ondan söz alır, ölümlü bir çobanla ilişki kurması onun ününü zedeleyecektir. Ancak bir gün Anchises sarhoş olur ve sırrı açığa çıkarır. Bunun sonucunda ceza olarak Zeus tarafından kör edilir (bazı kaynaklara göre ise topal bırakılır).



◄ **Aşk Tanrıçası**
Genellikle genç ve güzel bir kadın olarak tasvir edilen Aphrodite, genellikle çıplak sergilenir. Fiziksel mükemmeliyeti temsil ettiğinden heykeltıraşlar için bulunmaz bir malzemedir.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

APHRODITE'İN DOĞUMU

Aphrodite'in Titan Uranos'un kızı olduğu söylenir. Gaia ve Uranos'un aralarında Kyklopların ve Yüz Kollu Devlerin bulunduğu pek çok çocukları vardır. Onların korkunç görünümlerinden dehşete kapılan Uranos, çocuklarını Tartarus'a hapsetmeye karar verir. Gaia başka çocuk istememektedir ve çocuklarına kendisini Uranos'un daha ileri gitmesinden korumaları için yalvarır. Sonunda Kronos annesinden bir orak ödünç alarak babasının cinsel organını keser ve denize atar. Bu tohumlar suyu döller ve Aphrodite köpüklerin arasından büyümüş bir kız olarak doğar.



Aphrodite
Aphrodite'in doğumu resimlerde genellikle bir deniz kabuğuyla dalgaların üzerinde yükseliiken tasvir edilir.

APHRODITE'İN AŞIKLARI

Aphrodite'in insanları kendisine aşık etme gücü onun olağanüstü güzelliğinden ileri gelmektedir. Ironik biçimde kendisine Hephaistos tarafından armağan edilen ve afrodizyak etkisi olan bir korsesi vardır. Bu korseyi göğüslerinin altına sarar ve onun çekiciliğine sahip olmak isteyen diğer tanrıçaları kıskançlıktan çatlatır. Homeros'un Ilyada'sı Tanrıça Hera'nın Troya Savaşı sırasında bu korseyi ödünç alarak Yunanlıların kazanması için Zeus'un dikkatini dağıtmak için kullandığını yazar. Aphrodite, Hephaistos'la evli olduğu ve Ares'e de aşık olduğu halde büyüleyici güzelliğini başka aşıklar bulmak için de kullanmaktadır.



Adonis
Ölümlü Adonis tutkulu bir avcıdır. Aphrodite'in korku nedir bilmeyen bir hayvanı öldürmesi konusundaki uyarılarını dikkate almamış ve Ares tarafından gönderilen vahşi bir domuz tarafından öldürülerek bunun cezasını görmüştür.



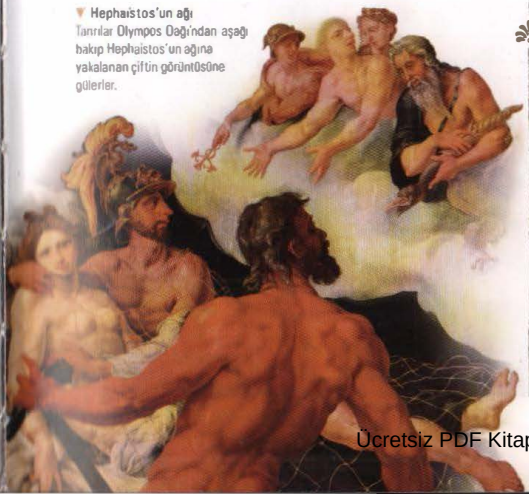


Hermes
Tanrıların elçisi, Ares'le birlikte ağın altında gördüğü Aphrodite'ten etkilenir. Onunla olan ilişkisi sonucunda çocuğu Hermaphroditus doğar.

Ares ve Aphrodite
Kendisinden hiçbir şey saklanamayan güneş tanrısı Helios, Ares ve Aphrodite'in birlikteliğinden Hephaistos'u haberdar eder ve bunun üzerine o da intikam planı yapar.

HEPHAİSTOS

Ateş ve metal işleme tanrısı Hephaistos aynı zamanda atölyeleri olduğu söylenen volkanları kontrol eden tanrıdır. Zeus'la giriştiği ve sonunda kendisini Olympos Dağı'ndan aşağıya attığı bir kavgada aldığı yara yüzünden topal kalmıştır. Bu zaafı Hephaistos'un, fiziksel mükemmeliyete saygı duyan Yunanlılar için komik bir özellik taşımasına neden olmuştur. Buna rağmen yaratıcılığı ve Ares'le Aphrodite'in üzerine attığı ağdan düşmanlarını içinde hapsedebildiği sihirli taca kadar imalat konusundaki becerileri nedeniyle hayranlık uyandırmıştır.



Hephaistos'un ağı
Tanrılar Olympos Dağı'ndan aşağı bakıp Hephaistos'un ağına yakalanan çiftin görüntüsüne gülerler.

PYGMALİON

Pygmalion tüm enerjisini işine aktaran olağanüstü bir heykeltıraştır. O kadar yeteneklidir ki bir keresinde canlıymış gibi görünen güzel bir kadın heykeli yontmuştur. Ona aşık olur ve yarattığı heykelle sevişebilmesini sağlaması için Aphrodite'e dua eder. Aphrodite ona acır ve heykeli Galatea adında canlı bir kadına dönüştürür. Daha sonra Pygmalion onunla evlenir.



Pygmalion ve Galatea

AYRICA BAKINIZ Aşk tanrıları 138–39, 154–55, 180–81, 244–45, 310–11 • Kıskançlık 24–25, 200–03

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

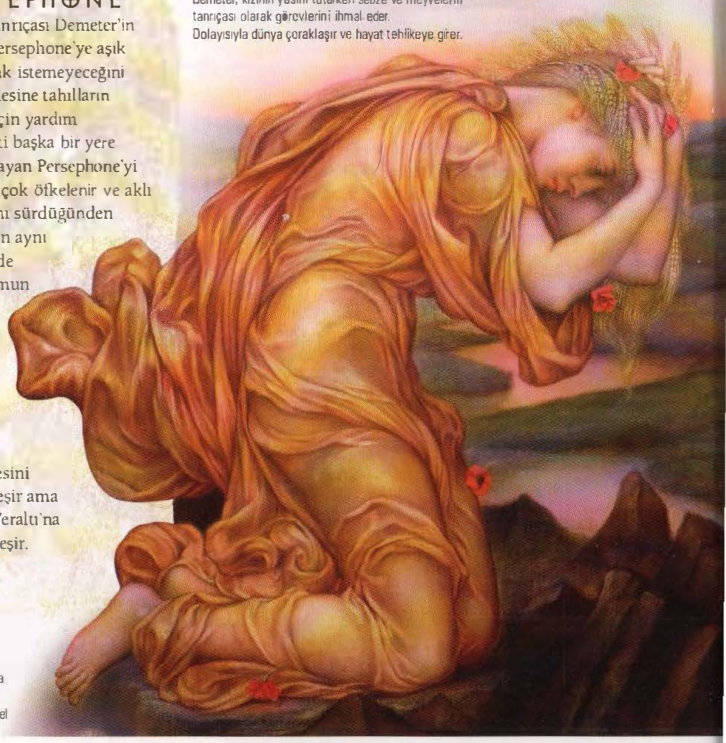
YUNAN TANRIÇALARI

Yunanlılar kendi mitolojilerinde çeşitli roller üstlenen pek çok tanrıya sahiptirler. Bunlardan bazıları, tüm diğer tanrılardan önce varolan Gaia (Toprak Ana) ve genellikle dişi Titan (Titaness) olarak bilinen tüm eski Yunan tanrılarının anası Rhea gibi eski ve hayali figürlerdir. Diğer tanrılar insanların günlük yaşamlarının farklı yönleri üzerinde etkilidirler. Pek çok eski kültür gibi Yunanlılar da doğal fenomenleri tanrıların aktiviteleri gibi yorumlayarak açıklamaya çalışmışlardır. Yunan mitleri tipik olarak insani duyguları tanrılarına atfederler, dolayısıyla Yunan tanrıçalarının aşklarını ve rekabetlerini anlatan sayısız hikâye vardır.

DEMETER VE PERSEPHONE

Persephone, toprak tahıl ve bereket tanrıçası Demeter'in kızıdır. Yeraltı'nın yöneticisi Hades, Persephone'ye aşık olur ama Demeter'in kızından ayrılmak istemeyeceğini bilmektedir. Çünkü Persephones, annesine tahılların büyümesi ve ekinlerin olgunlaşması için yardım etmektedir. Bir gün Demeter'in dikkati başka bir yere çevrilliyken Hades, arkadaşlarıyla oynayan Persephone'yi kaçırır ve Yeraltı'na götürür. Demeter çok öfkelenir ve aklı başından gider. Uzun süre kızının izini sürdüğünden ekinler kurur ve ölür. Zeus, Demeter'in aynı zamanda mevsimlerin döngüsünden de sorumlu olmasından dolayı bu durumun sürmesine izin verdiği takdirde dünyadaki hayatın yok olacağını fark eder. Sonunda Hades'i uzlaşmaya ikna eder. Anlaşmaya göre Persephone ilkbahar ve yaz aylarını Demeter'le dünyada, yılın geri kalan zamanını da Hades'le Yeraltı'nda geçirecektir. Böylece Persephone annesini ziyaret ettiğinde toprak zenginleşir ama sonbahar ve kış aylarında Yeraltı'na gittiğinde tekrar verimsizleşir.

▼ Demeter yasta
Demeter, kızının yasını tutarken sebze ve meyvelerin tanrıçası olarak görevlerini ihmal eder. Dolayısıyla dünya çoraklaşır ve hayat tehlikeye girer.



◄ Mısır armağanı
Eski Yunanlılar Demeter'in insanlara ekim sanatını öğrettiğine inanırlar. Onun insanlara verdiği en mükemmel armağan mısır bitkisidir.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



◄ **Avcı Artemis**
Zeus ve Leto'nun iki çocukları vardır -müzik tanrısı Apollo ve av tanrıçası Artemis *(en solda)*.

ARTEMİS

Tanrıça Artemis Apollo'nun *(bkz. s.28-29)* ikiz kardeşi ve Leto ile Zeus'un kızıdır. Avcıların hamisi ve zayıfların koruyucusudur. Geyik ve selvi ağacı da ona adanmıştır. Bakire Artemis kendini ava adamıştır ancak silahlarını bazen düşmanlarına karşı da kullanır. Avcı Orion tebasından birine tecavüz etmeye kalkıştığında Artemis onu öldürür. Başka bir avcı Actaeon onu banyo yaparken gizlice gözetleyince avcıyı bir geyiğe dönüştürür ve av köpeklerine öldürtür.



◄ **Artemis ailesiyle birlikte**
Yunanlılar Artemis'i elinde yay ve oklar taşıyan genç bir kadın olarak tasvir ederler. Avcıların hamisi olduğunun bir sembolü olarak genellikle bir geyikle birlikte gösterilir.

HESTİA

Kronos ve Rhea'nın kızı Hestia ocak ve aile tanrıçasıdır. Bir Yunan tanrıçası için pek alışılmadık şekilde -hem Poseidon hem Apollo ona aşık olmasına rağmen- Hestia bakire kalmıştır. Hiç evlenmeyeceğine ve bekâretini daima koruyacağına dair Zeus'un başı üzerine yemin etmiştir. Diğer yunan tanrılarından ayrıldığı bir başka nokta da hiç seyahat etmemesidir. Bunun yerine ev ve ailenin sembolü haline gelerek tüm hayatını Olympos Dağı'nda geçirmiştir. Tacı yoktur ama Olympos Dağı'ndaki kutsal ateşle ilgilenme sorumluluğu ona aittir. Hestia evle ilgili istikrarı ve sunak taşındaki ocağı temsil eder. Her kurbanda ilk adak Hestia'yadır.



▲ **Olympos Dağı**
Hestia Olympos Dağı'ndaki ateş ile ilgilenir. Bulutların içinde gizli olduğu için Yunanlılar onun tanrıların evi olduğuna inanırlar.



▲ **Hestia ve aile ocağı**
Yunanlılar tapınaklarını Tanrıça Hestia'ya tapılan yerlerde yapmışlardır.

HEKATE

Tanrıça Hekate belirsiz bir figürdür. Bazılarına göre anne-babası Titanlardır, bazılarına göreyse Zeus'un kızıdır. Hekate'nin pek çok farklı yönü vardır. Ay Tanrıçası olarak gece boyunca arabasıyla gökyüzünde dolaşarak soğuk ışığını evrenin her yerine dağıtır. Hekate'ye aynı zamanda Yeraltı tanrıçası olarak da tapılır. Bunlara ek olarak çocuk doğurma tanrıçasıdır, genellikle doğum sancılarını rahatlatmak için çalışır. Kavşaklar Hekate'ye adanmıştır ve eski Yunanlılar üç yolun kesiştiği yerlere onun için adak olarak et bırakırlardı.



◄ **Üçlü Hekate**
Hekate bazen ay ateşini simgeleyen bir meşale, ölümsüzlüğü simgeleyen bir yılan ve ebeliği simgeleyen bir bıçak taşıyan üçlü bir tanrıça olarak resmedilir.



► **Selene**
Yunan ay tanrıçası Selene genellikle Hekate ile karıştırılır. Çoğu zaman gökyüzünün kemerli kubbesini anımsatır şekilde rüzgârın uçurduğu bir tülle ve başının üzerinde bir yarımayla resmedilir.

AYRICA BAKINIZ Bereket tanrıları 84–85, 114–15, 158–59, 214–15, 244–45, 308–09, 310–11 • Bakire tanrıçalar 36–37, 82–83, 86–87

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

YERALTI

Yeraltı genellikle bu dünyaya paralel, kendine ait tanrıları olan bir dünya olarak görülür. Pek çok kültürde yeraltında ölülerin ruhları vardır ve çevresinde yaşayan ölümlülerin içeri girmesini engelleyecek şekilde nehirler, duvarlar ve alevler bulunmaktadır. Ruhlar ya yeni bir hayata giden yolları üzerinde buradan geçerler ya da bu karanlık cehennemin canavarları arasında sonsuza dek kalırlar.

YERALTININ HÜKÜMDARLARI

Dünyadaki bir hükümdarın tüm otoritesiyle hareket eden ve evrenin en korkulan varlıklarından biri olan Yeraltı hükümdarının olağanüstü bir gücü vardır. Kadın ya da erkek bu hükümdar aynı zamanda çoğunlukla geçiş kararını vermeden önce yeni gelen bir ruhun yaşayanların dünyasındaki hayat kaydını dinleyen bir hakimdir.

Yeraltı hükümdarlarının görünüşleri de çok büyük farklılıklar gösterir. Bazıları çürümekte olan cesetlere benzerler, bazıları ise o kadar karanlıktırlar ki zorlukla görülebilirler.



Hades
Kasvetli Yunan Yeraltı krallığıyla aynı adı taşıyan yöneticisi, karanlık bölgesinde genellikle görünmezdir.



Hel
Ölülerin Nors yöneticisi Hel'in *(bkz. s.99)* Hastalık adı verilen bir yatakta uzandığı ve yüzü güzel kalmaya devam ettiği halde bedeninin aşağı kısmının çürüdüğüne inanılır.



Mictlantecuhtli
Aztek Yeraltı dünyası dokuz katmandan oluşur. Bu katmanların en derinde yer alanına Mictlan denir ve korkunç Mictlantecuhtli tarafından yönetilir.



Yama
Tibet ve Çin Budizm'inde Yama cehennemin kralı ve ölülerin yargıcıdır. Cennetin en yüksek yöneticisine doğrudan sorumlu olduğuna inanılır.

SİTONİK YARATIKLAR

Yeraltı'nda sadece ölülerin ruhları ve bir yönetici olsa bile yeterince korkutucu olurdu. Ancak efsaneler bu korkunçluğa bir de türlü şekildeki cehennem zebanisi ve canavarı da eklerler. Bu yaratıklar ruhları korkutmak ve üzerlerine acı yüklemek için vardırlar. Bütün bunlara ek olarak Yeraltı'nın kapıları ruhların kaçmasını ve ölümlülerin de içeri girmesini engellemek için genellikle korunmaktadır. Hades'in muhafız köpeği Kerberos, bu sitonik ya da Yeraltı yaratıklarının en ünlülerinden biridir. Bazı kaynaklara göre üç bazılarına göre 50 başı vardır.



Kerberos

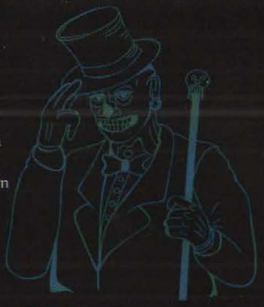
Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



▲ **Hermes**
Yunan tanrısı Hermes Hades'e kadar ruhlara eşlik eder. Bazı kaynaklar onun hilebaz bir tanrı olmasından dolayı bu görevini ihmal etmek için kandırılamayacağını söylerler.

ÖLÜLERE YOL GÖSTERMEK

Karanlık ve ıssız Yeraltı'na ulaşmak veya orayı bulmak kolay değildir, bu yüzden de bazı kültürler ölülerin ruhlarına yollarını bulmaları için yardım eden ve psikopomp adı verilen birtakım figürlerden bahseder. Ölülerin ruhlarına güvenli bir geçiş sağlamalarını garanti altına almak için bu rehberlerin imgelerine genellikle mezar duvarlarında veya kefenlerde rastlanır. Yeraltı'na rahatlıkla girip çıkmaları için her ne kadar bazılarının kanatları bulunsa veya kuş bedenleri içinde olsalar da psikopomplar pek çok değişik şekle girebilirler.



▲ **Baron Samedi**
Baron Samedi'nin ruhu (bkz. s.311) Haiti'de yapılan kara büyülerin önemli bir figürüdür. Ölülerin ruhlarının geçeceği yol kavşaklarında beklediği ve onlara Yeraltı'na giden yolu göstermeye hazır olduğuna inanılır.



▲ **Charon**
Klasik Yeraltı, Styx nehrinin karanlık sularıyla çevrilidir. Kayıkçı Charon, ölü kişinin dilinin üzerine konulacak bir madeni para karşılığında onları sandalıyla karşıdan karşıya geçirir.



◀ **Ankou**
Batı Avrupa'lı Bretonlar'ın folklöründe Ankou ölülerin ruhlarını eski bir el arabasında toplar.

▶ **Xolotl**
Bazı efsanelerde bu köpek şeklindeki Aztek tanrısının insan ırkını yarattığı ama eserinden nefret ederek ölüleri Yeraltı'na götürmek işini üstlendiği söylenir.



YERALTI TANRIÇALARI

Pek çok karanlık tanrıçası Yeraltı'yla özdeşleştirilir. Bunlardan bazıları orada erkek yöneticilerin yanında kraliçeler gibi hareket ederler; diğerlerinin daha daha belirsiz ama eşit derecede korkutucu rolleri vardır, kimileri dünyayı bile ziyaret ederler. Aydınlık Dünya ve karanlık Yeraltı arasındaki tezat yüzünden pek çoğu güneş, yağmur ve bereketle bağlantılandırılır.

▶ **Hekate**
Hades hayaletlerinin kraliçesi ve Yunan ay tanrıçası Hekate *(bkz. s.41)* dünyaya yaptığı ziyaretlerde uluyan ve dans eden ruhlar güruhuna liderlik eder.



◀ **İzanami**
Bu Japon Yaratıcı Tanrıçası (bkz. s.222-23) ateşin ruhu Kagutsuchi'yi doğururken fena halde yandığı için Yomi'yi yani Yeraltı'nı yönetmek için oraya iner.



◀ **Mari**
İspanya'nın Bask bölgesinde Mari, Yeraltı krallığından dünyaya dağlardaki mağaralar yoluyla gelen ve yağmur getiren bir bereket tanrıçasıdır.



▲ **Persephone**
Bu güzel Yunan bereket tanrıçası Hades tarafından kaçırıldığında *(bkz. s.40)* Zeus onun yılın yarısını tahılların büyümesini sağlamak için dünyada, yarısını da Hades'in dünyasında geçirmesi gerektiği emrini vermiştir.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

ORPHEUS YERALTI'NDA

Kahraman Hero iki önemli özelliğiyle tanınır. Bunlardan birincisi dikkate değer bir müzisyen oluşudur ki bazılarını göre bunu Apollo'dan öğrenmiştir. Yaptığı müzikle tanrılar ve ölümlüleri aynı şekilde büyülemeyi başarır. Orpheus aynı zamanda çok da cesurdur. Altın Post'u aradığı yolculukta *(bkz. s.72-73)* Jason'a eşlik etmiştir. Ancak onun en cesur yolculuğu Yeraltı'na yaptığı efsanevi yolculuktur.



► **Orpheus ve Eurydike**
Orpheus'un Eurydike için duyduğu endişeler Hades'in uyarısını güzardı etmesine neden olur ve bunun bedelini Eurydike'yi elinden kaçırmakla öder.

MİT

Orpheus'un müziğinin gücü onun çok esrarengiz köklerinde aranır çünkü nereden geldiği ya da ailesinin kim olduğu tam olarak bilinmemektedir. Her ne kadar Apollo'nun *(bkz. s.28-29)* oğlu olduğuna dair söylentiler varsa da babasının güneyli Yunanlıların bulmadıkları düşündükleri Trakya'dan geldiği iddia edilirdi. Annesinin de dokuz Müz'den biri olduğuna inanılırdı.

ORPHEUS VE HADES

Orpheus'un çok sevdiği karısı peri Eurydike yılan sokmasından ölünce onu geri getirmek için Yeraltı'na gitmeye karar verir. Aslında bu bir ölümlünün asla geri dönemeyeceği bir yolculuktur. Büyük kahraman Herakles (bkz. s.46-47) bu yolculuğu yapmış ve sağ kalmıştır ama onun insanüstü güçleri bulunmaktadır. Orpheus o kadar güçlü değildir ama onun da inanılmaz bir müzik yeteneği vardır. O kadar güzel bir çalmakta ve şarkı söylemektedir ki insanlar onun cansız nesneleri bile hareket ettirebildiğine inanmaktadırlar.

Yeraltı'na ulaştıktan sonra Orpheus, karanlıklar ülkesinin kralı Hades'e ve kraliçesi Persephone'ye lir çalar. Hades ölümlülerden gelen talepleri genellikle kabul etmemektedir ama Orpheus'un müthiş müziği kalbini yumuşatır ve müzisyenin ricasını dinler. Hades, Eurydike'nın Orpheus'la birlikte dünyaya geri dönmesine izin verir ancak onun yol boyunca karısına bakmasını yasaklar.

DÖNÜŞ YOLCULUĞU

Orpheus ve karısı dönüş yolculuğuna başladıklarında her şey iyi gider. Müzisyen lirini çalmakta ve bu güzel melodiler Eurydike'nin Yeraltı'nın karanlığından dünyanın aydınlığına doğru yol almasını sağlamaktadır. Ancak Orpheus karısı için endişelenmekte ve Hades'in onun gelmesine izin vermeyeceğinden korkmaktadır. Dönüp ona bakmak için kendisine hakim olmakta zorlanır. Geri döndüğü anda Hades, Eurydike'nin üzerine çullanır ve onu Yeraltı'na çeker. Orpheus eve dönüş yolculuğunu kendi başına yapmak zorunda kalır. Dünyada karısının yasını tutarak ve onu dinleyenleri gözyaşlarına boğarak amaçsızca dolaşmaya mahkûm olur.



► **Orpheus Yeraltı'nda**
Efsanenin bazı versiyonlarına göre Orpheus'un müziğinden etkilenen esas Persephone'dir ve Eurydike'nin Orpheus'la gitmesine izin vermesini Hades'e o söyler.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

ORPHEUS VE MÜZİĞİ

Orpheus kandırıcı müziği ile tanınır. Rivayete göre o lir çaldığında veya şarkı söylediğinde bu güzel sesleri daha yakından duyabilmek için nehirler yataklarını değiştirirler, ağaçlar köklerinden sökülürler. Bu müzik yeteneği kültürlü Yunanlıların Orpheus'u mitolojilerinde özel bir konuma yerleştirmelerine neden olmuştur. Ancak onun müziğinin güzelliği her zaman sadece sanat değildir. Örneğin Orpheus, Argonotlara yolculuklarında eşlik etmiş *(bkz. s.72-73)* onun müziği maceraperesti arkadaşlarının Sirenlerin büyüleyici şarkılarına kapılıp gitmelerinden korumuştur.



▲ **Yunan lir**
Orpheus gibi müzisyenler tahtadan yapılmış ses perdesi ile yedi telli bu lir çalarlar.



▲ **Orpheus'un başı**
Orpheus'un ölümünden sonra kafası, Trakya'daki Hebros Nehri'nden denize dökülmüştür. Lesbos'a ulaştığında hala şarkı söylemektedir ve müzikal ve şiirsel yeteneklerini ada sakinlerine vermiştir.

ORPHEUS'UN ÖLÜMÜ

Hayatının daha sonraki dönemlerinde Orpheus bir mağaraya çekilmiş ve kadınlarla ilişkilerine son vermiştir. Kendisi gibi Apollo'ya tapan pek çok erkek aşığı olmuştur. Onlara müzik becerileri ve Yeraltı'na yaptığı yolculukta öğrendiği sırları öğretmiştir. Eurydike'nin, Dionysos'a tapan peri arkadaşları, dünyaya gelirlerken arkasına dönüp baktığı ve karısını kaybettiği için Orpheus'a hâlâ kızgındırlar. Daha sonraları kadınlarla birlikte olmama kararı ve Apollo'ya sadakati yüzünden ona iyice öfkelenirler. Erkek aşıklarına bir şeyler öğretirken yakaladıkları Orpheus'a saldırıp onu paramparça ederler.



▲ **Apollo**
Orpheus, müzik, şiir ve sanat tanrısı ve Dionysos'un tam zıddı aynı zamanda rakibi olan Apollo'ya tapmaktadır.

ORPHEUS KÜLTÜ

Orpheus'un bilgeliği ve şarkıları o öldükten sonra da yaşamaya devam etmiştir. Orpheus'un bilgeliğine dayandırılan bir kehanet nedeniyle Antissa'da bir tapınak inşa edilmiştir ve böylece Lesbos'da başlayan bir ibadet biçiminin nesnesi haline gelmiştir. Bu tarikatın müritleri serbestçe Yeraltı'na girip çıkarak ölümü aklatabileceklerine inanmaktadırlar. Orpheus'un ruhunun Lesbos'da yaşayan pek çok şaire, özellikle de MÖ 7. yy'da yaşamış Alcaeus ve Sappho'ya ilham verdiği söylenmektedir.



► **Sappho**
Lirik şair Sapfo antik çağın en büyük kadın şairlerindendir. Başka kadınlara yazılmış aşk şiirleri diğer şairlere de esin kaynağı olmuştur ve hâlâ okunmaktadırlar.



▼ **Orpheus'un ölümü**
Orpheus'u öldüren periler Dionysos'a tapan ve bir sarhoşluk ve vahşet nöbeti içinde olan Mainadlardır *(bkz. s.35)*.

SONRADAN YAPILAN YORUMLAR

Orpheus'un hikâyesi çok kereler yeniden anlatılan, müzisyenlere, şairlere ve yazarlara ilham kaynağı olan popüler bir Klasik dönem efsanesidir. Müzikal içeriği ile opera bestecileri arasında da popüler olmasına neden olmuştur. Jacopo Peri'nin *Euridice*'si (1600), Monteverdi'nin *Orfeo*'su (1607) ve Gluck'ün *Orfeo ed Euridice*'si hep bu hikâye üzerine kuruludur. Offenbach'ın komik operası *Orphée aux Enfers* (1858) de aynı şekilde bu mitten esinlenmiş ve ardından onun sahne versiyonu ve Jean Cocteau tarafından yapılan film uyarlaması *Orphée* (1949) gelmiştir.



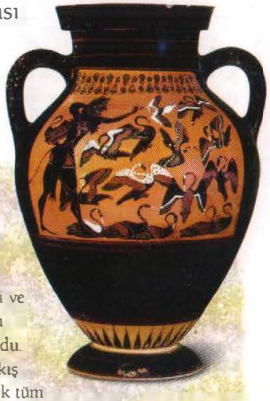
Orphée aux Enfers'in posteri

AYRICA BAKINIZ Aşk hikâyeleri 78–79, 100–03, 108–09, 116–17, 124–25, 126–27, 140–41, 176–77

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

HERAKLES'İN İŞLERİ

Büyük gücüyle bilinen kahraman Herakles, Zeus ile ölümlü bir kadın olan Alcmene'nin oğullarıdır. Zeus'un karısı Hera bu ilişkiyi kıskandığı için Herakles'e de kızgındır ve hayatı boyunca ona zulmeder. Herakles, Thebai Kralı Creon'un kızı Megara ile evlenir ancak Hera onun delirerek karısını ve çocuklarını öldürmesine neden olur. Herakles'i cezalandırmak için Miken Kralı Euristeus ona başarılması imkânsız gibi görünen on iki iş verir.



MİT

Kral Euristeus tarafından Herakles'e yüklenen işler arasında korkunç canavarları öldürmek, krala ganimetler getirmek ve her biri birbirinden zor ve her seferinde bir öncekinden daha uzun bir yolculuğa çıkmasını gerektirecek başka görevler vardı. İlk iş, Miken'den fazla uzakta olmayan Nemaea'nın aslanını öldürmekti. Herakles canavarı boğdu ve derisini yüzdü; bu deriyi pelerin gibi üzerine giydi. İkinci iş, Lerna'da yaşayan çok başlı su canavarı Hydra'yı öldürmekti. Herakles canavarın bir başını kestiğinde onun yerine iki tane daha çıktığını fark etti. Bunun üzerine yardımcısı Iolaos'a kafaları kestiği yerleri, yenileri çıkmasın diye dağlamasını söyledi. Üçüncü görev, Tanrıça Artemis'e adanmış altın boynuzlu geyiği yakalayıp geri getirmekti. Bu görev kahramanın uzun bir takibe girişmesini gerektirdi ama sonunda başarıya ulaştı. Dördüncü iş Erimantia domuzunu yakalamaktı, öfkeli yaratık Herakles için çok fazla sorun yaratmadı.

ATHENA'NIN YARDIMIYLA

Daha sonra Herakles daha fazla beceri gerektiren iki işin daha altına girdi. Bu işlerde ona bilgelik tanrıçası Athena yardım



◄ **Herakles ve boğa**
Girit'in güçlü boğası Herakles'in yedinci hedefiydi. Kahramanın canavarı alt etmesi için tüm gücünü sarf etmesi gerekti.

► **Stymphalis kuşları**
Bu vazoda, Herakles'in sopasından veya yayından daha etkili bir silah olan sapanla Stymphalis kuşlarını vurması tasvir ediliyor.

etti. Beşinci iş için Elis'e gitmesi ve Kral Augeas'ın at pisliğiyle dolu ahırlarını temizlemesi isteniyordu. Herakles kurnazca iki nehrin akış yönünü ahırlara doğru çevirerek tüm pisliğin akıp gitmesini sağladı. Herakles'in altıncı görevi için Miken'in kuzeybatısındaki Stymphalis Gölüne gitmesi gerekti. Orada kuşlar arasında ortaya çıkan bir salgını bitirmesi isteniyordu. Kuşları Athena'nın verdiği kastanyetlerle korkutarak uçmalarını sağladı ve havalandıklarında onları vurdu.

EVDEN UZAKLARDA

Bunları izleyen işler içinse Herakles'in çok daha uzağa gitmesi hatta Yunan anakarasından ayrılması gerekti. Yedinci görev, Girit Kralı Minos'a ait devasa bir boğayı yakalamaktı. Bundan sonra Trakya'ya gönderildi ve kendisinden Kral Diomedes'e ait insan yiyen kısrakları yakalaması istendi. Dokuzuncu, onuncu ve onbirinci işlerinde çok değerli eşyalar çalması gerekti. İlkönce Karadeniz'in güneyinde yaşayan Amazonlar Kraliçesi Hippolyta'nın kemerini aldı. Ardından uzak batıda yaşayan dev Geryon'un hayvan sürüsünü kaçırdı. Bundan sonra da Hesperides'in *(bkz. s.48-49)* altın elmalarını çalmayı başardı. Ama bu görevlerin ancak tümü sonuncusu ile eşdeğer olabilirdi: Onikinci işinde Yeraltı'na gidip onun muhafızı olan Kerberos adındaki köpeği getirmesi isteniyordu. Herakles, Euristeus'u şaşırtarak bu imkânsız gibi görünen işi de başardı.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

YUNAN MİTOLOJİSİNİN CANAVARLARI

Perseus *(bkz. s.54-55)* gibi başka Yunan kahramanlarına benzer şekilde Herakles de çoğu pek çok insanı korkudan dehşete düşürecek sayısız yaratıkla karşılaşmalarında denendi. Bu hayvanlar arasında olağanüstü güçlü Nemaean aslanından üç başlı köpek Kerberos gibi canavarlara kadar karabasan ve dehşet dünyasından gelmiş gibi görünen pek çok tür vardı. Onların üstesinden gelmekle Herakles insanüstü gücünü ve üstünü cesaretini kanıtladı. Aynı zamanda bu mücadelelerden birtakım ganimetler de kazandı. Örneğin aslanın derisinden kendisine pelerin yaptı ve Hydra'nın safrakesesini oklarının uçlarını zehirlemek için kullandı.



◄ **Nemaea Aslanı**
Aslanla boğuşmak Herakles'i hayvanın pençeleri ve çenesinden gelecek tehlikelerle karşı karşıya getirir ama o sonunda üstün gelir.



▼ **Hydra**
Herakles, çok başlı Hydra ile Iolaos'un yardımıyla başa çıkar. Herakles başları keserken Iolaos da kesilen yerleri dağlar.

▼ **Erymanthia domuzu**
Herakles vahşi domuzu Euristeus'a getirdiğinde kral bu canavardan o kadar korktu ki büyük bir çömlegin içine saklandı.



▼ **Kerberos**
Yeraltı'nın korkutucu muhafız köpeğini Euristeus'a gösterdikten sonra Herakles yaratığı efendisi Hades'e geri götürür.



KAHRAMANIN SOPASI

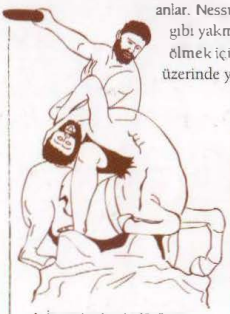
Thespiae Krallığının hükümdarı Thespios'un hayvan sürülerine dadanan bir aslanla başı derttedir. Thespios'un adamları aslanı öldürmekte başarısız olmuşlardır, Herakles göreve talip olur. Bir zeytin ağacını yontarak çok büyük bir sopa yapar. Aslanı sopasıyla döverek öldürür ve kendisine ödül olarak Thespios'un elli kızından birisiyle yatına armağanı verilir.



► **Ürkütücü silah**
Herakles'in pek çok rakibinin üstesinden gelmesini sağlayan efsanevi sopası o kadar ağırdır ki sopayı sadece o rahatlıkla kaldırabilir ve sallayabilir.

HERAKLES VE NESSUS

Herakles Nessus adındaki insan başlı atla karşılaşıklarında üçüncü karısı Deianira ile yolculuk yapmaktadır. Nessus Herakles'in karısını nehirde karşıdan karşıya geçirmeyi teklif eder. Nehri geçip güvenli bir mesafeye ulaşıklarında Nessus, Deianira'ya tecavüz eder. Ancak Herakles olup bitenleri görür ve zehirli oklarından biriyle Nessus'u öldürür. Tam ölürken Nessus, Deianira'ya kendi sırtındaki kıllardan Herakles'e bir gömlek dokursa onu giyenin bir daha başka bir kadına gitmeyeceğini söyler. Bir süre sonra Deianira kocasının kendisine olan sadakatinden şüpheye düşer ve dokuduğu gömleği giymesi için kocasına verir. Ancak Herakles gömleği giyer giymez bunun şeytanca bir tuzak olduğunu anlar. Nessus'un kılları Herakles'in derisini alev çeğmiş gibi yakmış ve yaralar açmıştır. Can çekişen ve ölmek için yalvaran kahraman cenazesinin odunlar üzerinde yakılması ister.



▲ **İnsan başlı atla dövüşen Herakles**
İnsan başlı at Nessus bir zamanlar Herakles'le giriştiği bir kavgada yenilmiş ve intikam almak istemiştir.



► **Odunlar üzerindeki cenazesi**
Herakles yakılırken çıkan dumanlar cennete ulaştığında Zeus onun can çekiştiğini görür. Onu Olympos'a alır ve tanrı yapar.

HERAKLES'İN KARAKTERİ

Herakles, inanılmaz gücü ve sıradışı cesaretiyle her şeyden önce bir kahramandır. Ancak eski Yunan yazarları hikâyenin hangi kısmını yazdıklarına bağlı olarak karakterini farklı şekillerde işlemişlerdir. Örneğin, *Herakles'in Çocukları*'nda Euripides onu kendi çocuklarını öldüren trajik bir figür olarak tasvir etmiş ama *Alcestis* adlı başka bir oyunda komik bir ayyaş tiplemesi çizmiştir. Diğer yazarlar Herakles'in kahramanca maceralarını işlerken Sophokles, kahramanın karısı Deianira ile olan ilişkisini yazmıştır.



Oyun yazarları Aeschylus, Sophokles ve Euripides

AYRICABAKINIZ Macera ve meydan okumalar 44–45, 50–51, 52–53, 54–55, 64–67, 72–73, 100–03, 126–29, 294–97

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

HESPERİDES'İN BAHÇELERİ

Efendisi Kral Euristeus'un Herakles'ten yapmasını istediği on iki görevden (*bkz. s.46-47*) on birincisi Hesperides -Hesperis ve Atlas'ın kızı (*bkz. s.19*)- bahçelerine girip oradaki bir ağaçta yetişen altın elmaları çalmaktır. Elmalar tanrıça Hera'ya aittir ve büyükannesi Gaia tarafından düğün hediyesi olarak verilmiştir. Görevini başarıyla tamamlamak için Herakles'in önce bahçelerin dünyanın en batı ucunda olduğu söylenen yerini bulması, ardından da ağacı sürekli gözleyen büyük yılanı öldürmesi gerekmektedir. Efsanenin bazı versiyonlarına göre hilekâr tanrı bu işi kendi adına yapması için Atlas'ı ikna etmiştir. İngiliz ressam Frederic Leighton (1830-96) yaptığı bu tasvirle bir huzur ve sükûn sahnesi yaratarak bahçelerin ve orada yaşayanların güzelliğini birlikte kurgulamıştır.



1. Batıdaki bahçe

Yüksek duvarlarla çevrili bahçe bir güzellik abidesidir. Nerede bulunduğuna dair rivayetler çeşitlidir – bazılarına göre kuzeydedir, ama Hesperides "akşamın kızları" manasına geldiği için kimileri bahçenin, güneşin battığı yerde, batıda olması gerektiğini öne sürerler- Herakles'in oraya erişmek için uzun bir yolculuk yapması ve yol boyunca pek çok macera yaşaması gerekmiştir. Bunların arasında Prometheus'un her gün ciğerini yiyerek ona işkence yapan kartalı öldürmek (*bkz. s.26-27*) ve insanları kurban eden zalim Mısır hükümdarı Bousiris'i katletmek de vardır.

2. Müzik ve şarkı

Hesperideslerin hayatı çok rahattır. Zamanlarının çoğunu müzik yaparak geçirmektedirler, Leighton'un resminde görüldüğü gibi içlerinden birisi de şarkısına eşlik edecek şekilde lir çalmaktadır. Enstrümanının yedi teli vardır ve eski Yunan müzisyenlerinin tasvirlerinde sık sık görülen lirlerden biridir.

3. Dikkat sembolleri

Resmin ön planında, biri bir kayanın altından fışkıran dereden su içmek için eğilmiş olan iki turna kuşu görülmektedir. Hesperidesler şarkı söylemek için genellikle bahçelerindeki bir derenin kenarında bir araya gelirler. Bu derelerden sadece su değil onu içenlerin ölümsüzlük kazandığı nektar benzeri tanrı gıdalarından da akmaktadır. Hristiyan sanatında turnalar tetikte olmanın simgesidirler, bu yüzden de Leighton'un resminde bulunmaları bakanlara mahmur ve uykulu Hesperideslerin aslında uyanık olduklarını ve elmaları dikkatle koruduklarını hatırlatmak içindir.

4. Akşamın kızları

Bazıları dört tane olduklarını söyleseler de Leighton'un resimleri üç Hesperides'i gösterir. En çok bilinen bu üçlünün isimleri Aegle (parlaklık), Erythia (kırmızı) ve Hesperarethusa (günbatışı ışıltısı)dır. Son ismin iki peri olan Hesperia ve Arethusa'nın isimlerinin birleşmesinden oluştuğu da söylenir. Hesperidesler elmaları kaybettiklerinde boş vakitle geçen hayatları bir anda üzüntü ve umutsuzlukla dolar ve bu birer söğüt, karaağaç ve kavak ağacına dönüştürülmelerine kadar sürer.

5. Bahçedeki yılan

Elmaları korumaları için Hesperideslere yardım eden yılanın adı Ladon'dur. Her ne kadar bu resimde ağacın ve Hesperideslerden birinin etrafına dolanmış çok büyük bir yılan gibi gösterilmişse de mitin bazı versiyonlarına göre bu aslında her biri farklı bir lisan konuşan yüz başlı bir ejderhadır. Hiç uyumadan ağacı ve onun meyvelerini korur. Ladon'un soyağacı belirsizdir. Bazılarına göre Typhon ve Echidna adlı canavarlardan doğmuştur kimileri ise Gaia'nın çocuğu ve dolayısıyla da elmaların sahibi Hera'nın akrabası olduğunu söylerler. Herakles'in Ladon'u öldürmesinden sonra Hera üzüntüsünden yılanın bedenini ejder Takımyıldızına dönüştürmüştür.

6. Altın elmalar

Zeus'un karısı Hera Olympos Dağı'nın tanrıçaları arasında en kudretli olandır. Euristheus, bu kadar güçlü bir tanrıçaya ait olan bu kadar kıymetli elmaları çalmanın Herakles'in boyunu aşacağını düşünmüştür. Kahraman verilen görevde başarılı olunca Euristheus, Hera'nın ünlü öfkesinden korkarak elmaları geri vermeye karar vermiştir. Bunun için de Athena'nın yardımını istemiş ve onun aracılığıyla elmalar bahçeye geri konmuştur.

Frederic Leighton,
Hesperides Bahçeleri, 1892

AYRICA BAKINIZ Bahçeler 216–17, 220–21 • Yılanlar 28–29, 92–93, 98–99, 100–03, 160–61, 238–39, 298–99, 328–29, 330–31

Ücretsiz PDF Kitap Arşivi - https://rantey.org

THESEUS İLE MINOTAUR

Minotaur, et yiyen, yarı insan yarı boğa canavar bir yaratıktır. Girit Kralı Minos onu sarayının yakınlarında bir labirentte hapis tutmaktadır. Minos'la Atina Kralı Aegeus arasındaki anlaşmaya göre Minotaur tarafından yutulması için her yıl Atina'dan on dört gencin gönderilmesi gerekmektedir. Yunanlı kahraman Theseus canavarı öldürmeyi başarır ve bu katliama son verir.



► Theseus Minotaur'u öldürüyor
Minotaur kavgada neredeyse Theseus'u yenecekken Theseus cesaretle dövüşmeye devam eder ve canavarı kılıcıyla öldürmeyi başarır.

MİT

Deniz tanrısı Poseidon bir zamanlar Kral Minos'a Girit boğası adıyla bilinen beyaz bir boğa verir. Ancak Kral canavarı kurban etmek yerine sağ bırakmaya karar verince Poseidon sinirlenir. Aşk tanrıçası Aphrodite'den ceza olarak, Minos'un karısı Pasiphae'yi boğaya aşık etmesini ister. Bu birleşmeden insan etine doymak bilmez bir iştahı olan Minotaur doğar.

Kral Minos Atinalıların ellerinde ölen oğlunun intikamını almak istemektedir. Atina Kralı Aegeus'a savaş açar ve kazanır. Tazminat olarak da her yıl Minotaur'u beslemek için Atina'dan on dört genç gönderilmesini ister. Bu talihsiz gençlerden biri olan Aegeus'un oğlu Theseus Girit'e gidip canavarı öldürmeye karar verir. Theseus ve diğer kurbanları taşıyan gemi siyah yelkenlerini çekmiş olarak Atina'dan ayrılırken Theseus babasına eğer Minotaur'u öldürmeyi başarırsa geri dönerken gemisine beyaz yelken çekeceğine söz verir.

THESEUS GİRİT'TE

Atinalılar Girit'e ulaştıklarında Minos'un kızı Ariadne, Theseus'u görüp aşık olur. Theseus'un canavarı öldürdükten sonra dışarı çıkabilmek için karmaşık labirentin içinde yolunu bulması gerektiğini bilmektedir. Ona yün ipliklere sarılmış bir iğ verir. Theseus labirentin içinde ilerlerken makarayı açarak arkasında iplikle bir iz bırakacak ve dönüş yolunda onun yardımıyla yolunu bulabilecektir. Labirentin yarıyolunda Theseus canavarla karşılaşır ve babasının altın kılıcının bir darbesiyle onu öldürür. Ariadne'nin ipini izleyerek Minotaur'un cesediyle birlikte labirentten dışarı çıkar. Atinalı arkadaşları Theseus'un zaferle döndüğünü görünce hemen bir araya gelirler ve eve dönmek için gemilerine koşarlar. Theseus, Ariadne'yi de yanına alır. O heyecanla başarısını simgeleyecek olan beyaz yelkenleri çekmeyi unutur.



▲Labirentten çıkış
Antik Yunan dönemine ait bu kabın ortasında Theseus'un ölü kurbanını taşıyarak ve Ariadne'nin ipini kullanarak yolunu bulup labirentten çıkışını göstermektedir.

TRAJİK SONLAR

Eve dönüş yolunda su almak için Naksos Adası'nda dururlar. Gemiye dönerlerken Theseus, Ariadne'yi adada bırakır ve demir alır. Bazıları onun bunu kendisinin zaten bir karısı olduğu için yaptığını söylerlerken kimileri ise Dionysos'un adada gördüğü Ariadne'ye aşık olduğunu ve Theseus'a büyü yaparak onun Ariadne'yi adada unutmasını sağladığını öne sürerler. Dionysos, Ariadne'yle evlenir ve ona yedi yıldızdan oluşan bir taç armağan eder.

Gemi Atina'ya yaklaşırken Aegeus da bir kayalığın tepesinde heyecanla beklemektedir. Uzaktan siyah yelkenleri görünce Theseus'un öldüğünü zanneder. Üzüntüsünden kendini denize atar.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



▲ **Antik labirent**
Pek çok eltematif yolu bulunan Avrupa bahçelerindeki bulmaca labirentlerin aksine antik labirentlerin çoğunun merkeze giden tek yoluvardır.

LABİRENT

Kral Minos, Minotaur'u hapsetmek için bir labirent yapılmasını emreder. Labirentin tasarımını icatlarıyla tanınan zanaatkârların üstadı Daedalus'a yaptırır. Daedalus'un Girit gemilerinin savaşta yenilmez olmalarını sağlamak üzere keskin sualtı mahmuzlarını icat ettiği söylenir. Yaptığı labirent karmaşıklığı ve içinden çıkılmasının zorluğu yüzünden antik dünyada bir sembol haline gelmiştir. Labirentin sırrı iki fikri birleştirmesinde yatıyor gibi görünmektedir. Yüzlerce odası bulunan ve içinden çıkılmaz gibi görünen Girit, Knossos'taki gerçek sarayla antik paralar ve süslemelerde tasvir edilen eski labirentler.

ÖNEMLİ KARAKTERLER

Theseus ve Minotaur efsanesinde pek çok karakter vardır. Bunların çoğu iyi olmalarına rağmen sonları trajiktir. Ariadne'nin terk edilmesi ve Aegeus'un intiharı, kahraman Theseus'un kaniyetini anlatan daha büyük bir dramın küçük parçalarıdır. Karakterlerin hayatları kişisel seçimleri veya bireysel özellikleriyle değil kaderle yönetilmektedir.

THESEUS CANAVARI LABİRENTİN ORTASINDA ALTIN KILICININ BİR DARBESİYLE ÖLDÜRDÜ.



▶ **Ariedne**
Ariadne, Daedalus'a Theseus'un labirentten sağ salim dönmesi için yalvarır. O da Ariadne'ye iplikten yapılmış sihirli bir top verir. Theseus, Minotaur'u öldürdükten sonra bunun yardımıyla labirentten çıkabilecektir.



◀ **Aegeus**
Aegeus, geri dönen geminin siyah yelkenlerini görünce oğlunun öldüğünü zanneder. Üzüntü içinde kendini uçurumdan aşağı atar. İçine düşüp boğulduğu deniz o zamandan bu yana Ege denizi olarak anılır

GİRİT'İN BOĞA KÜLTÜ

Boğa, Girit'le ilgili efsanelerde önemli bir yer tutarlar. Minotaur'un babası olan yaratık Minos'a, kralın adadaki hükümdarlığını teyit etmek amacıyla Deniz Tanrısı Poseidon tarafından gönderilmiştir. Girit'te antik dönemden kalma pek çok boğa imgesi bulunmuştur. Bu yüzden boğa, gerçek adalıların inançlarında ve geleneklerinde de önemli bir yere sahiptir.



▼ **Boğa kafası**
Bronz Çağ'dan kalma bu Girit kabı, boğa kafası biçimindedir ve siyah taştan oyulmuştur.



► **Çift başlı balta**
İki başlı baltalara Girit kültüründe sıkça rastlanır. Uzmanlar bu baltaların boğa kültünün bir ritüeli olarak hayvanları kurban etmekte kullanıldıklarını düşünmektedirler.



▼ **Boğa üstünden atlama**
Knossos'ta bulunan bu fresk genç bir adamın boğanın sırtında nasıl takla attığını göstermektedir. Bu hareket muhtemelen bir spor dalına aittir ya da ritüelik bir önemi vardır.

THESEUS

Babasının ölümünün ardından Atina Kralı oldüktan sonra Theseus, arkadaşı Pirithous'la birlikte Yeraltı'na bir yolculuk planlar. Geri döndüğünde taht elinden alınmıştır ve ömrünün sonuna kadar dilenci olarak yaşar. Hayatı, aşıklarından biri olan Antiope'yi öldüren Tanrıça Artemis'in intikam emriyle son bulur.



Theseus

AYRICA BAKINIZ Boğalar 116–17, 156–57, 194–95 • Trajediler 58–59, 70–71, 104–05, 170–71

BELLEROPHON VE PEGASUS

Pek çok Yunan kahramanı gibi Bellerophon'a da imkânsız gibi görünen bir görev verilmiştir; Chimaera adı verilen canavarı öldürmek. Aldığı ilahi yardım ve muhteşem uçan at Pegasus'un yardımlarıyla Bellerophon başarılı olur ama zaferi ona kendi bulunduğu yer hakkında abartılı bir görüş kazandırır. Bu abartılı durum, Olympos Dağı'ndaki tanrıları ziyaret etmek için atının uçma yeteneğini kullanmasıyla kendini aşar. Tanrılar bu hareketi büyük bir haddini bilmezlik olarak gördüler. Bellerophon bir kahraman olmasına rağmen tanrı statüsüne sahip değildi ve bu yüzden de cezalandırıldı.

MİT

Bellerophon kendi şehri Korint'te istemeden bir adamı öldürmüş ve sürgüne gönderilmiş genç bir kahramandı. Proetus'un hükümdarı olduğu Tiryns Şehri'ne kabul edilmiş ama kralın karısı Stheneboia ona aşık olmuştu. Bellerophon onun ilişkiye girme teklifini kabul etmeyince kraliçe intikam almak için onu kendisini taciz etmeye çalışmakla suçladı. Proetus karısının yalanlarına inanınca Bellerophon kendisini yeniden sürgünde buldu. Bu kez Proteus onu Stheneboia'nın babası Iobates'in krallığı Lycia'ya göndermişti. Proetus, Iobate'den Bellerophon'u öldürmesini istemişsama Iobates bir misafirini katletmeyi istememişti. Bunun yerine Bellerophon'a, boşu boşuna gibi görünen bir görev verdi. Bellerophon'un yarı yılan, yarı keçi, yarı aslan olan canavar Chimaera'yı öldürmeye gönderdi.

CHİMAERA'YI AVLAMAK

Athena, genç kahramana sihirli kanatları olan Pegasus adında bir at verdi. Onun da yardımıyla Bellerophon canavarın üzerine çullandı ve kılıcıyla onu öldürerek Iobates'in krallığını ölümcül bir tehditten kurtardı. Athena, Bellerophon'un atı alıkoymasına izin verdi ve o da atına binerek pek çok maceraya atıldı. Chimaera'nın babasını yendi, Iobates'in krallığını tehdit eden devleri öldürdü, Amazon denilen erkek gibi dövüşmeleriyle ünlü kadın savaşçıları püskürttü.

Iobates, Bellerophon'dan çok etkilendi ve ikisi arkadaş oldular. Kral evlendirmek için ona kızını bile teklif etti. Çok geçmeden kındar Stheneboia öldü. Bazı mitlere göre Bellerophon'un evlenmesi üzerine umutsuzluktan intihar etti, kimilerine göre ise Bellerophon kadının onu tacizle suçladığını keşfeder etmez öfkeyle onu öldürdü. Onun ölümünden sonra aile huzur içinde yaşamaya başladı.

BELLEROPHON'UN ÖLÜMÜ

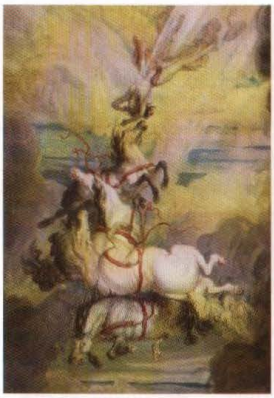
Pegasus'un sırtından kazandığı zaferler, Bellerophon'u iyice hırslandırdı. Atının onu bir tanrı kadar güçlü kıldığına karar verdi ve Olympos Dağı'na uçarak gitmeyi planladı. Olympos Dağı'na davet edilmeden hiçbir ölümlü gelemeyeceği için Zeus onun bu cüretine çok kızdı. Tanrıların kralı yolun yarısında atı sokması için bir sinek gönderdi. Pegasus arka ayakları üzerinde şahlanınca Bellerophon dünyaya yuvarlanarak ölümle buluştu.



◄ **Bellerophon ve Pegasus**
Bazılarına göre Athena, Pegasus'u Bellerophon'a getirdiğinde at zaten eğitilmiş ve binilmeye hazırdı, bazılarına göreyse vahşi kanatlı atı ilk önce Bellerophon bulup evcilleştirdi.

HADDİNİ BİLMEZLER

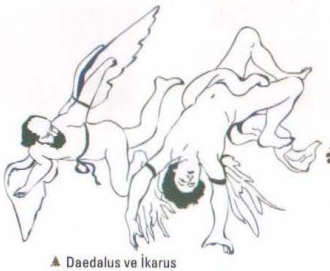
Klasik mitolojide net bir hiyerarşi vardır, tanrılar en üsttedir, onların altında ölümlüler ve en aşağıda da hayvanlar bulunur. Kahramanların bu çerçeve içindeki yerleri ise belirsizdir. Onlar ölümlüdürler ama cheveynlerinden biri genellikle ilahi bir kişidir. Bu bazen onların hadlerini aşmalarına neden olur. Varolan pozisyonlarından daha yüksek bir konuma yükselmek isteyen varlıklar haline gelirler. Hırsları onları çok yüksekslere getirebilir ama en sonunda düşmelerine de neden olur. Bellerophon, Ikarus ve Phaeton da yükseklere uçan ve bunun bedelini ödeyen kahramanlardır.



Phaeton
Phaeton, babası güneş tanrısı Helios'un arabasına binmekte ısrar ettiği için ölmüştür. Atların kontrolünü kaybeder ve dünyaya düşer.



Bellerophon
Pegasus'un üzerindeyken görünmez olduğu halde Bellerophon kibri yüzünden Zeus'un ülkesine maruz kalmış ve çok yüksekslerde uçmaya çalışırken dünyaya düşmüştür.



Daedalus ve İkarus
Büyük zanaatkâr Daedalus kendisinin ve oğlu İkarus'un uçabilmesi için kanatlar yapar. Ancak İkarus güneşe çok yakın uçar ve balmumundan yapılmış kanatları erir.

CHIMAERA

İki canavarın, yarı insan yarı ejderha Typhon'la yılan-kadın Echidna'nın çocukları olan Chimaera, Klasik mitolojinin en acayip melezlerindendir. Korkunçluğu hem tuhaf karmaşık şeklinden hem de ağzından ateş çıkarmasından ileri gelmektedir. Iobates'in krallığını basmında kral adamlarını arkasından gönderir ama hepsi yaratığın kavurucu nefesiyle yanarlar.



Chimaera
Chimaera, boynu ve başı keçi gibi, sırtının yarısı ve kuyruğu yılan biçiminde korkunç bir yaratıktır.

PEGASUS

Pegasus'un ismi Yunancadaki "su kaynağı" kelimesi ile ilişkilidir ve onun doğumuyla ilgili mitlerden biri Pegasus'un uzak batıda, Okyanus'un su kaynaklarında doğduğunu söyler. Bellerophon'la olan maceralarından sonra Olympos Dağı'na uçmuş, orada başka bir su kaynağının, Hippocrene'nin, Müzlerin (*bkz.* s.25) katıldığı bir şarkı yarışması sırasında Helikon Dağı'ndan akmasına sebep olmuştur.



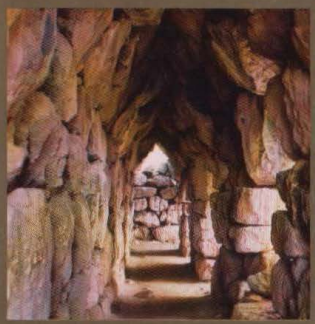
Pegasus



Müzler
Müzler şarkı söylediğinde Helikon Dağı zevkinden şişer. Pegasus dağın tekrar eski haline dönmesi için ona tekme atar; onun toprağa vurduğu yerden Hipokren adı verilen nehir doğar.

TIRYNS

Proteus'un krallığı Tiryns, Yunanistan anakarasında gerçek bir yerdir. MÖ 2. yüzyıla kadar uzanan hasar görmüş bir kale şehirdir. Bu nedenle 1000 yıl sonra Yunan mitolojisi gelişmiş biçimine eriştiğinde zaten vardır. Tiryns'in antik binaları o kadar büyük taşlarla inşa edilmiştir ki eski zamanlarda insanlar bu binaların Kykloplar veya devler tarafından yapıldığına inanmışlardır.



Tiryns'te bir Kyklop tüneli

AYRICA BAKINIZ Canavarlar 46–47, 54–55, 64–67, 72–73, 98–99, 106–07, 156–57, 228–29, 274–75

PERSEUS'UN KAHRAMANLIKLARI

Yunan kahramanlarının en büyüklerinden biri olan Perseus, Zeus'la Argos Kralı Akrisius'un kızları Danae'nin oğludur. Bir zamanlar Akrisius'un, kızının oğlu tarafından öldürüleceğine dair bir kehanet yapılır. Kral kehanetin doğru çıkmasını engellemek için kızını ve torunu Perseus'u tahta bir sandığa koyup denize atar. Sandık, Seriphos Adası'na ulaşır, Perseus'la annesi Kral Polydectes tarafından kurtarılırlar. Perseus'u da kral büyütür. Uzun yıllar geçtikten sonra Perseus'u en tehlikeli yolculuğuna, Gorgon Medusa'nın başını getirmeye gönderecek olan da yine Kral Polydectes olacaktır.

MEDUSA'NIN KATLİ

Perseus, üç canavar Gorgonlardan birinin kafasını keseceğini söyleyerek Poydektes'e ihtiyatsızca övünür. Polydektes onun bu şişinmesine dayanak göstermesini isteyince de bir bakışıyla erkekleri taşa çeviren Gorgonlardan birini, Medusa'yı öldürmeye karar verir. Bu görevi başarıyla tamamlayabilmesi için ilahi yardıma ihtiyacı vardır. Olympos Dağı'nın tanrıları başarılı olması için Perseus'a çeşitli nesneler gönderirler. Medusa'nın yaşadığı yere uçmak için Hermes'in kanatlı sandaletlerini giyer, Medusa'nın yaşadığı yere ulaşmak için Hades'in görünmezlik sağlayan miğferini takar. Athena'nın ayna gibi parlatılmış kalkanıyla, onun doğrudan bakışlarına hedef olmadan Gorgon'a yaklaşır. Ve Hephaistos'un elmas kılıcıyla Medusa'nın kafasını keser. Artık övünmesi için gerçek bir neden vardır.

▼ **Medusa'nın başı**
Diğer Gorgonlar gibi Medusa da başında saç yerine yılanlar taşıyan bir kadındır. Ancak Gorgonlar arasındaki tek ölümlü odur.



► **Üç Graia**
Hades'in miğferini giyen Perseus, Gorgonların mağarasını koruyan ve topları bir gözleri ve bir dişleri olan üç kızkardeşin, Üç Graia'nın yanından görünmeden geçer.



► **Medusa eceliyle karşılaşıyor**
Medusa'nın öldürücü bakışı sadece kurbanlarına doğrudan baktığında işe yaramaktadır. Bu yüzden Athena, Perseus'un kılıcıyla nişan alırken kalkanını ayna gibi kullanmasına izin verir.



ANDROMEDA'NIN KURTARILMASI

Rivayete göre kanatlı at Pegasus (*bkz. s.52-53*) Perseus'un kafasını kesmesinden sonra Medusa'dan akan kandan oluşmuş ve Perseus da eve bu sihirli atla dönmüştür. Dönüş yolunda uçarken Fenike kıyılarında kayalara zincirle bağlanmış bir kadın görür. Bu, Etiyopya Kralı Cepheus'un kızı Andromeda'dır. Karısı Cassiopeia, Andromeda'nın deniz perilerinden bile daha güzel olduğunu söyleyerek övünmüştür. Bu hakarete çok kızan tanrı Poseidon Etiyopya'yı dehşete boğmak için bir deniz canavarı göndermiştir. Söz konusu canavar sadece Cassiopeia'nın kızının kurban edilmesiyle tatmin olacaktır. Perseus üzerine çullanır ve canavarı öldürerek Andromeda'yı kurtarır. Ona evlenme teklif eder ama ailesi buna karşı çıkar. Bunun üzerine Perseus onlara Medusa'nın kafasını gösterir, hepsini taşa çevirir ve Andromeda'yı da alarak oradan ayrılır.



▲ **Perseus ve Andromeda**
Andromeda'nın Perseus tarafından kurtarılmasını gösteren bu tabloda Perseus hâlâ Hermes'in kanatlı sandaletleriyle uçarken görülmektedir. Kahraman efsanenin bazı versiyonlarında da kanatlı at Pegasus'un üzerinde gökyüzünde uçarken anlatılır.



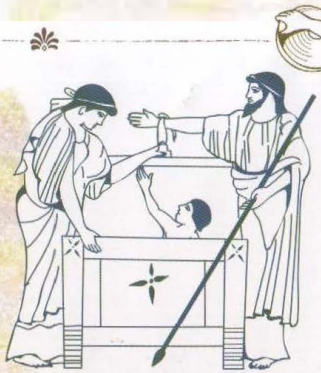
▲ **Taş kesiliyor**
Purseus, isteklerine boyun eğmesi için Danae'yi zorlayacağı sırada Polydektes'i Medusa'nın kafası ile karşılar. Gorgon'un tek bakışı, Polydektes ve adamlarının oldukları yerde taş kesilmesi için yetmiş de artmıştır bile.

POLYDECTES'İN TAŞ KESİLMESİ

Gorgon ve deniz canavarı ile olan maceralarından sonra Perseus sonunda Seriphos Adası'ndaki evine döner. Kral Polydectes, annesi Danae'ye aşık olmuştur ve onu evlenmeye ikna etmek için uğraşmaktadır. Perseus'u adadan göndermesinin en önemli nedeni de budur. Danae, Athena tapınağına saklanır ve Polydectes de binayı kuşatır. Geri döndüğünde gördüğü manzaraya çok öfkelenen Perseus Medusa'nın kafasını kral ve askerlerine göstererek hepsini taşa çevirir. Ardından tanrıların kendisine ödünç verdikleri hediyeleri geri gönderir, Medusa'nın kafasını Athena'ya verir. Athena da kafayı kalkanının önüne iliştirir.

AKRİSİUS'UN ÖLÜMÜ

Perseus, anavatanı Argos'a dönecektir ama Danae'nin oğlunun kendi büyükbabasını öldüreceğine dair kehaneti o da duymuştur ve uzak durmaya karar verir. Onun yerine Selanik'teki Pelasgiotis'e (bazı kaynaklara göre de Larissa'ya) gider. Oranın kralı Teutamides yeni ölen babası için yarışmalar düzenlemiştir. Perseus da bu yarışmalara özellikle de favori alanı olan disk atma yarışmasına katılmaya isteklidir. Ancak atışını yaptığında diski dosdoğru seyirciler arasındaki bir adama gider, ona çarpar ve ölmesine neden olur. Bu adam da ne yazık ki Perseus'un büyükbabası Akrisius'tan başkası değildir.



▲ **Danae ve Perseus terk ediliyor**
Akrisius'un ölümü bir kehanette önceden söylenmiştir. Bunun üzerine kral kızını ve torununu bir sandığa koyarak denize atmıştır



▲ **Disk atıcısı**
Perseus Antik Yunan Olimpik Oyunları'nda çok popüler bir spor olan disk atmayı çok sever.

AYRICA BAKINIZ Macera ve meydan okumalar 44–45, 46–49, 50–51, 52–53, 64–67, 72–73, 100–03, 126–29, 294–97

TERK EDİLMİŞ ÇOCUKLAR

Mitolojik kahramanların hayatları genellikle güçlükler içinde başlar. Bir kısmı evlilik dışı olmalarının yarattığı utanç gibi nedenler yüzünden veya trajik Yunan kahramanı Oedipus'un *(bkz. s.58-59)* durumunda olduğu gibi kehanetlerin doğrulanmasını engellemek için beyhude bir çabayla henüz çok küçükken aileleri tarafından terk edilirler.

TANRILARIN ÇOCUKLARI

Bir tanrının bir ölümlü kadından çocuğu olduğunda bu genellikle ya gayrımeşru çocuk doğurmanın utancı yüzünden ya da ailesinin çocuğu istememesinden dolayı anne için bir sorun olur. Dünyanın her yerinde mitler babaları tanrı olan çocukların terk edilmelerinin, oradan geçen iyi insanlarca bulunmalarının ve kendi çocuklarıymış gibi büyütüldüklerinin hikâyeleriyle doludur.



Karna
Hintli kahraman Karna *(bkz. s.206)* tanrı Surya ile evli olmayan Kunti'nin oğullarıdır. Yaptığından utanan Kunti onu daha sonra arabacı Adhira'nın bulacağı Ganj Nehri'ne bırakır.



Amphion ve Zethus
Zeus ve Antiope'nin terk edilmiş ikizleri büyüyünce Thebai kentinin kurucuları olmuşlardır. Antiope'nin müziği şehrin taşlarını bile büyülemiştir.



Zeus'un oğlu Perseus
Büyükbabası, kahraman Perseus ve annesini bir sandık içinde denize bırakır *(bkz. s.54-55)* ancak ikisini de çobanlar kurtarır.





Persli Zal
Büyük kahraman Rüstem'in *(bkz. s.170-71)* babası, saçları beyaz olduğu için terk edilen Zal, Simurg adındaki mitolojik kuş tarafından büyütülmüştür.

Yunanlı avcı Atalanta
Atalanta doğduğu zaman babası onu erkek olmadığı için bir tepenin yamacına bırakır. Bunun üzerine tanrıça Artemis onu emzirmesi için bir ayı gönderir.

HAYVANLAR TARAFINDAN BÜYÜTÜLENLER

Bazı mitolojik çocuklar da hayvanlar tarafından büyütülmüşlerdir. Onların efsaneleri her şeye rağmen hayatta kalmanın, kurtlar gibi normalde yırtıcı ve korkutucu olan hayvanların terk edilmiş insanlara kucaklarını açmalarının hikâyesidir. Romulus ve Remus gibi kahramanlar karşılaştıkları hayvanlardan güç kazanıyor gibidirler. Çocukları büyütenler mitolojik canavarlarsa -anka kuşu Simurg gibi- bazen doğaüstü unsurlar da işe karışır.



Romulus ve Remus
Roma'nın ünlü ataları *(bkz. s.79)* tanrı Mars tarafından tecavüz edilen bir kadının ikiz çocuklarıdır. Kadın onları terk ettikten sonra çocukları bir kurt büyütmüştür.

AVRUPA HALK MASALLARI

Avrupa folkloru da terk edilmiş çocuk masallarıyla doludur. Bu hikayelerde genellikle kocasının ölmüş ilk karısından olan çocuklarını kıskanan kötü kalpli bir üvey anne de vardır. Çocuklar terk edildikten sonra genellikle kendi becerileriyle hayatta kalmayı başarırlar. Hansel ve Gretel onları yeme niyetinde olan bir cadı ile karşılaşır ama onu alt ederek kendi fırınına kapatırlar.



▲ **Hansel ve Gretel**
Bu geleneksel Alman masalında bir üvey anne fakir bir oduncu olan kocasını kandırarak iki çocuğunu ormana bıraktırır. Çocuklar orada kumaz bir cadıyla karşılaşırlar ama kurtulmayı başarırlar.



▼ **Le Petit Poucet**
Fransa'ya ait bu hikayede terk edilmiş yedi çocuktan en genci uyuyan bir devin yedi fersahlık çizmelerini çalarak kumarca diğerlerinin de hayatta kalmasını sağlar.



▲ **Buz Baba**
Bu Rus masalında ise bir üvey anne kızını terk etmesi için kocasını kandırır ama Buz Baba kızı kurtarır. Kadının kızı Buz Baba'yı görmeye gittiğinde donarak ölür.

KÖTÜ KADER KEHANETLERİ

Mitolojideki çocuklar genellikle kaçınılmaz bir kehaneti izlerken ya çocuğu kurtarmak ya da önceden söylenenlerin gerçekleşmesini engellemek için terk edilirler. Tipik olarak terk edilmiş çocuk sonradan farklı bir kimlikle kendi ailesinden daha alçakgönüllü koşullarda büyütülür. Ta ki tamamen büyüyüp kehanetin gerçekleşeceği o kaçınılmaz gün gelene kadar.

▼ **Troya'lı Paris**
Paris'in annesi rüyasında şehri Troya'yı ateşe verecek bir meşale doğurduğunu görür. Babası Paris'in öldürülmesini emreder ama annesi bunun yerine oğlunu terk eder. Paris büyüdüğünde Troya'nın düşüşünde çok önemli bir rol oynayacaktır *(bkz. s.60-61)*



► **Efendi Krishna**
Krishna *(bkz. s.196-97)* doğmadan evvel kötü kalpli amcası Kamsa'yı öldüreceği kehanetinde bulunulur. Bu yüzden Kamsa, Krishna'nın öldürülmesini emreder ama Krishna'nın babası küçük bebeği kurtarır.





▲ **Büyük Cyrus**
Efsaneler kaderi önceden söylendikten sonra öldürülmesi emredilen Pers hükümdarı Cyrus'un bir çoban tarafından kurtarıldığını söyler.

OEDİPUS

Delfi'de bir kâhin Thebai Kenti'nin kral ve kraliçesi Laius ve Jocasta'ya oğullarının babasını öldürüp annesiyle evleneceğine dair bir kehanette bulunulur. Kehanetin gerçekleşmesinden korktukları için oğulları Oedipus doğar doğmaz onu bir dağa bırakır ve terk ederler.

Klasik mitolojinin en trajik hikâyelerinden biri böyle başlar. Hikâyenin sonunda kader kurbanları ve kehaneti engellemenin imkânsızlığı içinde tüm aile yok olur. Oedipus iyi yaşamaya çalışan ama kader tarafından engellenen bir trajik kahraman modeli haline gelir.



▲ **Bebek Oedipus**
Çobanlar Oedipus'u bulduklarında onu çocukları olmayan ve bunun özlemini çeken kral ve kraliçelerine götürürler.

MİT

Laius ve Jocasta tarafından dağda terk edildikten sonra Oedipus bir grup çoban tarafından bulunur ve Kral Polybus ile Kraliçe Merope'nin onu kendi oğulları gibi büyütecekleri Korint kentine getirilir. Bir gün birisi ona terk edilmiş bir çocuk olduğunu söyleyince gerçeği öğrenmek amacıyla Delfi'deki kâhine gider. Ancak kâhin onu gerçek ebeveynlerini bulması için aydınlatmak yerine babasını öldüreceğini ve annesiyle evleneceğini tekrarlar. Kâhinin Polybus ve Merope'yi kastettiğini sanan Oedipus Korint'i terk ederek uzun bir yolculuğa çıkmaya karar verir. Yola çıktıktan sonra bir kavşakta arabası ile ters yöne gitmekte olan yaşlı bir adama rastlar. Adam Oedipus'a son derece kaba bir şekilde yolundan çekilmesini söyler. İkisi kavga ederler, dövüşürler ve sonunda Oedipus adamı öldürür.

BİLMECENİN ÇÖZÜLMESİ

Oedipus yolculuğuna devam eder ve sonunda Thebai'ye varır. Thebai'de Sfenks adı verilen bir canavar türemiştir ve kentteki çocukları yutmaktadır, ayrıca kral da kayıplara karışmıştır. Canavar her gün şaşırtmalı bir bilmece sormaktadır ve kimse doğru cevabı bulamayınca bir çocuğu daha kapıp yemektedir. Oedipus tek başına bilmecenin doğru cevabını tahmin etmeyi başarır ve Sfenks bir öfke nöbeti içinde boynunu kırarak ölür. Muzaffer Oedipus Thebai'deki en popüler adam haline gelir ve Kraliçe Jocasta'nın dikkatini çeker. Şehrin kurucularının soyundan gelen kadınla evlenir.



▲ **Laius'un ölümü**
Oedipus'la Laius'un Delfi'den çok da uzak olmayan bir yol kavşağındaki ölümcül karşılaşmaları. Orada kehanetin bir kısmı gerçekleşir.

GERÇEĞİN ORTAYA ÇIKIŞI

Oedipus ve Jocasta bir süre gayet mutlu yaşarlar ve Antigone ve İsmene adlı iki kızları, Eteokles ve Polynikes adlı iki oğulları olur. Ancak bu mutlu dönemden sonra, kâhin Tiresias'ın kendisine neler olup bittiğini anlatması sonucunda Oedipus hayatı hakkındaki korkunç gerçeği öğrenir. Oedipus'un öldürdüğü arabadaki adam gerçek babası Laius ve evlendiği kraliçe de öz annesi Jocasta'dır. Olup bitenler karşısında kraliçe kendini öldürür ve Oedipus gözlerini oyup kör etmek için onun elbisesinden bir iğne alır. Hayatının geri kalanını bir göçebe olarak tamamlamak üzere Thebai'yi terk eder. Sadece kızı Antigone onu rahatlatmaktadır çünkü yaptıklarından ötürü onu reddetmeyen tek kişi odur. Kör bir dilenci olarak oradan oraya giderek geçirdiği uzun yıllardan sonra Oedipus Atina'nın yamacındaki Kolonos kentine gelir. Burası kâhinin ona öleceğini söylediği yerdir. Burada Atina Kralı Theseus onu iyi karşılar. Ancak onun gelmesinin kente iyi şans getireceğine inandırıldıkları için Oedipus'un oğulları Thebai'ye dönmesini istemektedirler. Oedipus onların bu isteklerini gözardı eder ve yürüyerek Kolonos'daki kutsal koruluğa girerek son yolculuğunu yapacağı Yeraltı'na doğru gözden kaybolur.

OEDİPUS'UN AİLESİ

Soylu bir hanedan olan Oedipus'un ailesi yaşadıkları kent Thebai'nin siyasetiyle de yakından ilgilidirler. Oedipus kendini kör edip şehri terk edince oğulları Eteokles ve Polynikes hükümdarlık edecek yaşa gelinceye kadar tacı Jocasta'nın ağabeyi Creon devralır. Şehrin iyiliğini düşünmektedir ama zalimliğiyle tanınmaktadır. Kendi arzusu hilafına ağabeyi Polynikes'i destekleyen ve oğlu Haemon'la nişanlı olan Antigone'ye bile acımaz ve onu bir mağaraya hapsederek ölüme terk eder.



▲ **Jocasta**
Yanlışlıkla kendi oğluyla evlendiğini öğrenen Kraliçe Jocasta ıstırap içinde kendini asar.

SFENKS'İN BİLMECESİ

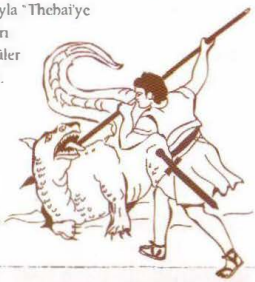
Thebai halkına Sfenks tarafından sorulan bilmece günümüzde çok bilinmektedir ama ilk duyulduğunda herkesin kafasını karıştırmıştır. Bilinen en ünlü şekliyle bilmece şöyledir: "Sabahları dört ayaklı, öğle vakti iki ayaklı ve geceleri de üç ayaklı olan şey nedir?" Oedipus bu bilmecenin cevabının bebekken emeklediği, yetişkinken yürüyebildiği ve yaşlanınca da üçüncü ayak olarak baston kullandığı için, "insan" olduğunu doğru tahmin etmiştir.



► **Sfenks**
Antik dünyada Sfenksler farklı biçimlere girerler ancak Yunan Sfenksi bir kadının başına, bir aslanın vücudu ve bacaklarına, bir kuşun kanatlarına sahiptir.

THEBAİ

Bir aile trajedisi olmasına rağmen Oedipus ile oğullarının hikâyesi Boeotia'daki kentleri Thebai'nin hikâyesiyle de yakından ilintilidir. Thebai'yi yöneten ailenin kökleri, şehrin kurucusu kahraman Cadmus'un hayatındaki sihirli bir olaya kadar uzanır. Çok sonraları Polynikes, ağabeyi Eteokles tarafından kovulunca Argos'a kaçarak oranın kralı Adrastus'tan yardım istedi. Birlikte beş isyancıyı da yanlarına alarak (bilinen adıyla "Thebai'ye karşı Yedili") bir savaş başlattılar. Orduları kılıçtan geçirildi, iki kardeş de öldürüldüler ve Cadmus'la başlayan asıl kan sona erdi.



► **Ejderhayı öldüren Cadmus**
Cadmus, Thebai ovalarında yaşayan bir ejderhayı öldürür ve onun dişlerini toprağa gömer. Canavarın dişlerinden Thebai ırkının ataları olan bir sürü adam doğar.



▲ **Antigone**
Oedipus'un kızı Antigone, babasına destek olur ve erkek kardeşi Polynikes ayaklandıktan sonra da onun arkasında durur *(bkz. sağ taraf)*



▲ **Creon**
Ailesindeki kavgalar ve trajedilere göğüs germeye çalışan Creon şiddete başvurur ve zalim bir hükümdar modeli haline gelir.

OEDİPUS KOLONOS'DA

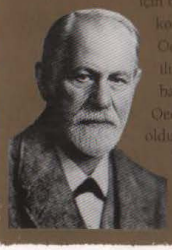
Kâhin Oedipus'a, Erinyes'lere *(bkz. s.32)* adanmış bir yerde öleceğini söylemişti. Kolonos tam da böyle bir yerdi; aynı zamanda çok da özeldi, Yeraltı'na inen girişlerden biri de orasıydı. Oedipus, Kolonos'a geldikten sonra öyle bir fırtına çıkar ki bunun Zeus tarafından hayatının sona ermekte olduğuna dair gönderilen bir işaret olduğunu düşünür. Oedipus'un Thebaililerin isteklerini gözardı ederek öteki dünyaya geçtiği yer burasıdır. Yunanlı oyun yazarı Sophokles (MÖ 496-406) bu bölgede doğmuş ve *Oedipus Kolonos'da* adlı oyununda bu olayları anlatmıştır.



◄ **Kördilenci Oedipus**
Kör olduktan sonra Oedipus'a yolculuklarında kızı Antigone yardım eder. Ailesinden kendisine destek olan bir tek o kalmıştır.

FREUD VE OEDİPUS

Psikanalizin öncüsü Sigmund Freud (1856-1939) genellikle erkek çocukların karşı cinsteki ebeveynine karşı cinsel tutkusu olmasını anlatmak için bulduğu "Oedipus kompleksi" terimi yüzünden Oedipus efsanesi ile ilintilendirilir. Terim bazı bakımlardan yanıltıcıdır, zira Oedipus, Jocasta'nın öz annesi olduğunu bilmemektedir. Terim psikolojide de edebi çalışmalarda da yaygın biçimde kullanılmıştır.



Sigmund Freud

AYRICA BAKINIZ Trajediler 50–51, 70–71, 104–05, 170–71

TROYA SAVAŞI

Homeros'un büyük destanı *İlyada*, Yunanlılar ile Troyalılar arasında on yıl süren bir savaşı anlatır. Savaşın nedeni, Troya prenslerinden biri olan Paris'in Yunan Kralı Menelaus'un karısı Helen'le kaçması ve Yunanlıların onu geri almak için bir sefer düzenlemeleridir.

Tanrılar ve tanrıçalar Olympos Dağı'ndan aşağı, savaş alanına bakarlar ve iki taraftan da kahramanlar ölürken taraf tutarak olayların gidişatını etkilerler. Sonunda Yunanlılar zafer kazanır ve Helen'i geri alıp eve götürürler.

MİT

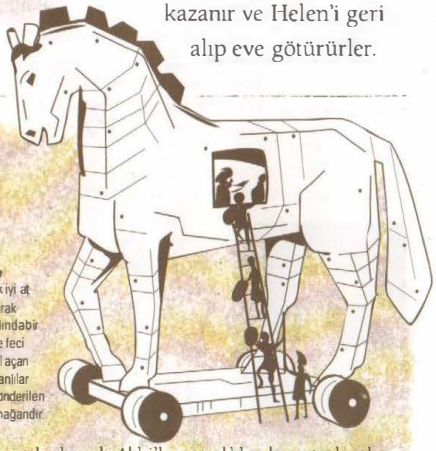
İki tarafın da güçleri eşittir. İkisinin de Troya prensi Hektor ve Yunan generali Agamemnon gibi güçlü liderleri vardır. Her iki tarafın da Troyalılar için Paris ve Yunanlılar için de Akhilleus veya Odysseus gibi ünlü askerleri ve dövüşçüleri vardır. Yine iki taraftı pek çok tanrı ve tanrıça desteklemektedir; Aphrodite ve Poseidon Troya'nın tarafını tutarken Apollo, Athena ve Hera da Yunanlıları tutmaktadır. Bu yüzden de beraberlik küçük muharebelerle yıllarca devam etmekte ama kesin bir sonuç alınamamaktadır.

AKHILLEUS VE PATROKLUS

Savaş iki Yunanlı liderin kavgasıyla dorukk noktasına ulaşır. Cariyelerinden birini bırakmaya zorlanan Agamemnon, Akhilleus'un çok sayıda kadınından birini kendisine metres olarak alır. Nefret içindeki Akhilleus askerlerini savaştan çeker ve Troyalılar üstünlük kazanmaya başlarlar. İnisyatifi yeniden ele alabilmek için Akhilleus'un arkadaşı Patroklus, Akhilleus'un kılığına girmek ve emrindeki birlikleri yönetmek için komutanından izin ister. Yunanlıların en iyi birliklerinin, başlarında Akhilleus sandıkları komutanlarıyla birlikte tekrar savaş alanına döndüklerini gören Troyalı askerlerin moralleri bozulur. Bu da Yunanlılara daha çok başarı kazandırır ancak tam savaşı kazanıyor gibi oldukları sırada Hektor, Patroklus'u öldürür.



▲ **Savaşta askerler**
Yunan vazo süslemeciliği tarzında yapılmış bu gravürde Troyalılar Yunan gemilerine ateşle saldırırken Yunanlılar da kendilerini mızraklarıyla savunuyorlar.



► **Troya atı**
Troyalılar çok iyi at eğiticileri olarak tanınırlar, aslında bir tuzak olan ve feci sonuçlara yol açan tahta at Yunanlılar tarafından gönderilen ironik bir armağandır.

YUNANLILAR İLERLİYOR

Patroklus'un ölümü Akhilleus'un harekete geçmesine neden olur. Savaşa döner, Hektor'u öldürür ve cansız bedenini Troya'nın surları boyunca sürükler. Ardından tanrılar Yunanlıları, efsanevi okçu Philocretes'i savaş alanına çağırmaları için teşvik ederler. Ve okçu Paris'i öldürür. Bu, Troyalılar için büyük bir psikolojik darbedir. Yunanlılar daha sonra Troyalılar için iyi talihin sembolü olan Athena heykelini, Troya'dakı tapınağından çalarlar.

En sonunda tanrılar Odysseus'un aklına aslında askerlerin içine saklanacağı bir tuzak olan tahta at fikrini sokarlar. Yunanlılar atı şehrin kapılarına bırakırlar ve yalandan geri çekilirler. Troyalılar atı şehre alırlar. Gece boyunca Yunanlı askerler atın karnından çıkarak şehrin kapılarını açarlar. Yunan ordusunun geri kalanı içeri dolar ve Troya yok edilir.

PARİS'İN YARGILANMASI

Savaşı başlatan olay Troya prensi Paris'in üç tanrıça, Hera, Athena ve Aphrodite tarafından ziyaret edildiği İda Dağı'nda gerçekleşmişti. Anlaşmazlık tanrıçası Eris onlara bir elma sunmuş ve bunun aralarında "en güzel olana" verilmesini söylemişti. Üç tanrıça da elmada hak iddia ediyordu. Zeus, Hermes'ten onları Paris'e götürmesini istedi. Paris hangisinin daha güzel olduğuna karar verecekti. Tanrıçalar çeşitli rüşvetler teklif ederek onun kararında etkili olmaya çalışıyorlardı. Athena savaşlarda başarılı olma garantisini öneriyor, Hera güç sözü veriyor, Aphrodite ise dünyanın en güzel kadını Helen'in aşkını sunuyordu. Paris, Aphrodite'in önerisini kabul etti ancak Helen zaten Ispartalı Menelaus'la evliydi. Paris'le kaçınca Yunanistan ve Troya arasında düşmanlık başladı.



▲ **Üç tanrıça**
Paris, üç tanrıçadan en güzelinin Aphrodite olduğuna karar verince Athena ve Hera'nın gazabını üzerine çeker.



► **Troyalı Helen**
Helen'in kocasını terk etme sebebi üzerine, aralarında ahlaksızlık, zorla kaçırılma ve Aphrodite'in etkisinin de bulunduğu pek çok tahmin yapılmıştır.

KAHRAMANLAR

Troya Savaşı'nın hikâyesi destanın ana karakterleri olan kahramanlarla doludur. Bunlar genellikle savaşta cesurdurlar ancak Homeros'un onlar için yaptığı karakter tasvirleri ilginçtir. Pek çoğu onurlarıyla yönetilmektedir. Örneğin Akhilleus ile Agamemnon'un metresleri üzerinden yürütükleri kavga büyümüştür çünkü Agamemnon, Akhilleus'un kadınını başından çıkarınca Akhilleus'un onuru zedelemiştir. Homeros, zekânın savaşta da gerekli olduğunu gösterir: Odysseus kurnazlığıyla ünlüdür.



► **Akhilleus, Patroklus'un yarasını sararken**
Savaşta dostluk önemli bir motivasyon kaynağıdır. Patroklus öldüğünde Akhilleus yenilenmiş bir enerjiyle savaş alanına geri dönmüştür.

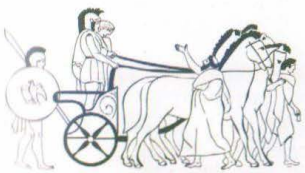
> ATHENA VE HERA ALTIN ZENGİNİ MİKEN KRALI ŞEREFİNE GÜRLEDİLER.
>
> Homeros, *Ilyada*, Kitap XI

MİKEN ANTİK KENTİ

Ilyada'nın hikâyesi bir mit olmasına rağmen içindeki tüm karakterleri eski Yunanistan'daki gerçek yerlerden gelmektedirler. Peleponez'in kuzeydoğusundaki Miken'in Agamemnon'un vatanı olduğuna inanılır. Bu şehir devletin Geç Bronz Çağı süresince önemli bir asker gücü olmuştur. Antik şehir 19. yüzyılda Alman arkeolog Heinrich Schliemann tarafından bulunmuştur. MÖ 2. bin yıla tarihlenen kalıntılar içinde nefis mücevherler ve insan eliyle yapılmış başka nesneler bulmuştur. Bununla ilgili hiçbir kanıt olmamasına rağmen nesnelerin Agamemnon'a ait olduğunu iddia etmiştir.



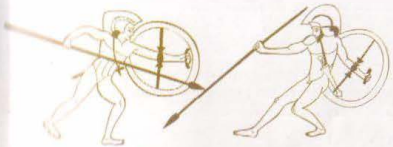
◄ **Altın maske**
Schliemann, Miken'den çıkartılan ve dövülmüş altından yapılmış bu yüze "Agamemnon'un maski" adını takmıştır ama bu, büyük ihtimalle erken dönem Miken krallarından birine aittir.



▲ **Agamemnon Cassandra ile dönerken**
Savaşın sonunda Troya ele geçirilir ve talan edilir. Agamemnon, Troya Kralı Priam'ın kızı Cassandra'yı ganimet olarak alır.



▲ **Menelaus, Helen'in peşinde**
Burada, karısı Helen'i takip ederken görülen Menelaus, Ilyada'da davası için cesurca savaşan asil bir kral olarak tasvir edilmiştir.



▲ **Hektor Akhilleus ile dövüşürken**
Akhilleus ve Hektor'un kavgası savaşın en önemli anlarından biridir. Hektor'un ölümüyle en iyi savaşçılarından birini kaybeden Troyalılar güçten düşerler.

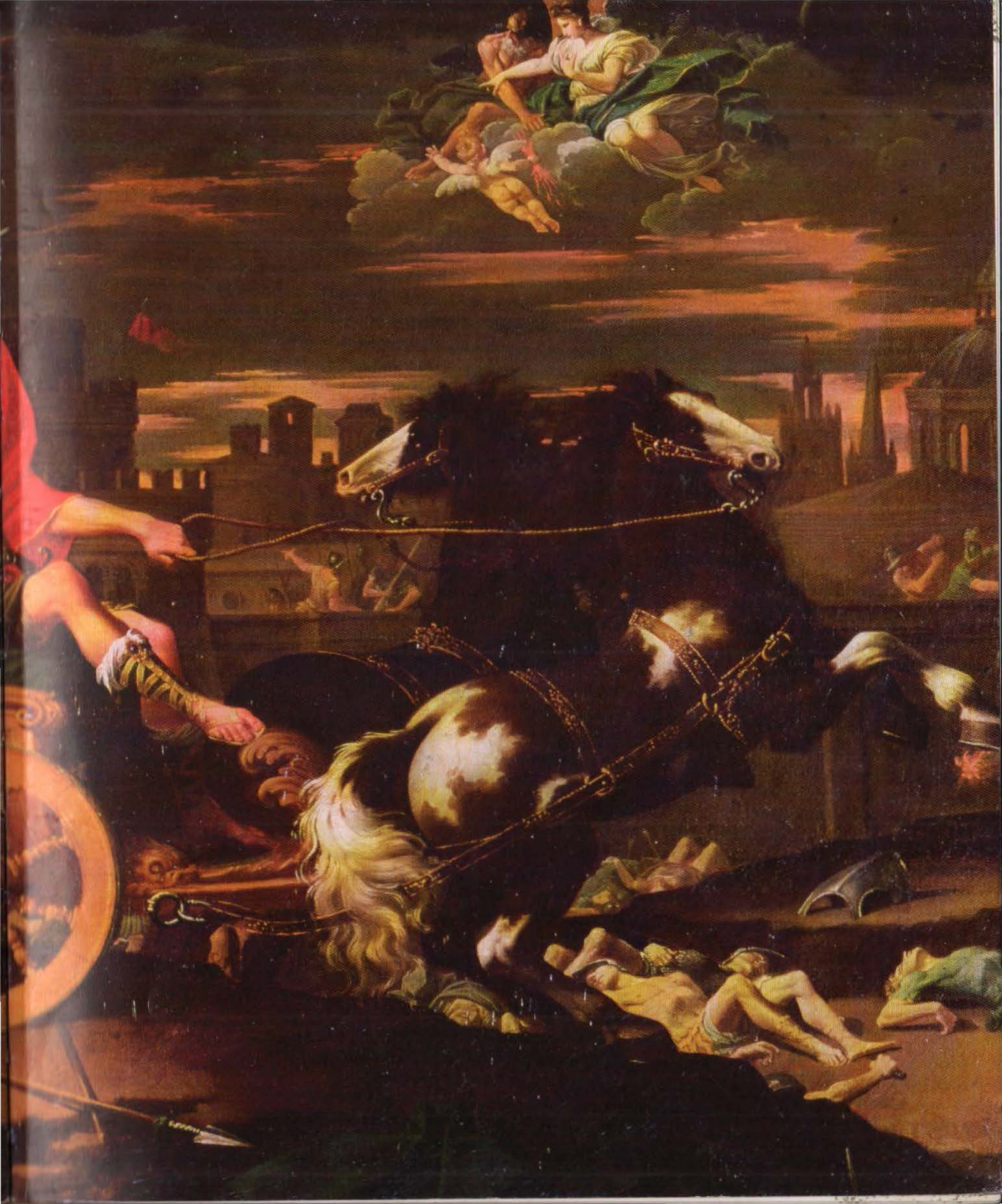


▲ **İntihar eden Ajax**
Büyük savaşçı Ajax, savaşta sağ kalmayı başarır ancak Odysseus'la yaptığı bir kavgadan sonra delirir ve kendini öldürür.

AYRICA BAKINIZ Savaşlar: 18–19, 98–99, 104–05, 116–17, 118–19, 126–27, 170–71, 176–77, 206–07



Hektor'un ölümü
Akhilleus, Hektor'u öldürdükten sonra eski düşmanının cansız bedenini on iki gün boyunca arabasının arkasında sürükler. Tanrılar Hektor'a acırlar ve bedeninin çürüp olmamasını sağlarlar.



ODYSSEİA

Homeros'un ikinci destanı Odysseia, Troya Savaşı'ndan *(bkz. s.60-61)* sonra Yunanlı kahraman Odysseus'un (Romalılara göre Ulysees) evi Ithaka'ya dönüşünü anlatır. Dönüş yolunda tahrik edici kadınlar ve canavar yaratıkların da aralarında bulunduğu pek çok tehlikeyle karşılaşır. Her karşılaşma zekâsını ve kurnazlığını biler. Ancak karşılaştığı en büyük mücadeleyi eve döndüğünde karısının, kendisinin öldüğünü sanan aşıklarla kuşatılmış olduğunu gördüğünde yapacaktır.



► **Yunan gemisi**
Yunan gemilerinin kürekleri vardı ama aynı zamanda yelkenlerle de teçhiz edilirlerdi, bu yüzden Odysseus'un gemileri rüzgârdan yararlanabilmişlerdi.

MİT

Troya'dan ayrıldıktan sonra Odysseus ve denizcileri Lotos Yiyicileri'nin ülkesine gelirler. Rahat ve tembel bir hayat yaşayan bu insanlar, geçmişi unutturma gücüne sahip lotos meyvesi ile onları kandırmaya çalışırlar. Odysseus'un isteksiz adamlarını gemiye döndürmesi için zor kullanması gerekir. Ardından tek gözlü devler olan Kyklopslarla karşılaşırlar. Odysseus ve arkadaşları bunlardan biri olan Polyphemus tarafından yakalanırlar. Polyphemus onları bir mağaraya kapatır ve bazılarını da yer. Yunanlı kahramandan kendisini tanıtması istendiğinde çok zekice bir cevap vererek adının Outis (hiç kimse) olduğunu söyler. Odysseus, Polyphemus'u şarapla sarhoş eder ve ısıtılmış bir değnekle kör eder. Polyphemus "Hiç kimse beni öldürüyor" diye bağırmasına rağmen diğer Kyklopslar sarhoş olduğunu düşündükleri için ona yardım etmeye gelmezler. Ve Yunanlılar da böylece kaçabilirler. Polyphemus olan biteni babası, deniz tanrısı Poseidon'a anlatarak Odysseus'un yolculuğunu engellemek için korkunç fırtınalar göndertir.

RÜZGÂRLARIN MERHAMETİ

Bir sonraki mola yerlerinde rüzgârlar tanrısı Aeolus, eve dönüş yolunda kullanması için Odysseus'a bir çanta içinde bağlanmış duran rüzgârlar verir. Ancak çantanın içindekilerin merakı ile yanıp tutuşan Odysseus'un adamları çantayı açarlar ve tüm rüzgârlar serbest kalır. Gemi kıyıdan çok açıklara sürüklenir, ilk önce gemilerinin çoğunu kaybetmiş Laestrygonlaların ülkesine, daha sonra da Odysseus'un adamlarını domuza çeviren büyücü kadın Circe'nin yaşadığı topraklara gelirler. Ancak Odysseus tanrı Hermes'in kendisine verdiği koruyucu bir bitkiyi yiyerek domuza dönüştürülmekten kurtulur. Odysseus'un büyüsüne karşı dirençli olduğunu gören Circe onun müretebatını da eski hallerine döndürür. Odysseus'a geleceği hakkında daha çok şey öğrenmek için Yeraltı'nı ziyaret etmesini tavsiye eder. Odysseus oraya gider ve anavatanının istilacı düşmanlar tarafından işgal edildiği ile ilgili bir sahne görür. Bir an önce eve dönmek için acele etmeye başlar.

Ancak yolculuk umduğundan daha uzun sürer. İlk önce şarkılarıyla gelip geçen tüm denizcileri büyüleyen sirenlere rastlar. Adamlarına kulaklarını tıkamalarını emrederek onların büyüsünden korunur. Daha sonra gemisini altı başlı insan yiyen canavar Scylla ile girdap Charybdis'in arasından geçirmek zorunda kalır. Odysseus, tüm adamlarını Charybdis'in girdabında kaybetmek yerine altı kafası olduğu için her ağzıyla tek seferde bir adam yiyebilen Scylla'ya altı adamını feda etme kararını almak zorunda kalır. »

◄ **Odysseus**
Tüm Yunan kahramanlar gibi Odysseus da fiziksel olarak güçlüydü. Ancak aynı zamanda bu yolculuğu rahatça yapmasına fırsat vermeyen tüm engelleri aşmasına yardım eden bir kurnazlığa sahipti.

CANAVARLAR VE ENGELLER

Odysseus yolculuğu sırasında pek çok engelle karşılaştı. Devasa Laestrgonialılar kendisininki dışında donanmasındaki tüm gemileri yok ettiler. Polyhemus'un mağarasında tuzağa düşüklerinde o ve adamları kendilerini Kykloplar'ın koyunlarının karınlarının altına bağladılar Ertesi gün Polyhemus koyunlarını otlatmaya çıkarınca Yunanlılar kaçtılar. Circe'nin adasında Odysseus'un adamları domuza dönüştüler ve iyice geciktiler.



Laestrygonyalılar
Laestrygonya Kralı Antiphates, Odysseus'un adamlarından birini öldürüp yedi. Sonra tüm devler Yunan gemilerine büyük kayalarla saldırıp biri dışında hepsini batırdılar.



Circe'nin sihri
Büyücü kadın Circe, erkeklere sir aşk iksiri içiriyor ve sihirli asasıyla onlara vuruyordu.



Odysseus ve Polyhemus
Odysseus, bir zeytin dalının sivriltilmiş ucunu kullanarak Polyhemus'un tek gözünü çıkarttı. O ve adamları bu sayede Kykloplar'ın mağarasından kaçabildiler.

ÖLÜLER DÜNYASI

Odysseus geleceğini öğrenmek için Yeralu'nı ziyaret etti. Önce, kendisini Helios'un sürülerine zarar vermemesi için uyaran kâhin Tiresias'a danıştı. Ardından ona karısı ve oğlunun evde acı çektiklerini anlatan annesi Antikleia ile karşılaştı. Odysseus, Akhilleus'un (*bkz.* s.60-61) hayaleti ile de karşılaştı. Bu sonunda korku içinde Yeralu'nı terk etti.



Akhilleus
Akhilleus'un hayaleti Odysseus'a ölülerin ülkesinde bir hükümdar olacağına dünyada alçakgönüllü bir işçi olarak yaşamasının daha iyi olacağını söyledi.

DENİZİN TEHLİKELERİ

Esas olarak adalarda ve kıyı şeritlerinde yaşayan Yunanlılar bu nedenle çok başarılı denizcilerdi. Deniz yolculuklarının, genellikle sakin olan Akdeniz'de bile kendine özgü tehlikeleri olduğunu, bu yüzden de gemicilerin istenmeyen rüzgârları, tehlikeli girdapları veya akıntıları ve sivri kayaları iyi gözlemlemeleri gerektiğini iyi bilirlerdi. Odysseus, Poseidon'nun gönderdiği fırtınalarla, tehlikeli akıntılarla ve daha fantastik tehlikelerle de başa çıkmak zorundaydı. Bunlardan bazıları, mesela Sirenlerin tahrik edici şarkıları çok aldatıcı olabilirdi. Circe, Odysseus'u Sirenlerin şarkılarına mutlaka direniç göstermesi gerektiği konusunda uyarmıştı.

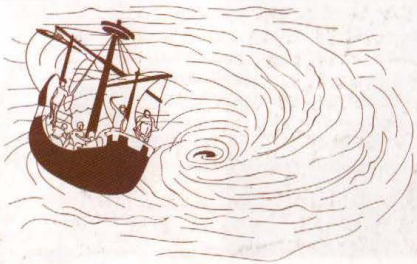
HİÇBİR ERKEK BİZİM DUDAKLARIMIZDAN ÇIKAN TATLI SESİ DUYMADAN BU ADANIN YANINDAN SİYAH GEMİSİYLE GEÇEMEMİŞTİR.

Homeros, *Odysseia*, IX Kitap



Odysseus ve Sirenler
Denizcileri Sirenlerin arkalarından gitmemek için kulaklarını tıkarken Odysseus da kendini geminin direğine bağlamıştı.

Kharybdis
Bu ünlü girdap geçen tüm gemileri batırıyordu ama Odysseus onunla Scylla arasındaki dar geçitten geçti.



YOLCULUK DEVAM EDİYOR

Odysseus, bir sonraki durağında güneş tanrısı Helios'un sürülerini sakladığı adaya geldi. Bu hayvanları öldürmemeleri konusunda uyarılan denizciler yine de birkaçını öldürdüler. Helios, şikayetini Odysseus'a, gemilerine yıldırım çarpıp mürettebatı öldürerek ve gemiyi paramparça ederek bildirdi.

Odysseus, bitkin bir halde tanrıça Kalypso'ya ait olan adaya çıktı. Tanrıça onun kendisiyle kalmasını istiyordu. Orada yedi yıl yaşadı ama en sonunda daha fazla kalma isteğine direnerek tekrar yolculuğa çıktı. Gemisi yeniden batı ve bitkin bir halde Phaeacian'ların Kralı Alkinoos'un adasına çıktı. Orada, Tanrıça Athena, kralın kızı Nausicaa'nın Odysseus'la tanışmasını planladı ve birbirlerinden hoşlandılar. Odysseus onunla kalmak istemektedir ama sonunda karısının ve anavatanı Ithaka'nın hasretiyle yeniden yolculuğa çıkar.



► **Odysseus ve Kalypso**
Kalypso'dan yaşlanmama ve ölümsüzlük sözü alan Odysseus onunla sonsuza dek kalmak istemektedir ama sonunda bir sal yapar ve Ithaka'ya doğru yola çıkar.

PENELOPE'NİN AŞIKLARI

Yara bere içinde ve çektiği çilelerden iyice yaşlanmış şekilde Ithaka'ya vardığında evinin onun öldüğünü zanneden ve karısı Penelope'nin kendileriyle evleneceğini ve böylece Odysseus'un tüm malını mülkünü devralabileceklerini umut eden



► **Nausicaa**
Yorgun ve çıplak Odysseus denizden kıyıya çıktığında prensesle arkadaşları sahildedirler. Nausicaa ona elbiseverir.

aşıklarla dolu olarak bulur. Ziyaretçiler aynen Yeraltı'nda gözüne görünen sahnedeki gibi, onun yiyeceklerinden yiyip karısının konukseverliğinden faydalanmaktadırlar. Penelope bunlardan hiçbiri ile evlenmek istememektedir, bu yüzden de onlara kararını dokumakta olduğu halı bittiği zaman vereceğini söylemiştir.

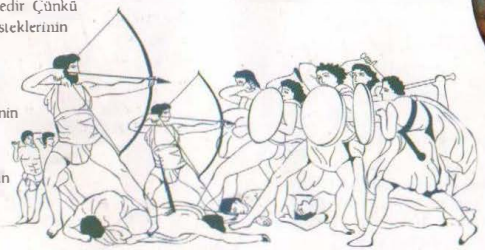
En sonunda Penelope karar vermek zorunda kalır. Odysseus'un güçlü yayını gerebilen kişiyle evleneceğini açıklar. Kimse Odysseus'u tanımamıştır (kendisini sadece oğlu Telemakhos'a tanımıştır) o da diğerleriyle birlikte yerini alır. Yayı germeyi başaran tek kişi o olur. Daha sonra Penelope bu adamın kocası olduğunu anlar. Telemakhos'un da yardımıyla Odysseus tüm aşıkları öldür. Ancak her ne kadar Penelope'yi seviyor olsa da o kadar gezdikten sonra Ithaca'da oturup kalmakta zorlanır. Çok geçmeden başka bir yolculuk için planlar yapmaya ve daha fazla serüven özlemi çekmeye başlar.

İTHAKA

Odysseus, Ithaka'ya ayak bastığında evinde neler olup bittiğini görebilmek için dilenci kılığına girer. Karısı ve oğlunun yaşıyor olduklarını ama başlarının belada olduğunu öğrenmiştir. Pek çok aşık tarafından kendileriyle evlenmesi için baskı görmektedir. Çünkü Odysseus'un öldüğüne inanmakta ve bu isteklerinin yasal olduğunu düşünmektedirler ama davranışları yine de affedilir gibi değildir. Yunanlılar için konukseverlik en önemli faziletlerden biridir ama aşıklar Penelope'nin konukseverliğini kötüye kullanmakta ve onun kendi duygularına hiç saygı göstermemektedirler. Bu suistimal hepsinin Odysseus ve oğlu Telemakhos tarafından öldürülmelerinin nedeni olacaktır.



► **Penelope dokuma yaparken**
Odysseus'un sadık karısı, evleneceği adamı açıklama gününü biraz daha erteleyebilmek için her gece dokuduğu halının bir kısmını sökmektedir.



◄ **Aşıkların ölümü**
Odysseus ve Telemakos birlikte kalkanlarının ardında titreşerek birer birer düşmeyi bekleyen aşıklara saldırırlar.

İLAHİ MÜDAHELE

Olympos Dağı'nın tanrıları Troya Savaşı'ndan sadece etkilenmekle kalmamışlar aynı zamanda Odysseus'un maceralarında da etkili olmuşlardır. Kahraman ne zaman bir tanrıyı kızdırsa eve dönüş yolculuğu biraz daha gecikmektedir. Poseidon, Helios ve Zeus, hepsi birden yolculuğun gidişatını engellerler. Polyphemus'u kör ettikten sonra denize açılırken Odysseus gerçek adını Kykloplar'a bağırarak söyler. Polyphemus, Poseidon'a Odysseus'un onu kör ettiğini anlatır ve deniz tanrısı onun gemilerini batırmak için bir dizi fırtına gönderir. Odysseus'un gemicileri Helios'un hayvanlarını öldürünce Zeus onları cezalandırır. Hermes, Odysseus'u Circe'nin büyüsünden kurtarmasına rağmen onu sürekli koruyan ve kurnaz kahramana tavsiyelerde bulunan tek tanrı Athena'dır.

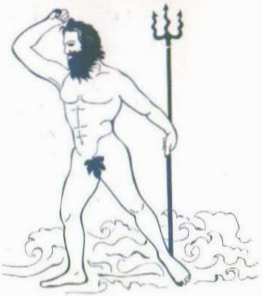


▲ İlahi koruyucu
Athena, Odysseus'un hamisidir. Kalypso'yu onu bırakması için ikna eder, Nausicaa'yla tanışmalarını ayarlar ve karısının aşıklarıyla karşılaşmadan evvel kılık değiştirmesini tavsiye eder.



▲ Helios arabasında
Yunanlılar hayvanlarının etini yediklerinde Güneş Tanrısı (Homeros tarafından Hyperion adı verilmiştir) gücünü kullanarak bifteklerin canlıymışlar gibi böğürmelerini sağlamıştır.

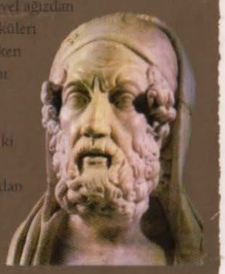
> SOYLU İŞLER YAPILACAKTIR DAHA, YAKIŞAN BUDUR TANRILARLA ÇEKİŞEN ADAMLARA
>
> Alfred, Lord Tennyson, *Ulysses*, 1842



Poseidon

HOMEROS

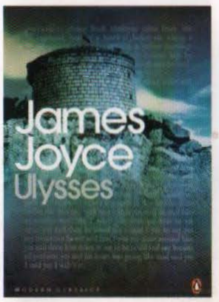
Odysseia ve *Ilyada*'nın her ikisi de MÖ 8. yüzyılda yaşadığı sanılan kör şair Homeros'a atfedilir. Homeros hakkında çok az şey bilinmektedir ve bazı akademisyenler bu destanların, Homeros kağıda dökmeden evvel ağızdan ağıza nesiller boyu anlatılan öyküleri uyarlayan ve modifiye eden erken dönem şairlerine ait olduklarını inanmaktadırlar. İki destan hikaye, karakter ve şiirsel dili birleştirmede o kadar etkilidir ki Homeros günümüzde bile dünyanın en büyük yazarlarından biri olarak görülmektedir.



Homeros

MODERN ODYSSEIA

Odysseus'un maceraları son derece popülerdir. Homeros'un destanının açık uçlu sonla biten güçlü hikayesi yeni biçimlerde kullanılan bir materyal olmuştur. Bu "modern Odysseia"lardan biri de Nikos Kazantzakis (1883-1957) tarafından yazılan ve Odysseus'un yeni maceralarını anlatan *Odysseia Efsanesinin Günümüzdeki Devamı* (1938)'dır. James Joyce'un (1882-1941) *Ulysses*'i de aynı fikirden yola çıkarak doğma büyüme Dublin'li Leopold Bloom'un kendi şehri etrafındaki yolculuklarını anlatır.



► Joyce'un *Ulysses*'i
Bloom'un seyahatleri tek bir günde geçer. Karakterler ve karşılaşmalar Yunan mitolojisinden bölümlerle benzerlikler taşımaktadır.

AYRICA BAKINIZ Yolculuklar 34–35, 44–45, 120–21, 220–21 • Klasik canavarlar 46–47, 52–53, 54–55, 72–73

KLASİK ANTİ KAHRAMANLAR

Antik Yunan'ın mitleri normal işleyiş kurallarını yıkan insanlarla doludur. Bunlar genellikle ölümlüler arasından çıkarlar ama bazen krallar ya da prensesler gibi güçlü figürler de olabilirler. Onlar bunu, ölümlü arkadaşlarını aldatarak, yetenekleri veya konukseverliği suistimal ederek ya da tanrıları aşağılayarak yaparlar. Bu anti kahramanların sonları genellikle sosyal veya dini hayatın pürüzsüzce akıp gitmesini sağlayan sosyal ve kült kurallarını yıkmaya kalkışacaklar için uyarı niteliğinde olan acımasız cezalarla gelir.

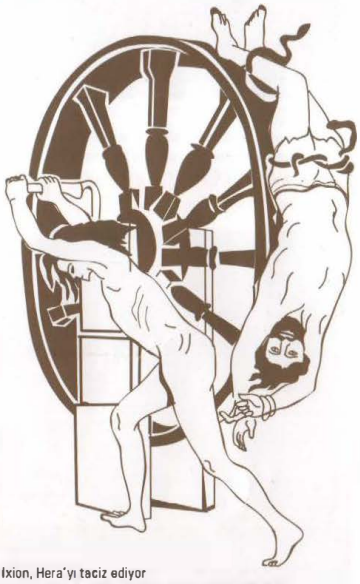
IXION

Selanik Lapitlerinin Kralı Ixion, dolandırıcı ve güvenilmez biriydi. Eioneus'un kızı Dia'yla evlenmek amacıyla onu kaçırır ve başlık parasını kızın babasına düğüne geldiğinde vermeyi kabul eder. Aslında o kadar para ödemek istememektedir bu yüzden de kral, düğün günü Eioneus için zalim bir tuzak hazırlar. Sarayının yakınlarında bir çukur kazar ve içine yanan kömür doldurur. Hiçbir şeyden şüphelenmeyen kayınpederi geldiğinde Ixion onu öldürmek için ateşe iter. Bu rezaletin ardından Ixion akrabasını öldürdüğü için tüm ölümlüler tarafından dışlanır. Ancak bir nedenle Zeus ona acır ve Olympos Dağı'ndaki bir ziyafete davet eder. Tanrıların arasında bile terbiye sınırlarını aşar ve Zeus'un karısı Hera'yı taciz etmeye çalışır. Zeus, karısının namusuna göz dikmekle suçladığı Ixion'a, Yeraltı'nda sonsuza dek dönüp duracak bir yanan tekerleğe bağlayarak ceza verir.



◄ **Eioneus'un ölümü**
Eioneus'u ölüme itmekle Ixion, Yunanlıların en önemli değerlerinden biri olan konukseverlik kuralını bozmuştu.

▼ **Ixion'un cezası**
Bazı mitler Ixion'un tekerleğini güneş diski olarak tasvir ederken diğerlerine göre de Yeraltı'nda dönen bir tekerdir.





◄ **Ixion, Hera'yı taciz ediyor**
Zeus, Ixion'un eğilimlerini keşfedince onu Hera şeklindeki bir bulutla yatması için kandırır. Bu ilişkiden Kentaurların atası olan Kentaurus doğar.

SİSYPHOS

Korint şehrinin kurucusu olan Sisyphos, aralarında öz yeğenini ifşal etmenin ve konukları öldürmenin de bulunduğu pek çok suçtan sabıkalıdır. Hareketleri yüzünden Yeraltı'na sürülür ama orada da ölüleri kandırmaya çalışır. Önce fanilik tanrısı Thanatos'u hapsetmeye çalışır ancak başarılı olamaz. Ardından karısına onu gömülme usullerine uygun gömmemesini emreder. Hades, ritlerin doğru uygulanıp uygulanmadığından emin olmak için onu dünyaya gönderince Yeraltı'na dönmeyi reddeder. Kendisini ölümsüz kılmayı başarabileceğini sanması yüzünden cezalandırılır ve çok ağır bir kayayı bir tepeye çıkarmaya mecbur edilir. Kaya tepeye çıktığı anda aşağı yuvarlandığı için Sisyphos görevini sonsuza dek tekrarlamak zorundadır.





► **Thanatos**
Gecenin ve karanlığın tanrısı Thanatos Yunan mitlerinde sık görülmeyen ama çok korkulan bir tanrıdır.

◄ **Sisyphos kayayı iterken**
Sisyphos ve çekmek zorunda kaldığı ceza, antik ve modern zamanlardaki sanatçılar ve yazarlar için zor, bitmek bilmez ve amaçsız görevlerin sembolü haline gelmiştir.

TANTALUS

Lydia'daki Sipylus kralı Tantalus, Zeus'un oğullarından biridir. Bu akrabalık ilişkisi nedeniyle tanrılarla yemek yemesine izin verilmektedir ancak bu ayrıcalığını kötüye kullanır. Bazıları onun tanrıların sırları hakkında dedikodu yaptığını, kimileri ise onlardan yemek çalıp ölümlülere verdiğini söylemektedir. Daha aşırı bir çeşitlemesindeyse onun tanrıları sınamak amacıyla öz oğlunun etinden yemek yaptırıp sunduğu anlatılır. Bu suçların cezası olarak sonsuza dek açlık ve susuzluk çekmeye mahkûm edilir. Cezasını çekerken meyve dolu bir ağacın altındaki bir havuzda durmak zorundadır. Tantalus ne zaman su içmeye kalkışsa havuz boşalmakta, ne zaman dalları havuza doğru sarkmış ağaçtan bir meyve koparmaya kalkışsa dallar yükselmektedir.



◄ **Tantalus'un cezası**
Meyve, tanrıların olağan cömertliklerinin geri çekilmesini simgelediği için Tantalus'un tanrıları aşağılamasına gayet uygun bir cezadır.

MİDAS

Frigya Kralı Midas Dionysos'un (*bkz.* s.34-35) müritlerinden Silenus'a ettiği yardım karşılığında istediği herhangi bir şeyi tanrıdan talep etme hakkına kavuşur. Hırsla yanıp tutuşan kral dokunduğu her şeyin altına dönüşmesini ister. Ancak yiyecek ve içecekler de altına dönüşünce Midas, Dionysos'tan kendisine verdiği yeteneği geri almasını ister. Bir gün kırda dolaşırken Pan ve Apollo'ya rastlar. İki tanrı hangisinin daha iyi müzisyen olduğu konusunda aralarında tartışmaktadırlar. Midas, Pan'ı müzik tanrısı olarak seçince öfkelenen Apollo onu, kulaklarını eşek kulaklarına çevirerek cezalandırır. Midas kulaklarını kapatabilmek için türbanla dolaşmak zorunda kalır. Buna rağmen kulakları hakkındaki söylentiler ortalığa yayılır. Midas sonunda sıcak boğa kanı içerek hayatına son verir.



◄ **Midas kızıyla**
Midas'ın efsanesinin bazı anlatımlarında kral dokunduğu anda kızı altından bir heykele dönüşür.

▼ **Midas, Pan ve Apollo'yla**
Diğer dinleyenlerin Apollo'nun daha iyi bir müzisyen olduğunu düşünmelerine rağmen Midas, diğer tanrıyı kızdırmak pahasına rakibi Pan'ı seçer.



AYRICA BAKINIZ Cezalar 26–27, 50–51, 54–55, 70–71, 154–55, 218–19, 288–89

KLASİK KADIN ANTİ KAHRAMANLAR

Yunan mitolojisinde çoğu intikam içeren karmaşık entrikalara dahil olan pek çok kadın anti kahraman vardır. Bunlardan İno ve Klyteimestra gibi bazıları bunu kıskançlıktan ya da asil kadınlarda kesinlikle olması gerektiği düşünülen ahlâki ve sosyal değerlere sahip olmadıkları için yapmaktadırlar. Ancak diğerlerinin hareketleri daha çok tanrıların insanların işlerine müdahaleleri ile yönlendirilmektedir. Bu anti kahramanlar genellikle dolaylı ya da dolaysız yoldan diğerlerinin ölümlerinden sorumludurlar ve hikâyeleri de çoğunlukla intiharlarıyla sona erer.

PHAEDRA

Girit Kralı Minos'la karısı Pasiphae'nin kızları Phaedra Atina Kralı olduktan sonra Theseus *(bkz. s.50-51)* ile evlenir. Ancak Theseus'un metresi Amazon kraliçesi Antiope'den doğma oğlu Hippolytus'a aşık olur. Efsanenin bazı versiyonlarında onun bu tutkusunun, Theseus'un Antiope'yi öldürdüğü için cezalandırılmasının bir yöntemi olduğu ve tanrılar tarafından sağlandığı söylenmektedir. Hippolytus, Phaedra'nın ilgisine karşılık vermeyince o da Theseus'a Hippolytus'un ona tecavüz etmeye kalkıştığını söyler. Öfkelenen kral oğlunun karşısına geçer ve tanrılardan genç adamı cezalandırmalarını ister. Theseus'un çığlığını duyan Poseidon, Hippolytus'a arabasından düşüp ölmesine neden olacak bir fırtına yollar. Üvey oğlunun ölümünü duyan Phaedra da vicdan azabından kendini asarak intihar eder.



▲ **Phaedra ve Theseus**
Hippolytus'un ölümü, Atina Kralı ile Phaedra'nın lanetli evliliklerinin bir sonucudur. Ağabeyi Deucalion, Theseus'un Antiope ile ilişkisini bile bile kardeşinin onunla evlenmesine izin vermiştir.



▲ **Hippolytus'un ölümü**
Poseidon, bir fırtına çıkardığında denizden boğa şeklinde bir canavar çıkar ve Hippolytus'un atlarını ürkütür. Theseus'un oğlu arabasından düşer ve ölene kadar sürüklenir.

JEAN RACINE

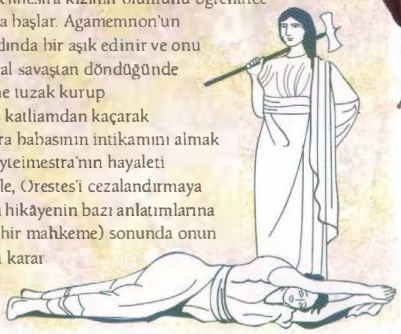


Jean Racine

Büyük Fransız oyun yazarı Racine (1639-1699) Klasik temalar üzerine, aralarında *Phedre*'nin de bulunduğu pek çok oyun yazmıştır. Trajedinin insanoğlunda kalıtsal olarak bulunan bir özellik olduğuna ve insanları trajik durumlara sokmak için talihsiz olayların gerçekleşmesinin zorunlu olmadığına inanır. Racine'in oyunlarında hareket asgari düzeydedir ve karakterler tutkularını büyük bir şiirsel güzellik taşıyan bir dille analiz ederler. Racine, Phedre'de hikâyeyi değiştirip, kadın kahramanının üvey oğluna aşık olduğunu ölüm döşeğinde yazarak onun asaletini teyit etmiştir.

KLYTEIMESTRA

Miken Kralı Agamemnon'un karısı Klyteimestra'nın kocasından dört çocuğu olmuştur: Iphigenia, Elektra, Chrysothemis ve Orestes. Agamemnon, tanrıların Troya Savaşı'na *(bkz. s.60-61)* katılmak üzere denize açılan Yunan donanmasına iyi bir rüzgâr vermeleri için Iphigenia'yı onlara kurban eder. Klyteimestra kızının ölümünü öğrenince intikam planları yapmaya başlar. Agamemnon'un yokluğunda Aegisthus adında bir aşık edinir ve onu Miken tahtına geçirir. Kral savaştan döndüğünde ikisi ona ve destekçilerine tuzak kurup öldürürler. Oğlu Orestes katliamdan kaçarak sürgüne gider. Daha sonra babasının intikamını almak için annesini öldürür. Klyteimestra'nın hayaleti Erinyes'lerin de desteğiyle, Orestes'i cezalandırmaya çalışır ama tanrılar (veya hikâyenin bazı anlatımlarına göre insanlardan oluşan bir mahkeme) sonunda onun yaptığının adil olduğuna karar verir.





▲ **Orestes'in cezalandırılması**
Burada Klyteimestra'nın cesedini tutarlarken görülen Erinyes'ler, Orestes'e yıldırımlarla saldırırlar. Daha sonra Orestes'in sadık kız kardeşi Elektra ona bakar ve yaralarının iyileşmesine yardım eder.

◄ **Agamemnon'un öldürülmesi**
Klyteimestra ve Aegisthus, Agamemnon'u tuzağa düşürüp bir baltayla öldürürler. Bazı kaynaklara göre ise Agamemnon evinin banyosunda savunmasız bir halde yolculuğun kirlerinden arınmaya çalışırken öldürülmüştür.

INO

Boeotia Kralı Athamas Nephele ile evlidir ancak onu Cadmus'un *(bkz. s.59)* kızı Ino için terk eder. Ino, üvey çocukları Phrixus ve Helle'yi kıskanır ve onları yok etmek için bir plan yapar. Tahıl ambarının altında tüm tohumları kurutmak için bir ateş yakar. Böylelikle büyük bir kıtlık başlar. Athamas, Delfi'deki kâhine bir ulak gönderip çözüm yolu sorar. Ino ulağa rüşvet vererek Athamas'a, Phrixus'u kurban etmesi gerektiğini söyletir. Kral tam oğlunu öldürmek üzeredir ki Hera, çocuklarını oradan kaçırması için altın bir koç gönderir. Phrixus kurtulmuştur ama Hele koçun üzerinden düşerek denizde boğulur. Boğulduğu yere Hellespont adı verilir ki günümüzde Çanakkale olarak bilinmektedir. Nephele, Athamas'ın cezalandırılmasını istemektedir bu yüzden de hikâyenin bazı anlatımlarında Hera, kralı ve Ino'yu delirtmek için Erinyes'lerden birini gönderir. Daha sonra Athamas, Ino'nun bir uçurumdan denize atlamasını sağlar, Ino boğulur.



İlahi adalet
Hera, Athamas ve Ino'ya öfkelenmiştir ve Nephele de onların cezalandırılmalarını istemektedir. Tanrıça bunun üzerine suçlu çifte eziyet etmesi için Erinyes'lerden birini, Tisiphone'yi gönderir.

DANAUS'UN KIZLARI

Poseidon'un torunlarından biri olan Danaus'un elli kızı, ağabeyi Aegyptus'un da elli oğlu vardır. İki kardeş babalarının ölümünden sonra arazileri üzerine kavgaya tutuşurlar. Sonunda Aegyptus aileyi tekrar birleştirmek için oğullarının Danaus'un kızlarıyla evlenmelerini önerir. Ancak bir kahin eskiden Danaus'a Aegyptus'un kendisini ve kızlarını öldürmeyi planladığını ve ailesiyle birlikte kaçması gerektiğini söylemiştir. Aegyptus onları yiyeceklerinin bittiği Argos kentine kadar takip eder ve orada yakalar. Çocuklarının evlenmeleri için Danaus'u zorlar. Danaus kızlarının her birine birer saç iğnesi verir ve kocalarını bunlarla öldürmelerini ister. Kızların biri dışında hepsi babalarının emrini yerine getirirler ve ölümlerinden sonra sert biçimde cezalandırılırlar.



► **Ebedi ceza**
Suçlu kızlar ölünce, Yeraltı'na inerler. Oradaki cezaları, altı delik bir kazana sonsuza dek sürekli su doldurmak zorunda olmalarıdır.

AYRICABAKINIZ Cezalar26–27, 50–51, 54–55, 68–69, 154–55, 218–19, 288–89

ARGONOTLAR

Jason ve Argonotlar efsanesi, tüm mitolojinin en muhteşem macera hikâyelerinden biridir ve Yunanistan'ın kuzeydoğusundaki Iolcus krallığının veliahtı olan Jason'u anlatır. Jason henüz çocukken amcası Pelias krallığı zorla ele geçirir ve Jason'un babası Kral Aeson'u hapseder. Jason'un annesi Alcimede çocuğu kaçırarak kendisini büyüten Kentaur Cheiron'un bakımına emanet eder. Jason büyüyüp erkek olduktan sonra Pelias'a gider ve tamamen kendi hakkı olan tacı geri ister. Pelias, Jason'un kral olabilmesi için Altın Post'u Kolkhis Kralı Aeetes'ten çalması ve geri getirmesi gerektiğini söyler.

MİT

Kolkhis'e yapacağı yolculuk için Jason, Argo adında özel bir gemi inşa ettirir. Geminin taban döşemesi Dodona'daki Zeus tapınağında, kutsal bir kavak ağacından yapılmıştır. Geminin gövdesi bu yüzden çok güçlüdür. Jason, Argo'da kendisiyle birlikte yolculuk etmeleri için aralarında Herakles, Polydeuces, Peleus ve Orpheus'un da bulunduğu Yunanistan'ın en büyük kahramanlarını ikna eder. Kahramanlardan oluşan bu grup Argonotlar olarak tanınır.



▲ **Harpia'lar**
Sertleşmiş gaga ve pençeleri ve zehirli dışkılarıyla Harpia'lar dehşetli canavarlardır.

TEHLİKELER VE ENGELLER

Kahramanlar yolculukları sırasında görevlerini geciktiren çekici kadınlarla tanışmaktan, denizin ölümcül tehlikelerine kadar türlü engellerle karşılaşırlar. İlkönce Lemnos adasının tümü kadın olan sakinleri taraflarından baştan çıkarılırlar ki bu işlerinin aylarca gecikmesine neden olur. Sonra aralarından Hylas adında biri su perilerinin kendisini bir dereye çekmesi yüzünden arkadaşlarını terk eder. Buna çok üzülen yakın dostu Herakles de onu kurtarmak için Argo'dan ayrılır. Kalan Argonotların önünde hâlâ tehlikeli engeller bulunmaktadır. Rakiplerini öldürmesiyle tanınan ve ünlü bir bokscu olan Kral Amycus'la bir maçta karşılaşmaları gerekir. Boks sporunun mucidi olduğu söylenen Polydeuces'in cesareti ile ölümden kurtulurlar. Başka bir seferde de aynı zamanda Zeus'un köpekleri olarak bilinen ve kuş benzeri yaratıklar olan Harpia'ların eziyet ettiği Phineus adındaki kör bir kâhinledir. Bu korkunç yaratıklar sürekli Phineus'un yiyeceklerini çalmakta ve gözlerini gagalamaktadırlar. Argonotlardan ikisi Harpiaları kovalarlar ve müteşekkir olan Phineus da karşılığında onların Kolkhis'e varana kadar baş etmek zorunda olacakları pek çok tehlikeden biri olan Çarpışan Kayalar'dan (Cyanea) güvenle geçebilmelerine yardım eder.

KOLKHIS'TE MÜCADELE

Kolkhis'te Kral Aeetes Altın Post'u kaybetmek istemez ve Jason'a bir görev verir: Bir yılanın dişlerini toprağa ekmek için kullanılacak sabanı çekmeleri için ağzından ateş çıkaran bir çift boğayı eğitmesi gerekmektedir. Bu dişlerden Jason'a saldırmak için silahlı savaşçılar yetişecektir. Kahramanın görevi başarması ancak aşık olduğu Aeetes'in kızı Medea'nın yardımlarıyla gerçekleşecektir. Ancak babası Jason'un postu almasına yine de izin vermez. Medea ona postu koruyan zehirli yılanın Orpheus'un müziğinden büyüleneceğini ve uykuya dalacağını söyler. Postu sonunda ellerine alan Jason, eve dönüş yoluna çıkar ama türlü tehlikeler onu beklemektedir. Bunlara arasında Scylla ve Kharybdis, Sirenler ve Medea onu ölümcül bir bakışıyla öldürene kadar gemiye koca kayalar atmaya devam eden dev Talos vardır. Sonunda Jason Iolcus'a ulaşır ve krallığını ilan eder.

▼ **Argo denize açılıyor**
Jason akıllıca davranarak Yunanistan'ın en güçlü kahramanlarını kendisiyle birlikte gelmeye ikna eder. Ekip tehlikelerle dolu yolculuklarına çıkarken Iolcus'un halkı tarafından neşeyle uğurlanırlar.



ÖNEMLİ KARAKTERLER

Antik yazıtlarda Argonotlar için farklı listeler bulunmaktadır ancak ortak noktaları Herakles, Patroklus ve Peleus ve Castor-Polydeuces ikizleri gibi en ünlü kahramanların hepsinde yer almasıdır. Bazı kayıtlar avcı Atalanta'nın da ekibin içinde tek kadın olarak yer aldığını bildirirler. Bu karakterlerin çoğu silahlar konusunda büyük güç ve beceri göstermektedirler ama bu tür nitelikler Medea'nın büyüleri veya Orpheus'un müziği gibi diğerleri olmadan yararsızdır.



◄ **Jason**
Bazı kaynaklara göre başarılı yolculuğunu bitirdikten sonra Iolcus'a hükümdar olmuştur. Ancak kimi kaynaklar da hayatının Medea'nın entrikaları ile berbat olduğunu yazarlar.



▲ **Medea**
Yeraltı tanrıçası Hekate'nin bir rahibesi olduğu için Medea büyülerini Jason'a yardım etmekte kullanmıştır.



◄ **Orpheus**
Orpheus'un büyüleyici müziği tehlikelerle dolu yolculukları boyunca karşılaştıkları pek çok olayda Argonotlara yardım etmiştir.

THE HEROES SHONE LIKE GLEAMING STARS AMONG THE CLOUDS.

Apollonius of Rhodes, *Argonautica I*

ALTIN POST

Thebai Kralı Athamas'ın metresi Ino'dan olanların yanı sıra Phrixus isimli yasal bir oğlu vardır. Ino, kendi çocuklarından birinin tacı devralabilmesi için Phrixus'un ölümünü istemektedir. Phrixus'un annesi Nephele altın bir koçun üzerinde tehlikeden kaçmasını sağlamıştır. Kolkhis'in hükümdarı Aeetes, altın koçu kendisine vereceğini umarak ona kucağını açar. Ancak o hayvanı Ares'e bağışlar ve Ares'in rahipleri de postu bir bahçede teşhir ederler. Orada hiç uyumayan bir yılan tarafından korunmaya başlanır. Jason'u yolculuğuna gönderen Pelias Phrixus'un kuzenidir.



▲ **Uçan koç**
Koç yorulmadan öylesine uzun bir menzili uçabilmektedir ki Phrixus'u, Thebai'den dünyanın en ucunda olduğuna inanılan Kolkhis'e kadar taşımıştır.

DENİZDEKİ TEHLİKELER

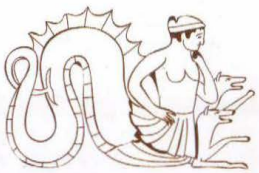
Jason ve Argonotlar, Truva'dan (*bkz. s.64-67*) dönerken Odysseus'un da karşılaştığı tehlikeli engellerden aşmak zorunda kalmışlardır. Her iki kahraman da Sirenlerle, onların cezbedici müzikleriyle ve Scylla ve Kharybdis'le karşılaşmışlardır. Buna ilaveten Jason bir de Çarpışan Kayalar'dan geçmek zorunda kalmıştır. Havadaki, ulaşımdaki ve denizdeki tehlikelerle mücadeleleri yüzünden Argonotların yolculuğu Odysseus'unkinden çok daha uzun sürmüştür. Yolculukları boyunca Karadeniz'den, Tuna'dan, Adriyatik'ten ve Akdeniz'den geçmişlerdir.



▲ **Çarpışan kayalar**
Bu bir çift yaşayan kayanın Karadeniz'in girişinde bulunduğuna ve bir gemi ortalarından geçmek istediğinde birbirlerine çarptıklarına inanılır.



▲ **Sirenler**
Sirenler gemicileri sihirli müzikleriyle cezp ederler. Argonotlar onlarla karşılaştığında onların sesini bastırmak için Orpheus sürekli lir çalmıştır.



▲ **Scylla**
Deniz perisi Thetis *Argo*'nun, Messina Boğazı'ndan geçen denizcileri yutan canavar Scylla'nın yanından yelkenle süzülmesine yardım etmiştir.



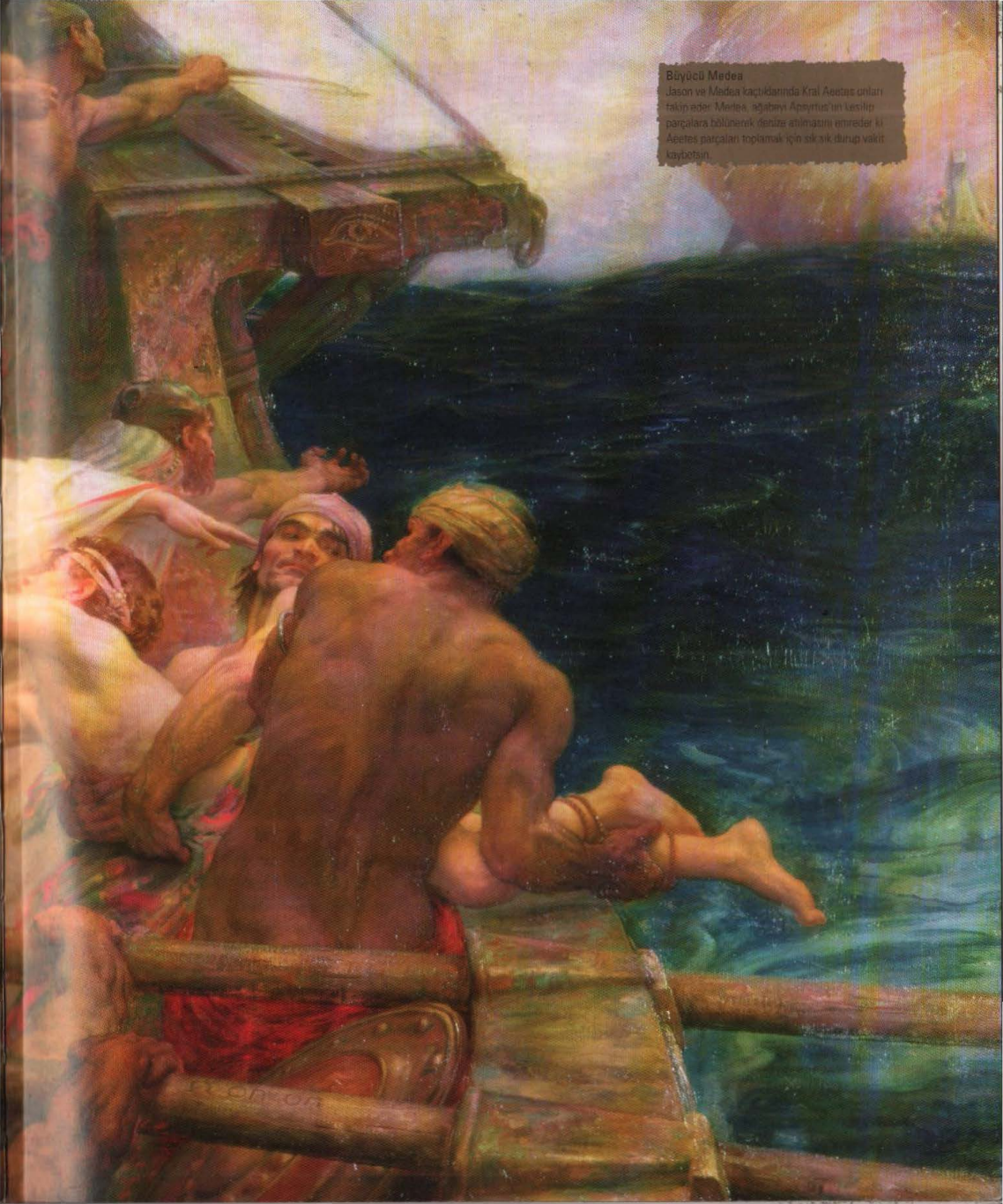
ARGO

Gemi yapımcısı Argus tarafından inşa edilen Argo'nun, Athena tarafından bahşedilen özel bir pruvası vardır. Bu nedenle Jason ve yanındakilerin bir dizi ölümcül tehlikeden bu şekilde sıyrılmalarını sağlamıştır. Denizcilerin bir sıradan fazla kürekçisi vardır, bu yüzden de hız yapabilir.

Sihirli pruvası olan gemi

AYRICA BAKINIZ Macera ve meydan okumalar 44–45, 46–49, 50–51, 52–53, 54–55, 64–67, 100–03, 126–29, 294–97





Büyücü Medea

Jason ve Medea kaçtıklarında Kral Aeetes onları takip eder. Medea, ağabeyi Apsyrtus'un üstüne parçalara bölünerek denize atılmasını emreder ki Aeetes parçaları toplamak için sık sık durup vakit kaybetsin.

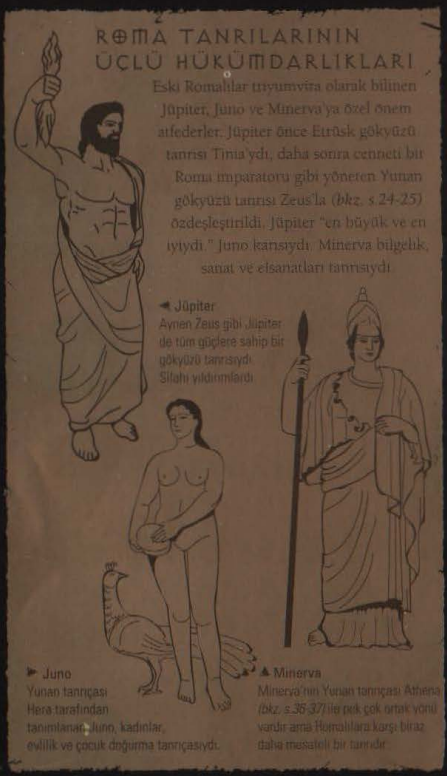
ROMA TANRI VE TANRIÇALARI

Romalılar, kendilerinden evvel kuzey İtalya'da yaşamış bir halk olan Etrüsklerin tanrılarının pek çoğunu benimsemişler ve onları Roma fikir ve inançlarına uyarlamışlardır. Bu tanrılar sonunda Romalılar tarafından fethedilen toprakların tanrılarla birleştirilmiştir. Pek çok Roma tanrısı eski Yunanlılarınkilere benzer ama bunların genellikle farklı isimleri ve bazen de farklı mitleri vardır.



ROMA TANRILARININ ÜÇLÜ HÜKÜMDARLIKLARI

Eski Romalılar triyumvira olarak bilinen Jüpiter, Juno ve Minerva'ya özel önem atfederler. Jüpiter önce Etrüsk gökyüzü tanrısı Tinia'ydı, daha sonra cenneti bir Roma imparatoru gibi yöneten Yunan gökyüzü tanrısı Zeus'la *(bkz. s.24-25)* özdeşleştirildi. Jüpiter "en büyük ve en iyiydi." Juno kansıydı. Minerva bilgelik, sanat ve elsanatları tanrısıydı.



◀ **Jüpiter**
Aynen Zeus gibi Jüpiter de tüm güçlere sahip bir gökyüzü tanrısıydı. Silahı yıldırımlardı.

▶ **Juno**
Yunan tanrıçası Hera tarafından tanımlanan Juno, kadınlar, evlilik ve çocuk doğurma tanrıçasıydı.

▲ **Minerva**
Minerva'nın Yunan tanrıçası Athena *(bkz. s.36-37)* ile pek çok ortak yönü vardır ama Romalılara karşı biraz daha mesafeli bir tanrıdır.

ROMA TANRIÇALARI

Roma tanrılar aleminin tanrıçaları rolleri bakımından büyük farklılıklar gösterir. En geniş biçimde tapılan ocak tanrıçası Vesta'dır ama tüm tanrıçaların festivalleri ve popüler tapınakları vardır. Hepsi Romalıların ek olarak Yunan tanrıça özelliklerini de atfettikleri *(bkz. s.40-41)* orijinal İtalyan tanrıçalardır. Vesta, Hestia'nın karşılığıdır; Ceres, Demeter'le eşleştirilen eski bir toprak tanrıçasıdır. Diana, Artemis'le özdeşleştirilen ay ve ışık tanrıçasıdır ve Venüs de aşk tanrıçası olarak Aphrodite ile *(bkz. s.38-39)* ilişkilendirilir.

▲ **Venüs**
Özellikle ilkbaharda tapınılan Venüs, belki de şaşırtıcı bir biçimde en çok askeri bir kampanya başlatmak üzere olan sıradan Romalı askerler için muteberdir.



▲ **Vesta**
Ocak Tanrıçasına neredeyse tüm Romalılar tarafından tapılır. Şöminelerini temiz ve süslü tutarlarsa onun evlerine ve ailelerine iyi talih getireceği umulur.



▲ **Diana**
Daha çok kadınlar tarafından tapılan Diana ıssız ve vahşi yerlerin tanrıçası olmanın yanı sıra çocuklar ve çocuk doğurma tanrıçasıdır.



▲ **Ceres**
Toprak, büyüme ve Yeraltı'yla birleştirilen Ceres, Demeter'le bağlantısının devamı niteliğinde Yunanistan'da bir kesim tarafından tapılmaktadır.

ROMA TANRILARI

Romalılar tanrılarıyla da tanrıçalarınınkine benzer bir model izlemişlerdir. Kendi İtalyan atalarını Yunanlılarınkilerle tanımlamışlardır. Bununla birlikte zaman zaman Apollo *(bkz. s28-29)* gibi Romalı eşdeğeri olmayan bir Yunan tanrısı ithal ettikleri de olmuştur. Ancak tüm bu tanrıları karakterleri bakımından net bir biçimde Romalı yapmaya çalışmışlardır. Örneğin onları Romalı giysileri veya silahları içinde resmetmişler ve pek çoğuna ahlâki bir doğruluk da atfetmişlerdir ki bu da Yunanlıların ahlâk kavramından uzak tanrılarından çok büyük farklılık göstermektedir.



▲ **Bacchus**
Yunanlı şarap ve bal tanrısı Dionysos'un mevkidaşı olarak Bacchus, eski Roma döneminin şarap ve bereket tanrısı Liber'e benzetilir.





◄ **Cupid**
Aşk veya arzu tanrısı Cupid Romalı şairler tarafından sık sık başvurulan bir kaynaktır ama Yunanlı eşdeğeri Eros'un aksine geniş biçimde tapınılmaz.



▲ **Asklepios**
"Doktorların en iyisi" Asklepios tıp tanrısıdır ve eski Yunan'da da eski Roma'da da aynı şekilde popülerdir.

◄ **Apollo**
Romalıların erken dönemde Apollo için bir benzerleri yoktur. Doğrudan Yunan tanrılar aleminden *(bkz. s.28-29)* gelen müzik, kehanet, sürü ve ışık tanrısıdır.



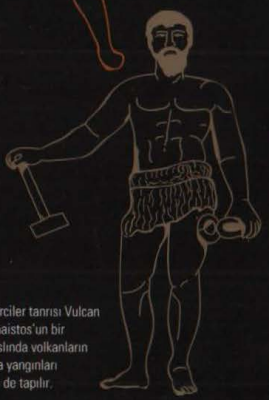
◄ **Mars**
Savaş ve çiftçilik tanrısı olarak İtalya'da uzun süre onurlandırılan Mars, triyumviradan sonra en önemli Roma tanrısıdır. Yunan savaş tanrısı Ares'e benzetilir.



▲ **Merkür**
Antik dönemlerin ticaret, değiştokuş ve ulaşım tanrısı Merkür Yunanlıların semavi ulağı Hermes'in pek çok özelliğini devralmıştır.



▲ **Neptün**
Romalılar müthiş denizciler değildiler; Neptün de aslında Romalıların daha sonra bağlantı kurdukları Yunanlı deniz tanrısı Poseidon *(bkz. s.30-31)* su ve nehirler tanrısıdır.



► **Vulcan**
Ateş ve demirciler tanrısı Vulcan Yunanlı Hephaistos'un bir benzeridir. Aslında volkanların tanrısıdır ama yangınları önlemesi için de tapılır.

AENEAS VE ROMA'NIN DOĞUŞU

Troya prenslerinden biri Aeneas, ölümlü bir baba Anchises'in ve aşk tanrıçası Venüs'ün oğludur. Troya'dan kaçışı ve Roma'ya gelişi bir kehanet, macera ve ilahi güçlerin devreye girmesinin sonucu olan büyük bir kahraman ve liderdir. Şehirlerini aslında Aeneas kurmamış olmasına rağmen Romalılar onu ırklarının kurucusu olarak görürler. İlginç hayatı büyük Romalı şair Virgil'in (MÖ 70-19) epik şiiri Aeneid'le ölümsüzleşmiştir.



◄ **Yaralı kahraman**
Aeneas Troya Savaşı sırasında cesurca dövüştü ve Yunanlı kahraman Diomedes tarafından yaralandı. Hektor öldükten sonra Aeneas, Troya kuvvetlerinin başına geçti.

MİT

Aeneas'a hayatını şekillendirecek iki kehanette bulunulmuştu. Bunlardan ilki büyük bir hanedanın kurucusu olacağı ve ikincisi de Kuzey Afrika'daki Kartaca kentini yok edeceği idi. Troya Savaşı *(bkz. s.60-61)* bittiğinde bu kehanetleri doğrulayacak yolculuğuna çıktı. Yanına savaşta yaralanan babası Anchises'i de almıştı ama o yolda öldü. Ege Denizi'ni geçtikten sonra Aeneas ve arkadaşları Kyklopların -saldırgan tek gözlü devlerin- vatanına gittiler ve onlardan kaçarak tekrar denize açıldılar. Venüs'ün rakibi Tanrıça Juno, Aeneas'ın amacına ulaşmasını istemiyordu, bu yüzden de rüzgar tanrısı Aelous'tan bir fırtına çıkarmasını ve Aeneas'ın gemisini batırmasını istedi. Dalgalar Aeneas ve arkadaşlarını Kartaca kıyılarına sürüklediler.



KARTACA'DAN İTALYA'YA

Kartaca'ya gelişinden sonra Aeneas, Kraliçe Elissa'nın sarayına götürüldü ve Tanrıça Venüs'ün de müdahalesiyle ikisi birbirlerine aşık oldular. Ancak tanrıların elçisi Merkür ona kaderini hatırlatınca Aeneas Kartaca'yı terk etti ve Elissa üzüntüden kendini öldürdü.

◄ **Aeneas ve Anchises**
Aeneas, yolculuğa çıkarken yaralı babasını taşımak zorunda kalmıştı ama Anchises, Sicilya'ya geldiklerinde öldü. Oğlu orada cenaze oyunları düzenledi.

İtalya'nın batı kıyısına çıkan Aeneas kendini Cumae'nin yakınlarında buldu. Cumae, Yeraltı'nın girişine çok yakın bir yerde oturan kadın kâhin Cumaeli, Sibyl'in memleketiydi. Aeneas, babasını tekrar görebilmek için Yeraltı'nı ziyaret etti, o sırada Sibyl ona Roma'nın geleceğini gösterdi. Bu görüntü onu Roma hanedanını kurmak için yolculuğuna devam etmesi gerektiğine ikna etti. Bunun üzerine Tiber nehrinin kıyısındaki bölge olan Latium'a gitti.

LATIUM'DA

Latium'a varınca Aeneas oranın kralı Latinus'la tanıştı ve ikisi Aeneas'ın kralın kızı Lavinia'yla evlenebilmesi için gereken başlık parası üzerinde anlaşıldılar. Ancak prenses Rutilyanların kralı Turnus'la nişanlıydı. Ölkelenen Turnus savaş ilan edince ve iki taraf aylarca savaştı. Sonunda Aeneas, Turnus'u öldürerek iki devleti birleştirmeyi başardı. O zamandan sonra Latium halkı, Rutilyanlar ve Aeneas'ın Troya'dan gelen tebası birlikte barış içinde yaşadılar ve sonradan ortaya çıkacak -aralarında Romulus ve Remus'un da bulunduğu Roma şehrinin kurucuları - Romalıların ilk nesillerini oluşturdular.

KARTACALI DİDO

Sonradan Dido olarak tanınacak olan Elissa, Tire Kralı Sichaeus'la evliydi. Ölümünden sonra erkek kardeşi tacı devraldı ve Elissa şehri terk etti. Yolculuğunun son durağında Kuzey Afrika kıyılarına ulaştı. Oradaki yerel halktan bir boğanın derisi büyüklüğünde bir arazi istedi. Anlaşmadan sonra deriyi ince şeritler halinde keserek birbirlerine ekledi ve daha geniş bir arazide hak eddia etti. Kartaca şehrini kurdu. Aeneas onu terk edip Latium'a gidene kadar mutlu bir şekilde şehri yönetti.



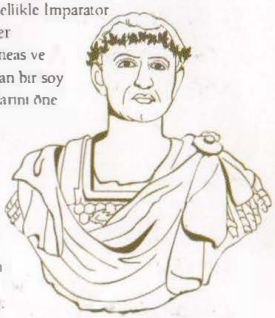
◄ **Elissa'nın ölümü**
Aeneas Elissa'yı terk edince Elisa ölü yakmak için istiflenen bir odun yığını üzerinde kendini hançerledi. Halkı ona "cesur kişi" anlamına gelen Dido adını taktı.



▲ **Aeneas'ın gemisi**
Aelous tarafından çıkarılan bir fırtına Aeneas'ın gemisini Kartaca kıyılarına kadar sürükledi. Kahraman yolculuğu boyunca tanrıların ve kaderin etkisi altındaydı.

AENEAS'IN SOYU

Aeneas, Roma mitolojisinde yalnızca Romalılar onu ırklarının kurucusu olarak gördükleri için değil aynı zamanda tanrıça Venüs'ün oğlu olarak soyağaçlarını geriye doğru tanrılara kadar götürebildikleri için çok önemli bir rol oynar. Bu soy çizgisi Romalılar için çok büyük önem taşır çünkü hükümdarlarına, hem İtalya'da hem de imparatorluk çerçevesinde, fethettikleri veya egemenlik kurdukları yerlerdeki diğer hükümdarlardan daha üstün bir konum kazandırır. Buna ek olarak belirli nüfuza sahip Romalı aileler, özellikle İmparator Julius Sezar'ınkiler (MÖ 100-44) Aeneas ve tanrılarla doğrudan bir soy çizgisinde olduklarını öne sürerler.



► **Julius Sezar**
Romalı asker ve lider ve diktatör Sezar, Julius ailesinden geldiği için, Aeneas'ın oğlu Ascanius'un sülbüründen kabul edilir.

CUMAELİ SIBYL

Sibyller kehanet konusunda becerilere sahip kadınlardır. Genellikle dünyayla Yeraltı'nın arasındaki sınırlarda, tanrılarla insanların biraraya geldikleri yerlerde yaşarlar. Gelecekten haber vermek için tanrılarla olan yakınlıklarını kullanırlar. Sibyllerin en ünlülerinden biri Cumae'de yaşar. Şaşırtıcı derecede güzel bir kadındır, Apollo bile ona aşık olmuştur. Yaptığı jestler karşılığında Apollo ona bir armağan vermek istemiş o da ölümsüzlük dilemiştir. Ancak Apollo'yu reddettiğinde tanrı onu sonsuza dek yaşlı bir kadın olmaya mahkûm eder. Aeneas ona danışmaya geldiği zaman 700 yaşında olduğu söylenen acınası bir yaratıktır.



▲ **Cumaeli Sibyl**
Kâhinlik kariyerinin başlangıcında Cumaeli Sibyl hem ölümlüleri hem tanrıları cezbeden çok genç ve güzel bir kadındır.



◄ **Aeneas ve Sibyl**
Aeneas, Cumae'nin yakınlarındaki bir girişten Yeraltı'na gittiğinde Sibyl ona rehberlik etmiştir.

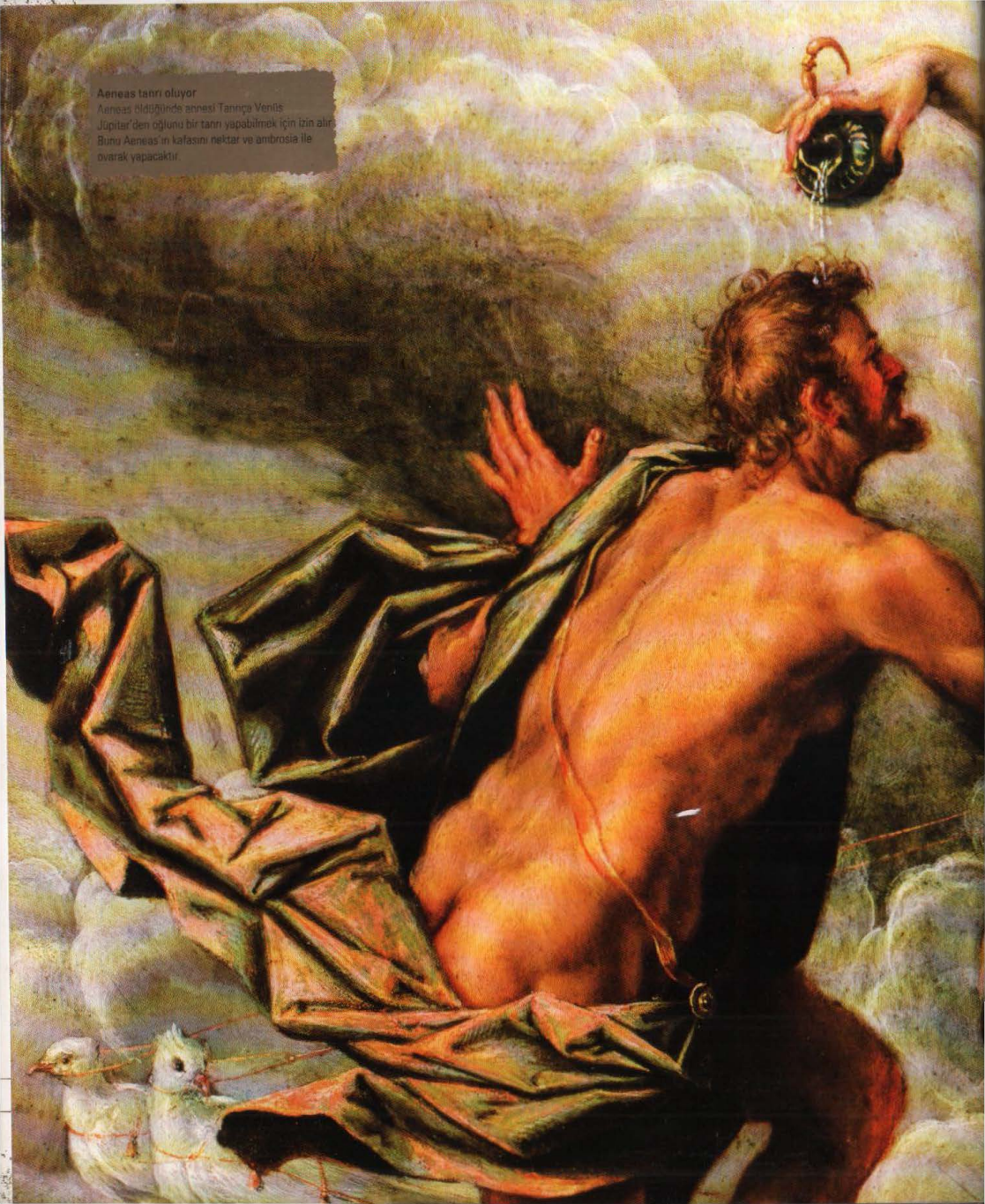
ROMULUS VE REMUS

İkizler Romulus ve Remus bir baldırenin oğullarıdırlar. Bu baldıre onun yeminlerini bozan Alba Longa kralının kızıdır. Tiber nehrinde boğulmaya bırakılan kardeşleri bir kurdun bulduğu ve bir çoban gelip onları evlat edinene kadar emzirdiğine inanılır. İkizler büyüdüğünde ailelerinin kim olduğunu keşfetmişler ve Alba Longa'yı hakkı olan kişinin yönetmesi için mücadele vermişlerdir. Daha sonra da Tiber nehrinin kıyılarında yeni bir şehir olan Roma'yı kurarlar.

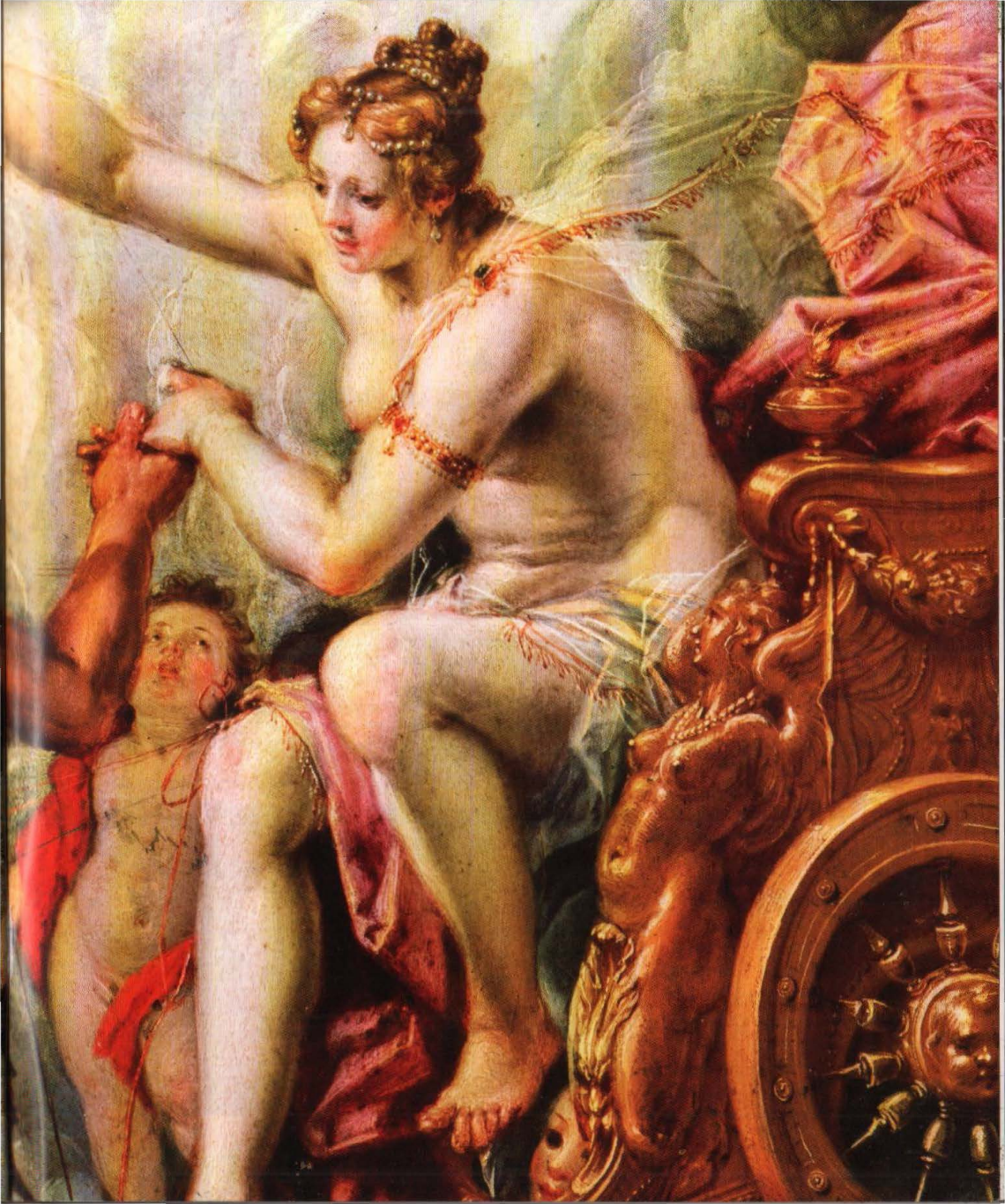


Dişi kurdun emzirdiği Romulus ve Remus

AYRICA BAKINIZ Yolculuklar 34–35, 44–45, 64–67, 120–21, 220–21



Aeneas tanrı oluyor
Aeneas öldüğünde annesi Tanrıça Venüs Jüpiter'den oğlunu bir tanrı yapabilmek için izin alır. Bunu Aeneas'ın kafasını nektar ve ambrosia ile ovarak yapacaktır.



MUHAFIZ TANRILAR

Yunanlı tanrılarla alakalı büyük tanrılara ek olarak Romalıların kendilerine çok yakın buldukları birkaç tanrı daha vardır. Bunların pek çoğuna evlerdeki küçük tapınaklarda tapınılır. Bunlar, evlerin sunaklarına bırakılan birtakım bağışlar karşılığında ev ahalisini koruyup kollayan muhafız ruhlardır. Romalılar, bunlardan Tanrıça Vesta gibi bazıları için şehri ve imparatorluğu kutsamaları umuduyla devlet tapınakları yaptırmışlardır.



▲ **Ocak tanrıçası Vesta**
Vesta genellikle elinde bir asa taşıyan genç bir kadın olarak tasvir edilir. Onun adına Vestalia adı verilen bir festival düzenlenir ve bu festival süresince tapınağı kurbanlar ve bağışlar için açılır.

İFFETLİ TANRIÇA

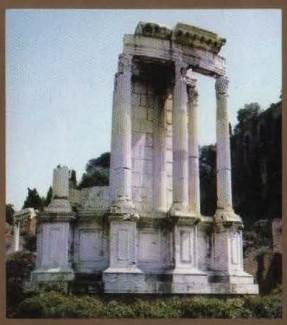
Ölümsüzlük ateşinin koruyucusu ve ev, ocak ve yuva tanrıçası Vesta ilksel tanrı Satürn ve hasat tanrıçası Ops'un kızlarıdır. Kızkardeşleri Juno ve Ceres'in aksine evlenmek istememiş ve bakire bir genç kız olarak kalmıştır. Bir keresinde Tanrıça Kybele tarafından düzenlenen bir festivalde uyuyakalır. Bereket Tanrısı Priapus onu görür ve çok arzular. Ancak ona yaklaştığı anda satir Silenus'a ait bir eşek kızın kulağına anırır. Vesta hemen kalkar. Diğer konuklar da bu sesin nereden geldiğini öğrenmek için toplanırlar. Priapus engellenmiş ve Vesta'nın onuru korunmuştur. Bu yüzden Vesta'nın onuruna düzenlenen festivalde eşeklere çiçeklerden taçlar takılır. Bazı kayıtlara göre Vesta kültüne adanmış kutsal nesneler, ocak ateşi ve kilden bir vazoda duran saf sudur. Her ne kadar Tanrıça Hestia *(bkz. s.41)* Vesta'nın Yunanlı mevkidaşı olarak görülse de Romalılar kendi dinlerindeki ev, ocak ve yuva tanrıçasına Yunanlılardan daha fazla önem verirler.



▲ **Silenus**
Kalın dudaklı ve basık burunlu Silenus sık sık o kadar sarhoş olur ki üzerinden düşmeden eşeğinebile binemez.

VESTA TAPINAĞI

Vesta hem evin hem devletin koruyucusu olduğu için Romalılar ona hem tapınağının bakımını sağlayarak hem de evlerinden bağışlar yaparak taparlar. Bu tapınak daire şeklindedir, muhtemelen tapınağın uzun yıllar yaşaması için inanıldığı gibi ilkçağlardan kalma evleri taklit etmektedir. Tapınağın içinde Vesta ölümsüzlüğü ve Roma'nın iyiliğini simgeleyen bir ateş [illegible] edilmektedir. Bu ateşin dışarı çıkmasına asla izin verilmez ve Vesta bakirelere dinelin bir grup rahibe tarafından sönmemesi sağlanır.



Roma'daki Vesta Tapınağı

GENIUS

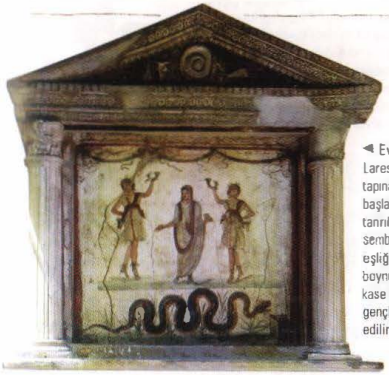
Romalılar her insanın hayatı boyunca Genius adı verilen bir koruyucu melek tarafından yardım gördüğüne inanırlar. Bu melek birlikte olduğu insanın ihtiyaçlarını giderir ve bazen kanatlı bir figür bazen de elinde bereket boynuzu tutan bir adam biçimini aldığı düşünülür. İnsanlar doğum günlerinde ve talihlerinin iyi gittiğine inandıkları zamanlarda Genius'larına şarap, buhur ya da çiçek sunarlar. Bir erkeğin Genius'u evinin ve evliliğinin reisidir. Erkeğin sağlık ve babalık yeteneğini korur. Erkeklerin, ataların, haneler, yerler ve hatta Roma'nın bile kendi Genius'larına sahip oldukları söylenir. Ancak kadınlar tanrıça Juno'nun hizmetindeki Junone'lerin koruması altındadırlar.

► **Meşalesiyle kanatlı Genius**
Kanatlı Genius, genç erkeklerin zifaf yataklarını veya evlerin üzerini aydınlatan koruyucu bir ruhtur. Romalı erkeklerin koruyucusu olduğuna inanılır.





◄ **Serpent (yılan) sembolü**
Roma'daki pek çok ev sessizce gelip giden zararsız yılanlara evsahipliği yapardı. Daha sonraları genel olarak yılanlar Genius'ların sembolleri haline geldiler.



◄ **Evtapınağı**
Laresler, evlerdeki tapınaklarda ve ocak başlarında tapınılan ev tanrılarıydılar. Genellikle sembolik yılanların eşliğinde, ellerinde boynuzdan bir kap ve kase ile dans eden gençler olarak tasvir edilirlerdi.

LARES

Romalılar, özel günlerinde ve önemli ailevi olaylarda Lares adı verilen türlü ruhlara taparlardı. Bunlardan bazıları kavşaklara yerleşen ve sakinleşmeleri için adak adanması gereken kötü niyetli ruhlarsa da diğerleri iyi şans getiren nazik kırsal kesim ruhlarıydı. En çok tapılan Lares hiç kuşku yok ki Romalıların evlerini koruyan iyi niyetli ikiz tanrılardı. Bunlar, delilik tanrıçası Mania ile tanrıların elçisi Merkür'ün oğullarıydılar ve av tanrıçası Diana ile de yakın bir ilişkileri vardı. Lareslerin, Diana'nın av köpeklerini ödünç aldıkları ve onları kendilerine tapınılan evlerden herhangi birine zarar verecek şekilde suç işleyen ya da hırsızlık yapanları takip etmek için kullandıklarına inanılırdı. Romalılar evlerinde Lares heykelcikleri bulundurmanın yanı sıra kötülüklere karşı durması için dış kapılarına Mania'nın bir imgesini asarlardı.

PENATELER

Laresler gibi Penateler de (aynı zamanda "içtekiler" olarak da bilinirler) Romalıların evlerini koruyan bir çift tanrıdır. Genellikle genç olarak tasvir edilirler ve heykelcikleri de her evde bulunurdu. Adları "kiler" anlamına gelen "penetralia" ile aynı kökten gelirdi ve bu yüzden de sofra ve kiler tanrıları haline gelmişlerdi. Romalı bir aile sofraya oturduğu zaman, yemek aile fertlerine servis edilmeden evvel aile reisi bir kısmını Penatelere ayırırdı. Penatelerin aslında Truva tanrıları olduklarına ve onları İtalya'ya, yerleşmek üzere oraya gelen Aeneas'ın *(bkz. s.78-79)* getirdiğine inanılırdı. Sonunda bunlar Roma'nın koruyucu tanrıları haline geldiler.



► **Kiler Tanrısı**
Penateler, evin ve kilerin patron tanrılarıdırlar. Bazı Roma evlerinde aile yemeğe oturduğu sırada Penatelerin heykelciklerinin tapınaktan alınıp sofrayla konması adeti vardı.

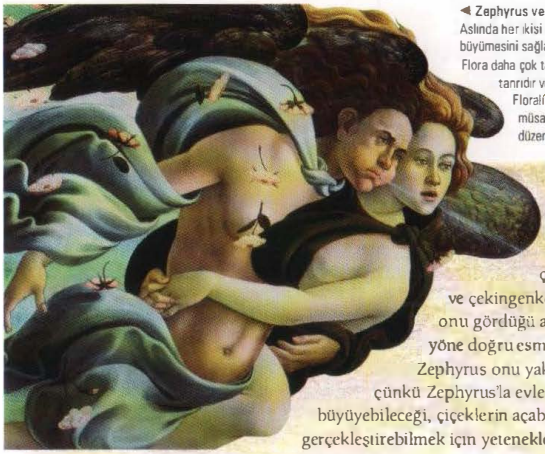


◄ **Dioscuri**
Romalılar çifte tanrıları severlerdi. Aynı zamanda Dioscuri olarak da bilinen ilahi ikizler Castor ve Pollux'un askerlerin ve denizcilerin koruyucuları olduklarına inanırdı

AYRICA BAKINIZ Bakire tanrıçalar 36–37, 40–41, 86–87, 136–137 • Mekan tanrıları 28–29, 30–31, 320–21

BEREKET TANRILARI

Büyük nüfusları için düzenli yiyecek tedarikini garanti etmek Romalıların en hayati konularından biriydi. Bu nedenle, tanrılarının çoğu da bağ korucularının, çobanların, çiftçilerin ve insanlar için yiyecek üreten diğer kişilerin hamileriydiler. Bunlar arasında sürüleri kurtlardan koruyan Lupercus hasat tanrıçası Ops ve bağlarla tarlaları yöneten liber de vardı. Bu tanrıların çoğu Romalılar imparatorluklarını kurmadan önce de İtalya'dalardı ve daha sonra Roma panteonuna dahil edilmişlerdi.



◄ **Zephyrus ve Flora**
Aslında her ikisi de bitkilerin büyümesini sağladıkları halde Flora daha çok tapınılan bir tanrıdır ve onun şerefine Floralia adı verilen özel müsabakalar düzenlenir.

► **İlkbahar çiçeği**
Flora'nın insanoğluna, özellikle ilkbaharlarda hatırlanan en büyük armağanı, çok farklı türlerdeki çiçeklerin tohumlarıdır.



FLORA

İlkbahar, çiçek ve bereket tanrıçası Flora genellikle elinde bir demet çiçek taşıyan genç ve çekici bir peri olarak tasvir edilir. İlk başlarda utangaç ve çekingenken batı rüzgarı Zephyrus (Favonius olarak da bilinir) onu gördüğü anda güzelliğinden büyülenir ve onun bulunduğu yöne doğru esmeye başlar. Flora ondan korkarak kaçar ama sonunda Zephyrus onu yakalar ve onunla sevişir. Öykü Flora için iyi sonlanır çünkü Zephyrus'la evlenip mutluluk içinde yaşarlar. Bitkilerin büyüyebileceği, çiçeklerin açabileceği verimli bir toprak ve uygun hava koşullarını gerçekleştirebilmek için yeteneklerini birleştirirler.

SATÜRN

Yunan tanrısı Kronos'un Romalı versiyonu olan Satürn, Roma halkının kurucu tanrılarından biridir. Daha önce Olympos Dağı'nın tanrısıyken Jüpiter'le kavga etmiş ve tanrıların evinden sürülmüştür. İtalya'da saklandığı yere, Latincede saklanmak anlamına gelen kelimeden esinlenilerek Latium adı verilmiştir. Tiber nehrinin kıyısında sonradan Roma olacak yerde bir köy inşa ettiği söylenir. Burada, Altın Çağ (*bkz.* s.26-27) olarak bilinen o ünlü dönemde yerel halka toprağı en iyi şekilde nasıl ekeceklerini ve üzüm üretip ondan nasıl şarap yapacaklarını öğretmiştir. Romalılar ona Aralık ayı içinde, hizmetçilerin efendi ve efendilerin de hizmetçi oldukları Saturnalia adı verilen bir festivalle taparlardı.



◄ **Oraklı Satürn**
Satürn, ekin tanrısı olduğu için genellikle elinde bir orak ya da tırpanla tasvir edilirdi. Fiçi ise şarap yapımı bir üzüm üreticisi olduğunu simgeliyordu.

BÜYÜK ANA

Büyük Ana, aynı zamanda Bona Dea (iyi tanrıça) olarak da bilinirdi. Ops, Fauna ve doğa tanrıçası Kybele olarak da tanımlanır. Bazıları onun Faunus'nın annesi olduğunu, (sağ tarafa bkz) kehanet yeteneğine sahip ama bu kehanetlerini sadece kadınlara söyleyen, utangaç, mütevazı biri olduğunu söylerlerdi. Hayata bir ölümlü olarak başladığına inanılırdı. Bir gün fazla şarap içip sarhoş olmuştu. Faunus onun içinde bulunduğu durumu görünce çok öfkelendi ve onu öldürdü. Bu olaydan sonra ölümsüzlük kazandı ve Roma'nın koruyucusu oldu. Kybele biçiminde daha çok cinsellik tanrıçası gibidir.



Nar



Tef

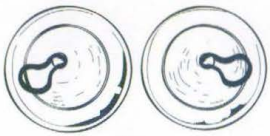


Amfora

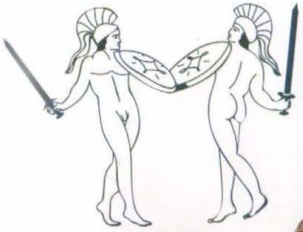
◄ **Kybele'nin simgeleri**
Kybele de bereket tanrıçası olduğundan simgeleri arasında nar, bereket boynuzu ve amfora vardır. Adına düzenlenen festivaldeki çılgınca danslar sırasında büyük ziller ve tefler kullanılır.



Cornucopia (Bereket boynuzu)



Ziller



◄ **Corybantes silahlı dansları**
Kybele'ye tapanlar Corybantes olarak tanınırlar. Onun şerefine kendilerinden geçmiş şekilde dans ederler ve bazen birbirlerini kılıçlarıyla yaralarlar



◄ **Kybele**
Doğa tanrıçası Kybele genellikle, doğaya olan tam hakimiyetini simgeleyecek şekilde aslanlar tarafından çekilen bir arabayı kullanır.

FAUNUS

Faunus tarımın hamisi ve çobanların koruyucusu olarak tapınılır. Bir gün Herkül'ü (Yunanlı kahraman Herakles) metresi Omphale ile görür ve ona tutkulu bir şekilde aşık olarak çifti takip etmeye başlar. Herkül ve Omphale geceyi bir mağarada geçirmeye karar verince o da arkalarından içeri süzülerek uykuya daldıklarında sessizce Omphale'nin yanına yatar. Ona dokunduğunda kıllı bir göğüs ve güçlü pazılarla karşılaşınca şaşırır; ikisi gece için giysilerini değiştirmişlerdir. Herkül onu yatağından atar ve çift kahkahalara boğulur.



◄ **Herkül ve Omphale**
Omphale, Herkül'ü çok seven bir Lidya kraliçesidir.



► **Faunus**
Herkül ve Omphale ile karşılaşmasından sonra Faunus, müritlerinin ona çıplak olarak tapınmalarını tercih eder.

POMONA VE VERTUMNUS

Aynı zamanda yetenekli bir bahçıvan da olan güzel peri Pomona, meyve ağaçları tanrıçasıdır. Vertumnus ise aralarında mevsim döngülerinin ve tomurcukların meyveye dönüşümlerinin de bulunduğu tüm değişimleri yöneten bir tanrıdır. Vertumnus, ağaçlarını budamakta olan Pomona'yı gördüğünde ona aşık olur ve onu baştan çıkarabilmek için değişim tanrısı olarak çeşitli biçimlere girmeye karar verir. Ancak değişmek için hangi biçimi seçerse seçsin Pomona onu istememektedir. Tanrıça ona ancak gerçek kimliğini gösterdiği zaman aşık olacaktır.



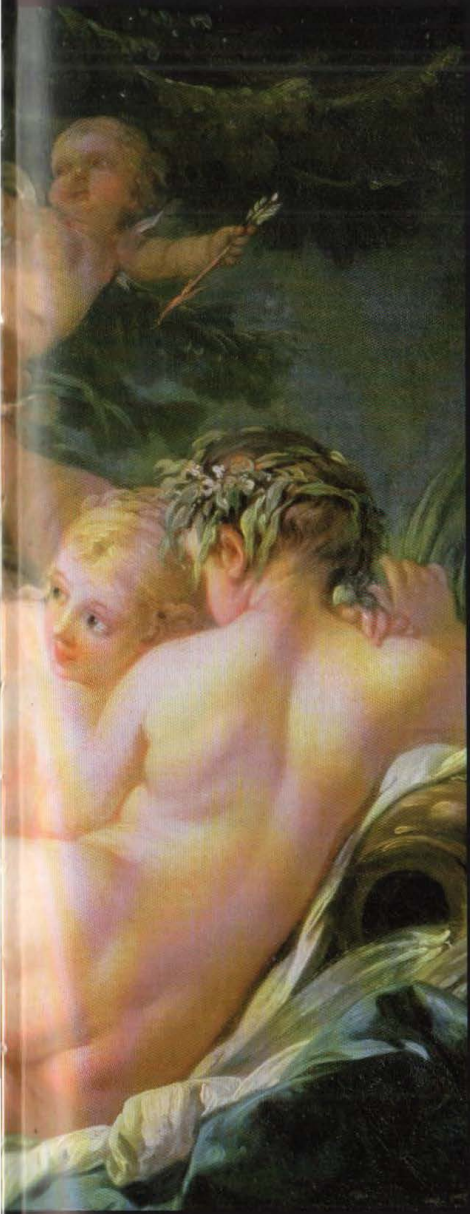
◄ **Meyvenin koruyucuları**
Pomona ve Vertumnus birleşmelerinden sonra ağaçları birlikte büyütürler ve bu şekilde bol bol meyve hasadını garantilerler.

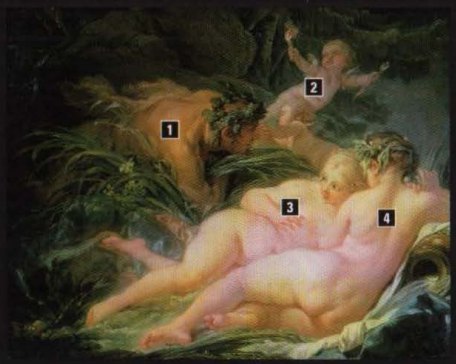
AYRICA BAKINIZ Bereket tanrıları 40–41, 114–15, 158–59, 214–15, 244–45, 308–09, 310–11



PAN VE SYRİNKS

Çobanların ve onların sürülerinin tanrısı Pan en çok doymak bilmez cinsel iştahı ve insanları aniden şaşırtması ve korkutması ile (kelime olarak "panik etmesiyle") ünlüdür. Perileri gizlice dinlemek için çalıların arkasına gizlenir ve ileri gitmesini reddettikleri zaman onları takip eder. Arzu nesnelerinden biri de peri Syrinks'tir. Syrinks güzel olduğu kadar da ayağına hızlıdır. Ancak Pan onu nehrin kıyısına kadar izler ve yakalar. Peşindekinden kaçmak için nehir tanrıçasından kendisini bir saz yığınına çevirmesini ister. Pan, onun içi boş dallarından ilk pan flütü yapar. Bu da sonradan çobanların çalgısı olacaktır.





1. Şehvetli tanrı
Pan genellikle bedeninin aşağısı ve bacakları ile yarı hayvan ve bedeninin yukarı kısmı ve kafası ile yarı insan gibi tasvir edilir. Bazen de bir keçinin boynuzları ve kulaklarıyla çizilmiştir. Fransız ressam François Boucher (1703-1770) burada Pan'ı bir köknar ağacından bir çelenkle göstermektedir. Bu, Pan'ın ondan kaçtığı için bir köknar ağacına dönüşen aşıklarından birini, Pitys'i ima etmektedir. Çoğu Pan'ın kaba tekliflerini reddettikleri halde Dionysos'un sadık kadın müritlerinin -Mainadların- *(bkz. s.35)* tümüyle sevişmeyi başarmıştır.

2. Arzu tanrısı
Arzu Tanrısı Eros genellikle eski Yunan mitolojisinden alınmış sahneler içinde, kurbanlarını arzu oklarıyla vururken tasvir edilir. Kanatları sayesinde yavaşça uçabilmekte ve böylece çobanların tanrısı pan. bir periyi takip ettiğinde ona ayak uydurabilmektedir. Burada Eros Pan'ın Syrinks'e olan ateşli arzusunu simgeleyecek şekilde bir elinde okunu, diğerinde de alevli bir meşaleyi tutuyor.

3. Arcadialı kır perisi
Arcadia denilen çok güzel bir ülkede yaşayan bir peri olarak Syrinks'in bakire tanrıça Artemis'in müritlerinden olduğu ve bu yüzden de bakirelik yemini ettiği söylenir. Pan onu takip etmeye başlayınca Lycaeum Dağı'ndan Ladon Nehri'ne doğru kaçmıştır. Bazı kayıtlarda Syrinks'in korunmak için sığındığı nehrin çocuğu olduğu söylenir.

4. Nehir tanrıçası
Nehre ulaştığında hem Pan'dan hem de Pan'ın istediğini verirse öfkelenecek olan Artemis'ten korkmaktadır. Yardım ister ve nehir tanrıçası da ona cevap verir. Burada nehrin içinden akmakta olduğu bir küpe yaslanmış olarak görülen tanrıça, Syrinks'e korumak için sarılmış ve onu bir köknar ağacına dönüştürmek üzeredir..

François Boucher, ***Pan ve Syrinks*****, 1759**

AYRICA BAKINIZ Nehir tanrıları 208–09, 244–45, 300–01, 308–09 • Bakire tanrıçalar 36–37, 40–41, 82–83



▲ **Thor, yılan Nidhogg'la dövüşüyor**
Norveç mitolojisinde yılanlar tanrıların ve kahramanların düşmanıdırlar. Burada, bu yılanların en bilinenlerinden Nidhogg okyanustan çıkıyor ama ünlü çekicini savuran büyük tanrı Thor tarafından saldırıya uğruyor.

KUZEY AVRUPA

Uzak Kuzey Avrupa'nın ilk kültürleri, evrenin yaradılışı ve tanrılarının hayatları ve maceraları hakkında sürükleyici bir mitler topluluğu yaratmışlardır. Bu muhteşem hikâyelerin etkileri yavaş yavaş çok uzaklara ve geniş bir alana yayılmıştır.

Danimarka, Norveç ve İsveç'in Viking savaşçıları 8. yüzyılın sonlarından 11. yüzyılın başlarına kadar Batı Avrupa'nın kıyılarındaki topluluklara yapıkları zalim saldırılar ve okyanusları aşabilecek şekilde inşa edilen gemileriyle yapıkları keşif yolculukları ile tanınmışlardır. Bu savaşçılar her ne kadar "rune" adı verilen açısal bazı semboller kullanarak bir tür yazı geliştirmişlerse de başlarda ahım şahım bir yazılı kültüre sahip değildiler. Bununla birlikte tüm dünya mitolojileri arasındaki en büyüleyici hikâyelerin çoğunun kaynağı olan zengin bir sözlü gelenekleri vardı.

NORS TANRILARI VE KAHRAMANLARI

Büyük Nors (İskandinav) mitleri büyük temaları işlerler: evrenin yaradılışı, tanrıların savaşları ve aşkları ve dünyanın sonu gibi. Cüceelerden devlere kadar birtakım mitolojik varlıkların yaşadığı bizim dünyamıza paralel başka dünyaların da olduğunu ve buralara Midgard dendiğini tasavvur ederler. Tanrıların kültürleri kavgacı ve heybetlidir. Gerçek ve mitolojik dünyalar, ölmüş kahramanların ruhlarının eşsiz ödüllerini aldıkları baş tanrı Odin'in büyük salonu Valhalla'da biraraya gelirler.

Nors tanrılarının hikâyeleri esas olarak kulaktan kulağa anlatılarak nakledilmişlerdir. Bazı efsaneler 8. yüzyılda manastırlardaki rahipler tarafından yazıya dökülmüş olsalar da çoğu ilk kez 13. yüzyılda kayıt altına alınmışlardır. O zamana kadar Nors gezginler İzlanda'yı bile sömürgeleştirmişler ve Nors halkının geleneklerini ve mitolojik destanlarını yazıya geçirenler de İzlandalı yazarlar olmuştur. Bu yazıların en muhteşemlerinden birisi de Nors mitleri hakkında tüm bulabildiklerini yazıya geçiren Snorri Sturluson tarafından yazılan *Prose Edda* ve varolanlara daha çok hikâye ekleyen ve yazarı bilinmeyen *Poetic Edda*'dır. İzlandalı diğer yazarlar da tanınmış İskandinav ailelerin hikâyelerini anlatan ve mitoloji ve tarihin birer karışımı olan düzyazı şeklinde destanlar yazmışlardır.



▲ **Erken dönem Viking kolyesi**
Bu küçük gümüş kolye ya bir Viking kahramanı ya da Nordik bir tanrı başını simgeler. Figürün başında özenli bir ibikli kask vardır.

BÜYÜK ETKİ

Nors mitleri ve kültürü yüzyıllar boyunca etkisini sürdürmüştür. Kıta Avrupa'sından gelen ve 5. yüzyılda İngiltere'ye yerleşen Anglosaksonlar, İskandinavya'dan alınan veya bazen orada geçen hikâyeler anlatmışlardır. Bunlara en iyi örnek, ünlü Anglosakson şiiri *Beowulf*'tur. Bu, Danimarkalılar ve muhtemelen İsveçlilerin atası olan Geatlar arasında geçen fantastik bir yiğitlik ve dev öldürme hikâyesidir. Ortaçağlarda, Nors mitleri güneyde Almanya'ya kadar yayılmış, İskandinav kahramanı Sigurd'dan esinlenen Siegfried gibi kahramanların hikâyeleri pek çok büyük şair ve oyun yazarına ilham vermiştir.

DİĞER GELENEKLER

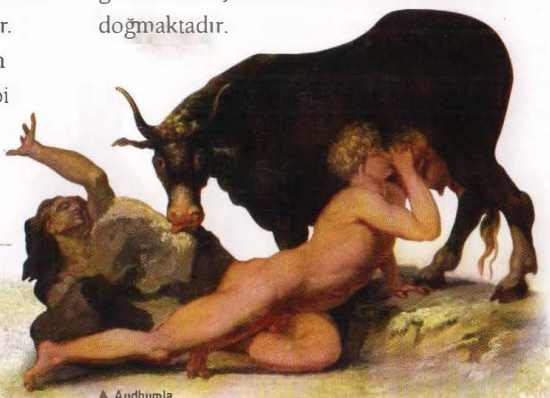
Bu süre zarfında Kuzey Avrupa'nın diğer bölgeleri bambaşka mitoloji ve efsane geleneklerine sahiptir. Bunların en zenginlerinden biri Finlandiya'dadır. Burada, evrenin yaradılışı ve ilk tanrıların maceraları hakkındaki karmaşık efsaneler bütünü nesilden nesile sözlü yollardan aktarılmıştır. Bu hikâyeler ancak 19. yüzyılda Finli bilgin Elias Lönnrot tarafından yazıya geçirilmiş ve bunların hepsi *Kalevala* adı verilen geniş bir şiirsel destanda toplanmıştır. Hikâye anlatıcılığının en üst seviyedeki bu eseri Finlandiya'nın ulusal kimliğinin bir sembolü haline gelmiş, o zamandan beri pek çok dile tercüme edilmiş ve sonunda bu küçük ülkenin mitlerinin ve efsanelerinin dünya çapında bir izleyici kitlesine ulaşmasını sağlamıştır.



▶ **Viking gemileri**
Anavatanları İskandinavya'da tarım için verimli toprak bulmakta zorlanan Vikingler, hızlı ve modern gemilerle sık sık denizaşırı yolculuklara çıkmışlardır. Ustaca inşa edilmiş bu gemiler kıvrımlı, ejderha şeklinde oyulmuş pruvaları nedeniyle aynı zamanda "ejderha gemiler" olarak da bilinirler.

NORS KÖKENLERİ

Tüm yaradılış hikâyeleri gibi dünyanın kökeni hakkındaki Nors hikâyeleri de konuyu doğal fenomenlerle açıklama yolunu seçer. Nors mitleri ile ilgili ilk hayatta kalma kayıtları da İzlandalı yazarlar tarafından tutulmuştur. Bunlar, yaradılış hikâyelerini İzlanda'nın buzulları ve yanardağlarında olduğu gibi ateşle buzun biraraya geldiği bir arazide kurgularlar. Kuzeyde kar ve buzun, güneyde ise köpüren bir ateş ve alevlerin dünyası vardır. İlk kez devler biçiminde ortaya çıkan yaşam, bu iki zıt gücün etkileşiminden doğmaktadır.



▲ **Audhumla**
İlk inek Audhumla devleri dört ayrı memesinden akan sütle besledi. Sütü onlara güç ve cesaret kazandırdı.

MİT

Başlangıçta hiçbir şey yoktu, yalnızca Ginnungagap denilen geniş bir boşluk. Yavaş yavaş bu boşluğun iki yanında iki ülke belirdi. Sıcaklık ve ateşin bölgesi olan Muspelheim güneyde, soğuk ve buzun bölgesi olan Niflheim kuzeydeydi. Ortada ise Muspelheim'in sıcak havası ile Niflheim'ın soğuk havası karşılaşıyor ve buzları eritmeye başlıyordu. Eriyen buzulun damlaları sonunda Ymir adı verilen kocaman bir buzdan deve dönüştü.

DEVLER VE AUDHUMLA

Ymir uyudu ve Muspelheim'den gelen sıcak hava bedeninin üzerinde dolaşırken terlemeye başladı. Onun terinden başka buzdan devler ortaya çıktı. Sol kolunun altından bir dişi bir erkek ve bacaklarından da altı başlı bir başka erkek yaratıldı. Bu arada, buz erimeye devam ederek Audhumla adındaki büyük bir inek şeklini aldı. Bu inek ilk buzdan devleri sütüyle besledi. Audhumla, buzu emiyor ve eriyen suyu içiyordu. O emdikçe bir başka devin önce başı, ardından vücudu oluştu ve üç gün sonra buzdan bir dev daha çıktı. Bu sonuncu ile birlikte Niflheim'da buzdan devlerden oluşan bir grup meydana geldi. Audhumla'nın buzdan yarattığı ilk devin Bor adında bir oğlu oldu ve bu oğlan Bölthorn adındaki devin kızı Bestla ile evlendi. Çiftin Odin, Vili ve Ve adında üç çocukları oldu. Bu üç çocuk ilk Nors tanrılarıydılar, Odin de liderleriydi.



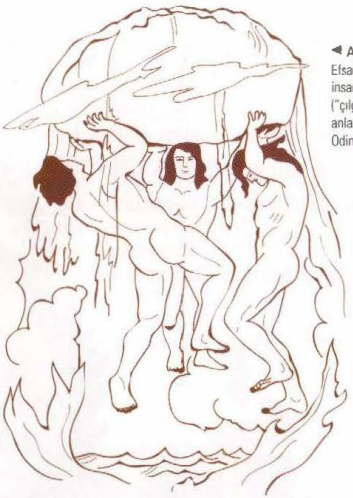
▲ **Dişbudak ağaçları**
İlk kadın ve ilk erkeğin -Ask ve Embla- bir dişbudak ve bir karaağaçtan yaratıldığına inanılırdı.

DÜNYANIN YARATILMASI

Üç tanrı sürekli kendilerine saldıran Ymir'le savaşıyorlardı. Sonunda hepsi biraraya gelerek Ymir'i öldürdüler. Ymir'in damarlarından seller halinde akan kanlar, ağaç kovuğundan yapılmış bir kayıkla kaçan ve sonunda Jotunheim denen bir yere yerleşen Bergelmir (Ymir'in torunu) ve karısı dışındaki tüm devleri öldürdü. Üç tanrı daha sonra Ymir'in etinden dünyayı yarattılar. Kırılmamış olan kemikleri dağları, kanı nehirleri, gölleri ve denizleri, kafatası da gök kubbeyi oluşturdu. Muspelheim'dan güneşi, ayı ve yıldızları yaratan kıvılcımlar attılar. Tanrılar daha sonra da bir dişbudak ağacından Ask adındaki ilk erkeği ve bir karaağaçtan Embla adındaki ilk kadını yarattılar.

YARATICILAR

Nors mitolojisinin yaratıcı tanrıları Odin, Vili ile Ve ilk Aesir veya gökyüzü tanrılarıydılar. Evrenin en yüksek noktasında yer alan Asgard'da bir kalede otururlardı. Birlikte Vanir adındaki toprak veya bereket tanrıları ve onları yöneten Deniz Tanrısı Njörd'le ikı çocukları Frey ve Freya'dan oluşan başka bir grup tanrıyla uzun bir savaş yaptılar. Savaştan kimse galip çıkamıyordu, sonunda taraflar rehineleri değiş tokuş ederek ateşkes yapma konusunda anlaştılar. Aesir, kendi üzerine düşeni yapmak için tanrılarından ıkısını, kör Hoenir ile bilge Mimir'i gönderdi. Bu değiştokuştan memnun olmayan Vanir, Mimir'in kafasını keserek Aesir'e yolladı. Her zaman bilgeliğin peşinde olan Odin bu kafayı sakladı ve üzerine büyüler yaparak bundan böyle kendisine öğütler vermesini sağladı.



◄ Aesir
Efsanelerde Aesir'in üç liderinden en ünlüsü savaşlarda insanüstü bir güce sahip olan ve şekil değiştirebilen Odin'di ("çılgın" anlamına gelir). Aksine Vili ("kutsal muhafaza" anlamına gelir) ve Ve ("ilahi ek" anlamına gelir) maceralarında Odin'e yardımcı olan daha silik figürlerdi.



▲ Sleipnir
Odin, Sleipnir adında gri, sekiz bacaklı bir ata binerdi. Bu yaratık, atların en iyisi ve en hızlısı olarak bilinir ve savaşlarda Odin'e büyük üstünlük sağlardı.

▼ Nors mızrağı
Mızrak, İskandinav savaşçılar tarafından sık kullanılan bir silahtı. Odin'in Gungnir adında, hedefini hiç şaşırmayan bir mızrağı vardı.

> ODİN HERKESTEN DAHA ZEKİYDİ, TÜM DİĞERLERİ ONDAN ÖĞRENDİ.
>
> Snorri Sturluson, *Ynglinga Destanı*, c.1225





Ask



Embla

ASK VE EMBLA

Yaradılış mitlerinin çoğu insan ırkının atası olan ilk çiftin kökenini hikâye eder. Nors mitolojisine göre Odin, Vili ve Ve plajda yürürlerken iki ağaca rast gelirler. Dişbudak ağacından Ask'ı ve karaağaçtan da Embla'yı yaratırlar. Ve herbiri onlara birer armağan verir. Odin hayat nefeslerini üfler, Vili duygu ve düşüncelerini, Ve de görme ve duyma yeteneklerini verir. Çift tüm insanların atası olur. Midgard'da (dünyanın ortası) tanrıların onlar için yarattığı bir evde yaşarlar. Bu ev Ymir'in kaşlarından yapılmış güçlendiricilerle korunmuştur.

RUNELER

İlk İskandinav yazarlar yazılarını taşa kazır, "rune" adı verilen dik ve çapraz hatlar kullanırlardı. Runik alfabeyi odin'in yarattığına inanılırdı. Kendi mızrağını sapladığı dünya ağacı Yggdrasil'de dokuz gün sonra bu "rune"ler belirmişti. Bunların sihirli güçleri olduğuna inanılırdı. Bu rune taşlarından bazıları mitolojik imgelerle runik yazıları birleştirirlerdi. Aşağıda görülen Odin'i oğlunun öldürülmesine onayak olarak ailesini zor duruma soktuğu Goth Kralı Ermaneric'le birlikte göstermektedir.

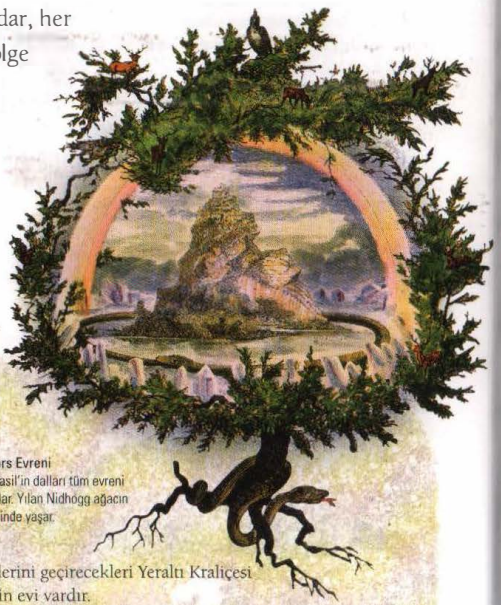


Rune taşı

AYRICA BAKINIZ Avrupa yaradılış hikâyeleri 16-17, 100-03 • Ağaçlar92-93, 124-25, 340-41

NORS KOZMOSU

Eski Nors efsaneleri kozmosu, cücelerden devlere kadar, her biri farklı türlere evsahipliği yapan bir çok değişik bölge ya da dünyalar olarak tasavvur etmişlerdir. Bu çeşitli dünyalar Yggdrasil adı verilen ve aynı zamanda dünya ağacı olarak da bilinen karaağaçın dalları ve kökleri tarafından tutulmaktadır. Bu dünyaların kesin ayrıntıları her ne kadar bir kaynaktan diğerine değişiyorsa da Yggdrasil sabit bir figür olarak kalmaktadır.



► **Nors Evreni**
Yggdrasil'in dalları tüm evreni kucaklar. Yılan Nidhögg ağacın köklerinde yaşar.

MİT

Dünya ağacı Yggdrasil, Yeraltı'nın en dipteki bölgelerinden gökyüzünün en üst katlarına kadar tüm evreni tutar. Ağacın Nors evreninin farklı bölümlerini nasıl tutabildiği konusunda yazarlar arasında bir görüş birliği yoktur ancak hepsi de ağacın dünya için destekleyici bir helkemiği olduğunda hemfikirdir.

KÖKLERDE

Yggdrasil'in altında üç tane devasa kök bulunmaktadır. Bazıları bu köklerden birinin Asgard'ı, Aesir'in ya da esas tanrı ve tanrıçaların evini tuttuğuna inanırlar. Efsanenin diğer versiyonlarında ise Asgard, ağacın bazı dallarının tuttuğu, diğer dünyalarla Bifröst adı verilen bir köprüyle bağlanan, havada asılı bir yerleşim yeridir. Ağacın ikinci kökü Jotunheim'i, buz devlerinin buzdan evlerini tutmaktadır. Hemen yanında Bilgelik Tanrısı Mimir'in kesik kafası ve Mimir kuyusu bulunmaktadır. Bu kuyu, sularıyla bilgelik ve akıl taşımaktadır. Üçüncü kök Niflheim adı verilen ve dünya yaratılmadan önce de varolan *(bkz. s.90)* başka bir soğuk bölgeye uzanmaktadır. Bu bölgede tek ısı kaynağı Hvergelmir adındaki topraktan çıkan sıcak su kaynağıdır. Hemen yakında kötülük yapanların sonsuza dek günlerini geçirecekleri Yeraltı Kraliçesi Hel'in evi vardır.

◄ **Yggdrasil**
Yggdrasil efsanesinin özünü hayvan imgeleri oluşturur. Ağacın dalları ve yaprakları arasında pek çok hayvan yaşar ve en tepedeki dalın üzerinde de bir kartal bulunmaktadır.

DALLARDA

Yggdrasil'in tam ortasında insanların dünyası Midgard vardır. Evrenin tam ortasında olduğuna inanılır ve bazı kaynaklara göre Asgard'a, Bifröst köprüsüyle bağlanmaktadır. Tanrı Heimdall tarafından korunan bu köprüyü, sadece tanrılar ve ölmüş kahramanlar, Odin'in Asgard'daki evi Valhalla'ya giderlerken kullanabilirler. Yggdrasil'in dalları tarafından tutulan diğer dünyalar arasında karanlık elflerin evi olan Svartelfheim ve aydınlık elflerin evi Gimle de vardır.

DEĞİŞİK KAYNAKLAR

Nors evreni ile ilgili bazı kayıtlar bu dünyalar için farklı konumlar vermektedirler. Bunlardan birine göre Joutnheim, Midgard'ın doğusundadır ve insanların dünyasından nehirler ve ormanlarla ayrılmıştır. Gimle, bazı kaynaklarda, gökyüzünün yüksek bir yerinde konuşlanmış parıltılı bir mekandır. Iskandinav yazarlar Ortaçağlarda Hıristiyan kültüründen etkilenmeye başladıklarında Gimle'yi bir tür cennet ve aydınlık elfleri de Hıristiyan meleklerinden bazı özelliklere sahip periler gibi görmeye başlamışlardır.

YGGDRASİL'İN YARATIKLARI

Yggdrasil "Ygg'ın (veya Odin'in) atı" anlamına gelmektedir. Nors şairlerinin lirik anlatımıyla Odin ağaçta sallanırken ona "bilmiş" ve bu arada "rüne"larda bulunan tüm bilgiyi almıştır. Ağaç ondan sonra da pek çok hayvana evsahipliği yapmıştır. Yüksekteki dallarından birinde kartal ve atmaca, altında ise başlarını büyük bir yılanın veya ejderhanın çekiştiği pek çok yılan türü yaşar. İkisi arasında da bir sincap ve dörtlü bir geyik topluluğu bulunmaktadır. Sincap aşağıdaki yılanla yukarıdaki kartal arasında kindar mesajlar taşıyarak ağaçta bir aşağı bir yukarı gidip gelir, böylece ikisi arasındaki düşmanlığı sürdürür. Geyikler doğal birer ağaç budayıcı oldukları için Yggdrasil'in yapraklarını ve filizlerini yerler.



▲ **Ratatosk**
Sincap Ratatosk ağacın dibinde yaşayan yılandan üst dallarda yaşayan kartala aşağılayıcı mesajlar götürürdü.



▼ **Geyik Dain**
Ağaçta yaşayan dört de geyik vardı. Bazı yazarlar onlara Dain, Dvalin, Duneyr ve Durathror adlarını takmışlardı.



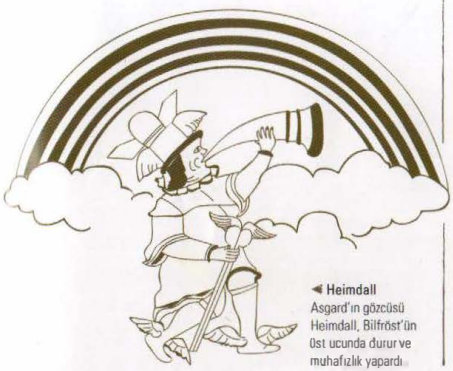
▲ **Kartal ve atmaca**
Kartal ağacın tepesinde yaşardı ve iki gözünün arasında Vedrfölnir adında bir atmaca yaşardı. Kartal kanatlarını çırptığında rüzgarlar oluşurdu



▶ **Serpent (Yılan)**
Yılan veya ejderha Niddhog köklerin arasında yaşardı. Bazı kayıtlara göre bu esrarengiz yeraltı dünyasında kendisine başka pek çok yılan eşlik ederdi.

BIFRÖST

İnsanlarla tanrıların dünyaları Midgard'ın üzerinde gökyüzünün ortasından geçen, gökkuşağından bir köprüyle birbirine bağlanırdı. Bu köprüye İzlandalı yazar Snorri Sturluson tarafından Bifröst adı verilmişti. Bunun anlamı "pırıltı"ydı. Dünyanın sonu geldiğinde güneyin ateşli dünyası Muspell'in savaşçıları köprüyü geçerek Asgard'ın tanrılarına savaş ilan edecekler ve Heimdall tanrıları son savaşa çağırmak için boynuzunu öttürecekti (*bkz. s.98-99*).



◀ **Heimdall**
Asgard'ın gözcüsü Heimdall, Bilfröst'ün üst ucunda durur ve muhafızlık yapardı.

NİDHÖGG KRALLIĞI

Yılan veya ejderha Niddhog'un krallığı ağacın ayaklarındaydı. Burası hem tehlikelerle hem de özel ödüllerle dolu anlaşılması güç bir yerdi. Bu özel ödüllerin en başında bilgelik gelirdi ve ağacın altındaki üç kuyudan biri olan Mimir'in kaynağından gelirdi. Diğer iki kuyu daha tehlikeliydi: biri kader kuyusuydu ve insan ömrünün uzunluğunu tayin eden Nornlar tarafından korunurdu. Diğeri ise zehir kuyusuydu ve Nors Yeraltısı Hel'in nehirlerinin kaynağıydı. Bu karanlık bölgelerin etrafında Nidhogg kayarak dolaşırdı. İnsan ölülerinin etleriyle kendisine ziyafet çeker ve Yggdrasil'in köklerini kemirirdi.



▶ **Dünya yılanı**
Nidhogg, Yggdrasil'in kökleri etrafında çöreklenir ve onları yavaş yavaş kemirerek sonunda ağacı yok etmeyi umardı ama bu emeline hiçbir zaman ulaşamayacaktı.

ORADA ÖLÜLERİN CESETLERİNİ EMEN NIDHOGG VAR, HÂLÂ BİLMEK İSTİYOR MUSUN?

Anon, Völuspá

AYRICA BAKINIZ Ağaçlar 90–91, 124–25, 340–41 • Yılanlar 28–29, 48–49, 98–99, 100–03, 160–61, 238–39, 328–29

NORS TANRILARI

Başlıca Nors tanrıları evrenin ilk sakinleri olan devlerin *(bkz. s.90-91)* soyundan türemişlerdir. Nors tanrılarının en yaşlısı ve en güçlüsü Odin'dir ve diğer tanrıların pek çoğu -gökgürültüsü tanrısı Thor ile güzellik ve ışık tanrısı Balder gibi- onun soyundandırlar. Aralarında şekil değiştiren tanrı Loki'nin de bulunduğu pek çok başka tanrı ve tanrıça farklı bir çizgi aracılığıyla devlerden türemişlerdir. Ağaca bağlı olmayan başka bir dalda da aralarında İklim tanrısı Frey ve kız kardeşi aşk tanrıçası Freya'nın da bulunduğu bir grup bereket tanrısı bulunmaktadır.



AUDHUMLA

BURI

BOR

BESTLA

VILI

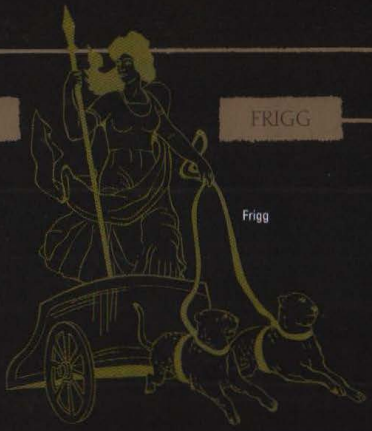
VE

FRIGG

ODIN



Frey



Frigg



Odin

NJORD

SKADI

BALDER

NANNA

HOD

FORSETI



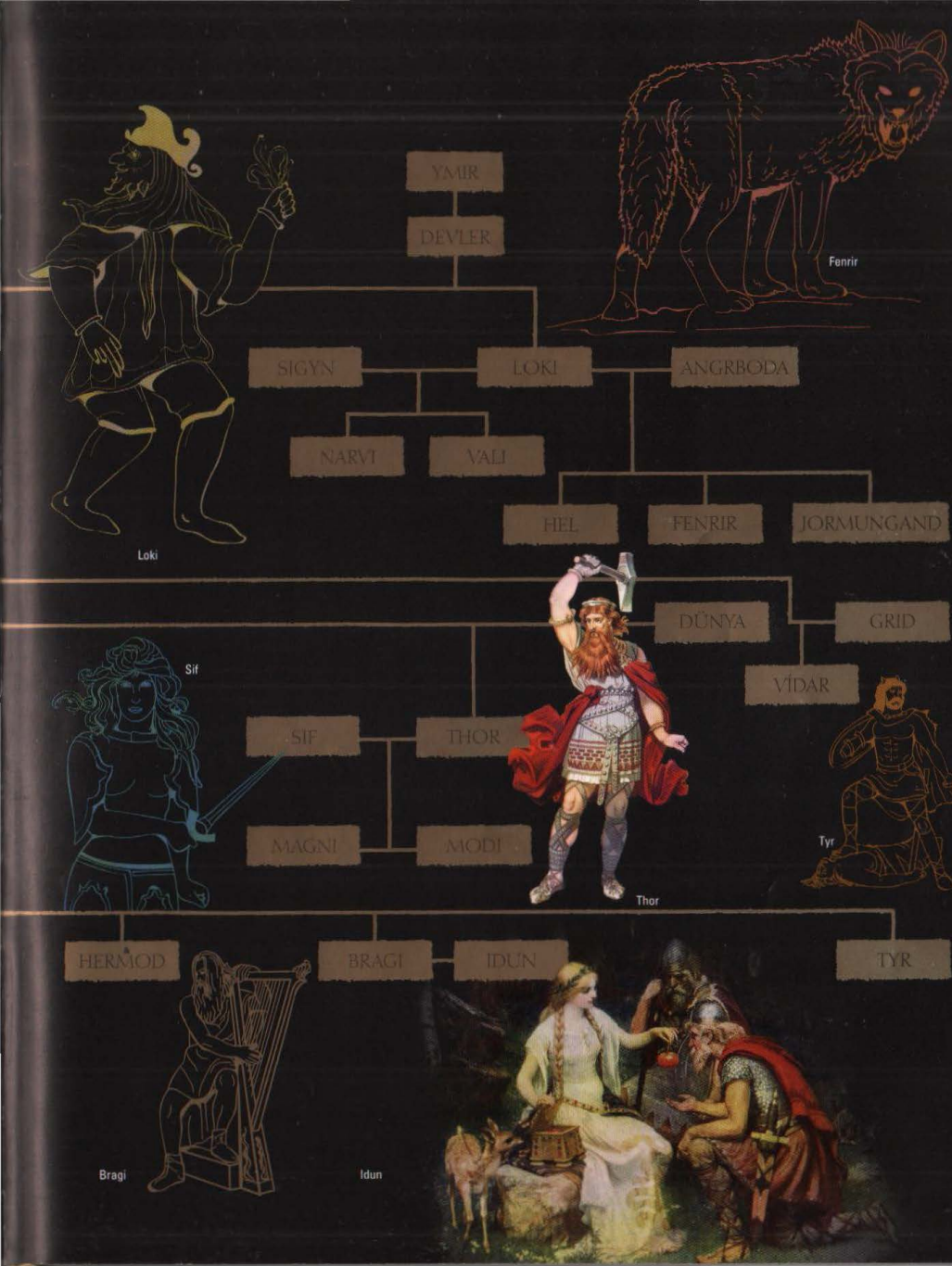
Balder



Hod

FREY

FREYA


YMIR
DEVLER
Fenrir
SIGYN
LOKI
ANGRBODA
NARVI
VALI
HEL
FENRIR
JORMUNGAND
Loki
DÜNYA
GRID
VÍDAR
Sif
SIF
THOR
MAGNI
MODI
Tyr
Thor
HERMOD
BRAGI
IDUN
TYR
Bragi
Idun

LOKİ

Loki, Nors tanrıları arasında en hilebaz olanı ve tanrıça Sigyn'in kocasıdır. Düzensizliği, arabozuculuğu ve mantıksızlığı simgeler ve hep evrene düzen ve huzur getirmek isteyenlerin yoluna çıkar. Bazıları onun insanların yaşamlarına da müdahale ettiğini söylerler ve sık sık da sıradan insanlara yaşamlarında sorunlar yaratacak arzular ve tutkular vermekle suçlanır. Doymak bilmez bir cinsel iştahı vardır, şekilden şekle girer ve düzenbazlıkları basit şakalardan soğukkanlılıkla işlenmiş cinayetlere kadar uzanır.

LOKİ'NİN DÜZENBAZLIKLARI

Odin'in kan kardeşlerinden biri olan Loki'nin üç karısı kendisine birçok çocuk doğurmuştur ancak bunlar ona yetmez. Kılık değiştirme gücünü kullanarak tanrıçalarla, devlerle, insanlar ve hayvanlarla ilişkilere girer. Loki ayrıca yiyeceklere de açgözlü bir iştahla saldırır ve hatta yakaladığı som balığını elinden alabilmek için bir cüceyi öldürmüşlüğü bile vardır. Bununla birlikte tanrılara yardım etmek için zaman zaman hilelerini kullanır. Mesela, Thor'un dev Thrym tarafından çalınan çekicini geri getirmek için kumpas kurar. Dev, çekici getirmek için tanrıların tanrıça Freya ile evlenmesine izin vermesini istemektedir. Bunun üzerine Loki, Thor'a, Freya'nın kılığına girmesini ve gelin gibi giyinerek düğüne gitmesini önerir. Törenden önce Thrym çekici getirir ve Thor da kapıp kaçar.



◀ **Kılıktan kılığa**
Genellikle insan biçiminde tasvir edilmesine rağmen Loki'nin sayısız kılıkları arasında pire, sinek, som balığı ve fok da vardır. Kendisini kuş kılığına sokmak için Freya'nın tüylerden yapılmış pelerinini çalmıştır.



▲ **Loki ve Sif**
Loki, mısır tanrıçası Sif'in altın rengi saçlarını kesince ekinler olgunlaşamaz. Sonuçta Sif'in kocası Thor Loki'yi ölümle tehdit eder.



▲ **Becerikli Nors cüceleri**
Nors cüceleri becerikli zanaatkârlardır. Thor, Sif'in saçını kestiği için Loki'yi tehdit edince Loki de bir cüceyi tanrıça için yeni altın rengi saçlar yapmaya ikna eder.



◄ **Balder cinayeti**
Höd, Loki'nin mistletoe'dan yapılmış dartıyla nişan almasına yardım etmesinden çok memnun olmuştur ancak kardeşi Balder'i öldürdüğünü öğrendiğinde yıkılır.

BALDER'İN ÖLÜMÜ

Balder, Odin ile Frigg'in oğullarından ve tanrılar arasındaki en yakışıklı erkektir. Bir gece rüyasında öleceğini görür. Frigg bunu öğrenince tüm canlılardan -hayvanlar, ağaçlar ve bitkiler- oğluna zarar vermemelerini rica eder. Ancak tanrıça bunu yaparken bir tek bitkiye, ökseotuna söylemeyi unutmuştur. Balder'e bir şey olmayacağını bildikleri için tanrılar onu genellikle bıçak atmak veya okçuluk için hedef tahtası olarak kullanmaktadırlar. Bir gün kayalar ve dallar gibi pek çok nesneyi fırlatıp dururlarken, Loki, Balder'in ökseotuna bağışıklığı olmadığını Frigg'in ağzından ustalıkla alır. Bir ökseotu dalını yontup ok yapar kör tanrı Höd'ün eline tutuşturur, bunu Balder'e nişan almasına da yardım eder. Ok, Balder'in kalbine isabet eder ve onu öldürür.

GÖRÜNÜŞÜ YAKIŞIKLI, KARAKTERİ ZEKİ VE YÖNTEMLERİ BAKIMINDAN SON DERECE DEĞİŞKEN.

Snorri Sturluson, *Prose Edda*, 1220





▲ **Ökseotu**
Her daim yeşil bitkilerden olan ökseotu, kışın meyve verir ve yeni doğumların simgesi olarak görülür. İronik olarak tanrıların en sevileni Balder'in ölümüne neden olmuştur.

◄ **Loki'nin cezalandırılması**
Balder'in ölümüne neden olmaktan suçlu bulunan Loki oğlunun iç organlarıyla bağlanmaya mahkûm olur. Dişi dev Skadi de onun tepesine düzenli olarak zehir akıtan bir yılan yerleştirir.

DİĞER KÜLTÜRLERE AİT DÜZENBAZLAR

Çoğu mitolojinin düzenbaz figürleri vardır; diğerlerine şakalar yapmayı seven veya geniş kapsamlı karışıklıklar yaratan bir tanrı. Bunların genellikle sekse, yiyeceğe ve dalavereye karşı mütehiş bir iştahları vardır. Bu tür düzenbazlar bir eğlence kaynağı olmakla birlikte Loki'nınkiler gibi şakalarının ciddi sonuçları olabilir. Bazı düzenbazlar aynı zamanda kahramandırlar ve Hint tanrısı Hanuman gibi çok cesurca işler yaparlar *(bkz. s.202)*. Bunlar aynı zamanda – ateş yakma, yemek pişirme veya ilaç hazırlama gibi- insan ırkına yararlı medeni becerilere sahip kültürel kahramanlar da olabilirler.

► **Enki**
Mezopotamya'nın yaratıcı tanrısı aynı zamanda tuz kızına ve torununa kadar uzanan dönmek bilmez bir cinsel iştaha sahip bir düzenbazdır.





◄ **Hanuman**
Hint tüzyör tanrısı Vayu'nun oğlu Hanuman bir keresinde güneşi yutmaya kalkışmıştır. Gençliğinde bir düzenbaz olmakla birlikte sonradan Lord Rama'nın en sadık müritlerinden biri haline gelmiştir *(bkz. s.200-03)*.

► **Ananse**
Bu Batı Afrika örümcek tanrısı *(bkz. s.252-53)* insanlara ateş yakma gibi becerileri öğretmek için görevlendirilmiştir ancak aynı zamanda iflah olmaz bir düzenbazdır.





◄ **Koyote**
Pek çok Kuzey Amerika efsanesinde yer alan Koyote dalaverelere çevirmeye bayılır ve bir keresinde aynı ışığını söndürmüştür.

AYRICA BAKINIZ Düzenbazlar 60–61, 100–03, 252–53, 272–73, 286–87, 288–89, 310–11, 340–41

SON SAVAŞ

Nors mitolojisindeki son savaşın hikâyesi diğer Nors efsanelerinden farklıdır çünkü henüz olmamış bir olayın kehanetinden ibarettir. Tanrıların alacakaranlığı olarak bilinen bu savaşa Ragnarök adı verilmiştir. Her şeyin yok olacağı ve dünyanın sonunun geleceği büyük bir savaştır. Ragnarök bittiğinde hayatta kalan tek tük canlı yeni bir hayata adım atacak ve yaradılış döngüsü yeniden başlayacaktır.



► **Viking savaşçısı**
Aynı zamanda Vikingler olarak da bilinen Norslar kavga dövüşü seven bir ırktı. Bu yüzden dünyanın sonunu getirecek bir savaşa neden olmaları sürpriz değildi.

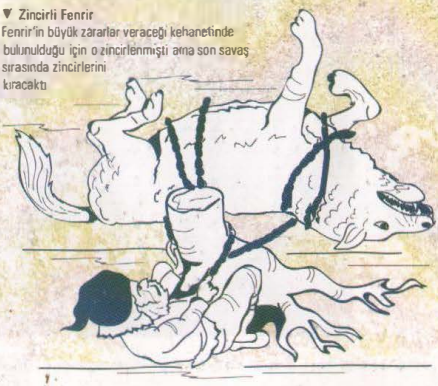
MİT

Son savaşın temel sebebi, tanrı Balder'in ölümüne *(bkz. s.97)* neden olduktan sonra hapsedilen Loki'nin kötü niyetidir. Bir yılan, karısı Sigyn ona acıyıp ağzına kap yerleştirene kadar Loki'nin yüzüne zehir damlatıyordu. Bu sırada Dünya'da her şey kötüye gitmeye başlamıştı çünkü iyiliğin ve güzelliğin kaynağı Balder artık yaşamıyordu. Bu da Ragnarök'ün öncüsü ve sonun başlangıcı oldu.

DÜNYANIN YOK OLUŞU

Sonunda bir gün Loki zincirlerinden kurtulacaktır. Başka ölümcül varlıklarla birlikte tanrılara kafa tutup onlarla savaşmaya başlayacaktır. Kendisine yardım edenler arasında canavar çocuklarından kurt Fenrir, dünya yılanı Jormungand ve Yeraltı Tanrıçası Hel de vardır. Hel, yeraltından bir canavarlar ordusu da getirecek ve buz devleriyle ateş devleri de saldırıya katılacaklardı. Çok geçmeden devler, cüceler, tanrılar, insanlar, canavarlar ve her yaşayan varlık savaşa çekilecektir.

▼ **Zincirli Fenrir**
Fenrir'in büyük zararlar veraceği kehanetinde bulunulduğu için o zincirlenmişti ama son savaş sırasında zincirlerini kıracaktı



Savaş başa baş gider ve kazanan olmaz. Hem iyiler hem kötüler yok olacaktır. Sonunda evrenin tüm nüfusundan geriye cesetlerden oluşan çok büyük bir dağ kalacak, hayatta kalmayı başaran tek tük yaratık arasında ateş devi Surt, birkaç insan ve dünya ağacı Yggdrasil'in dalları arasına saklanmayı başarabilen birkaç hayvan olacaktır. Surt ölü bedenleri büyük bir ateşte yakarak ölüler arasında yaşayan kimse kalmadığından emin olacak ve evreni şeytan ve cin gibi türlerden ve canavarlardan tamamen kurtaracaktır. Yok edici ateş çok uzun yıllar boyu yanacak ve Dünya denize batacaktır.

YENİ BİR BAŞLANGIÇ

Sonunda dünya yeniden doğacak ve bir kez daha yeşil ve zengin olacaktır. Bir çift insan, Lif (hayat) adlı bir erkekle Lifthrasir (yaşamın özlemini çeken) adlı bir kadın, Yggdrasil'in dalları arasından dışarı çıkacaktır. Çift, dünyayı yeniden insanlarla doldurmak için yeni bir aile kuracaktır. Yeraltı'nda çürümekte olan güzel tanrı Balder kör kardeşi Höd *(bkz. s.97)* tarafından canlandırılacaktır. Balder yeni evrenin hükümdarı olacak, yaşam kötülüğün gölgesi olmaksızın yeniden başlayacaktır.

VALHALLA

Katledilenler salonu anlamına gelen Valhalla, Odin'in büyük salonuydu. Odin, burada Dünya'daki savaşlarda öldürülmüş Nors savaşçılarını toplar ve onları bol bol mücevher ve silahla ödüllendirirdi. Zırhla kaplanmış bu salonda kahramanlar domuz eti ve Valkyrieler tarafından ikram edilen ballı içkilerle kendilerine ziyafet çekerlerdi. Burada savaşçılar aynı zamanda Ragnarök için eğitilir ve hazırlanırlardı.



Viking broşu



Valkyrie
Valkyrieler, ziyafetler sırasında Odin ve savaşçılarına içki kadehleriyle ballı içki ikram eden dişi tanrılardı.

RAGNARÖK VE KIYAMET

Ragnarök, eski İzlanda yazarları tarafından evrenin sonunun gelmesine neden olacak savaş olarak tanımlanırdı. Akademisyenler Ragnarök'le Hıristiyan yazarların tasvir ettikleri Kıyamet (Mahşer) arasında pek çok paralellik bulmuşlardır. Ragnarök öncesinde üç yıl sürecek bir kış mevsimi olacak, erkekler akrabalarını öldürecekler, kurtlar ayı yutacaklar, ormanlar devrilecek, büyük fırtınalar çıkacak ve yaradılıştan önceki kaos geri gelecektir. Ragnarök'ten sonra hayat yeniden başlayacaktır. Benzer temalar İncil'de de vardır ve Nors yazarların hikâyelerini etkilemiş olabilirler.



Yeniden doğuşun sembolü
Yumurta genellikle pek çok efsanede, toptan tükenişi izleyen yeniden dirilişi simgeler.



Mahşerin Atlıları
Hıristiyanlığın Mahşer'inde iyi ve kötü kozmik bir savaş yaparlar. Savaşa katılan dört atlının veba, savaş, kıtlık ve ölümü simgelediğine inanılır.

KIYAMET HABERCİLERİ

Ragnarök'ün feci olaylarıyla birleşen pek çok figür vardır. Bunların arasında Jörmungand ve Hel de bulunmaktadır. İyi ve kötü karakterler bu savaşta birlikte yok olacaklardır. Kehanete göre, kurt Fenrir, Odin'i yiyecek ve karşılığında Odin'in oğlu Vıda tarafından öldürülecektir. Bazı tanrılar eski hesapları kapatmak için savaşacaklardır. Tanrıların elçisi Heimdall Loki ile savaşacaktır. Heimdall bir zamanlar Freya'nın gerdanlığını çalma girişimine engel olmuştur. Ragnarök'te iki tanrı ölümüne savaşacaklardır.



Jörmungand
Ragnarök'ün önemli muharebelerinden biri de kudretli gökgürültüsü tanrısı Thor'la Midgard Yılanı Jörmungand arasında olandır. Savaşın sonunda her ikisi de yok olacaktır.



Surt
Ateş devi Surt, ordusunu sıcak Muspell krallığından yönetecektir. Bu ordu pek çok tanrıyı öldürecek ve Surt da bereket tanrısı Frey'i katledecektir.



Yeraltı'nın hükümdarı
Loki'nin canavar çocuklarından biri olan Hel'in de son savaşta dövüşmek için canavarlardan oluşan bir orduyla gelmesi beklenmektedir.

KARDEŞLER SAVAŞACAK VE BİRBİRİNİ ÖLDÜRECEK, KIZ KARDEŞLERİN OĞULLARI AKRABALIK BAĞLARINI KOPARACAK.

Anon, *Völuspá*

AYRICA BAKINIZ Savaşlar 18–19, 60–61, 104–05, 116–17, 118–19, 126–27, 170–71, 176–77, 206–07

KALEVALA

Epik bir şiir olan *Kalevala*, Doğu Finlandiya'nın geleneksel sözlü şiirine dayanmaktadır ve ülkenin ulusal destanıdır. Efsane dünyanın yaradılışını, Finlilerin ülkesi (Kalevala) ile Kuzey Ülkesi (Pohjola) arasındaki rekabeti anlatır. Aynı zamanda üç Finli kahramanın -Väinämöinen, Ilmarinen ve Lemminkäinen- Kuzey Ülkesi'nin prensesinin kalbini kazanmaya çalışmasını anlatır.



Väinämöinen
Kalevala'nın ana karakteri; katıksız bir kararlılığa ve sıradışı müzik yeteneğine sahip yaşlı bir adam, olağandışı bir kahramandır.

MİT

Efsane zamandan bile önce varolan hava, İlma ile başlar. İlma'nın annesi tarafından yaratılan bulutlar arasında durmaksızın dolaşan Luonnotar adında bir kızı vardır. Uzun yıllar sonra yorgunluktan bitap bir halde okyanusa düşer.

VAİNAMÖİNEN VE DEV

Luonnotar suyun içinde 700 yıl sürüklenir. İçinde çalkalanıp durduğu su kendisi farkında olmadan onu hamile bırakmıştır. Ancak bu hamilelik o kadar uzun sürer ki çocuğu Väinämöinen daha onun rahmindeyken yaşlanmıştır. Doğumundan sonra Väinämöinen yüzerek daha sonra Finlandiya olacak kıyılara kadar gelir. Orada kendisine bir ev oluşturmaya çalışırken Joukahainen adında bir devle karşılaşır. İkisi ilk önce şiddetli biçimde tartışırlar ancak yetenekli bir müzisyen olan Väinämöinen müzik yarışmasında devi yener ve mükafat olarak kızkardeşi Aino ile evlenir. Ancak Aino yaşlı bir adamla evlenmek istemez ve bu birlikteliğe razı olmaktansa kendini boğarak öldürmeyi tercih eder. Bunun üzerine Väinämöinen kendine bir eş bulmak için Kuzey Ülkesi Pohjola'ya gitmeye karar verir.

İMKÂNSIZ GÖREVLER

Kuzey Ülkesi'ne yolculuk uzun ve çetindir ama Väinämöinen sonunda Pohjola'ya ulaşır ve hükümdar Louhi ile tanışır. Louhi, Väinämöinen'e bir söz verir; eğer hem tuz, hem un, hem altın üreten bir sampo, sihirli bir değirmen yapabilirse onun kendi kızıyla evlenmesine izin verecektir. Böyle bir alet daha önce hiç yapılmamış olmasına rağmen Väinämöinen denemeye karar verir. Sampoyu yapmak için Finlandiya'ya dönerken Louhi'nin kızı, Kuzey'in Bakiresi ile tanışır ve sampo olmadan kendisiyle evlenmeyi teklif eder. Kız kabul eder ancak görünürde daha az imkansız olan bazı şartları vardır. Bunlar arasında bir taşı soymak, bir yumurtayı düğümlemek, kör bir bıçakla saçlarını kesmek ve bir dokuma tezgahından kayık yapmak bulunmaktadır.

Väinämöinen, Louhi tarafından gönderilen ruhlar aracılığıyla bu görevlerden vazgeçer ve usta bir zanaatkâr olan ağabeyi Ilmarinen'den sampoyu kendisi için yapmasını ister. Daha sonra kendisinden engereklerle dolu bir tarlayı sürmek gibi başka görevler de istenir. Hepsinde başarılı olunca Louhi'nin kızıyla evlenmesine izin verilir. Kuzeyin Bakiresi ile evlenme hakkını sampoyu yapan kişinin kazanacağını unutan Väinämöinen aşk konusunda bir kez daha hayal kırıklığına uğramıştır.



► Louhi
Aralarında uçmanın da bulunduğu sihirli güçlere sahip Kuzey Ülkesi hükümdarı Louhi, fırmidable bir figürdür. Sampoyu kaçırıp elde edilse daha da güçlü olabilir.

ÖNEMLİ KARAKTERLER

Kalevala, pek çok Finlandiya efsanesinin birçok karakterini biraraya getirir. Bunlar arasında bulunan Väinämöinen tüm efsane boyunca mevcuttur ve sonunda arkasında Fin kültürünün devamlılığını sembolize etmek için müzik aleti kanteleyi bırakır. Ağabeyi Ilmarinen bir demirci-sihirbazdır. Lemminkäinen şiirin düzenbaz figürüdür. Bir eş arareken karşılaştığı çeşitli cinsel maceralar efsanelerdeki dalaverelere tipik bir örnek oluşturmaktadır. Ancak aynı zamanda Louhi'nin kızını kazanabilmek için Yeraltı'na mıp Tuonela Kuğu'sunu öldürecek kadar da cesurdur.

► Ilmarinen
Ilmarinen'in görevlerinden biri de yılanlarla dolu bir tarlayı sürmektir. Kuzeyin Bakiresi ona özel bir pulluk yapmasını ve yılanları yatıştırmak için sihirli gücünü kullanmasını söyleyerek bu görevinde ona yardım eder.



KAHRAMAN VE OĞUL YAVAŞÇA UYANIR, UYKUNUN DERİNLİKLERİNDEN YÜKSELİR, YİNE SİHİRLİ ŞİVESİYLE KONUŞUR.

Elias Lönnrot, *Kalevala*, 1849

► Lemminkäinen
Lemminkäinen, Yeraltı'na yaptığı tehlikeli yolculukta öldürülünce annesi onun cansız bedenini biraraya getirmeyi başarır ve ona yaşam nefesi üfler.



FİN YARADILIŞ HİKÂYESİ

Luonnotar okyanusta sürüklenirken bir ördek gelir ve yumurtalarını Luonnotar'ın suyun üstüne çıkan dizlerine bırakır. Daha sonra da kuluçkaya yatar. Luonnotar hareket ettikçe ördek korkupuçar, yumurtalar yuvarlanır ve kırılırlar. Kırılan bu yumurtalardan dünya meydana gelir. İkiye ayrılan kabukların bir yarısı gökyüzünü diğeri ise yeryüzünü oluşturur. Yumurtanın sarısı güneşe beyazı ise aya dönüşür.





İlk ördek

◄ Luonnotar
Efsanenin yaratıcı figürü pasiftir ve ördeğin yumurtaları kazara dünyayı yaratır. Efsanenin bazı anlatımları yumurtaları bırakanın aslında bir kartal olduğunu öne sürerler.

ELIAS LÖNNROT

Kalevala'yı derleyen halk şiirleri, atasözleri ve geleneksel hikayeler toplamaya meraklı Finli bir doktor olan Elias Lönnrot'tur (1802-1884). Bunlardan bazılarını Väinämöinen ve arkadaşları hakkında epik bir şiirde birleştirmiştir. Finlandiya'nın henüz Rusya'nın bir parçası olduğu dönemde Fincenin kullanımını teşvik ederek ülkesinin ulusal kimliğine çok büyük katkılar yapmıştır.



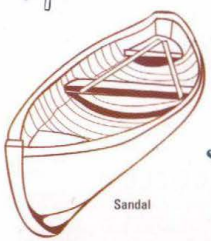
Elias Lönnrot

SAMPO

Tuz, un ve altını aynı anda üretebilen bir değirmen olarak tanımlanan sampo çok tuhaf bileşenlerden oluşan garip bir nesnedir. İlk girişimlerinde bir tatar yayı, bir sandal, bir düve ve bir saban imal ederek ateşe atan ama sonunda başaran Ilmarinen tarafından imal edilmiştir. Samponun iki sembolik özelliği vardır: Louhi'nin kızının başlık ücretidir, aynı zamanda Fin halkının zenginliğini simgeler.



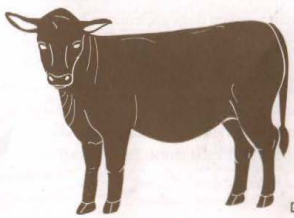
Saban



Sandal



Tatar yayı



Düve

SAMPONUN GERİ GELİŞİ

İlmarinen ve Louhi'nin kızı uzun süre birlikte kalmazlar. Kuzey'in Bakiresi evlendikten kısa bir süre sonra öldürülür çünkü Kullervo *(bkz. karşı sayfa)* adındaki büyücüye kötü davranmıştır. İlmarinen Louhi'nin diğer kızıyla evlenmek ister ancak Louhi reddeder. Bunun üzerine İlmarinen Finlandiya'ya döner ve sampo da Kuzey Ülkesi halkında kalır.

Väinämöinen ve İlmarinen, Louhi ve halkının sampoyu ellerinde tutmalarının ve onun getirdiği zenginliklerden faydalanmalarının adil olmadığını düşünürler. Eğer Kuzey Ülkesi'nde bir eş bulamadılarsa hiç olmazsa sampoyu çalarak kendi halklarına bir şey kazandırmanın doğru olacağına karar verirler. Bunun üzerine ikisi yanlarına maceraperest ve düzenbaz Lemminkäinen'i de alarak kuzeye doğru gitmek üzere denize açılırlar. Lemminkäinen daha öhceden Louhi'nin kızlarından birine kur yapmak için Pohjola'ya gitmiştir ve orada kendisine başarması için birtakım görevler verilmiştir. Bunlardan biri Yeralu'ndaki Tuonela Kuğu'sunu öldürmek de



▲ **Son yolculuk**
Şiirde Väinämöinen'in kayıkla güneş ışınlarına doğru çıktığı son yolculuğunun, Dünya ile gökyüzü arasındaki bir gün geri döneceği yarım bir yolculuk olduğu söylenir.



◄ **Kaçış**
Väinämöinen ve arkadaşları kendilerini takip eden devasa bir kuş şekline girmiş öfkeli Louhi ile savaşmak zorunda kalırlar

vardır; Lemminkäinen orada öldürülmüş ancak daha sonra annesi tarafından hayata döndürülmüştür. Şimdi de Louhi'den intikal almak istemektedir. Üç kahraman yolculukları sırasında bir balık tutarlar ve Väinämöinen onun sırt kemiğinden, arp benzeri bir müzik aleti olan kanteleyi yapar. Bu aletin dinleyenleri büyüleme ve uyutma gibi bir gücü vardır.

Kuzey Ülkesi'ne geldiklerinde Väinämöinen kantele ile bir melodi çalar ve Louhi ile mürtileri derin bir uykuya dalarlar. Üç kahraman daha sonra sampoyu alır ve denize açılırlar. Ne yazık ki tam o sırada Lemminkäinen yüksek sesle bir zafer şarkısı söyleyerek Louhi ve yandaşlarını uyandırır. Öfkelenen Louhi gemilerini batırmak için fırtınalar gönderir ve onları izlemek için de dev bir avcı kuşa dönüştürür. O karışıklıkta sampo parçalara ayrılır ve bu parçalardan bir kısmı denizin derinliklerine gömülür.

Väinämöinen samponun bulabildiği tüm parçalarını toplar. Kendisi ve ağabeyi onu bir daha asla yapamayacaklarını bilseler de bazı parçalarının bile ülkelerine refah getirebileceğini düşünmektedirler. Väinämöinen bu parçaları Fin halkına bırakır. Artık çok yaşlı bir adam olarak güçlerinin zayıflamakta olduğunu hissetmektedir. Bu yaşamdan ayrılır ama halkının ona her ihtiyacı olduğunda geri geleceğine inanılır.

FİN DOĞA GÜÇLERİ

Derin gölleri ve kesif ormanlarıyla Finlandiya etkileyici ve bazen de sert bir araziye sahiptir. Eski çağlardaki şairleri ve masalcıları bu ortama uygun olacak şekilde arazilerinin ruhunu yansıtan birtakım doğa güçlerinden bahsetmişlerdir. Bunların en çok bilinenlerinden biri de Orman Tanrısı Tapio'dur. Bazı kaynaklara göre sakalı ağaçlardan gözleri de dipsiz göllerden yapılmıştır. Ülke ile öylesine özdeşleşmiştir ki bazen Finlandiya'ya Tapiola dendiği de olur. Başka bir doğa gücü de tarlalar ve otlaklar üzerinde hüküm süren hasat tanrısı Pellervoinen'dir.



◄ **Tapio**
Kalevala'da Lemminkäinen, Louhi'nin kızıyla evlenebilmesi için kendisinden istenen görevlerden biri olan ormandaki Hisi adlı geyiği yakalaması için Tapio'dan yardım ister



► **Pellervoinen**
Bereket cini Pellervoinen *Kalevala*'nın başlarında ortaya çıkar. Bataklıklara ve çorak arazilere tohum ekerek Finlandiya ormanlarının büyümesine neden olmuştur

MARJATTA'NIN HİKÂYESİ

Kalevala'nın sonunda Marjatta'nın hikâyesi anlatılır. Bir bakire olan Marjatta bir böğürtlen yedikten sonra hamile kalır ve bir oğlan doğurur. Çocuk evlilik dışı doğduğundan Väinämöinen bebeğin öldürülmesini ister. Ancak Väinämöinen'in kendi geçmişiyle ilgili bazı ayrıntıları öğrenen gökyüzü tanrısı Ukko, Marjatta'nın çocuğunun Väinämöinen yerine Finlandiya'nın hükümdarı olmasını emreder.



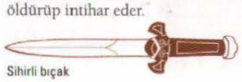
▲ **Böğürtlenler**
Böğürtlenin Fince karşılığı "marja" Marjatta ve Maria'ya benzer. *Kalevala*'da böğürtlen, Marjatta'ya onu koparması için yalvarır.



► **Marjatta bebeğiyle**
Marjatta'nın çocuğunun doğumu yeni bir çağın başlangıcının işaretidir. Marjatta'nın hikâyesi *Kalevala*'nın yüzünü yeni bir yöne çevirir. Finlandiya'ya Hıristiyanlığın gelişini işaret eden bir alegoridir.

KULLERVO'NUN LANETİ

Kullervo ve kız kardeşi üvey babaları tarafından köle olarak satılmışlardır. Kullervo, kendisine çok kötü davranan Kuzey'in Bakiresi için çalışmaktadır. Bir gün ekmeğinin içinde taş çıkar ve ekmeği dilimlemeye çalışan Kullervo'un sihirli bıçağı kırılır. Çok ölkelenen Kullervo zalim efendisini lanetler ve onun sürülerini vahşi hayvanlara dönüştürür. Bu hayvanlar Kuzey'in Bakiresi'ni öldürürler. Serbest kalan Kullervo eve dönüş yolunda bir kızla tanışır ve ona aşık olur. Sevişirler ama daha sonra kardeş olduklarını fark etmelerinde kız intihar eder. Kullervo bunun üzerine annesiyle üvey babasının peşine düşerek onları öldürüp intihar eder.



Sihirli bıçak

► **Kullervo**
Kullervo'nun hikayesi, çok şeyler vaad eden bir kahramanın kendisinin hiçbir suçu olmaksızın zalim bir kadere mahkum oluşunu hikaye eden güçlü bir trajedidir



JEAN SIBELIUS

Finlandiya'nın en ünlü bestecisi Jean Sibelius (1865-1957) ülkesinin geleneksel şiirinden, özellikle de *Kalevala*'dan esinlenmiştir. Pohjola'nın Kızı adındaki müzikal destanı ve bir koral senfoniyi *Kalevala*'nın hikâyesi üzerine yazmıştır. Bu eserleri ile Finlandiya'nın ulusal kimliğiyle yakından bağ kurmuştur.



Jean Sibelius

> SÜRÜLERİNE BAKMAYA GELDİĞİNDE HAİN EV SAHİBESİNİ PARÇALA VE ÖLDÜR, ONUN SUÇLU BEDENİNİ PARÇALARA AYIR.
>
> Elias Lönnrot, *Kalevala*, 1849

TUONELA

Tuonela olarak bilinen Fın Yeraltı, Tuoni ve Tuonetar'ın krallığıdır. Karanlık ve sessiz bir yerdir, sık çalılar ve ormanlarla, karanlık ve buz gibi bir ırmakla çevrilidir. Bütün bunlar Tuonela'dan kaçmayı zorlaştırmaktadır ve içire gelenlerin çoğu da Surma adındaki canavar tarafından yenmektedir. Kurtulabilen ruhlara dünyadaki hayatları hakkında her şeyi unutmaları için kayıtsızlık bırası içirilir. Tuonela'yı ziyaret edebilen tek ölümlü Lemminkäinen'dir. Orada bir su yılanı tarafından öldürülür ve Tuoni'nin çocuklarından biri tarafından parçalara ayrılır.



◄ **Tuonela Kuğusu**
Lemminkäinen'in görevi Tuoni'nin krallığını çeviren karanlık nehirde yüzen kuğuyu öldürmektir.

AYRICA BAKINIZ Avrupa yaradılış hikâyeleri 16–17, 90–91 • İnsikam 18–19, 38–39, 46–47, 70–71, 150–51, 294–97

KAHRAMANLIK VE ŞÖVALYELİK EFSANELERİ

Roma İmparatorluğu'nun çöküşünü izleyen dönemde (5. yüzyıl ve sonrası) Avrupa'da efsaneler ve mitler için son derece zengin bir dönem oldu. Yeni hükümdarlar fetihlerle topraklarını genişletirlerken kahramanlık ve şövalyelik popüler hale geldi. Güçlü, gururlu ve cesur adamlar olan ve bazen doğaüstü güçler esahip düşmanlarla baş etmek zorunda kalan kılıç sallayan kahramanlar bu hikâyelerde boy gösterir oldular. Bu arada erkeklerin dünyasında kendilerine yer açmaya çalışan kadın kahramanlar da vardı.

DIETRICH'İN MACERALARI

Dietrich, Alman ortaçağ efsanelerinden gelen ve esas olarak Ostrogot Kralı Theodoric'ten (454-526) esinlenen bir figürdür. Gençliğinde başından pek çok macera geçmiştir. Laurin adındaki cüce kral Bakire Kunhild'i kaçırınca Dietrich onu kurtarmaya karar verir. Yiğitçe dövüşerek Laurin'i yener ama hayatını bağışlar. Cüce, Dietrich'e ödül olarak asla yenilmeyecek şekilde imal edilmiş bir kılıç armağan eder. Dietrich'in diğer düşmanları arasında Grim adında bir devle karısı Hilde de vardır. Dietrich pek çok insanı soyan devi öldürür ama dişi dev Hilde Dietrich'in arkadaşı Hildebrand'ı tuzağa düşürür. Dietrich, Hilde'yi ikiye böler ama o mucizevi bir şekilde iyileşir. Bu pek çok kez tekrar eder, sonunda Hildebrand, Dietrich'e iki yarının arasına ayağını bastırmasını önerir. Bu şekilde Hilde ölür ve Hildebrand da serbest kalır.



Dietrich ve Laurin
Cüceler küçük boyutlarını, olağanüstü savaş yetenekleri ve harika silahlarıyla telafi ederler. Cüce Laurin de Dietrich gibi cesur ve güçlü bir adamı için bile hatırı sayılır bir rakiptir.



Dev Grim
Kuzey Avrupa'nın çoğu efsanesi genellikle korkunç, güçlü ve kavgacı ama fazla zeki olmayan devlerden *(bkz. s.33)* bahseder. Dietrich, Grim'i kılıcıyla öldürmeden evvel çok uzun süren bir dövüş yapmak zorunda kalmıştır.



Palalar
5. yüzyıldan itibaren Avrupa'da kullanılan silahlar arasında palalar da bulunuyordu. Bunlar savaşlarda öldürücü darbeler indirmek için genellikle iki elle kullanılırdı.

HADUBRAND'IN ÖLÜMÜ

Dietrich, krallığını kazanmak için Italya hükümdarı Odoacer'le savaşmak zorunda kalmıştır. Muharebeden önce Odoacer'in ordusundan bazı askerler Dietrich'in adamlarıyla teketek dövüşmüşlerdir. Bu dövüşlerden biri de Dietrich'in savaşçılarından Hildebrand'la Odoacer'in genç müritlerinden biri arasında geçer. Hildebrand rakibini biraz soruşturduğunda onun aslında uzun zamandır kayıp olan ve bebekliğinden beri görmediği öz oğlu olduğunu anlar. Ancak Hadubrand'a babasının öldüğü söylenmiştir ve Hildebrand ona aile hazinelerinden altın bir yüzük verdiğinde bile babasının yaşadığına inanmaz. Sonunda sinirler iyice gerilir, iki adam dövüşür ve Hadubrand ölür.



▲ **Altın yüzük**
Hildebrand'ın altın yüzüğü oğluna teklif etmesi babaların servetlerini oğullarına geçirmeleri ile ilgili ortaçağ Avrupa geleneğini yansıtır



◀ **Hildebrand ve Hadubrand**
Daha yaşlı ve deneyimli olan ve dövüş yeteneği daha fazla olan Hildebrand dövüş sırasında trajik biçimde oğlunu öldürür.



▲ **Roncevaux savaşı**
Roncevaux Geçidi'ndeki uzun ve zorlu muharebeden sonra şövalye Roland nihayet yardım istemişti. İmparator Charlemagne düşmanı yenmek için geldiğinde Roland'ı kurtarmak için vakit artık çok geçti.



Roland the brave

ROLAND VE OLİVER

İmparator Charlemagne, 8. ve 9. yüzyılın başlarında Avrupa'daki Fransız krallıklarını yönetmektedir. Şövalyelerinden Roland savaşlardaki cesareti ile tanınmaktadır. Efsanelerin anlattığına göre bir keresinde rakibiyle beş gün boyunca kimliğini bilmeden düello yapmış ve sonunda karşısındakinin en iyi arkadaşı Oliver olduğunu anlayarak barış yapmıştır. Sonunda Roncevaux savaşı (y. 778) sırasında imparatorun ordusunun artçı koluna liderlik ederken arkadaşı Oliver'in yardım gerektiğinde boynuzunu çalmasını söylediğini unutarak öldürülmüştür.

GUDRUN VE YANDAŞLARI

Gudrun, Hetel'in kızı ve Ortwin'in kardeşi olan Hollandalı bir prensestir. Iki talibi Siegfried ve Hartmut'u reddetmiş ama üçüncü aşığı cesur şövalye Herwig'e gönlünü kaptırmıştır. Siegfried bunu duyunca Herwig'e karşı bir saldırı planlamış ve Hetel ve Ortwin de Herwig'e yardım etmek için silahlanmışlardır. Bu arada iki rakibinin savaşacağını gören Hartmut da Hetel'in kalesine giderek Gudrun'u kaçırır. Hartmut ve ailesi Gudrun'u evlenmeye ikna etmek için uğraşırlar ama prenses reddeder. Bunun üzerine onu hizmetçilik yapmaya zorlarlar. Siegfried, Hartmut'un niyetini anlayınca Herwig'le ateşkes yapar ve üç şövalye – Hetel, Herwig ve Siegfried- Gudrun'u kurtarmak için işbirliği yapar.

▼ **Gudrun'un kaçırılışı**
Gönülsüz Gudrun, Hartmut ve adamları tarafından zorla kaçırılır ve onların evinde hizmetçiliğe zorlanır.



AYRICA BAKINIZ Devler 16–17, 64–67, 96–97 • Trajediler 50–51, 58–59, 70–71, 170–71

BEOWULF

Kahraman Beowulf'un hayatı, onur, yiğitlik ve arkadaşlık değerlerini öne çıkaran aynı adlı ünlü Anglosakson şiirinde anlatılır. Şiir, Güney İsveç'ten gelen bir halk olan Geat'ların genç savaşçısı Beowulf'un hikâyesiyle başlar. O, en berbat rakiplerini bile yenebilecek güce ve cesarete sahip biridir. Hikâye, kahramanın Danimarkalıları korkutan canavarları nasıl öldürdüğünü anlatarak devam eder. Daha sonra Geat'ların kralı olur ve son savaşı sırasında kahramanca ölümüne kadar uzun yıllar saltanat sürer.

MİT

Genç bir adam olan Beowulf, Danimarka'ya gider. Danimarka Kralı Hrothgar ve halkı uzun yıllardır Grendel adlı bir canavarın tehdidi altında yaşamaktadırlar. Canavar geceleri, Hrothgar'ın sarayına girmekte, uyuyan savaşçılardan bazılarını öldürmekte ve daha sonra yemek için yanında götürmektedir. Beowulf canavarla dövüşmeyi teklif eder ve Grendel için bir tuzak hazırlar, yaratığı ağır yaralayarak öldürür. Kral Hrothgar çok mutlu olur ve beowulf'a pek çok hediyeler bağışlar.

GRENDEL'İN ANNESİ

Grendel'in ölümü canavar annesini çok öfkelendirmiştir ve intikam almak için Heorot'taki insanlara saldırmaktadır. Dişi canavar bir gölde yaşamaktadır, bu nedenle Beowulf onunla savaşmak için gölün çamurlu derinliklerine dalar. Bu, Beowulf için uzun ve zorlu bir mücadeledir çünkü canavarın kalın, pullarla kaplı derisini kılıcıyla delemez. Sonunda yaratığın silahlarından birini almayı, onu kendi silahıyla bıçaklayıp öldürmeyi ve Danimarkalılara huzur getirmeyi başarır. Zaferinden sonra Geat'ların ülkesine geri döner, oranın kralı olur ve 50 yıl boyunca onları yönetir.

BEOWULF VE EJDERHA

Beowulf yaşlandığı zaman da Geat'ların başına musallat olan bir canavarla daha savaşma zorunluluğuyla karşılaşacaktır. Bir ejderha eski zamanlarda toprağa saklanmış bir hazinenin bulunduğu tepeciğin yüzlerce yıldır bekçiliğini yapmaktadır. Bir hırsızın tepeye girip değerli bir kabı çalmasına öfkelenen ejderha sağa sola saldırmaya başlar. Bunun üzerine Beowulf ve en cesur adamlarından bazıları canavarla karşılaşmaya hazırlanırlar. Beowulf kendisini ejderhanın alevli nefesinden korumak için kalın bir metal kalkan taşımaktadır ancak kılıcı canavarın derisini delmeye yeterli değildir. Savaşçıları teker teker korkuyla kaçarak onu terke etmeye başlarlar. Beowulf canavar tarafından ensesinden havaya kaldırıldığında artık yenilmek üzere olduğunu düşünür.

Hâlâ Beowulf'un yanından ayrılmamış olan Wiglaf adındaki sadık savaşçısı canavarın göbeğinde kılıcıyla bir delik açmayı başarır. Bu sırada Beowulf da ejderhaya bıçağıyla saldırır. Birleşen güçleri ejderhayı zayıflatır ve sonunda canavar ölür. Yaratık katledilmiştir ama sıcak, zehirli nefesi de Beowulf'u zehirlemiş ve ölmesine neden olmuştur. Ölmeden hemen önce Wiglaf'ı veliahtı ilan ederek tüm hazinelerini ve silahlarını, tehditlere karşı savaşmayı sürdürmesi için bu genç kahramana bıraktığını söyler.



▼ **Canavar katili Beowulf**
Canavar Grendel'le dövüşü sırasında Beowulf insanüstü gücünün son derecesini göstererek yaratığın kollarından birini koparır.

CANAVARLAR

Beowulf ve diğer Kuzey Avrupa mitlerindeki canavarlar, güçleri sıradan insan savaşçıları aşan yaratıklardır. Grendel'in annesinin yaşadığı göl dibi gibi karanlık yerlerde gizlenirler ve görünüşleri çoğu insanın ödünü patlatacak kadar iğrençtir. Ejderhaların çoğu silahla yaralanamayacak kadar kalın, pullu derileri vardır ve zehirli, sıcak bir ateş üflerler. Bıçımleri genellikle yılan gibidir ve bazılarının kanatları vardır. Bu yaratıklar genelde kendilerini yenen yiğit savaşçıların kahramanlıklarını vurgulamak için tasarlanmışlardır. Ancak Beowulf'ta aynı zamanda Hıristiyanlık tonu da bulunur; dindar ve erdemli kahramanlarla savaşan canavarlar ya kâfirdirler veya Hıristiyan değildirler.



◄ **Korkunç Grendel**
Canavar Grendel genellikle Danimarkalı kurbanlarını suyun altındaki korunağına taşıyan ve sonraki zamanlarda onlarla beslenen iğrenç bir yaratık olarak tasvir edilir.



▲ **Ejderhanın katli**
Geat'lara saldıran canavarı öldürmek için iki kahraman -Beowulf ve Wiglaf- gerekmiştir. Wiglaf liderinin yanında kalarak, Geat tahtına geçmeye layık olacak kadar cesur ve sadık, gerçek bir kahraman olduğunu kanıtlamıştır.

EJDERHANIN SAVAŞ ALANI GENİŞTİ, ŞEYTANCA ÖFKESİ AMANSIZ TAHRİPKÂRIN, UZAK YAKIN TANIMAZDI, GEAT HALKININ NEFRETİ ONUN PEŞİNDE İDİ.

Beowulf, 11. yüzyıl

GÖMÜLÜ HAZİNE

Anglosakson şiiri, bir kralın en cesur savaşçılarına armağan edeceği yüzük ve mücevher gibi hazinelerden bahseder. Büyük Anglosakson kralları öldükleri zaman mücevherlerinden bazıları ile gömülürler. Bu tür değerli parçalardan oluşan en geniş koleksiyon 1939 yılında İngiltere'nin doğusundaki Sutton Hoo gömütünde bulunmuştur. Burası bilinmeyen bir Doğu Angliyen kralına (muhtemelen 627'de ölen Redwald'a) ait bir mezardır ve kolleksiyonda karışık inançları gösterecek şekilde hem Hıristiyan hem de Hıristiyan olmayan parçalar bulunmaktadır.



Anglosakson paraları



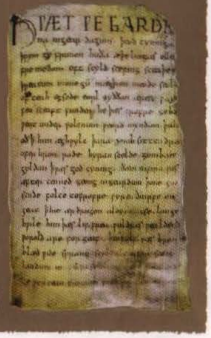
Anglosakson miğferi



▲ **Sutton Hoo hazinesi**
Sutton Hoo gömütünde, süslü bronz miğfer, paralar ve altın tutamaklar (üstte) dışında mücevherlerle süslü bir kılıç, bir hükümdarlık asası, gümüş tabaklar ve kadehler de bulunmuştur.

ANGLOSAKSONLAR

Romalılar 5. yüzyılda İngiltere'den ayrıldıktan sonra ülkenin güney kısmı, sonradan Anglosaksonlar adını alacak olan Almanya'nın kuzeyinden ve Danimarka'dan gelen istilacılar tarafından yönetilmiştir. Anglosakson veya Eski İngilizce olarak bilinen dilleri daha sonra modern İngilizceye evrilecek olan Alman dilidir. Anglosakson tahipler ve bilginler eski İngilizceyi, dünyazları bilmeceler, Anglosakson Tarihi adı verilen bir kitap ve konusu kahramanlık ve din olan şiirlerinde kullanmışlardır.



Beowulf'ın yazması (10. yüzyıl)

AYRICA BAKINIZ Ejderhalar 108–09, 170–71, 216–17, 218–19, 226–27, 260–61

YÜZÜK EFSANELERİ

İskandinav kahramanı Sigurd'un (daha sonraki Alman versiyonlarında "Siegfried" olarak geçer) hikayelerinde bol miktarda macera, savaş, aşk ve kahramanlardan cücelere, kılık değiştiricilere kadar çok çeşitli karakterler bulunur. Sigurd, üyeleri aynı zamanda tanrı Odin'in *(bkz. sayfa 88-89)* akrabaları da olan ölümlü Volsung ailesinin bir ferdidir. Sigurd'un kahramanlıklarıyla ilgili zengin anlatılar ve sihirli bir yüzüğü anlatan efsaneler sonraları pek çok ressama, yazara ve besteciye ilham kaynağı olmuştur.



► **Sigurd**
Fafnir'in kanıyla banyo yapınca Sigurd, bir yaprağın yapıştığı omzundaki küçük bir yer dışında incitilemez hale gelmiştir.

MİT

Sigurd, Odin'in soyundan gelen kahraman bir müridi olan Sigmund'un oğludur. Sigmund bir savaşta öldürtülünce Odin, onun kılıcını parçalara ayırmış ama bu parçalar karısı Hjordis tarafından oğluna verilmek üzere saklanmıştır. Kocası öldükten sonra Hjordis yeniden evlenir, Sigurd, ejderha Fafnir'in ve Otr adındaki kılık değiştiricinin kardeşleri olan yetenekli ama başıboş bir demirci olan Regin tarafından büyütülür.

ANDVARİ'NİN HAZİNESİ

Bir gün, Otr som balığı avlayabilmek için su samuru kılığına girer. Düzenbazlar Tanrısı Loki (bkz. sayfa 96-97) derisine hayran olduğu için su samurunu öldürerek derisini yüzer. Otr'un babası Hreidmar buna çok ölkelenir ve oğlunun ölümünün intikamını almaya karar verir. Loki, Odin ve Hoenir yolculukları sırasında onda kalmaya geldiklerinde onları salonunda tuzağa düşürür ve tazminat olarak su samurunun derisine karşılık yeterli miktarda altın talebinde bulunur. Loki altın aramaya gider ve bir cüce olan Andvari'nin altın stoğunu bulur. Andvari'nin hazinesinde takanın servetini katlayacak güce sahip bir yüzük de bulunmaktadır. Ancak cüce ondan ayrılmadan evvel yüzüğü lanetlemiştir. Loki altınlarla döner ve tanrılar serbest kalırlar. Daha sonra Fafnir, hazineyi ele geçirmek için babası Hreidmar'ı öldürür.



◄ **Altın stoğu**
Andvari tarafından korunan stokta hepsi Vikingler tarafından topianmış ganimetler olan altın yüzükler, broşlar, gerdanlıklar ve diğer mücevherler bulunmaktadır.

SİGURD VE YÜZÜK

Regin, Sigurd'a hazine için Fafnir'e meydan okumasını söyler. Demirci, Sigmund'un silahının parçalarını kullanarak Sigurd'un Fafnir'i öldürmek için kullanacağı yeni bir kılıç yapar. Regin bu kez Sigurd'a ejderhanın kanında banyo yapması ve kalbini pişirmesi emrini verir. Bunu yaparken Sigurd, elini yakar ve ağzına götürür. Fafnir'in kanı diline değer değmez Sigurd aniden kuşların dillerini anlamaya başlar. Kuşlar ona Regin'in kendisini öldürmeye niyetli olduğunu söylerler. Sigurd, Regin'in kafasını keser ve içinde Andvari'nin lanetli yüzüğünün de bulunduğu hazineyi kendisi alır. Bu yüzük sonraları Sigurd'a acı ve selalet getirecektir. Brynhild adındaki bakireye aşık olur ve yüzüğü ona verir. Daha sonra bir büyücü olan Grimhild ona, nişanlandığını unutup kızı Gudrun'a aşık olmasını sağlayacak bir iksir verir. İhaneti öğrenen Brynhild sigurd'u öldürür ama sonrasında pişman olur ve kendisini Sigurd'un cenaze ateşine atar.

ÖNEMLİ KARAKTERLER

Sigurd'un hikâyesindeki karakterler ilk kez 13. yüzyıldaki bir Norveç metni olan Volsunga destanında tasvir edilmiştir. Aynı dönemlerde ya da biraz daha sonra yazılan Alman şiiri ***Nibelungenlied***'de karakterlerin adlarını değiştirerek hikâyeyi yeniden anlatır: Nors cüce Andvari Alberich, Regin Mime, Gudrun Kriemhild ve Sigurd da Siegfried olmuştur. Ancak tüm karakterler iki efsanede de gerekli karakter özelliklerini korumuşlardır. Sigurd yiğittir, Regin yetenekli ama başboştur ve Brynhild de güzel ve tutkuludur. Karakterler aynı zamanda tanrılarla olan bağlarını da sürdürmektedirler: Sigurd, Odin'in ailesine mensuptur Brynhild de Kutsal Bakirelerden biridir.



▲ **Regin**
Demirci Regin (solda) Sigurd için iki başarısız kılıç yapma girişiminde bulunmuştur. Burada Sigurd'un yeni kılıcını örs üzerinde denerken görülüyor.



▲ **Brynhild**
Güzel Brynhild, Odin'in aşk tekliflerini geri çevirmiş, bunun üzerine Odin onu bir ateş çemberinin ortasında uyumaya mahkum etmiştir. Sigurd onu serbest bırakır ama aşkları ölür.



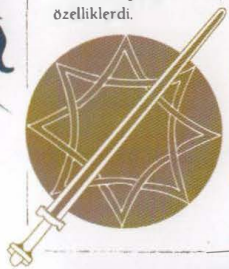
◄ **Fafnir**
Erkek kardeşleri gibi Fafnir de bir kılık değiştiricidir. Babasını öldürdükten sonra hazineyi korumak için kendisini bir ejderhaya çevirmiştir.

GÜÇ NESNELERİ

Avrupa'nın eski kültürlerinde mücevher ve silahlar gibi metal nesnelerin sihirli olduklarına inanılırdı. Bu tür nesnelerin eritilmesi, döküm yapılması ve şekil verilmesi gibi görünürde sihirli işlemlerden geçirilmesi için belirli bir yetenek ve beceri gerekirdi. Metal işçilerinin aynen Loki ve Otr gibi nesneleri mucizevi şekilde biçim değiştirebilme yeteneğine sahip olmaları beklenirdi. Bir hükümdar müridine bir kılıç ya da yüzük verdiğinde buna son derece önemli bir hediye gözüyle bakılırdı. Bu tür nesnelerin sahipleri güçlerine körü körüne güvenirlerdi. Bunlar sahiplerinin, savaşta başarı kazanmak için hayati önem taşıyan cesaretini, gücünü ve dayanıklılığını artıran özelliklerdi.



▲ **Altın yüzük**
Eski Avrupa'da erkekler de kadınlar gibi kendilerini mücevherlerle süslemeye meraklıydılar. Bu, onların gücünü ve zenginliğini gösteriyordu.



◄ **Viking kılıcı ve kalkanı**
Vikingler için akınlarda başarı şanslarını arttıracak yüksek standartlarda silahlara sahip olmak çok önemliydi.



► **Boynuzlu miğfer**
Vikingler tarafından bilinmeyen boynuzlu miğfer, sonra Nors mit ve efsanelerinin Almanlar tarafından yeniden anlatılmaları sırasında daha olağan hale gelmiştir.

SONRAKİ YORUMLAR

Sigurd'un hikâyesi ve yüzük gibi İzlanda destanları pek çok yazar tarafından yeniden anlatıldıkları 19. yüzyılda çok popülerdiler. William Morris (1834-1896) 1876'da ***Volsung Sigurd*** adında bir epik şiir yazmıştı. En etkili yeniden anlatımlardan biri hiç şüphesiz Richard Wagner (1813-1883) yazılan ***Ring*** döngüsünün ***(Der Ring des Nibelungen)*** dört operasıydı. Bunlardan ilk ikisi ***Das Rheingold*** ve ***Die Walküre***, yüzüğün yapılışını ve Brynhild'in uykuya dalışını anlatan eski hikâyeyi konu alır. Son ikisi, ***Siegfried*** ve ***Götterdammerung*** ise Siegfried'in hikâyesini ve trajik sonunu anlatır.



◄ **Wotan**
Wagner'in operalarında Tanrı Odin, Wotan adını almış ve *Ring* döngüsünün ilk üç operasında yer almıştır. Fotoğrafta aktör Franz Botzian Wotan rolünde görülmektedir.

AYRICABAKINIZ Aşk hikâyeleri 44–45, 78–79, 100–03, 116–17, 124–25, 126–27, 140–41, 17 77

YERYÜZÜ TANRI VE TANRIÇALARI

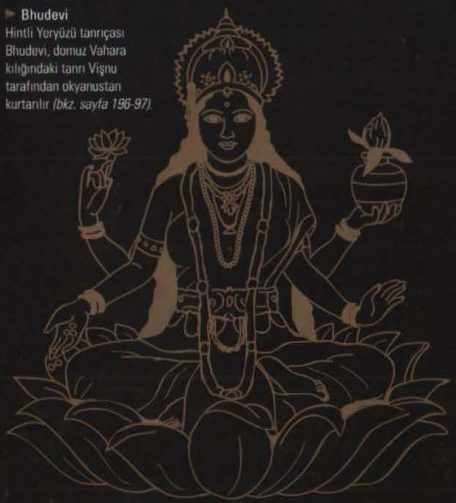
Pek çok tanrı Yeryüzü ve onun esenliğiyle ilgilidir ama bazıları özel olarak onu gözetirler. Bu Yeryüzü tanrıları genellikle yaradılışta da rolleri olan ve aynı zamanda yaratılanları da besleyen evrensel ana figürleridirler. Bu tanrılar hamilelik ve doğumları sırasında ölümlü anneleri de koruyup kollarlar. Yeryüzü tanrıçalarına bazen erkeklerin titizlikle uzak tutulduğu gizli ritüellerle tapanlar çoğunlukla kadınlardır.

TOPRAK ANALAR

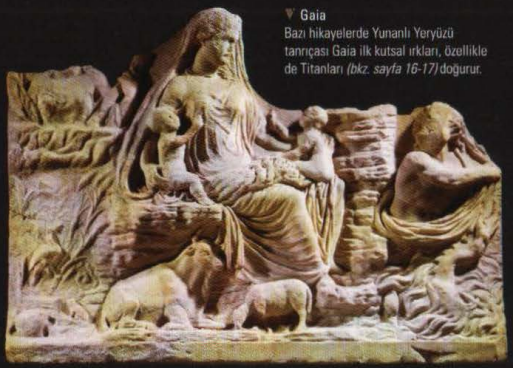
Yeryüzü, pek çok kültürde dişi bir figürdür. Böyle olduğu için de erkek bir gök tanrısı ile çiftleştirilerek canlılar doğurur ya da onlara hayat verir. Bazen gezegenin kendisinin de onun bedeninden yapıldığı söylenir. Bir ana tanrıça olarak genellikle yaratıklarını besler ve tüm insanlığa sevecenlikle bakar. Ancak eğer kötü davranırlar ve isteklerine karşı gelirlerse kendi yaratıklarına karşı son derece zalim olabilir.



Toprak Ana
Pek çok Amerika Yerlisi efsanelerinde Toprak Ana, kocası Gökyüzü Baba ile yaradılışa nezaret eder, bazılarında ilk insanları doğurur.



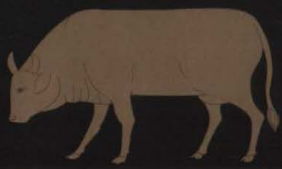
Bhudevi
Hintli Yeryüzü tanrıçası Bhudevi, domuz Vahara kılığındaki tanrı Vişnu tarafından okyanustan kurtarılır *(bkz. sayfa 196-97)*.



Gaia
Bazı hikayelerde Yunanlı Yeryüzü tanrıçası Gaia ilk kutsal ırkları, özellikle de Titanları *(bkz. sayfa 16-17)* doğurur.



Coatlicue
Bazı Aztekler Güney Amerika'nın, tanrıçaları, toprağın hamisi Coatlicue tarafından yapıldığını söylerler.



Prithvi
Bazen bir ineğin kılığına giren Prithvi, sonradan Hint tanrıçası Bhudevi ile özdeşleştirilecek olan antik bir Hint-Avrupa Yeryüzü tanrıçasıdır.



Mokosha
Slav tanrıçası Mokosha arazilerin ve kadınların bereket tanrısı olduğu kadar doğum tanrıçası ve genel olarak kadınların koruyucusudur.

YERYÜZÜ TANRILARI

Yeryüzü bazen erkek tanrılar tarafından da temsil edilebilirler. Yeryüzü tanrıları genellikle tanrıçalarından biraz farklı bir rol oynarlar. Yaradılışa dahil olsalar bile şefkatli olmaktan çok otoriterdirler; evrensel ölçekte bir kral ya da imparatorun yansıması gibidirler. Aynı zamanda çok güçlü seks dürtüleri olabilir. Örneğin yer ve göğün meydana gelebilmesi için Mısır Yeryüzü tanrısı Geb'in, kız kardeşi Nut'tan zorla ayrılması gerekmiştir.

Geb
Eski Mısır'ın Yeryüzü tanrısı Geb, hava tanrısı Shu ile nem tanrısı Tefnut'un oğullarıdır. Gökyüzü tanrıçası Nut'un ikiz kardeşidir.



Yeryüzü dalgıcı
Pek çok Amerika Yerlisi mitinde kaplumbağa ya da başka bir dalgıç hayvan biçimindeki Yeryüzü dalgıcı, Dünya'nın yapılabilmesi için okyanusların dibinden çamur getirir.





Tu Di Gong
Çinli Yeryüzü tanrısına tarlalardaki tapınaklarda, ağaçların altında ve kuyuların yanında hâlâ tapınılmaktadır. Kendisine tapanların bahçelerini ve çiftliklerini kötülüklerden koruduğuna inanılır.



Nagaitco
Nagaitco, Kaliforniya'da yaşayan Kato halkının yaratıcı toprak ruhudur. Eşi ve sadık köpeği ile efsanelerin vazgeçilmez tarihi üçlüsünü oluştururlar.

MEVSİMLERİ DEĞİŞTİRMEK

Tanrılar gezegenlerin bereketi ile birleştirilirler ve pek çok kültürde çiftçiliğin gelişmesini sağlayan ekinlerin büyümesini etkiler ya da mevsimlerin sonsuz değişimlerini yönetirler. Ekin ve hasat gibi önemli zamanlarda, iyi bir yiyecek stoğu tedarik etme güçlerinden dolayı özel ibadetler meydana getirirler.



Değişen kadın
Amerika Yerlileri Navajolar için Değişen kadın bir yaratıcıdır ve mevsimlerin değişimini kontrol eder; kışları yaşlanır ve baharlarda gençleşir.



Persephone
Persephone, kışları Yeraltı'nda geçiren ama ilkbaharlarda ekinlerin büyümesini sağlamak için Yeryüzüne dönen Yunan bereket tanrıçasıdır.



Kybele
Kayıtlı bir Türk ana tanrıçası olmakla birlikte Yunanlılar tarafından da tanınır ve bazen onu Mangu Mater (Büyük Ana) olarak çağıran Romalılar tarafından da tapınılır.



▲ **Bir ortaçağ İngiliz hükümdarı olarak Kral Arthur**
Her ne kadar daha erken dönemlerin kralı olduğu söylense de Arthur'un ideal bir ortaçağ hükümdarı olduğu düşünülür ve ünlü Victoria devri sanatçısı William Morris (1834-1896) tarafından 1862'de yapılan bu vitraydaki gibi ortaçağ kostümleri içinde tasvir edilir.

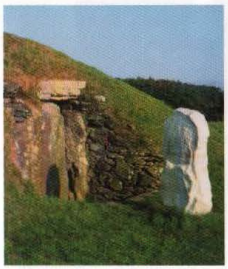
BATI AVRUPA

Antik Keltler mitolojideki etkilerini yüzlerce yıl sürdüren Avrupalı bir halktır. İlk dönemlerdeki silik tanrılarından daha sonraları ortaya çıkan kahramanlarına kadar efsaneleri bugün bile insanları büyülemeye devam etmektedir.

Antik Keltler, muhtemelen Orta Avrupa'dan çıkmış ve MÖ 5. yüzyılla Roma'nın büyüdüğü 3. yüzyıl arasında tüm kıtaya yayılan bir kabileler topluluğudur. Bir Kelt İmparatorluğu olmamasına rağmen İspanya ve Türkiye kadar uzaklarda ve aralardaki bölgelerde bile Kelt yerleşimleri vardır. Ancak Roma İmparatorluğu genişledikçe Keltler Avrupa'nın kenarlarına doğru, özellikle de İrlanda, Galler, İskoçya Fransa'nın batısına itilmeye başlamışlardır. Bu bölgeler, yüzyıllardan günümüze gelen erken Kelt mitolojisinin stratejik merkezleridirler.

KELT MİTLERİ

Keltler erken dönemlerden yazılı kayıt bırakmamışlardır. Romalı fatihler, Keltleri kavgacı ve barbar olarak tanımlamış olsalar da bu önemli ölçüde önyargılı bir görüştür. Buna karşın Romalılar erken Kelt tanrıları hakkında belirli miktarda bilgiyi kayıt altına almışlardır. O dönemden kalma arkeolojik kalıntılar -etraflarında yerel efsanelerin geliştiği höyükler gibi alanlar- bizlerin bu anımsaması güç anık halk ve inanışları hakkındaki bilgilerimize katkı yapmışlardır. Çok sonraları, 11. ve 14. yüzyıllar arasında Galler'de ve İrlanda'da birkaç keşiş Keltlerin hikâyeleri hakkında tüm bildiklerini yazmışlardır. İrlanda tanrıları, Finn ve Cuchulain gibi bazı İrlandalı kahramanlar ve Mabinogi olarak bilinen kitaplara yazılan Galler efsaneleri hakkındaki bu hikâyeler sihirli mitoloji dünyasına açılan pencerelerdir. Bunlar büyüden ve sihirden, dikkate değer dönüşümlerden, fantastik devlerden, zamanın durduğu ve insanların daima genç kaldıkları Öbür Dünya'ya yolculuklardan bahsederler. Bu hikâyeler yüzyıllar boyunca anlatılmışlar ve pek çok Batı Avrupa dilindeki şiirlerin ilham kaynağı olmuşlardır.



▲ **Bryn Celi Ddu mezar kenti**
Anglesey Adası'ndaki bu örnekte olduğu gibi (MÖ 2000) antik mezar höyüklerinin sihirli olduklarına inanılır ve bazılarına göre bunların girişleri Öte Alem'e açılan kapılardır.

ARTHUR EFSANELERİ

Ortaçağ boyunca ilk kez ortaya çıkan bir başka grup efsane daha vardır. Bunlar, tüm yetersiz kanıtlara rağmen 5. veya 6. yüzyılda yaşamış gerçek bir kral ya da kabile reisinden esinlenen İngiltere'nin efsanevi hükümdarı Kral Arthur hakkındadırlar. Monmouth'lu Geoffrey'den (ölümü 1155) başlayarak pek çok yazar Kral Arthur'un ve yandaşlarının başından geçenleri kaleme almışlardır. Efsanenin bu ilk versiyonları farklılıklar gösterir ama hepsi de Arthur'u, akrabası Mordred tarafından ihanete uğramış cesur ve erdemli bir kral olarak tasvir eder. Daha sonraki unsurlar -yuvarlak masa şövalyeleri, kutsal kâse arayışları ve kralın çeşitli yandaşları hakkındaki planlar- Arthur efsanelerinin sonraki anlatımlarına eklenmişlerdir.

Ortaçağ boyunca İngiltere'deki ve dışarıdaki şairler ve nesir yazarları Kral Arthur ve arkadaşlarının ya da daha çok bilinen adıyla "Britanya meselesi" hakkındaki hikâyelerin cazibesine kapılmışlardır. Fransız şair Chrétien de Troyes'den İngiliz yazar Thomas Malory'ye kadar pek çok yazar şövalyelik hikâyelerinin yanı sıra Arthur'un hikâyelerini yazmalarıyla -ve aynı zamanda eklemeler yapmalarıyla- tanınmışlardır. Bu büreçte Yuvarlak Masa'nın pek çok şövalyenin hikâyesi, Arthur'un kendisininkinden daha önemli hale gelmiştir. Esrarengiz Yeşil Şövalye'nin boynunu vuran Sir Gawain ve Arthur'un karısı Guinevere'ye aşık olan Sir Lancelot bu konuda en çok bilinen örneklerdir. Yüzyıllar sonra dünyanın her yerindeki insanlar bu hikâyelerin çeşitlemelerini büyülenmiş gibi okumaya devam etmektedirler.



◄ **Kelt kazanı**
Kazanlar, pek çok antik Kelt mitinde önemli roller oynarlar. Resimde görülen, Kelt dünyasının en ucundaki Danimarka'dan gelen MÖ 1. yüzyıla ait metal bir kap olan Gundestrup Kazanı'dır.

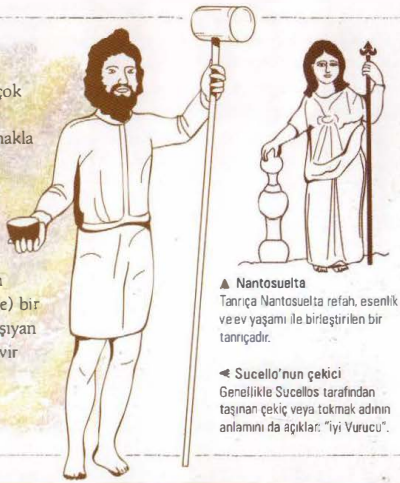
ANTİK KELT EFSANELERİ

Antik Kelt halkının toprakları İngiltere'den Fransa'ya ve Almanya'ya oradan da Orta Avrupa'ya kadar uzanıyordu. Başlangıçta okur yazar olmasalar da bu insanların çok gelişmiş bir kültürleri vardı. Mezarlarında ve dini yerleşimlerinde yapılan kazılar çok farklı tanrı ve tanrıçalara taptıklarını göstermektedir. Yavaş yavaş tüm topraklarını fetheden Romalılar bazı Kelt tanrılarının ve dini ritüellerin tasvirlerini bırakmışlar ve kendilerine ait tanrılarla özdeşleştirmişlerdir.

İYİ VURUCU

Adı "İyi Vurucu" anlamına gelen Sucellos, Kelt dünyasının pek çok bölgesinde, özellikle de Gaul (bugünkü Fransa) ve Britanya'da bulunur. Genellikle bir tarım ve orman tanrısı olarak tanınmakla birlikte varlık nedeni kesin olarak hâlâ bilinmemektedir. Genellikle uzun saçlı, sakallı ve sol elinde bir çekiç taşıyan biri olarak tasvir edilir. Temel özelliği bu çekiçtir ama bunula neyin kastedildiği çok net değildir; bir silah da olabilir, zanaat aleti de veya sadece tanrının gücünü sembolize etmektedir. Sucellos çoğunlukla, elinde bir tas (olasılıkla ritüel gereçlerinden biridir) ve (belki evcimen bir tanrıça olduğunu gösterecek şekilde) bir evin üzerinde elinde uzun bir sırık taşıyan eşi tanrıça Nantosuelta ile birlikte tasvir edilir.

◀ **Sucellos'un sembolü**
Sucellos bağbozumuna nezaret eder, bazen üzümlerden şarap yapmak için bir fıçı ya da çömlek taşır.



▲ **Nantosuelta**
Tanrıça Nantosuelta refah, esenlik ve ev yaşamı ile birleştirilen bir tanrıçadır.

◀ **Sucello'nun çekici**
Genellikle Sucellos tarafından taşınan çekiç veya tokmak adının anlamını da açıklar: "İyi Vurucu".



▲ **Cernunnos**
Boğa, geyik, vahşi domuz ve yılan gibi hayvanlarla çevrilmiş Boynuzlu Tanrı ya da Cernunnos genellikle "Hayvanların Efendisi" olarak tasvir edilir.

BOYNUZLU TANRI

Cernunnos boynuzlu tanrı olarak bilinir çünkü geyik gibi boynuzları (hazen de toynakları ve kulakları) olan bir erkeğin biçimini almıştır. Çoğunlukla uzun saçlı ve sakallı olarak gösterilir, boynunda genellikle doğuştan asil olduğunu gösteren tasması bulunur. Kelt Avrupa'sında büyük ihtimalle Klasik dönemin Pan'ı (bkz. sayfa 86-87) gibi "vahşi" bir tanrı olan Cernunnon'a geniş ölçüde tapınılmıştır. Boynuzları onun bir bereket tanrısı olduğunu düşündürmektedir ve bu noktayı vurgulamak için de genellikle Cornucopia (bereket boynuzu), meyveler veya tahıl sandıkları gibi sembollerle birleştirilir. Bu fonksiyon büyük olasılıkla hem doğurganlığı hem de tarlaların verimliliğini kapsamaktadır.



Boyun tasması

GÖK GÜRLETEN

Taranis, Kelt Britanya'sında bir gökyüzü tanrısı ve belli başlı tanrılardan biridir. Özellikle Romalılar MÖ 1. yüzyılda adayı istila etliklerinde en çok tapınılan tanrılardan biridir. Latin yazarlar onu savaş tanrısı olarak tanımlamış ve Jüpiter'e benzetmişlerdir. Jüpiter'le Taranis'in ortak özellikleri gökgürültüsünü kontrol etmeleridir. Keltlerin de bir çark ya da diskle sembolize edilen ve güneşi yöneten bir gökyüzü tanrıları vardır. Bazen bu çark Taranis'le eşleştirilir. Romalılar Taranis'e tapanların zalim bir kültü de bünyelerinde barındırdıklarını gözlemlemişlerdir. Keltler, Taranis'e bazen tahta sandallarda canlı canlı yakılmış veya bataklıklarda boğulmuş insanları da kapsayan adaklar adarlar. Bu tür bir tapınma aynı zamanda gökyüzü tanrısı da olan Taranis'in yarı Romalı yarı Kelt bir yeraltı tanrısı olan Dis pater'le akrabalığını teyit etmektedir.





▲ **Taranis çarkı**
Güneşin hareketiyle birlikte ışınlarını da simgeleyen bu parmaklı çark Kelt dünyasında güneşi ve onun rouhtemelen Taranis'i de içeren tanrılarını sembolize etmektedir.

◀ **Gökyüzü tanrısı**
Çarkı ve şimşek topu ile bu gökyüzü tanrısı Taranis'le istilacı Romalıların gökyüzü tanrısı olan Jüpiter'in bileşimi bir tanrıyı simgeliyor olabilir.



◀ **Tanrıların Şimşeği**
Keltler gökgürültüsünü ve şimşeği tanrıların doğaüstü faaliyetlerinin bir kanıtı olarak görürlerdi ve şimşekle aydınlanan yerlere kutsal alan muamelesi yaparlardı

ATEŞ VE IŞIK TANRISI

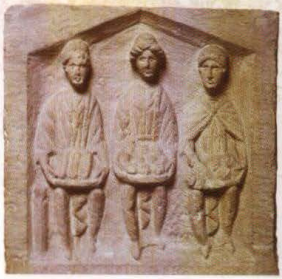
Bel veya Belus olarak bilinen Belenus, bir ışık ve güneş tanrısıydı. Tüm adları "parlak" ya da "aydınlık" anlamına gelen bir elementi içerirlerdi. Avrupa'nın büyük bir kısmında tapınılan bir tanrı olarak Belenus'un Britanya, Avusturya ve İtalya kadar uzaklardaki yerlerde de tapınakları vardı. Güneşle olduğu kadar iyileştirme ile de özdeşleştirilen Belenus'un Apollo'nun Kelt eşdeğeri olduğuna inanılırdı. Apollo'nun olduğu gibi Belenus'un bazı tapınakları da müritlerinin iyileşme ümidiyle su içtikleri su kaynaklarının yanında inşa edilirdi. Kelt Britanya'sında havaların düzelmesini ve günlerin uzamasını işaret eden ilkbahar festivali Beltane de Belenus'a tapınma ile ilişkilendirilmiştir.



◀ **Güneş Tanrısı**
Belenus'un başını çevreleyen çizgiler, güneş tanrısından yayılan sıcak ve parıltılı ışınları tasvir ediyor olabilir

ÜÇLÜ TANRILAR

Keltler üçerli gruplar halinde gelen her şeye hayranlık duyarlardı. Üç boynuzlu boğa resimleri ve üç yüzlü ya da üç başlı tanrı resimleri çizerlerdi. Galler ve İrlanda halkları üç kavramı anlatan üç dizeli şiirler olan triadlar yazarlardı. Ve Kelt efsaneleri de sık sık üç kızı ya da üç oğlu olan insanlardan bahseder. Tanrılar ve tanrıçalar hep üçer üçer gelirler. Birçok Kelt oyması ve rölyefi üç tanrıçayı yan yana dururken gösterir. Bu üçlü tanrıçalar ya da "üçlü analar" Keltler tarafından özellikle güçlü kabul edilirler. Hem insan doğurganlığını hem de toprağın verimliliğini simgelerler ve insan hayatı ve refahı üzerinde etkileri vardır. Aynı zamanda insan hayatının uzunluğunu da sembolize ederler. Çoğu üçlü tanrıça farklı yaşlardaki kadınların şeklindedir.



◀ **Üçlü Tanrılar**
Kelt rölyefleri üçlü tanrıları genellikle, toprağın verimliliğini temsil edercesine içinde meyve veya sebze olan sepetler taşırken gösterir.

AYRICA BAKINIZ Yeryüzü tanrıları 16–17, 110–11, 142–43, 196–97, 236–39, 250–51, 308–09, 314–15, 330–31

ULSTER DÖNGÜSÜ

En ünlü ve en ilginç İrlanda efsanelerinden biri Kuzey İrlanda'daki Ulster erkeklerinin başlarından geçen olayları anlatır. Ulster Döngüsü'nün büyük kahramanı korkusuz bir savaşçı olan Cúchulain'dir. Gözlerinin parladığı, sesinin kükrediği ve mızrağının yenilmez olarak kabul edildiği dehşet verici savaş çılgınlığı nöbetleriyle tanınır. Hikayesi, dikkate değer bir çocukluğu, Ulster'in rakibi İrlanda Kralı Connaught ile savaşta geçen dönemi ve bu dönemdeki birebir mücadeleleri ve kahramanca bir ölümü anlatır.

MİT

Ulster Kralı Conchobar'ın savaşçı olmak için eğitilen ve 150 erkek çocuktan oluşan bir maiyeti vardır. Yeğeni Cúchulain bu takımın bir parçası olmayı istemekte ama annesi çok küçük olduğunda ısrar etmektedir. Dışarıda kalmasına sinirlenen Cúchulain diğerlerine katılmak için kendini göstermeye çalıştı ama onunla çok küçük diye alay etiler ve saldırdılar. Cúchulain çılgına döndü, kafası o kadar ısındı ki etrafını kırmızı bir ateş sarmış gibi oldu ve öfkeyle hırıldamaya başladı. Kendisine saldıranlar korkup kaçtı. Conchobar genç yeğeninin gücünden etkilenmişti, çocuğun bir an evvel askeri olarak hizmetine alınmasını istedi.

Cúchulain İrlanda'daki en güzel kadın olarak kabul edilen Emer'e kur yapmaya başladı. Ancak Emer'in babası Forgall bu eşleşmeden memnun değildi, kızı için daha iyi birini istiyordu. Conchobar'ı, Cúchulain'i savaş sanatını iyice öğrenmesi için İskoçya'nın en ünlü kadın savaşçısı Sgatha'nın yanına göndermeye ikna etti. Cúchulain



◄ Ferdiad'ın ölümü
Maeve için savaşmak için kandırılan Ferdiad, Cúchulain'i bir fiyortun ucuna doğru itti ama sonunda öldürülen kendisi oldu.



► Cooley boğası
Boğalar güç ve zenginlik simgesiydi, bu yüzden Maeve kocasının intikam alması pahasına Ulster'in boğasını çaldı.

geri döndüğünde Forgall kalesine girişini yasakladı ama genç savaşçı duvarlara tırmanarak içeri girdi ve Emer'i alıp kaçtı.

CUCHULAIN SAVAŞTA

Connaught Kraliçesi Maeve'nin en değerli malları arasında beyaz boynuzlu bir boğa da vardı. Boğa bir gün kocası Kral Ailill'in sürülerine katılınca kraliçe de Ulster'deki en güzel yaratıklardan biri olan Kahverengi Boğa Cooley'i çaldı. Ulster'in erkekleri intikam almak istediler ancak üzerlerinde zor zamanlarda hastalanmalarına neden olan eski bir lanet vardı. Sadece Cúchulain kutsal doğumundan dolayı buna bağışıklığı vardı, babası güneş tanrısı Lugh'tu. Connaught'un en iyi savaşçılarına teketek dövüş emri verdi ama onlar teker teker öldüler. Bunun üzerine arabasına bindi, delirmiş gibi rakip ordunun içine daldı ve pek çoğunu öldürdü.

Kraliçe Maeve, aralarında kendi tarafından savaşan, Cúchulain'in arkadaşı Ferdiad'ın da bulunduğu takviye kuvvetler göndermeye devam ediyordu. Kahraman yeniden savaş için hazırlandı fakat bu sefer uğursuz işaretler vardı. Şarabı kana dönüşmüş ve kanlı giysileri ağlayarak yıkayan bir kız görmüştü. Cúchulain o andan itibaren ölümünün kaçınılmaz olduğunu anladı ancak yine de bir mızrak bedenini delene kadar içlerinde Ferdiad'ın da bulunduğu düşmanların pek çoğunu öldürdü. Sürüklenerek bir kayanın arkasına giderek ayakta ölebilmek için kendisini kayaya bağladı. Ölüm tanrıçası Morrigan *(bkz. sayfa 175)* olduğu söylenen bir karga omzuna kondu ve Cúchulain oracıkta öldü.

CÚCHULAIN'İN ADININ KÖKENİ

Esas ismi Sedanta olan Cuchulain ölümlü bir kadın olan Deichtine ile güneş tanrısı Lugh'un oğluydu. Henüz çocukken Conchobar onu Culann adında bir demircinin düzenlediği ziyafete çağırmıştı. Cúchulain davete geç gitti ve koruyucu köpeğin saldırısına uğrayınca onu çıplak elleriyle öldürdü. Demirciyi teskin etmek için Culann yeni bir köpek yetiştirene kadar onun bekçiliğini yapmayı teklif etti. Bu nedenle de kendisine "Culann'ın köpeği" anlamına gelen Cúchulain adı verildi.



◄ **Köpeğin öldürülmesi**
Cúchulain Culann'ın köpeğini öldürdükten sonra hem güçlü hem sadık olan bu hayvanlarla özdeşleştirilir oldu.



► **Güneş tanrısı Lugh**
İrlanda tanrılarının lideri, Cúchulain'in babası büyük bir savaşçı ve usta bir sanatçıydı. Muazzam dayanıklılığını ve gücünü oğluna da vermişti.

SEDANTA KÖPEĞİ BACAKLARINDAN KAVRADI VE KAFASINI TAŞ AVLUYA VURUP PARÇALADI.

ULSTER VE CONNAUGHT

İrlanda mitleri topraklarının efsanevi ırklar tarafından nasıl istila edildiklerini anlatır. Bu ırklardan biri de Fir Bolg olarak bilinir ve İrlanda'yı beş eyalete bölmüştür: Ulster, Leinster, Connaught, Munster ve Meath. Çok sonraları Ulster ve Connaught düşman olmuşlar ve bu düşmanlık 8. yüzyıl civarında İrlanda'nın ünlü epik şiiri *Táin Bó Cuailgne*'de (Cooley'in Sürü Baskını) yazıya dökülmüştür. İrlanda kahramanları hakkında pek çok hikâyenin kaynağı olan bu şiir Maeve'nin boğasını kocasına kaptırınca nasıl Ulster'ın boğasını çalmaya karar verdiğini anlatır.



▲ **Kral Conchobar**
Büyük bir güce ve bilgeliğe sahip olan Ulster hükümdarının bir rahibin oğlu olduğu söylenir.



▲ **Kraliçe Maeve'nin uyarısı**
Yenilgisi hakkında uyarılmasına rağmen Kraliçe Maeve yine de Cuulay Boğası'nı çalmış ve Connaught'un erkeklerini Ulster'e karşı savaşmaya zorlamıştır.

ACILARIN DEIRDRE'Sİ

Conchobar'la özdeşleşen bir trajik mit de kralın ozanının kızı olan Deirdre'ninkidir. Bu kızın çok güzel olacağı kehanetinde bulunulmuştur, o yüzden de Conchobar onun kimseye göstermeden büyütülmesini sağlamıştır. Niyeti bir gün onunla evlenmektir. Bir gün kız kralı bir dananın derisini yüzerken bir kuzgunun da kanını içtiğini görmüştür. Bunun üzerine kuzgunun tüyleri gibi siyah saçları, dananın kanı gibi kırmızı yanakları ve kar gibi beyaz bir vücudu olan biriyle evleneceğini söyler. Conchobar'ın şövalyelerinden biri olan Naoise aynen böyle bir adamdır. İkisi birbirlerine aşık olur ve kaçarlar. Kral onları geri gelmeleri için kandırır ve Naoise öldürülür. Deirdre'yi kendisiyle evlenmesi için ikna etmeye çalışsa da o kendisini öldürmeyi tercih eder.





▲ **Deirdre ve Naoise**
Kral Conchobar'dan kaçmak için Deirdre ve Naoise denizi geçerek İskoçya'ya giderler ama orada bile Conchobar'a yakalanmaktan kurtulamazlar.

◄ **Fergus mac Roich**
Conchobar, büyük Ulster savaşçısı Fergus mac Roich'i, Deirdre ve Naoise'ye eşlik etmesi için İskoçya'ya gönderir. Ancak Ulster Kralı, Naoise'yi öldürtünce Connaught'a olan sadakatinden vazgeçer.

AYRICA BAKINIZ Savaşlar 18–19, 60–61, 98–99, 104–05, 118–19, 126–27, 170–71, 176–77, 206–07 • Boğalar 50–61, 156–57, 194–95

FENIAN DÖNGÜSÜ

Büyük kahraman Finn mac Cool ve yandaşları Fianlarla ilgili pek çok İrlanda miti vardır. Bunlar Fenian Döngüsü denilen hikayeler bütününü oluştururlar. Finn bir savaşçı, avcı ve pek çok kaynağa göre de geleceği görebilen bir kâhindir. İrlanda'nın düşmanlarına karşı ülkesi için ayağa kalkmıştır ve gücü o kadar çoktur ki bazen eski Kelt tanrısı Lugh'la özdeşleştirilir.



► Finn mac Cool
Çok sevilen bir lider olan savaşçı Finn bir ordu kurmak için askerlerini çağırır ve onlar da destek olmak için hemen yanına gelirler.

MİT

Finn büyük bilgeliğini ilk gençlik yıllarında kazanmıştır, o zamanlar adı Demhne'dir. Kâhin Finn adında bir şair ve rahiple tanışır ve bir süre ondan ders alır. Şair uzun yıllar denedikten sonra bir gün Bilgi Somonu'nu yakalamış ve Demhne'den onu kendisi için pişirmesini istemiştir. Ancak tek bir lokmasını bile kendisi yemeyecektir. Demhne ona söyleneni yapar ama bu arada parmağını yakar ve acıyan elini ağzına sokar. Neler olduğunu Kâhin Finn'e anlatır ve şair ona balığı yemesinin kaderi olduğunu ve bundan sonra adının Finn olacağını söyler. Somonu yedikten sonra Finn derin bir bilgi birikimi ve kehanet gücüne kavuşmuştur. Sadece parmağını emdiği için somonun tüm bilgeliğini o andan itibaren kendisine geçirdiğine inanılır.

İRLANDA'NIN SAVUNUCUSU

Finn büyüyüp seçkin bir atlet, avcı ve savaşçı olur, özel yeteneği de bunlara eklenince tüm bu özellikleri ona eşsiz bir güç kazandırır. Kırlarda dolaşıp güçlü kılıcıyla dağlarda geçitler açar ve yılanları öldürür. Sadece İrlanda'yı istila etmeye çalışanları püskürtmekle kalmayıp aynı zamanda bazı doğaüstü rakiplerini de yener. Bunlar arasında "Öte Alem"den gelen kötü niyetli, alevden nefesli Aillen mac Midgna da vardır. Aillen her yıl Tara'daki saraya gelip, muhafızları müziğiyle uyutup sarayı yakmaktadır. Tara'nın abluka altındaki savaşçıları Finn'i yardıma çağırırlar. Finn, Aillen'i alt etmek için bir plan yapar. Uykuya dalmasını önlemek için kendi mızrağından zehir teneffüs eder. Sonra uzanıp Aillen'i beklemeye başlar ve onu öldürür.



◄ Finn'in görünüşü
Finn genellikle geyikle özdeşleştirilir. Bu yüzden kendisi bir geyik, karısı Sadbh da dişi bir geyik biçiminde tasvir edilir.

FİNN'İN SONRAKİ YAŞAMI

Finn yaşça epey küçük olan Grainne'ye aşıktır ve onunla sözlenmiştir. Ancak Grainne kendinden yaşlı bir adamla evlenmek istememektedir. Finn'in yandaşlarından Diarmaid adında genç bir adama aşıktır. Genç adamın da ona aşık olması için ona büyü yapmıştır. İki sevgili birlikte kaçarlar ve Diarmaid bir boğa tarafından öldürülene kadar bir süre mutluluk içinde yaşarlar.

Finn'in daha sonraki maceraları savaşçı olarak sergilediği üstün cesareti, bilgeliğini ve iyileştirme gücünü anlatmaktadır. Bu maceralar aynı zamanda cinsel ilişkileri ile ilgili hikayeleri de kapsar. Bunlardan biri de kendisiyle zaten aşk yaptığı genç bir kadının onu reddetmesiyle ilgilidir, bu genç kadın geçip giden gençliğin sembolüdür. Sonunda Finn tek başlarına onu yenemeyecek beş adam tarafından öldürülür. Diğer anlatımlar Finn'in, Aichlech mac Dubdrenn adında bir savaşçı tarafından öldürüldüğünü öne sürmektedirler.

MİTİN FARKLI YÖNLERİ

Finn ve yandaşlarının hikâyeleri renkli karakterlerle ve bilgeliğinin kaynağı gibi döngüye sihir katan diğer unsurlarla doludur. Finn, çoğu sıradışı cesaretleri veya güçleri ile tanınan bir kahramanlar topluluğu tarafından desteklenmektedir. Bunlar arasında, Finn'in oğlu Oisin, bazen rakibi olan büyük savaşçı Goll mac Morna, pek çok kadının aşık olduğu Diarmaid ve bazen entrikalar çeviren kötü niyetli Conan da vardır. Tüm bu karakterler kırlarda, normal bir toplumun hemen dışında yaşarlar ve normalin sınırlarındaki doğaüstü güçlerden etkilenirler. Finn ve cesur savaşçılarından oluşan ekibi çoğu zaman Kral Arthur ve Yuvarlak Masa Şövalyeleri ile mukayese edilirler *(bkz. sayfa 126-127)*.



▲ **Oisin**
Oisin ünlü bir saz şairidir ve dinleyicilerini Fian hakkındaki şarkılarıyla büyüler. Ne yazık ki Gençlerin Diyarı'ndan *(bkz. sayfa 120)* dönüş yolunda gençliğini, kraliçesini ve krallığını kaybeder.



▲ **Tanrıların şarabı**
Finn'in hikayesinin bir versiyonunda bilgeliğini, tanrılara hizmet etmekle görevli olduğu bir sırada onların şarabından bir yudum aldığı için kazandığı söylenir.



▲ **Bilgi somonu**
Kâhin Finn, Boyne'da bir gölde yaşayan Bilgi Somu'nu yakalamak için yedi yıl beklemiştir. Sonunda yakaladığında ise balığı yemek genç Finn mac Cool'un kaderi olmuştur.



▲ **Diarmaid ve Grainne**
Yeni hamile kalmış Grainne bir dev tarafından korunan bir ağaçtan bir avuç sihirli kiraz ister. Diarmaid devi öldürür ve ağaçtan onun için kiraz toplar.



▲ **Manannan mac Lir**
İrlandalı Deniz Tanrısı Manannan da Finn gibi İrlanda'nın koruyucusu olarak bilinir ve istilacıları dalgalarıyla püskürtür.

DÖNGÜNÜN METİNLERİ

Fenian Döngüsü'nün hikâyeleri düzyazı ve şiir biçiminde bazı erken dönem çalışmalarında anlatılmış, 9. ve 16. yüzyıllar arasında İrlanda ve İskoçya'daki manastır ve kalelerde derlenmiştir. Bu metinlerin bazılarının ilk başlarda tarihi karakterlerle ilgili oldukları sanılmıştır ama Finn ve arkadaşları daha sonraları tamamen mitolojik olarak adlandırılmışlardır. Onun maceralarını anlatan kitaplar arasında 12. yüzyılda derlenen *Yaşlı Adamların Söyleşisi* ve 15. yüzyılın başlarına ait bir İrlanda parşömen üzerine el yazması *Lismore Kitabı* da vardır. Bir zamanlar bu ilk metinlerdeki baladların çoğunun, İrlanda'nın en önemli destan şairlerinden biri olarak tanınan Oisin tarafından bestelendikleri düşünülmüştür. Fenian Döngüsü'nün diğer adının Ossianic Cycle (Ossian Döngüsü) olmasının nedeni de budur.



Lismore kitabı

AYRICA BAKINIZ Kahramanlar 46–49, 60–61, 64–67, 78–79, 104–05, 120–21, 126–29, 208–07, 254–55, 260–61

SİHİRLİ DÜNYALAR

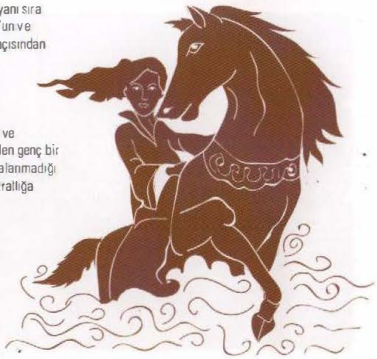
Eski Kelt edebiyatı, kendi dünyamıza yakın birbirinden ayrı sihirli dünyalara yolculuk yapan insanların hikâyeleriyle doludur. Bu tür Öte Alem'lerin sakinleri yaşlanmazlar, acıdan ve umutsuzluktan uzak hayatlar yaşarlar. Zaman onların dünyasında esnemiş gibidir, bu yüzden de yüzlerce yıl, ölümlü ziyaretçilerin fark edemeyecekleri şekilde kısacık bir süreye sığar. Ancak Öte Alem'lerde yaşam ne kadar huzurlu ve rahat olsa da ziyaretçiler genellikle evlerine dönmek için ölümcül bir özlem duyarlar.

GENÇLİK DİYARI

Oisin, Finn mac Cool'un *(bkz. sayfa 118-19)* ünlü oğlu ve İrlanda için savaşan bir grup savaşçı olan Fianlardan biridir. Bir seferinde avlanırken beyaz bir ata binen Niamh Chinn Oir (Altın Saçlı Niamh) adında çok güzel bir kadına aşık olur. Niamh, Oisin'e olan aşkını itiraf eder ve ondan kraliçesi olduğu Gençlik Diyarı Tir na nOg'a olan yolculuğunda kendisine eşlik etmesini ister. Bu sihirli dünyaya giderken Oisin bir devi öldürür ve bu cesaretinin karşılığında Niamh'la evlenir. Çift, yüzyıllar boyunca mutluluk içinde yaşarancak Oisin sıla hasreti çekmektedir ve sonunda İrlanda'yı ziyaret etmeye karar verir. Ve gidişinden sonra çok şeyin değiştiğini görür. Niamh, Oisin'i İrlanda'da atından inmemesi için uyarmıştır ama o, ağır bir kayayı yerinden kaldırmak için yardıma ihtiyacı olan birtakım adamları görünce bu uyarıyı unutur. Daha ayağı yere değer değmez yaşlanır ve ölür.



▲ **Oisin**
Bir savaşçı ve kılık değiştirici olmasının yanı sıra Oisin, Fianların şairidir ve Finn mac Cool'un ve halkının maceralarının çoğu onun bakış açısından anlatılmıştır.



► **Tir na nóg Kraliçesi**
Niam Chinn Oir istisnai bir güzelliğe olan ve İrlanda'yı baştan başa at sırtında geçebilen genç bir kadındır. Kimsenin yaşlanmadığı ve hastalanmadığı ama yılların dakikalar gibi geçtikleri bir krallığa hükmetmektedir.



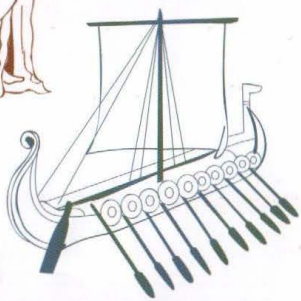
◄ **Oisin ve kaya**
Oisin atıyla giderken iki adamın koca bir kayayı yerinden kaldırmaya çalıştıklarını görür. Ama onlara yardım etmek için atından indiği anda 300 yıl birden yaşlanır.

KADINLAR DİYARI

Mael Dúin gayrı meşru bir çocuktur. Bir gün babasının haydutlar tarafından öldürüldüğünü öğrenir ve katilleri bulmak için planlar yapar. On yedi eşlikçisiyle her birinde aralarında çok büyük kuşlar, savaşan atlar veya başka tür acayiplikler olan tuhaf sakinlerin yaşadığı pek çok adayı gezerler. Sonunda gezginler "Kadınlar Diyarı"na ulaşırlar. Buranın kraliçesi Mael Dúin'le evlenir kızları da mürettebata sunar. Orada üç ay kaldıktan sonra adamlar eve dönmek isterler. Ancak denize her açılmaya çalıştıklarında kraliçe Mäel Dúin eline yapışan bir ip atarak onları geri döndürmektedir. En sonunda ipi başka bir denizci tutar ve kaçmalarına yardımcı olması için diğerleri adamın kolunu keserler.



◄ Bakireler adası
Mäel Dúin ve arkadaşlarının buldukları yerde sadece adaya gelen erkekleri onlarla kalmaları için dört gözle bekleyen kadınlar yaşamaktadır.



► Kelt gemisi
Mäel Dúin ve mürettebatı Viking gemileri gibi, rüzgâr olmadığında kürekle götürülebilecek donanımı olan bir gemiyle seyahat etmektedirler.



▲ Bilgi çeşmesi
Efsaneye göre "Vaatler Diyarı"nda içenlere gizli bilgiler bahşettiğine inanılan bir çeşme vardır.



▲ St. Brendan'ın yolculuğu
İrlandalı aziz Brendan 6. yüzyılda yaşamış ve çok yolculuk yapmıştır. Bu yolculuklarından birinde ada olduğunu zannederek bir balinanın üzerine çıktığı söylenir.

VAATLER DİYARI

Denizin açıklarında konumlanmış Tir Tairngire veya "Vaatler Diyarı" maceraperestler tarafından en çok rağbet gören yerlerin başında gelir. Burası hayatın çok kolay olduğu ve ziyaretçilerin sihirli yetenekler kazanabildikleri bir cennettir. Bazıları bir deniz tanrısı ve iyi bir savaşçı olan Manannan mac Lir'in Tir Tairngire'nin hükümdarı olduğuna inanırken diğerleri de onun küçük oğlu Mongan'ı alarak buraya geldiğini, uzun yıllar kaldığını ve pek çok gizli bilgi edindiğini düşünmektedirler. Bu adaya ulaşan kaşiflerden biri de on dört arkadaşıyla birlikte bir gemiyle gelen Hristiyan aziz Brendan'dır. Brendan, burasının aralarında İzlanda'nın da olduğu pek çok yolculuğu sırasında gördüğü sayısız adanın en güzellerinden biridir.

DALGALARIN ALTINDAKİ DİYAR

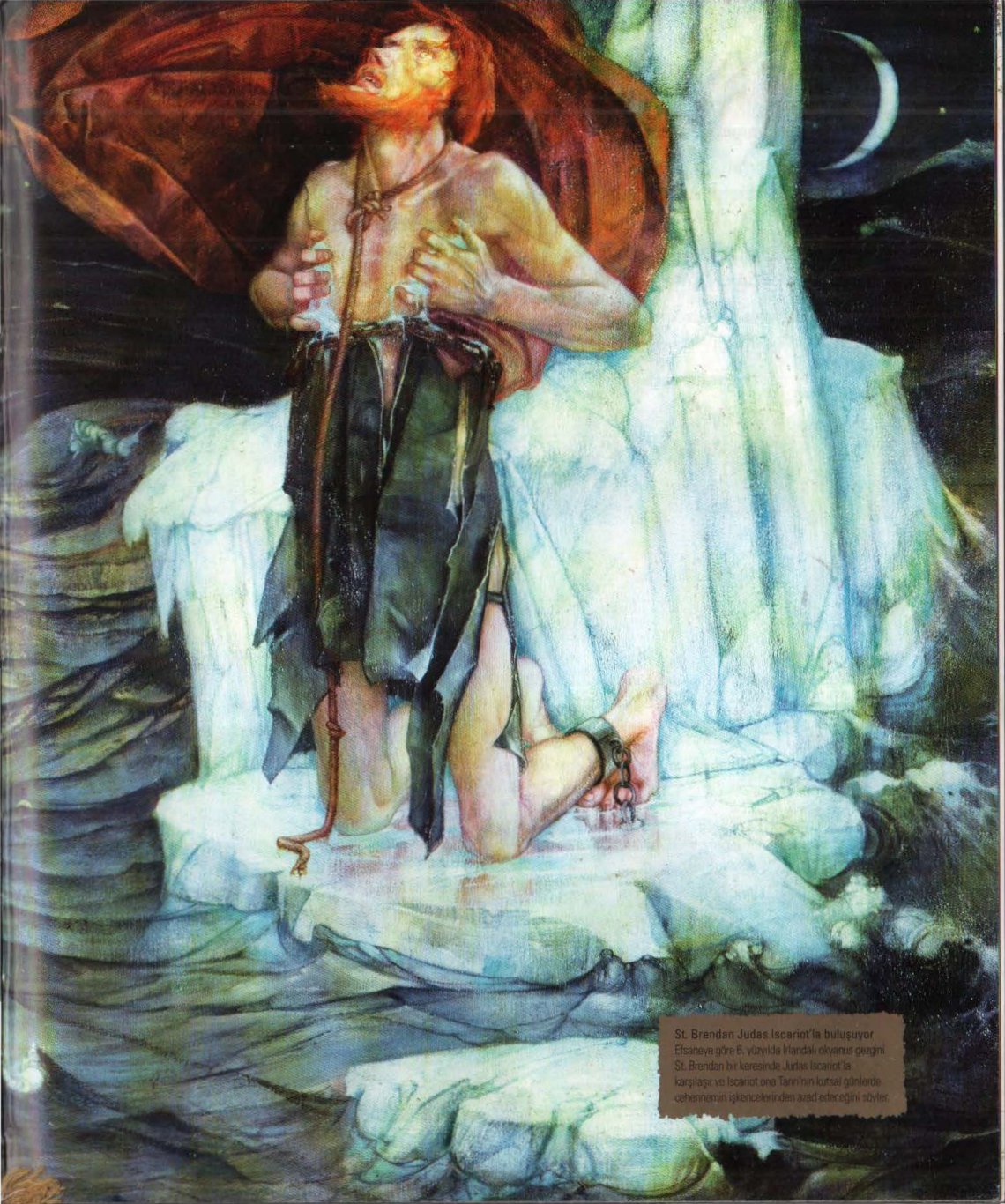
Denize batan ülke ya da şehir, "Dalgaların Altındaki Diyar"la ilgili pek çok Kelt hikâyesi vardır. Bunların en ünlüsü Brittany açıklarındaki Ys'in hikâyesidir. Burası, Grandlon Meur adındaki aziz kral tarafından yapılan bent sayesinde dalgalardan korunan ünlü bir şehirdir. Ama Grandlon'un Dahut adında kötü bir kızı vardır. Hikâyenin farklı anlatımları, bu kızın sarhoşken ya da başka kötü karakterlerin etkisinde kalarak şehirdeki savak kapaklarını açtığını söyler. Ancak tüm versiyonlarda sonuç aynıdır: deniz her yandan şehre hücum etmiş ve Ys'ler de dalgaların altında sonsuza dek kaybolmuşlardır. Bazıları kayıp şehrin denizaltı dünyasında yaşamın hâlâ sürdüğüne inanırlar.



▲ Batık kent
Ys efsanesine göre Breton kıyısı boyunca yolculuk yapanlar dalgaların altında şehrin kilise çanlarını duyabilirler.

AYRICA BAKINIZ Yolculuklar 34–35, 44–45, 64–67, 78–79, 220–21





St. Brendan Judas Iscariot'la buluşuyor
Efsaneye göre 6. yüzyılda İrlandalı okyanus gezgini St. Brendan bir keresinde Judas Iscariot'la karşılaşır ve Iscariot ona Tanrı'nın kutsal günlerde cehennemin işkencelerinden arad edeceğini söyler.

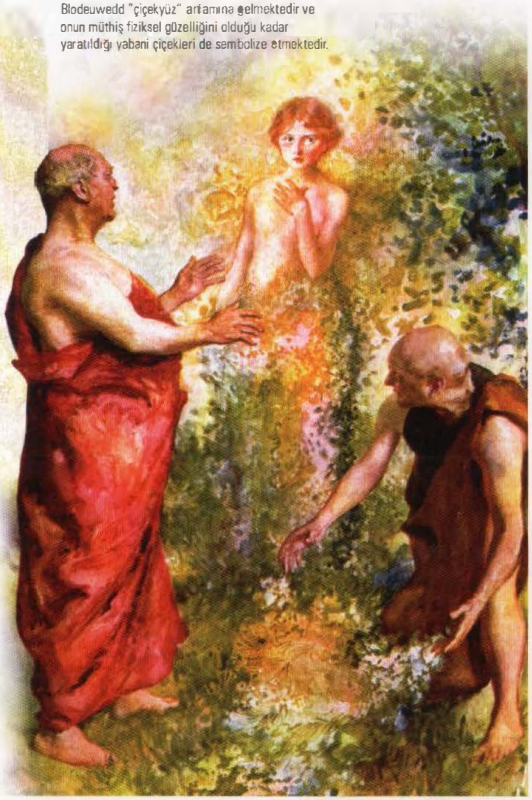
MABINOGI

Mabinogi (*Mabinogion da denir*) derlemesinin dört dalı ya da bölümü erken dönem Kelt tanrıları ve kahramanları hakkındaki Gal mit ve efsanelerinin zengin bir hazinesi gibidir. Bu hikâyeler ilk kez 12. yüzyılda yazılı hale getirilmiştir. Dört bölümün konuları şunlardır: Dyfed prensi Pwyll'in maceraları, özellikle de "Öte Alem"e yolculuğu; deniz tanrısı Lyr'in çocukları, Brân ve Mananwydan; ve Blodeuwedd'inkini de içeren diğer hikâyeler. Karakterlerden Brân gibi bazıları, hikâyelerin yeniden anlatımlarında Mabinogi'nin ötesine geçerek farklı bir gelişim gösterirler. Hıristiyan yazarlar onu "Kutsanmış Brân" olarak adlandırır ve onun Galler'e kendi inançlarını getirdiğini söylerler.

ÇİÇEKLERDEN YAPILMIŞ EŞ

Arianrhod'un oğlu Lleu Llaw Gyffes'in (Becerikli Elin Aydınlığı) üzerinde bir lanet vardır: Annesi Arianrhod onun asla insan soyundan bir eşle evlenemeyeceğini söylemiştir. Bununla birlikte Arianrhod'un ağabeyi Gwydion bir büyücüdür ve yeğenine yardım etmeye karar verir. Gwynedd'li Math adında başka bir büyücünün yardımını alır. İkisi çayırgüzeli, kaynarmağı ve meşeden Blodeuwedd adında çok güzel bir kadın yaratmak için güçlerini birleştirirler. Bu kadının Lleu Llaw Gyffe'nin karısı olmasını istemektedirler ama Blodeuwedd başka bir adama aşık olur. Bu adamın adı Gronw Pebyr'dir ve Lleu'yu öldürür. Lleu ölünce kartala dönüşüp bir meşe ağacına doğru uçar. Gwydion sonunda onu kurtarmaya gelir ve tekrar insana çevirir. Lleu, Gronw'u bulup öldürerek Gwynedd'in (Kuzey Gal) lordu olur.

▼ **Blodeuwedd**
Blodeuwedd "çiçekyüz" anlamına gelmektedir ve onun müthiş fiziksel güzelliğini olduğu kadar yaratıldığı yabani çiçekleri de sembolize etmektedir.



► **Sihirli meşe**
Keltler meşeyi sihirli kabul ederlerdi. Rahipler meşe odununu asalarında ve palamutlarını da ritüellerinde kullanırlardı.





◄ **Blodeuwedd'in cezalandırılması**
Blodeuwedd'in ihaneti ortaya çıktıktan sonra Gwydion onu baykuşa çevirerek cezalandırmıştı.



▲ **Zehirli mızrak**
Normal silahlar Brân'a tesir etmiyordu ama İrlandalılarla olan savaşta ucu zehirli bir mızrakla ölümcül bir yara almıştı

KUTSANMIŞ BRÂN

Aynı zamanda Bendigeidfran olarak da bilinen Brân, İngiliz ve Galli yazarlar tarafından pek çok farklı biçimlerde tasvir edilmiştir. İlk başlarda dalgaların üzerinde yürüyen bir deniz tanrısı olarak çizilmiştir. Daha sonraları ise İngiliz halkının İrlanda'ya karşı bir savaş sürdürdüğü bir dönemde yaşayan güçlü bir İngiliz kralı ve lideri olarak tanımlanmıştır. Onun cesareti ve gücü sayesinde, Brân'ın asker güçleri sayıca az olmasına ve kendisi de ölümcül bir yara almasına rağmen İngilizlerin İrlanda Kralı'nı yenmesine yardım etmiştir. Savaştan sonra Brân adamlarına ölmek üzere olduğunu söylemiş ve öldükten sonra kafasını keserek, kendilerini gelecekteki istilalardan koruması için İngiltere'ye geri götürmeleri emrini vermiştir. Arkadaşlarını çok şaşırtacak şekilde Londra'ya dönüş yolculuğu boyunca Brân'ın kafası kendileriyle konuşmuş ve onu gömmelerinden sonra da onların muhafızlığını yapmayı sürdürmüştür.

▲ **Dev Brân**
Brân bir kral olarak insanüstü güce sahip bir dev olarak biliniyordu. Ölüleri diriltebilen sihirli bir kazanı vardı; sonunda bu kazan İrlandalıların eline geçti.



► **Castell Dinas Brân**
Kuzey Galler'de, Llangollen'deki bu kalıntılardan günümüze sadece birkaç taş ve toprak parçası kalmışsa da burasının bir zamanlar dev kral Brân'ın evi olduğuna inanılıyordu.

RHIANNON VE PWYLL

Dyfed prensi Pwyll güzel Rhiannon'a aşık olmuştu ama ailesi onun Gwawl adında başka bir adamla Pwyll ve Rhiannon onların evliliklerini tanımayı reddeden ailelerinin onayı olmadan evlendiler. Çok geçmeden bir oğulları oldu ancak Rhiannon'un aile fertleri bebeği çalıp Rhiannon'u da oğlunu öldürmekle suçladılar. Ceza olarak Pwyll karısını at gibi dört ayak üzerinde durmaya ve gelen geçen herkesi üzerine bindirmeyi teklif etmeye zorladı. Bu arada, Pwyll, tavlalarından esrarengiz biçimde sürekli tayları kaybolan komşu bir prensi ziyaret etti. Pwyll tavlaların dışında bekledi, tayları çalan canavarı yakaladı ve zorlu bir mücadeleden sonra kolunu kesti. Tavlalara geri döndüğünde oğlunun samanların üzerinde yattığını gördü. Oğlunu alarak eve döndü ve ona Pryderi veya "özen" adını taktı.

▼ **Rhiannon**
Pwyll beyaz bir atın üzerinde gördüğü ilk anda Rhiannon'dan hoşlanmıştı. Rhiannon atlarla özdeşleştirilmiyordu çünkü Kelt At Tanrıçası Epona'nın insan olarak dünyaya gelmiş haliydi





▲ **Pryderi**
Mabinogi hikâyeleri arasında bulunan Pryderi, Arthur efsanelerindeki *(bkz. sayfa 126-127)* Perceval tasvirlerini de etkilemiş olabileceği sanılan bir karakterdir.

AYRICA BAKINIZ Ağaçlar 90–91, 92–93, 340–41 • Atlar 52–53, 172–73

KRAL ARTHUR VE ŞÖVALYELERİ

Kral Arthur ve Yuvarlak Masa Şövalyeleri efsanesi yüzyıllar boyunca yazarların hayal gücünü ele geçirmiştir. Hikâyenin İngiliz, Alman ve Fransız yazarlar tarafından anlatılan çeşitlemeleri olmakla birlikte bunların hepsi Arthur'u akıllı, adil ve cesur bir hükümdar olarak tasvir ederler. Hikâyeler bu mükemmel kralın ve yiğit şövalyelerinin örnek olduğu onur, şövalyelik ve cesaret gibi idealleri yücelтmektedirler.



► Kral Arthur
Mitolojik kahraman güçlü, atletik ve savaş sanatında hünerli biri olarak tasvir edilir. Şövalyeliğin altın çağında hüküm süren en ideal hükümdardır.

MİT

Arthur, İngiltere'deki Pendragon kralı Uther ile Cornwall Kraliçesi Ygem'in gayrı meşru oğullarıdır. Gizlilikle büyütüldüğü için ailesinden uzak kalmıştır. Ancak Uther tahtını bırakmak için oğluna bir şans tanır. Bir kayaya kılıcını gömer ve bunu çıkarabilen kişinin İngiltere'nin gelecekteki kralı olmaya hak kazanacağını söyler. Pek çok şövalye bunu dener ama başaramaz; ta ki bir gün Arthur gelip kılıcı kolayca kayadan çıkarıncaya kadar. .. Daha sonra kılıç bir düelloda hasar görünce kendisine, Arthur efsanelerinde adı geçen esrarengiz "Göl Lady"si tarafından yeni bir kılıç – mitolojik Excalibur- verilir.

KRAL VE ŞÖVALYELERİ

Arthur, krallığını bilgece yöneten namuslu bir kraldır. Kraliçesi yaptığı güzel Guinevere'ye aşıktır. Camelot'daki bir şatoda Yuvarlak Masa'nın etrafında birlikte devlet meselelerini tartıştıkları cesur şövalyeleri vardır. Bu şövalyelerin çoğu Hazreti İsa'nın ölmeden evvel kullandığı ve Hıristiyanların tarihteki en önemli kutsal emanetlerinden biri olarak kabul edilen Kutsal Kâse'yi *(bkz. sayfa128-129)* bulmak için araştırma yapmaktadırlar. Ancak sadece Galahad, Perceval ve Bors bu araştırmayı tamamlayabilmişlerdir.



◄ Kayadaki kılıç
Kılıcı kayadan çekip çıkarmak sadece bir kahramanın yapabileceği imkansız bir iş gibi görünmektedir. Arthur bunu başarınca halk onun krallığı hak ettiğine ikna olmuştur.

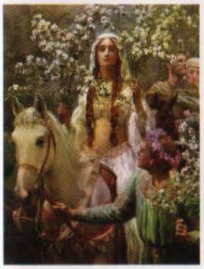
anlatımlarına göre sonunda Kutsal Kâse'yi bulurlar ve Kudüs kentine götürürler.

ARTHUR'UN ÖLÜMÜ

Bu arada, Camelot'da da sorunlar baş göstermeye başlamıştır. Arthur'un en güvendiği şövalyelerinden biri olan Lancelot Kraliçe Guinevere'ye aşık olmuş ve onunla yasak bir ilişki yaşamaya başlamışlardır. Arthur bunu duyunca aynı zamanda çok yakın arkadaşı olan Lancelot'u cezalandırır. Ardından Arthur'un oğlu Mordred krallığı ele geçirmek için babasına kafa tutar. Her iki taraftan çok sayıda savaşçı yapılan savaşta hayatını kaybeder, Kral Arthur ve Mordred dışında çok az sağ kalan olur. Bu ikisi birbirleriyle savaşmaya devam ederler. Arthur sonunda kendisine ihanet eden oğlunu öldürür ama kendisi de ölümcül biçimde yaralanmıştır. Ölüme yaklaşmakta olduğunun bilincinde, Avalon (elmalar adası) adı verilen bir yere gider ve orada ölüme benzer uzun bir uykuya dalar. Arthur'un, İngiltere'nin çok güç bir zamandan geçtiği ve büyük bir lidere ihtiyaç duyduğu zaman geri dönüp ülkeyi yöneteceğine inanılır. Bu yüzden de "Geçmişin ve Geleceğin Kralı" olarak bilinir.

ÖNEMLİ KARAKTERLER

Arthur efsanelerinde -bazıları iyilerin gücü olan, bazıları ise Arthur'un Camelot'daki saltanatının sonunu getiren- pek çok karakter vardır. Pek çok şövalyenin yam sıra *(sağda)* iyilerin tarafındaki önemli karakterlerden biri de -büyücü, kâhin ve Arthur'un yol göstericisi olan- Merlin'dir. Kötü karakterler arasında çok ciddi bir ahlâki kusuru bulunan, Kraliçe Guinevere'ye aşık olan şövalye Lancelot da bulunmaktadır. Lancelot'nun bir diğer kusuru da Arthur'un oğlu Mordred'le olan savaşında kralına yardım etmekte gecikmesi olmuştur. Efsanenin bazı anlatımlarında Guinevere'nin yaşadığı yasak aşktan pişmanlık duyarak rahibe olmasından sonra Lancelot'nun da rahip olduğu söylenir.



▲ **Kraliçe Guinevere**
Hikâyenin farklı anlatımları, Lancelot'la aşk yaşayarak Arthur'a ihanet eden Kraliçe Guinevera'ya isnat edilen suçlamanın dereceleri bakımından çeşitlilik gösterir.



▲ **Mordred ve Arthur**
Camelot tacı için iki rakip olan baba-oğul arasındaki mücadele Mordred'in öldüğü ve Arthur'un da ölümcül şekilde yaralandığı bir düello ile sonuçlanmıştır.

PERCEVAL

Doğuştan asil bir genç adam olan Perceval Kral Arthur'a layık olduğunu kanıtladıktan sonra şövalye olmuştur. Kâse efsaneleri onu biraz toy, hatta "tamamen saf" biri olarak tasvir ederler. Ancak onu Kâse'ye layık kılan da Kâse arayışından uzaklaştırmak için kendisine gönderilen Kundry'nin tahriklerine karşı koyması için yardım eden bu saflığıdır. Hikâyesi Richard Wagner'in operası *Parsifal*'e ilham kaynağı olmuştur. Söz konusu operada Perceval, Kutsal Kâse'nin muhafızı Amfortas'ın ölümcül yaralarını iyileştirmektedir.



Kutsal Kâse



◄ **Kundry ve Perceval**
Dişi bir şanian figürü olan Kundry Kâse şövalyelerini baştan çıkarmak için gönderilmiş ancak Perceval'i tahrik etmeyi başaramamıştır.

ŞÖVALYELER

Yuvarlak Masa Şövalyeleri cesur ve onurlu erkeklerdir. Başkalarıyla ilişkilerinde adil, kadınlara karşı saygılı ve ihtiyacı olanlara yardımcıdırlar. Canavarları ve kanun dışı kişileri öldürecek kadar atak ve gözüpektirler. Başlarından geçenleri anlatan pek çok hikâye bulunmaktadır. Bunlardan bazıları, Galahad'ın Kutsal Kâse'yi arayışı, Arthur'un yeğeni Gawain'in maceraları, Pellinore'nin serüvenleri ve saf Perceval'in başından geçenlerle ilgilidir. Bazı hikâyeler aşkları hakkındayken bazıları da politik tartışmalardaki rolleri üzerinedir.



► **Lancelot**
Gösterişli Lancelot, kendisinin savaştaki gücünü artıracak üç çizgili bir kalkan veren "Göl Lady"si tarafından büyütülmüştür.



▲ **Galahad**
Lancelot'nun oğlu Galahad bekâr ve saf yürekli bir gençtir. Arayış çok uzun ve zahmetli de olsa Kâse'yi bulmaya gerçekten layık biridir ve zaten hemen sonrasında da ölmüştür.

YUVARLAK MASA

Arthur'un Camelot'daki şatosunda duran yuvarlak masanın çeşitli tarifleri vardır. Bazıları bu masaya 100 veya daha fazla şövalyenin oturabildiğini söyleseler de tüm tariflerde ortak bir nokta bulunur: o masada her şövalye eşit önemdedir. Oturumlar sırasında "Tehlikeli Koltuk" veya "Tehlike Koltuğu" olarak bilinen tek bir sandalye boş bırakılır çünkü o koltuğa oturan şövalyenin Kutsal Kâse'yi bulacağına ve öleceğine dolayısıyla Yuvarlak Masa günlerinin sona ereceğine inanılır.



Masada şövalyeler

AYRICA BAKINIZ Silahlar 18–19, 46–47, 104–05, 124–25, 194–95, 198–99, 258–59, 262–63

KUTSAL KÂSE

Kutsal Kâse arayışlarına ait efsane, Camelot şövalyeleri (bkz. sayfa 126–27) hakkında yazılanlar arasında en önemli ve en kalıcı olanıdır. Hazreti İsa'nın Son Yemek'te içtiği söylenen veya başka bir şekliyle çarmıha gerildiğinde kanının damladığına inanılan bu kupa bir şekilde İngiltere'ye gelir. Bir süre sonra da ortadan kaybolur ve toprak çorak ve metruk kalır. Kutsal Kâse'yi bularak İngiltere'nin hazinelerini geri getirmek Arthur'un şövalyelerinin en önemli görevlerinden biridir. Ancak bu işi en saf ve en erdemli şövalye başarabilecektir. Hikâyenin çok değişik versiyonları vardır ama burada tasvir edilen İngiliz sanatçı Edward Burnes-Jones (1833-1898) tarafından tasarlanan bir dizi duvar halısından alınmıştır.



Sir Edward Burne Jones, Kutsal Kâse Araştırması, 1890-1895

1. Kâse
Söylentiye göre, çarmıha gerildikten sonra İsa'nın bedenini gömen Arimathea'lı Joseph Kâse'yi de İngiltere'ye getirmiştir. Kâse orada, Kral Pelles ya da daha çok bilinen adıyla Balıkçı Kral tarafından muhafaza edilmiştir. Kâseyi koruyan kişinin babası yaralanınca topraklar kullanılmaz hale gelir. Camelot şövalyeleri topraklarının ancak kutsal emanetin geri gelmesiyle eski şaşaalı günlerine geri dönecağine inanmaktadırlar.

2. Kilise
Kâseye, Balıkçı Kral'ın kalesindeki bir kilise ev sahipliği yapmaktadır. Kâsenin melekler tarafından korunduğu, erdemli bir şövalye kiliseyi bulduğunda bu melekler tarafından kutsal kâsede yiyecek ve içecek ikram edileceği söylenmektedir. Hikâyenin bazı versiyonları, şövalyelerin arayışlarında başarılı olmaları halinde onlara bizzat İsa'nın kutsal kâseyle yiyicek vereceğini bile söylemektedir.

3. Açık kapı
Kilisenin açık kapısı bir şövalyenin yolculuğunun sonuna geldiğini işaret etmektedir. Arayışı sona erdirmek için şövalyenin – bu durumda Sir Galahad'ın- ilkönce miğferini çıkarıp silahlarını kenara bırakarak barış için geldiğini göstermesi gerekmektedir. Ardından "Kâse nedir?" ve "Kâse kime hizmet eder?" gibi doğru ritüel sorularını sormalıdır."

4. Meleklerin görünmesi
Kilisenin dışında üç melek beklemektedir. Yaklaşan şövalyeden önce görünmeleri çok yakında tamamen ilahi ve mucizevi bir şey göreceklerinin işaretidir. Sağdaki melek Sir Galahad'ın kenara bırakılmış mızrağını tutuyor gibidir. Çarmıha gerilişe ait kayıtların bazılarında İsa'nın yanına da bir mızrak saplandığı söylenmekte ve pek çok Kâse hikâyesinde de Kâse'ye kan damlamasını sağlayan bir mızrak bulunmaktadır.

5. Sir Galahad
Sir Galahad, Kral Arthur'un şövalyeleri içinde en erdemli olanıdır. Hikâyenin daha sonraki versiyonlarında da Kutsal Kâse'yi bulan da odur. Sir Galahad, Balıkçı Kral'ın kızı Elaine'le Sir Lancelot'un oğludur. Sir Lancelot da Kutsal Kâse'yi bulmaya çok yaklaşmıştır ancak Kral Arthur'un karısı Kraliçe Guinevere'nin aşığı olduğundan kâseyi bulmak için yeterince erdemli değildir.Burada Sir Galahad'ı çevreleyen uzun saplı zambaklar onun saf karakterini simgelemektedir.

6. Sir Bors
Sir Galahad'ın Kâse arayışlarındaki kendinden yaşlı arkadaşlarından biri de amcası Sir Bors'tur. Sir Galahad daha bir çocukken Sir Bors yeğeninin Sir Lancelot gibi iyi bir şövalye olması için dua etmiş ve Kâse gözüne görünmüştür. Arayışın sonunda Sir bors Camelot'ya sağsalim dönen tek şövalye olur.

7. Sir Perceval
Efsanenin, Kâse'yi Sir Galahad'ın bulduğu versiyonları, Sir Perceval'ı onun erdemli arkadaşı olarak tasvir ederler ve Sir Perceval'ın hemen ardından öldüğünü söylerler. Ancak efsanenin ilk versiyonları gerçek kahramanın Sir Perceval olduğunu yazmaktadırlar. Sir Perceval kiliseye olan yolculuğu iki kere yapmış ancak ilk seferinde doğru ritüel sorularını sormayı başaramamış ve kiliseye girişi engellenmiştir.

8. Sir Perceval
Sir Galahad Kâse'yi bulduğu için çoktandır kıraç olan İngiltere toprakları yeniden çiçeklenmiştir. Bereketin geri gelişi Kâse efsanesini, onları bulmayı başaran herkese bolluk ve bereket getiren kazanlar ve bereket boynuzları gibi benzer sihirli kaplarla ilgili antik Kelt hikâyeleriyle ilişkilendirmektedir.



AYRICA BAKINIZ Maceralar ve meydan okumalar 44–45, 46–49, 50–51, 52–53, 54–55, 64–67, 72–73, 100–03, 294–97



▲ **Göllerin ve akarsuların çekici cinleri**
Su cinlerinin Orta Avrupa'daki göller ve akarsularda yaşadıkları ve baştan çıkarıcı bir müzik çalarak, bu güzel köylü kızları sualtındaki inlerine çekmeleri gibi, gelip geçen gafil kimselerin aklını çelme girişiminde bulundukları söylenir.

ORTA VE DOĞU AVRUPA

Orta ve Doğu Avrupa, bölgenin zengin doğal ortamıyla birlikte animizmden Hıristiyanlığa kadar uzanan farklı inanç sistemleri mirasını yansıtan büyüleyici bir halk hikayeleri ve efsaneler dizisine ev sahipliği yapar.

Batıda Çek Cumhuriyeti'nden başlayıp doğuda Rusya'ya kadar uzanan Orta ve Doğu Avrupa değişik halkları ve kültürleri içinde barındırır. Bölgenin batı kısmında yaşayan halklar, Kelt köklerinden geldiklerini düşünürler ancak orada hakim olan mitoloji, 5. ve 7. yüzyıllarda ata toprakları olan Bulgaristan, doğu Slovakya'dan Avrupa'nın her yerine ve komşu coğrafyalara dağılan Slavlara aittir.



▲ **Süslenmiş Paskalya yumurtaları**
Paskalya'da yumurta boyamak Çek Cumhuriyeti'ndeki geleneksel bir adettir. Günümüzde bu yumurtalar dirilişin sembolü olsalar da Hıristiyanlık öncesi dönemde yeniden doğuşu temsil ederlerdi.

ERKEN DÖNEM SLAV MİTOLOJİSİ

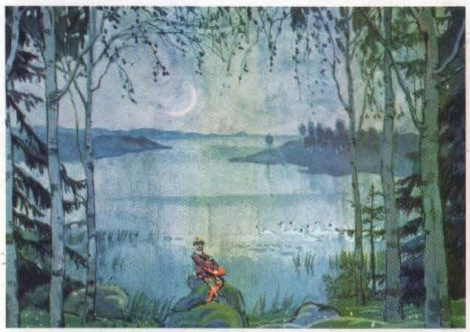
Slavların erken dönem inançları ve efsaneleri iyi ve kötü kavramları ile atalarının rollerine odaklanmıştır. İnsan hayatı karanlıkla aydınlık arasındaki mücadele olarak anlaşılmakta ve ölüler ailelerinin yuvalarını koruyan ruhlar olarak görülmektedirler. Bu atalar Öte Alem'de yaşarlar ancak diğer kültürlerde Şamanların oynadıklarına benzer bir rol oynayan rahipler aracılığıyla temas kurulabilirler.

Erken dönem Slavları aynı zamanda elementler ve doğa üzerinde egemenlik kuran bir grup tanrıyı da tanımışlardır. Bu tanrıların en güçlüsü olan Svarog, gökyüzü ve ışık tanrısıdır. Sırasıyla güneşi ve ateşi yöneten, Dazhbog ve Svarozhich adlarında iki oğlu vardır. Gökgürültüsü tanrısı Perun ve rüzgârların tanrısı Stribog da Slav tanrılar aleminin bilinen tanrılarıdır. Bir çift bereket tanrısı olan Rozhanitsy'ler de tahılların ve ekinlerin büyümesinden sorumludurlar.

Tanrılara ek olarak Orta ve Doğu Avrupa mitolojisi, belirli yerlere ait cinler olarak hareket eden doğaüstü varlıklarla doludur. Karanlık, yıllanmış ormanların, derin göllerin ve pek çok nehrin bulunduğu bir kırsal alanda bunların çoğunun ağaç ve su cinleri olmasında şaşılacak bir şey yoktur. Su cinleri, ufak su perileri ve göllere dadanan benzer yaratıklar bölgenin pek çok efsanesinde yer alırlar. Yolcuları suya çekmek için büyüler yaptıklarından tehlikelidirler. Orman cinleri de benzer şekilde çalışırlar; insanların yollarını şaşırtarak ormanda kaybolmalarını sağlarlar.

KÖTÜ VARLIKLAR

Avrupa'nın bu bölümü başta cadılar olmak üzere kurtadamlar ve vampirler gibi güçlü ve genellikle kötücül, evlerinden çok uzakta ünlü olmuş doğaüstü varlıklara da evsahipliği yapar. Bunlar aynı zamanda 9. ve 10. yüzyıllarda Slav dünyasını etkisi altına alan Hıristiyanlık inancının da düşmanları olarak görülürler. Hıristiyan misyonerler eski tanrıları ve cinleri kovmuşlarsa da Slavların çoğu eskiyle yeniyi birleştirmeyi tercih etmişlerdir: vampirler haç çıkararak etkisiz hale getirilebilirler ve Paskalya da, paganlarda yeniden doğuşun ve yenilenmenin sembolleri olan boyanmış yumurtalarla kutlanabilir.



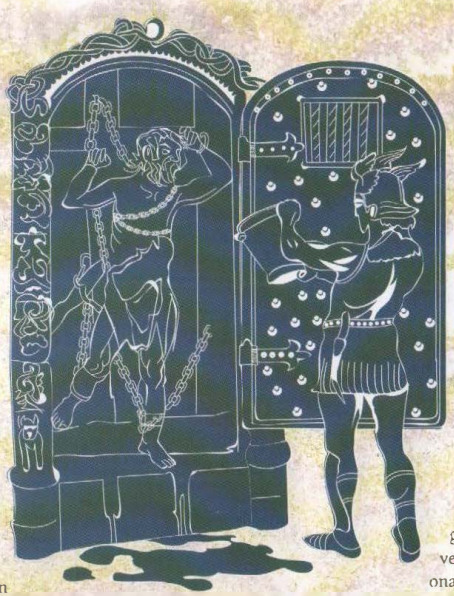
▲ **Ilmen Gölü kıyısında Sadko**
Rus halk hikayelerinden biri, gül kenarında *gusli*'ya da lir çalan Sadko adındaki yoksul bir adamı anlatır. Bu Deniz Kralı'nı o kadar memnun eder ki onun gölde yüzgeçleri altından balıklar olduğuna dair bir bahsi kazanmasına yardım ederek Sadko'yu zengin eder

ÖLÜMSÜZ KOSCHEİ

Koschei (Eski Kemikler) Slav mitolojisine ait bir efsanenin kötü ruhlu, tanınmış bir karakteridir. Baba Yaga *(bkz. sayfa 134-35)* gibi ona da şeytanın cisimleşmiş hali olarak bakılır. Savunmasız genç kızları kaçırmak gibi bir alışkanlığı olduğundan ve onu öldürmenin neredeyse imkânsız olduğuna inanıldığından, bu iskelete benzer figürden çok korkulur. Koschei hakkında en çok bilinen hikâyelerden biri, kaçırdığı kocasını kurtarmak için yılmadan kendisini takip eden cesur bir savaşçı kraliçeyle karşılaşıp dengini bulmasını anlatır.

MİT

Bir zamanlar Ivan adlı genç ve yakışıklı bir prens kırlarda ata binerken cesetlerle dolu bir savaş alanına rastlar. Biraz araştırınca yapınca bu askerlerin, savaşçı kraliçe Marya Morevna'nın yakalayıp yendiği Ölümsüz Koschei'nin ordusundan olduklarını anlar. Ivan çok geçmeden kraliçenin kendisiyle de karşılaşır ve birbirlerine aşık olurlar. Evlenerek Marya Morevna'nın sarayına giderler ancak bir süre sonra kraliçenin başka bir savaşa katılması için gitmesi gerekir. Saraydan ayrılmadan evvel Ivan'a bir odada duran kilitli bir dolabı göstererek burayı asla açmamasını sıkı sıkı tembih eder.



◄ **Prens İvan ve Koschei**
Marya Morevna, Koschei'yi kapana kıstırmayı başarmıştır. Su ve yemek vermediği Koschei bir süre sonra iyice zayıf düşer. Ancak İvan ona bilmeden su verince eski gücüne kavuşur ve oradan kaçar.

KOSCHEİ İVAN'I ELE GEÇİRİYOR

Marya Morevna gittikten sonra Ivan dolabın içine bakma isteğine daha fazla direnemez ve anahtarı bularak dolabın kapağını açar. İçerde bir direğe zincirlenmiş, su diye yalvaran yaşlılıktan buruşmuş bir adam vardır. Ona acıyan Ivan biraz su verir. Adam suyu içer içmez zincirlerini kırar ve Ivan'ı da alarak saraydan kaçar.

Marya Morevna olanları öğrenince kocasını kurtarmak için atına binip onları aramaya başlar. Ancak Koschei onu beklemektedir ve kraliçe ona saldıramadan o kraliçeyi parçalara böler. Ancak Marya Morevna'nın kılık değiştirici ağabeyleri -şahin, kuzgun ve kartal- parçalanmış bedenine hayat suyu serperek onu yeniden dirilitmişlerdir. Koschei İvan'la birlikte ışık hızıyla giden atına binip ortadan yok olur.

İVAN'I KURTARMAK

Marya Morevna, Koschei'nin atını yakalayabilecek kadar hızlı atların sadece bir kişide, cadı Baba Yaga'da olduğunu bilmektedir. Kraliçe cadının yanına koşar, cadı ona Koschei'yi takip etmesi gibi görünen çelimsiz bir tay verir. Ancak Marya Morevna ona bindiği anda tay mucizevi şekilde müthiş bir ata dönüşerek kısa bir süre sonra Koschei'yi yetişir.

İvan'ı kaptığı gibi atını geriye döndüren Marya Morevna kaçmaya başlar, tabii Koschei de peşinden. Ormanların içinde peşisıra giderlerken Koschei'nin atının ayağı bir taşa takılır ve binicisini yere atar. Geri dönen Marya Morevna kılıcını alarak Koschei'yi öldürür ve sonsuza dek ondan kurtulmak için de onu yakar. Daha sonra çift sarayları na döner ve o andan itibaren huzur içinde yaşarlar.

ÖNEMLİ KARAKTERLER

Marya Morevna ve İvan hayli kolay anlaşılır figürlerdir ancak Koschei dikkate alınması gereken bir karakterdir. Bazı versiyonlara göre ruhunu bedeninden ayırdığı ve başka bir yere sakladığı için ölümsüzdür. Ruhu bir yumurtanın içindeki iğnededir. Yumurta da demirden bir sandığın içindeki bir yabani tavşanın içindeki ördeğin içindedir. Demir sandık bir adadaki bir meşe ağacına saklanmıştır. Koschei'yi ölümsüz yapan da işte bu koruma katmanlarıdır. Örneğin eğer tavşan kesilirse ördek uçacaktır. Ancak bazıları eğer yumurta Koschei'nin kafasına vurarak kırılırsa onun öleceğini söylemektedirler. Diğer kaynaklarsa Koschei'yi gerçekten öldürmek için bedeninin yakılması gerektiğini öne sürmektedirler.



▲ Savaşçı kraliçe
Marya Morevna çok kuvvetli, güçlü ve becerikli bir savaşçı kraliçedir. Koschei'yi de bu üstün nitelikleri sayesinde yenebilmiştir.

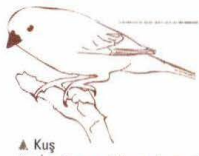
BEN ÖLÜMSÜZ KOSCHEI'YİM. KİMSE BENİ ÖLDÜREMEZ. RUHUM ÇOK UZAK BİR DİYARDA SAKLI.



▲ Prens İvan
İvan, efsanenin tipik yakışıklı, genç prensidir. Bu hikâyede maceraperest, cesur, iyi yürekli ve aşık ama meraklı yüzünden başını belaya sokan biri olarak ortaya çıkar.

TEKRARLAYAN FİGÜRLER

Halk hikâyelerinin genellikle tekrarlayan figürleri vardır. Bunlar hikâye boyunca bağlantılar sağlayan karakter veya hayvanlardır. Efsanenin başka bir anlatımında Koschei, Marya'yı kaçırır ve İvan onu kurtarmak için peşlerine düşer. Baba Yaga'nın sihirli bir atı olduğunu öğrenir ve onun evine gider. Yolda, bir kuşa, bir arıya ve bir dişi aslana iyi davranır. Baba Yaga atlarına üç gün bakarsa onu ödüllendireceğini söyler. Bu görevinde daha önce karşılaştığı hayvanlar ona yardım ederler. Daha sonra Baba Yaga'nın tayını çalar ve Marya'yı kurtarıp Koschei'yi öldürür.



▲ Kuş
Kuş, İvan'dan yumurtalarını esirgemesini ister ve İvan da öyle yapar. Daha sonra Baba Yaga'nın atlarını koruma işinde İvan'a yardım eder.



▲ Arı
Arı İvan'dan balını almamasını rica eder. Daha sonra İvan'a atları toplarken yardım eder.



► Dişi aslan
Dişi aslan İvan'ın atları tavlaya geri getirmesine yardımcı olur çünkü o da daha önce aslanın ricası üzerine yavrusunu öldürmemiştir.

HİKÂYELERİ TOPLAMAK

İvan ve Koschei'ninkiler gibi Rus hikâyeleri sadece belirli bazı kasaba ve köylerdeki insanlar tarafından bilinirler ve Rusların çoğu ülkelerinde ne kadar zengin bir efsane geleneği olduğunu bilmezler. 19. yüzyılda akademisyenler kırsal alanları gezmeye, yerel hikâye anlatıcılarını dinlemeye ve anlatılanlara yazıya dökmeye başlamışlardır. Bu tür folklor araştırmacılarından biri de Alexander Afanasiev'dir (1826-1871). Rus mitleri ve efsanelerinin günümüze kadar korunarak gelmesinin en büyük nedenlerinden biri de onun pek çoğu, "ilkel" olarak tanımladıkları kültürün yayılmasını istemeyen Rus kurumları tarafından muhalefetle karşılanan çalışmalarıdır.



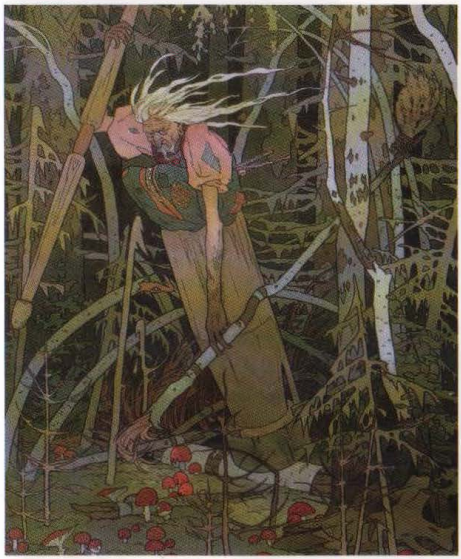
◄ Rus köylüleri
Eski Rus köylerinde yaşayan çiftçilerinin genellikle zor bir hayatları vardır ve bu yüzden de geleneksel hikâyeleri genellikle, Marya'nınkinde olduğu gibi sonu başarıyla bitenteh likeli araştırmaları ve zorlu yolculukları konu eder.

AYRICA BAKINIZ Ölümsüzlük 68–69, 156–57, 216–17, 218–19 • Cadılar [illegible]-35

CADI EFSANELERİ

Slavların folkloru genel olarak atalarının kötülükler, bilinmeyenler ve ormanın derinliklerinde yaşayan tehlikeler hakkındaki korkularını yansıtmaktadır. Slav mitolojisinde bu ormanlarda yaşayan netameli kadınlar olduklarına inanılan cadıların masum insanları avlayıp aile ilişkilerini veya sosyal düzeni bozmaya çalıştıkları pek çok hikâye vardır.

Bu tür kötü karakterlerin en başında da Rus efsanelerinde ve ismi biraz farklılık gösterse de Orta Avrupa'da bulunan benzer hikâyelerde ortaya çıkan Bábá Yagá gelmektedir. Her ne kadar kurbanlarının çoğu onu alt etmeyi başarsalar da onun küçük çocukların etine olan doymaz bilmez iştahı hiç değişmez.



▲ **Bába Yagá**
Kötü kalpli yaşlı cadı ormanda dolaşmak için havan topu ile tokmağını kullanır. Orada ağaçların arkasına saklanarak önünden geçen her şeyden habersiz kurbanlarını pusuya düşürür.

BÁBA YAGÁ

Bábá Yagá adındaki cadı, hikâyelerde genellikle ya tahtadan bir bankta oturan ya da bir sobanın başında kendisini ısıtmaya çalışan kırış buruş yaşlı bir kadın olarak tasvir edilmektedir. Yolculuk ederken geniş bir havan topunun üzerine oturur ve elindeki havan tokmağıyla kendisini gökyüzüne doğru fırlatır. Uçarken ardında vahşi fırtınalar yaratır. Özellikle yakalayıp yiyebileceği küçük çocukları arar. Bazı insanlar bakışlarıyla insanları taşa çevirdiğine ve eve döndüğünde yemek için onları tekrar insana dönüştürdüğüne inanırlar. Bábá Yagá yediği insanların kemiklerini, kendine insanların yüzlerce mil öteden bile ödlerini patlatacak korkunç görüntüşlü ve ılsımlı bir ev yapmak için kullanır. Bahçesindeki çıt öldürdüğü çocukların kafataslarıyla dekore edilmiştir ve cadı onları fener gibi yakmaktadır.



◄ **Dilek gülleri**
Bábá Yagá efsanelerinden bazıları ona güller sunulursa cadının insanların isteklerini yerine getirdiğini söylerlerken çoğu hikâye de cadıya güvenilmemesi gerektiği hakkında uyarılar yapar.



◄ **Dehşet evi**
Bábá Yagá'nın evi, cadının bir emriyle etrafta koşarak insanları yakalayabilecek bir çift tavuk ayağının üzerinde durmaktadır.

VASSILISA

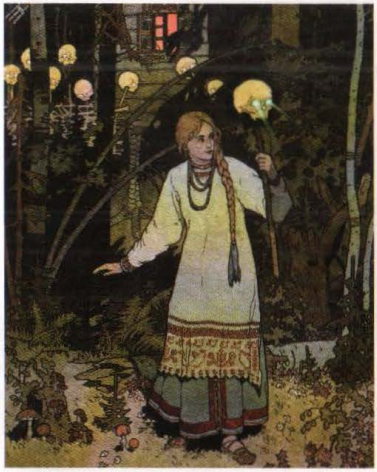
Vassilissa ailesiyle bir köyde yaşayan genç bir kızdır. Annesi hastalanır ve ölmeden evvel Vassilisa'ya sihirli bir oyuncak bebek verir. Bebeğe yemesi için iyi şeyler verildiğinde o da Vassilisa'ya öğüt verecektir. Vasillisa'nın babası yeniden evlenir ancak üvey annesi ve üvey kardeşleri Vassilisa'dan hiç hoşlanmazlar ve evdeki tüm zor işleri ona yıkarlar. Bir gün evdeki lambaları yakmak için bir mum gerektiğinde üvey annesi onu Bábá Yagá'ya gönderir. Ancak cadı ona mum vermek yerine, haşhaş ve bezelye tohumlarıyla dolu bir kaptaki bezelyeleri ayıklamak gibi imkansız görevler verir. Vassilisa tüm görevleri bebeğinin yardımıyla başarıyla tamamlar ama Bábá Yagá ona iş çıkarmaya devam eder. Kaçmaktan başka yol kalmadığını anlayan Vassilisa gece cadı uyurken çitin üzerindeki kafataslarından birini de yanına alarak evden kaçar.



▲ **Güçsüz karga**
Hikâyenin bazı versiyonları Vassilisa'nın kaçışından sonra cadının bir kargaya dönüştüğünü ve tüm güçlerini kaybettiğini söyler.



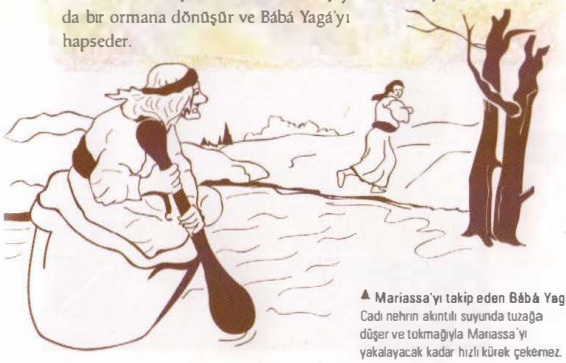
► **Cadının kedisi**
Bábá Yagá, kara kedisine çok kötü davranmaktadır, bu nedenle kedi de Vassilisa'nın kaçmasına yardım eder.



▲ **Vassilisa ve kafatası**
Vassilisa eve elinde Bábá Yagá'nın çitinden çaldığı kafatasıyla döndüğünde kafatasının parlak gözleri üvey annesi ve üvey kardeşlerinin üzerinde yanıp sönerek onları küleçevirir.

MARIASSA

Bir zamanlar, Mariassa adında bir kızı üvey annesi Bábá Yagá'ya iğne iplik almaya gönderir. Şansına kız daha önce teyzesini aramıştır ve o da Mariassa'ya Bábá Yagá'nın köpeğinin çenelerinden nasıl kurtulacağını ve kedisiyle nasıl konuşacağını anlatmıştır. Mariassa cadı kendisini hapsetmeye kalkıştığında kediye oradan nasıl çıkacağını sorar, kedi de kıza elinde bir fırça ve havlu ile kaçmasını söyler. Mariassa kaçarken cadının arkasından yaklaştığını duyunca havluyu arkasına atar. Havlu bir denize dönüşür. Ardından da fırçayı atar ve fırça da bir ormana dönüşür ve Bábá Yagá'yı hapseder.



▲ **Mariassa'yı takip eden Bábá Yagá**
Cadı nehrin akıntılı suyunda tuzağa düşer ve tokmağıyla Mariassa'yı yakalayacak kadar hızlı kürek çekemez.

CADI YAKMA

Hıristiyanlığın Orta ve Doğu Avrupa'ya gelişi ile birlikte cadılara, şeytanın işini yapan kötü ruhlu kadınlar olarak bakılmaya başlanmıştır. Cadı olduklarından şüphelenilen ama cadılıkla uzaktan yakından ilişkisi olmayan pek çok kadın kazıklara bağlanarak yakılmışlardır. Bahar Bayramı'nda cadı maketlerini yakmak Orta Avrupa'da hâlâ popüler bir adet olarak sürdürülmektedir. İlkbaharın gelişini kutlayan ve birçok ritüle birleştirilen bu tür adetler ölenleri anmak içinde düzenlenmektedir.



Cadı yakma töreni (18. yüzyıl gravürü)

AYRICA BAKINIZ Cadılar 132–33 • Ormanlar 136–37, 258–59, 340–41

ORMAN VE SU EFSANELERİ

Slav coğrafyası gerek doğal gerekse insan yapımı kesif ormanlarla ve sisli göllerle doludur. Bu yerlerin ilk çağlardan beri kendilerine ait özel cinleri olduğuna inanılır. Bu cinlerin bazıları ormanda kaybolmaktan veya bir gölü geçerken boğulmaktan korkan yolcuların kaygılarını cisimlendiren tehdit edici varlıklardır. Bölgelerinin ormanlarını ve göllerini bilen kırsal kesim insanları bile bu cinlere karşı tedbiri elden bırakmazlar.



► **Mitolojik yerleşim**
Diğer pek çok kültürde olduğu gibi Orta Avrupa halkları da kesif ormanları, göller, akarsular ve şelalelerle birlikte özel güce sahip yerler ve cinlerin evi olarak görürler.

RUSALKALAR

Rusalkalar, güzel şarkılarıyla bilinen çekici su perileridir. Muhtemelen belirli göllerle ve suyun hayat verici gücüyle ilişkilendirilmiş bereket cinleri olarak yaratılmışlar ancak daha sonraları küçük yaşta ölen çocukların veya kendilerini boğan kadınların ruhları oldukları söylenmiştir. Şarkıları gelip geçenleri suya çeker. Hikâyelerden birinde bir Rusalka'nın ölümlü bir prense aşık olup suyu nasıl terk ettiği anlatılmaktadır. Hava soluyabilmek için sesini kaybetmek zorunda kalmış ama bir süreliğine mutlu olmuştur. Ancak aşık olduğu prens onu ölümlü bir kadın için terk etmiş ve o da bir kez daha suyun derinliklerinde kaybolmuştur.



▲ **Bir Rusalka ve kurbanı**
Rusalka'nın şarkılarına vurulan bazı ölümlü erkekler onunla birlikte olmak için suya dalarlar ama orada onları boğulma sonucu acı bir ölüm beklemektedir.



◄ **Antonin Dvorak**
Çek besteci Dvorak (1841-1904) bir su perisinin ölümlü birine aşık olarak evini terk etmesini anlatan *Rusalka* adında ünlü bir opera yazmıştır.

KURTADAMLAR

Orta ve Doğu Avrupa efsanelerinde sıklıkla, kendilerini kurda dönüştüren insanlar olan kurtadamlara da rastlanır. Kötü niyetli ve kana susamış dolunayda ortaya çıkarlar ve her şeyden habersiz kimseleri avlarlar. Doğum lekeleri ile doğan bebeklerin kurtadam olma olasılıklarının daha fazla olduğu söylenir. Ökseotu ve çavdar gibi bitkilerle kurtzehri olarak bilinen şifalı otların kurtadam saldırılarını püskürtmekte yararlı olduğuna inanılır.



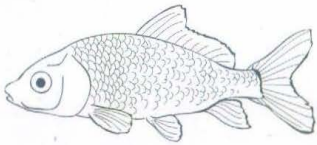
Kurtadam

SU CİNLERİ

Rusalka'lar gibi su cinleri ve su perileri de göllerde, özellikle de değirmen havuzlarında yaşarlar. Güneydoğu Avrupa'ya ait bir efsane bir ölümlüye yardım eden su perisini anlatır. Genç bir değirmen işçisi değirmenicinin kızına aşıktır. Ancak değirmenci kızının civardaki şatonun sakinlerinden zengin biriyle evlenmesini istemektedir. Bir gün iki rakip dövüşürler ve değirmen işçisi havuza itilir. Orada bir su perisi tarafından bulunur. Genç adam su perisini kemanıyla su perisini eğlendirir. İkisi o kadar iyi anlaşırlar ki değirmen işçisi sudan ayrılmak üzereyken dost su perisi ona, takanın üç dileğini gerçekleştirecek sihirli bir yüzük verir. Böylece havuzdaki su perisi sayesinde değirmen işçisinin değirmencinin kızıyla evlenme dileği yerine getirilir.



◄ **Vodyanoi**
Vodyanoi Rusya'nın en çok bilinen su cinidir. Kibar su perisinin aksine gelip geçenleri sudaki inine çekerek boğulmalarına neden olan tehlikeli bir yaratıktır.



► **Sazan**
Su cinleri havuzdaki balıkları genellikle sınıflarına göre ayırırlar. Sazan yakalamak isteyen balıkçılar cinleri memnun etmek için suya bir tutam tütün atarlar.



◄ **Sadko'nun lavtası**
Sadko zor günler geçiren bir saz şairidir. En değerli varlığı müzisyen olarak geçimini sağladığı *gusli*'ya da lavtasıdır.



► **Saz şairi Sadko**
Sadko'nun hikâyesinin müzikal teması onu besteciler için çok çekici hale getirmiştir. Rus besteci Nikolai Rimsky-Korsakov (1844-1908) hikâyeyi esas alan bir opera yazmıştır.

SADKO

En popüler Slav mitlerinden biri bir su cini tarafından sarayında çalması için davet edilen saz şairi Sadko'nun hikâyesini anlatır. Cinler Sadko'nun müziği eşliğinde o yorulana ve daha fazla çalamayacak hale gelene kadar dans ederler. Bilge bir su cini Sadko'ya dansı bitirmek için lavtasının tellerini koparması gerektiğini söyler. Eğer bunu yaparsa deniz tanrısı ona çalması karşılığında bir eş önerecektir ancak onun kendisine teklif edilen son kadını seçmesi ve ona asla dokunmaması gerekmektedir. Sadko kendisine söyleneni yapar. Ama gece yatarlarken sağ ayağı yanlışlıkla ona dokunur. Şaşırtıcı bir şekilde Sadko nehir kıyısında yalnız başına uyanır ve sağ ayağının artık topal olduğunu fark eder.

AĞAÇ GÜVERCİNİ

Orman ve suyun sihri bir Slav efsanesi olan ağaç güvercininin hikâyesinde biraraya gelir. Bir zamanlar aşık olduğu genç ve yakışıklı adamla evlenmek için oduncu kocasını zehirleyen kötü kalpli bir kadın vardır. Onun ölümünden kısa bir süre sonra kadın aşığıyla evlenir ve çok zengin bir düğün ziyafeti verirler. Başlarda çok mutlu olurlar. Bu arada oduncunun mezarında da çimenler büyümüş ve bir meşe ağacı kök salmıştır. Kadın ne zaman mezarın yanından geçse ağaca tünemiş bir güvercin ona itham eder şekilde bakarak ötmektedir. Kadın güvercinin ötüşünü her duyduğunda bu sesin öldürdüğü kocasının sesi zanneder. Sonunda bu işkenceye dayanamayarak kendini ırmağa atıp boğularak ölür.

► **Güvercinin sesi**
Kuşlar halk hikâyelerinde genellikle konuşurlar. Oduncunun suçlu karısı için güvercinin sesi bile kendisini itham eder gibi gelmektedir.





◄ **Oduncu**
Ormanlar, Slav halkları için yakıt ve inşaat malzemesi kaynaklarıdırlar ve oduncular da orman mitlerinde sık sık karşılaşılan figürlerdir.

AYRICA BAKINIZ Metelin rahipleri 28–29, 30–31, 82–83, 320–21 • Ormanlar 134–35, 258–59, 340–41

AŞK TANRI VE TANRIÇALARI

Dünya mitolojilerinin çoğunda, hayatlarına bereket tanrıları veya tanrıçaları olarak başlamış, aşktan sorumlu tanrılar vardır. Pek çok aşk tanrısı önüne gelenle cinsel ilişkiye girer, başkalarının birlikteliklerini teşvik ederken -hatta bazen birbirlerine uymayan kişileri eşleştiririp hatalar yaparken- bir yandan da kendi keyiflerinin peşindedirler. Diğer aşk tanrıları ise hamilelik ve doğum konusunda kadınlara yol göstermekle ilgilenirler.



Cupid
Eros'un Romalı özdeşi olarak Cupid pek çok aşka öncülük etmiştir. İstekli kurbanlarından biri ölümlü bir kadın olan Psyche o kadar güzeldir ki ona kendisi aşık olmuştur.



Eros
Savaş Tanrısı Ares'le Aşk Tanrıçası Aphrodite'in *(bkz. sayfa 38-39)* oğullarıdır. Eros Yunanlıların cinsel arzu tanrısıdır. İnsanların aşık olmaları için altın oklar atar.



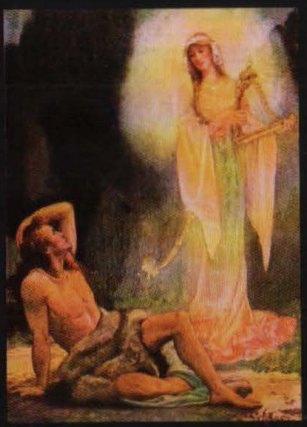
Kama
Vişnu ve tanrıça Lakshmi'nin oğulları olan Hintli Aşk Tanrısı Kama bir papağanın sırtına binen yakışıklı ve genç bir okçudur. Rati (tutku) ile evlidir.



Semara
Bali Aşk Tanrısı Semara, Yeryüzü'nün üzerinde yer alan altı cennetten biri olan Dalgalı Gökyüzü'nde yaşar. İnsanların çocuk sahibi olmayı istemeleri için aşkı fiziksel bir zevk haline dönüştürmüştür.



Şiva
Hintli tanrı Şiva bazen dünya nimetlerinden elini çekmiş gibi gösterilir ama aynı zamanda erotik aşkla eşleştirilir ve *linga* (fallus) şekline tapınılır.



Oenghus
İrlandalı tanrı Oenghus aşık olanlara yardım eden tanrı olarak tanınır. Kendisi de bakire bir kuğuya aşık olmuş ve onu ziyaret edebilmek için bir kuğu şekline girmiştir.



Aphrodite
Güzelliğinin yanı sıra ölümlüler ve tanrılarla olan ilişkileriyle tanınan Yunanlıların aşk tanrıçası Aphrodite'e *(bkz. sayfa 38-39)* çoğunlukla oğlu Eros eşlik eder.



Venüs
Romalıların aşk tanrıçası Venüs ilk başlarda bir ilkbahar bereket figürü ve bahçıvanların koruyucusu iken daha sonra Aphrodite'le özdeşleştirilmiştir.



İnanna
İnanna ismi erken Mezopotamya devrindeki aşk tanrıçasına *(bkz. sayfa 154-55)* aittir ve pek çok Sümer kentinde İştar veya Astarte olarak bilinen tanrıça için kullanılır.



İştar
Babil savaş ve bereket tanrıçası İştar aynı zamanda aşk tanrıçasıdır. Filistin ve Mısır'da "Astarte" olarak tapınılır. Güzel olduğu kadar da cesur olan İştar zaman zaman Venüs gezegeniyle özdeşleştirilir.



Hathor
Genellikle bir ineğin şekline bürünen Mısır tanrıçası Hathor kadınların koruyucusu, aşıkların hamisi, döllenme ve doğum tanrıçasıdır.



Bastet
Bastet *(bkz. sayfa 245)* bir aslanın bedenine sahip kavgacı bir tanrı olarak başlamış ama Mısır cinsel aşk tanrıçası olarak evcil bir kedinin sevecen biçimini almıştır. Hatta bazen bereket tanrıçası rolünü sembolize etmek için yavrularıyla birlikte görünür.



Freya
Adının anlamı "lady" olan Nors tanrıçası genellikle aşkla eşleştirilir. Tanrılar kadar ölümlüler arasından da pek çok aşığı vardır.



Xochiquetzal
Xochiquetzal ve eşi Xochpilli Aztek çiçek tanrısı ve tanrıçasıdırlar. Xochiquetzal'in aşk ve doğum tanrıçası olarak ikinci bir rolü daha vardır.

ANKA KUŞU

Slav mitolojisi anka kuşunu uzun kuyruklu, kırmızı, sarı ve turuncu tüyleri yanıyormuş gibi parlayan son derece güzel bir yaratık olarak tasvir eder. Anka kuşu kendisini görenlerin hepsinde bir mucize etkisi yaratır ve onu arzulamalarına neden olur. Ancak onu yakalamak hiç de kolay değildir ve bunu başarabilenler de genellikle ardından gelecek birçok sorunla karşı karşıya gelirler.



► **Anka kuşu**
Ressamlar Anka Kuşu'nu kırmızı ve turuncu renklerin baskın olduğu, göz şeklindeki desenlerle süslü uzun bir kuyruğu olan tavuskuşuna benzer bir yaratık olarak çizerler.

MİT

Bir zamanlar çok güzel bir elma bahçesine sahip olan ve ağaçlarından birinin verdiği altın elmalarla övünen bir kral vardır. Ancak her gece elmalarından bir kısmı kaybolmaktadır. Bunun üzerine kral, ahırlarda çalışan genç İvan'a geceleri ağacın yanında nöbet tutmasını emreder. Ağacın başındaki ilk gece bir anka kuşu gelip elmalardan bazılarını çalar. İvan kuşu yakalamaya çalışır ancak yaratım öylesine süratlidir ki o uçup giderken İvan'ın elinde sadece kanatlarından kopardığı tek bir tüy kalmıştır. İvan bu tüyü krala götürür, kral tüyün güzelliğinden etkilenerek İvan'a kuşu bulup yakalaması için emir verir.

ANKA KUŞU YAKALANIYOR

Anka kuşunu aramaya çıktığının ilk gününde İvan gri bir kurda rastlar. Kurt ona anka kuşunu nasıl yakalayacağını anlatır. İvan bir parça peyniri biranın içinde ıslatacak ve bunu kuşu çekmek için yere bırakacaktır. İvan kurdun direktiflerini dinler ve bıralı peyniri yiyen kuşun sarhoş olması neticesinde peşinde olduğu avını kolaylıkla yakalar.



◄ **Masal şatosu**
Kral gibi mitolojik figürler, Anka Kuşu gibi fantastik yaratıklardan başka kimsenin giremediği yerler olan masal şatolarında yaşarlar.

Daha sonra kurdun sırtına biner ve kurt onu kralın sarayına götürür. Kral çok mutlu olur ve anka kuşunu özel yapılmış altın bir kafese kilitler.

İVAN VE YELENA

Kral İvan'ı bu kez başka bir işi yapması için gönderir. İvan, okyanusun ötesindeki uzak topraklarda yaşayan ve kralın evlenmek istediği Yelena adlı bir prensesi getirecektir. Gri kurt yine İvan'a yardım eder, onu Yelena'ya götürür ve ikisini birlikte geri getirir.

Bu yolculuk sırasında İvan ve Yelena birbirlerine aşık olurlar. Ancak kral Yelena ile evlenmek istediği için büyük bir çıkmazla karşı karşıya kalmışlardır. Kurt ise İvan'a yardım etmek için bir kez daha plan yapmıştır. Saraya vardıklarında kurt kendisini çok güzel bir prensese dönüştürerek İvan'ın krala onu takdim etmesini sağlar. Kral "kurt-prenses"e evlenme teklif eder ve prenses kabul eder, kiliseye giderler. Nikahtan sonra kral gelini öpmek üzereyken prenses birden tekrar kurt olur ve kral geçirdiği şok yüzünden oracıkta ölüverir.

Kralın ölümünden sonra İvan onun topraklarında hükümdar olur ve sevgisi Yelena ile evlenir. Evlenmesine ve tahta oturmasına vesile olan Anka kuşuna minnet borçludur. Bu yüzden de onu serbest bırakır ve altın elmalarının sık sık ortadan kaybolmasına göz yumar.



◄ **İvan ve Yelene**
Gri bir kurdun sırtında gece vakti hızla yolculuk eden genç aşıkların hikâyesi çok uzun bir zamandır ressamlar için popüler bir konu olagelmiştir.



► **Açgözlü kral**
Kral, Anka Kuşu'nu istemektedir çünkü onun sahibine mutluluk getirdiği söylenir. Ama bu kendisi için geçerli olmayacaktır.

ÖNEMLİ KARAKTERLER

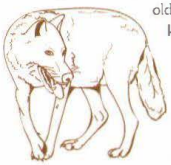
Anka Kuşu hikâyesinin pek çok anlatımı vardır ama bunların hemen hepsinde karakterler aynıdır: Anka Kuşu, İvan, kral, gri kurt ve Yelena. Ortak bir konu da Yelena'nın isteği dışında kralla evlenmesi için söz verilmiş olmasıdır ve bu nedenle İvan ve gri kurt onu kaçırırlar. Bazı hikâyelerde Yelena'nın İvan'a olan aşkının istemediği bir evlilikten kaçmasını kolaylaştırdığı söylenir. Başka anlatımlarda ise İvan kralın oğullarından biridir ve kralın tacında hak iddia edebilmesi için Anka Kuşu'nu yakalaması gerekmektedir. İvan bunu başarır ve prensesi kazanınca ağabeyleri tarafından öldürülür. Ancak gri kurt onu tekrar hayata döndürecektir.

DOĞAÜSTÜ DÜNYA

Bu efsanede, hayvan ve bitkilerin dünyası olayların akışını etkileyen doğaüstü güçlerle doludur. Bunların başta geleni Anka Kuşu'nun kendisidir, tüyleri yanıyormuş gibi görünmekte ve gagasından inciler dökülmektedir. Elmaların da özel oldukları söylenmektedir, bu elmalar yiyenlere gençlik ve dayanıklılık vermektedirler. Bu yüzden de Anka Kuşu elmaları çalarak sembolik olarak kralın gücünü de çalmaktadır. Son olarak kurt diğer masallarda olduğu gibi netameli bir yaratık değildir ve kılık değiştirme yeteneğini İvan'a yardım etmek için kullanır.



▲ **Sonsuz gençlik elmaları**
Elma ağacının altın elmaları vardır. Bunlar sadece gençlik ve güçlü değil aynı zamanda tehlike ve çılgınlığı da ifade etmektedirler.



◄ **Sihirli kurt**
Kurt hem ölüler hem kötüler dünyasıyla bağlantılı ama hem de iyilerle ve zorlukların üstesinden gelmeyle ilişkili olan karmaşık bir semboldür.

STRAVINSKY

Besteci İgor Stravinsky (1882-1971) 20. yüzyılın en etkili müzisyenlerinden biridir. Müziğe geleneksel Slav temaları hakkında bale müzikleri yazarak başlamış, renkli orkestrasyonu ve güçlü ritmleriyle tanınmış ve müziğin gidişatını değiştiren yöntemlerle kendi tarzını geliştirmiştir. *Ateş Kuşu Balesi* (1910) Paris kaynaklı grup Ballets Russus için yazılmış ve geleneksel Slav efsanesini dünya dinleyicilerinin önüne çıkarmıştır.



Ateş Kuşu'nun modern yorumu

SLAV HAYVAN EFSANELERİ

Anka Kuşu, Slav mitolojisinde kırsal alanın tehlikelerini ve doğal hayatın gizemli gücünü aynı anda yansıtan pek çok efsanevi yaratıktan biridir. Slav masallarında folklorda belirli karakteristikleri üstlenmiş pek çok tanıdık kuş ve hayvana sıklıkla rastlanır: atasözlerine geçecek kadar kurnaz kurtlar, çevik ve hızlı atlar, kılık değiştiren kurtlar ve bir kralı düşman istilasına karşı uyarmak için öten horoz gibi.



► **Sadık horoz**
Bir kralı düşmanlarının gelişini haber vererek uyaran altın horoz'un besteci Rimsky-Korsakov (1844-1908) tarafından yazılan bir operanın en önemli öğesi olmuştur



▲ **Kötü niyeti olmayan ayılar**
Bazen çok yavaş ve aldatılması kolay ama her zaman güçlü olan ayılar bir zamanlar tüm Avrupa ve özellikle Slav efsanelerindeki ortak figürlerden biriydi

KİLİSE KULESİNİN TEPESİNDEN ATEŞİ GÖZLER HOROZ. TESADÜF, GÖRÜR TEHLİKEYİ, SADIK NÖBETÇİ VERİR HABERİ.

Alexander Pushkin, *Altın Horoz Masalı*, 1834

AYRICA BAKINIZ Kuşlar 172–73, 236–37, 258–59, 286–87, 298–99, 306–07

SLAV GÜÇ TANRILARI

Rusya'nın içinde ve civarında yaşayan antik Slavların yeryüzünü büyük bir güçle yöneten tanrıları vardı. Egemenlikleri, gökgürültüsü tanrısı Perun'un hüküm sürdüğü gökyüzünden Mati Syra Zemlya'nın hakimiyetindeki Yeryüzü'nün derinliklerine kadar iniyordu. Slavlar tanrılarına adaklar adayıp inancı tatille birleştiren özel günler tahsis ederek tapıyorlardı. Efsaneleri ağızdan ağza aktarılsa da bu etkileyici hikâyelerin pek çoğu Hıristiyanlığın gelişiyle hayatta kalmıştır.

PERUN

Perun, gökyüzü ve şimşek tanrısıydı. Esas olarak savaş tanrısı olup dehşet verici bir gücü olsa da aynı zamanda iyi güçleri de temsil ederdi. Güneş, fırtına bulutları ile gölgelendiğinde Perun onları yıldırımlarıyla yok eder, güneşin yeniden görünmesini ve yeryüzündeki hayatın devamını sağlardı. Slavlar insanlığın sürülerden hayvanları çalan, insanları kaçıran veya kötülüklere neden olan Yeraltı tanrısı Veles tarafından sürekli olarak tehdit altında tutulduğuna inanırlardı. Böyle zamanlarda Perun onu yıldırımıyla çarpar, kötülük tanrısının sığınağına kaçmasına neden olurdu. Hıristiyan misyonerler Slav bölgesine geldiklerinde Perun'un özelliklerinden bazıları İlyal ya da Elijah adlı peygambere transfer oldu.



▲ **Gökyüzü tanrısı**
Silahlarına ve kartalına ek olarak Perun'a atfedilen başka pek çok nesne vardı. Bunlar arasında en önemlileri Slavların silah yapımında kullandıkları taş ve metaldi.



▲ **Dünya ağacı**
Slav mitolojisinde dünya, köklerinde Yeraltı'nın bulunduğu geniş bir meşe ağacı ile sembolize edilirdi. Perun'u da ağacın en üst dallarında oturan bir kartal temsil ederdi.



▲ **Ejderha Veles**
Slavlar Yeraltı tanrısı Veles'i, zamanının çoğunu kutsal meşe ağacının köklerine çöreklenerek geçiren bir ejderha ya da yılan olarak tasavvur ederlerdi.



▲ **Aydınlık tanrısı**
Antik Slavlar, özellikle de uzun, soğuk ve karanlık bir geceden sonra, ışık ve sıcaklık veren güneşi yardımsever tanrı Byelobog'la özdeşleştirmişlerdir.

BYELOBOG VE CHERNOBOG

Yardımsever bir tanrı olan Byelobog ve kurnaz bir tanrı olan Chernobog, Slav mitolojisinin en eski tanrılarından ikisidir ve bazı yaradılış hikâyeleri çiftin evreni birlikte nasıl yarattıklarını anlatmaktadır. Ancak ikisi münakaşa etmişler ve belirli aralıklarla sürekli birbirleriyle savaşmaya mahkûm edilmişlerdir. İyi ile kötünün arasındaki bu çekişme sonsuz olduğundan Pers tanrıları Ahura Mazda ve Ahriman'a *(bkz. sayfa 168-69)* benzetilmekte hatta oradan alındıkları sanılmaktadır. Byelobog'a daha özel bir yer atfedilmektedir çünkü güneş tanrısı Dazhbog'un *(bkz. sayfa 285)* en ünlü dostlarından biridir. İnsanlar onun aynı zamanda günışığı ve sıcaklık tanrısı olduğunu ve eğer ona tapınılırsa onun buğdaylarını koruyacağını iyi bir hasadın garanti olacağını da söylemektedirler. Bazen kibar, beyaz sakallı, yaşlı bir adam bazen de güçlü bir ışık olarak tasvir edilir.



► **Karanlık tanrısı**
Chernoborg'un karanlık tanrısı olarak en güçlü olduğu zamanlar, gecelerin uzun gündüzlerin kısa olduğu yılın "sönen" dönemidir.

MATİ SYRA ZEMLYA

Slavların Yeryüzü tanrıçaları Mati Syra Zemlya (Nemli Toprakana) adını taşır. Normalde belirli bir şekli yoktur ama ruhunun bereketli yeryüzünde kendisine sadık kişilerin ayaklarının altında olduğu söylenir. Bir şekli olmamasına rağmen kanlı canlı yaşayan bir varlık olarak görülür ve topraktaki her şeyin hayat bulmasını sağladığına inanılır. Belirli durumlarda insan şekline girdiği zaman koyu toprak rengi tenli, geleneksel giysiler giyen, insanların evlerini ziyaret edip onları kutsayan biri olduğu söylenir. Göründüğü kutsal günlerde (özellikle 1 Mayıs ve 24 Haziran'da) kimsenin toprağı sürmesine izin verilmez. İnsanlar ona, yerde bir delik açarak içine koydukları şarap ve ekmekle taparlar.



◄ **Buğday başakları**
Toprağın bereketini temsil etmesinin yanı sıra Mati Syra Zemlya, yerde büyüyen tahıllarda ve özellikle de olgunlaşmış buğday başaklarında varolduğuna inanılır.



► **Kranyatz'ın kurtarılışı**
Slovenya'da ilkbaharın gelişini kutlamak için düzenlenen Kurentovanje karnavalında Kurent'i tasvir eden koyun derisinden yapılmış masklar giyilir.

KURENT

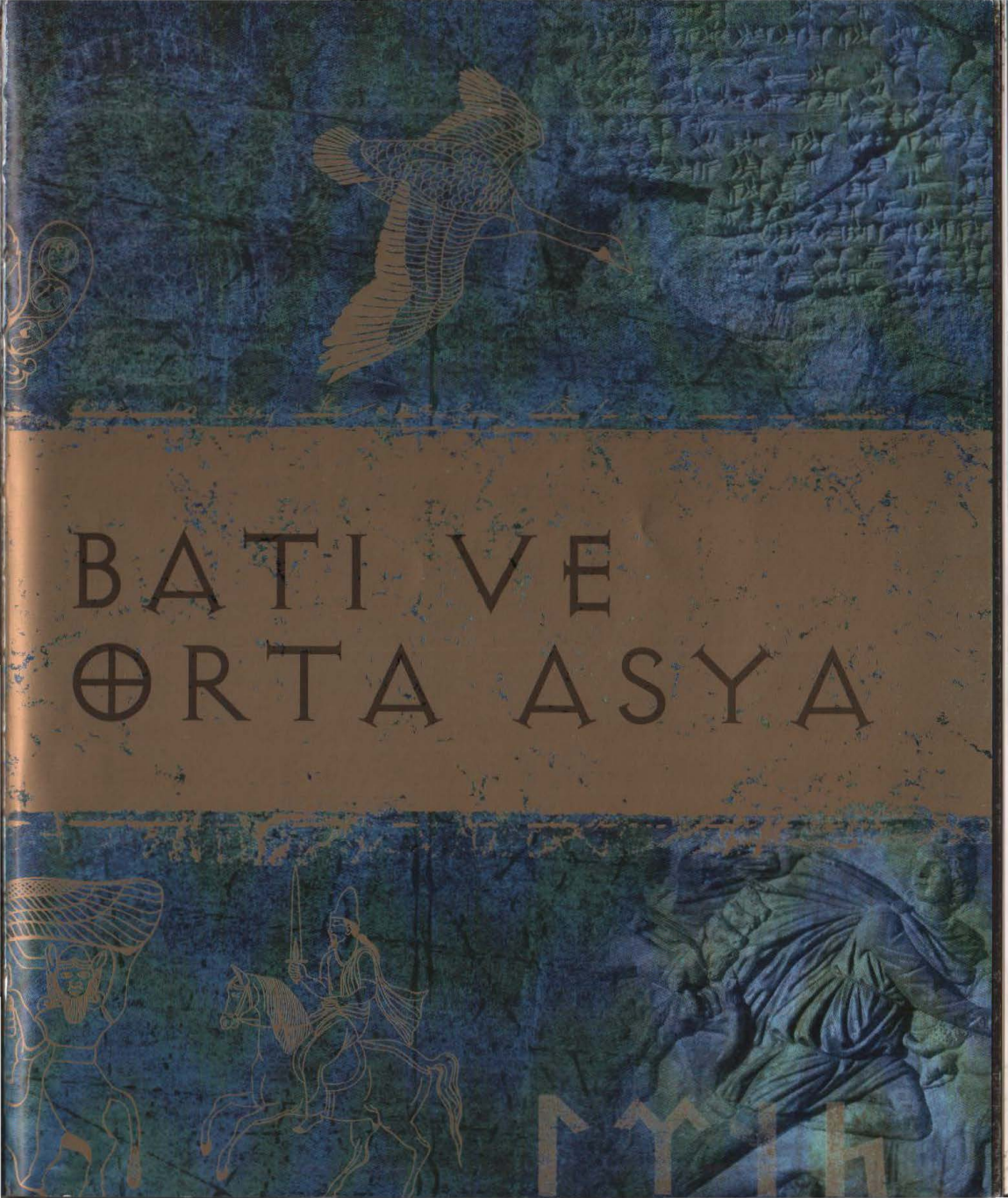
Kurent Slavların şarap tanrısıdır. Çok bilinen bir efsaneye göre ilk insanlar bir yumurtadan çıkan yedi ırmağın aktığı bir vadide gayet kolay bir hayat sürmektedirler. Daha çok su için açgözlülük yapıp yumurtayı kırınca büyük bir sele neden olurlar ve herkes boğulur. Bir tek kurent tarafından kurtarılan muhafız Kranyatz sağ kalır. Kranyatz daha sonra dünyayı kimin yöneteceği konusunda tanrıyla kavga eder ve pek çok sınavdan galip olarak çıkar. Ancak tanrıların yaşadığı dağa götürülür ve oraya tırmanır. Onlara ait etten yer ve Kurent tarafından kendisine verilen şaraptan içer. Tanrılar onu dağdan aşağı iterler ve böylece gücünü de kaybeder.



▲ **Kurent maskesi**
Slovenya'da ilkbaharın gelişinin kutlandığı Kurantovanje Karnavalında Kurent'i tasvir eden koyun derisi maskeler takılır.

AYRICA BAKINIZ Gökyüzü tanrıları 24–25, 114–15, 158–59, 160–61, 162–63, 188–89, 236–39, 252–53, 266–67, 294–97, 318–19, 338–39





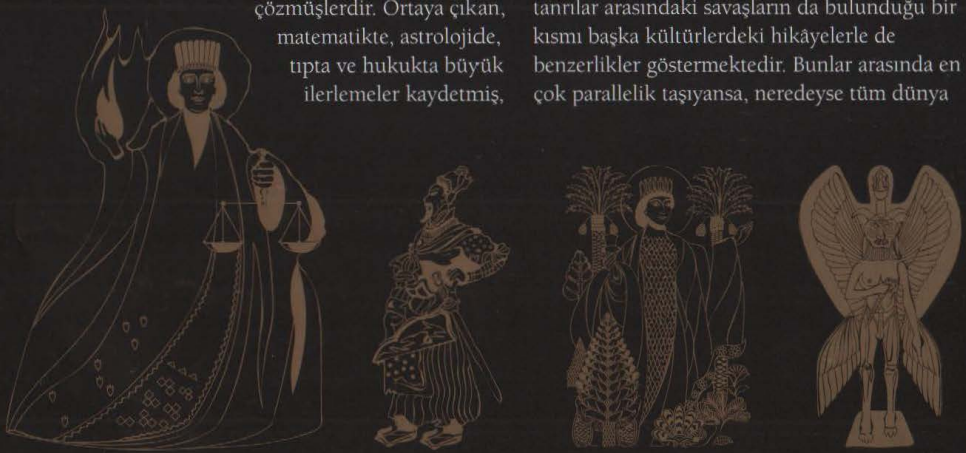
BATI VE ORTA ASYA

İncil, yüzlerce yıl antik Babil, Asur ve diğer önemli Ortadoğu kentleri hakkındaki ana bilgi kaynağı olmuştur. Eski Ahit kesin bir şekilde bu kentlerin, gemlenemez hırsları yüzünden komşularının topraklarını fetheden ve kendi dininden olmayanları yok eden zalim hükümdarlarca yönetildiklerini, pek çok tanrıya inancı kapsayan dinlerinin tek tanrıya inanan Yanudi inancına çok ters düştüğünü söyler. İncil'in bu toplumlara böyle anlayışsız bir yaklaşımla bakmasına belki de şaşmamak gerekir.

19. yüzyılda Batı Asya'nın antik kültürleriyle ilgili bilgilerimiz derinleşmiştir. Arkeologlar Babil, Asur, Ur ve Uruk gibi kentlerin kerpiç kalıntılarını araştırmaya başlamışlardır. Arkeologlar aynı zamanda bu kentlerde keşfedilen sayısız kil tabletteki yazıları da çözmüşlerdir. Ortaya çıkan, matematikte, astrolojide, tıpta ve hukukta büyük ilerlemeler kaydetmiş, daha önce sanıldığından çok daha sofistike bir toplum tablosudur. Arkeologlar tüm bunlara ek olarak bu kentlerin sakinlerinin inançları ve birbirlerine anlattıkları hikâyeler hakkında da pek çok şey öğrenmişlerdir. Eski Irak ve komşularındaki erken dönem kültürünün hatları daha belirgin şekilde ortaya çıkmaya başlamıştır.

Efsaneler bazı bakımlardan İncil'in önyargılarını teyit etmektedirler. Bazı hikâyeler aşırı kanlıdır ve bazıları da dışarıdan gelenler için kabul edilemez olan – tapınak fahişeliği gibi- bazı uygulamalar içermektedir. Ancak bu efsanelerde -yaradılış, Yeraltı'na yolculuklar ve ölümsüzlüğün sırrını bulmaya çalışan mitolojik kral Gılgamış gibi büyük kahramanların başlarından geçenlerle ilgili- pek çok ilgi çekici hikâye bulunmaktadır.

Bu ilginç hikâyelerden aralarında yaradılış ve tanrılar arasındaki savaşların da bulunduğu bir kısmı başka kültürlerdeki hikâyelerle de benzerlikler göstermektedir. Bunlar arasında en çok parallelik taşıyansa, neredeyse tüm dünya



İNSAN NE YAPARSA YAPSIN ANCAK RÜZGÂRDAKİ BİR SAZDIR.

Mezopotamya atasözü

mitolojilerinde yer alan büyük tufanın hikâyesidir. Batı Asya tufan hikâyesinde zalim bir tanrı tarafından gönderilen büyük yağmurlardan kaçmak için bir gemi inşa eden Utnapishtim adında ataerkil bir figürü anlatılır. Bu, Eski Ahit'teki Nuh'un Gemisi hikâyesinin hemen hemen aynısıdır. Utnapishtim de hayatın devamını sağlamak için her hayvandan birer çiftini gemisine almıştır. Çoğu Babil veya Akad dilinde yazılmış bu tür etkileyici hikâyeler artık onları yaratan antik kültürler kadar iyi bilinmektedir. Irak'taki arkeolojik kentler günümüzde savaş yüzünden hayli savunmasız hale gelmiştir, bu yüzden de bu efsaneler bölge kültürünün en dayanıklı mirası olabilirler.

Ancak Ur, Uruk, Asur ve Babil gibi kentlerden hikâyeler, Batı ve Orta Asya'nın mitolojik geleneğini yansıtan tek unsur değildirler. Bu geniş bölgenin zıt uçlarında bugün Türkiye olan Anadolu'nun eski Hititleri ve Arap Yarımadası'nın halkları da kendi zengin mitlerini bu mitolojik hazineye katmışlardır. Aynı şekilde antik Perslerin de ilginç mitolojik hikâyeleri bulunmaktadır. Bunlardan biri de peygamberleri Zerdüşt'ün (Zoroaster) tarif ettiği Bilge Tanrı Ahura Mazda ile kötü rakibi Ahriman arasında sürekli bir mücadelenin hüküm sürdüğü kozmostur. Yurtlarından çıkıp batıya doğru yolculuk etmeye başladıklarında Moğollar da sıradışı maceralar ve büyük kahramanlıklarla dolu yeni hikâyelerle katkıda bulunmuşlardır.

Hititlerin iklim tanrılarından Perslerin bilge tanrılarına kadar kültürlerin ve onlara ait tanrıların bu zengin karışımı Batı ve Orta Asya'yı tüm mitolojiler arasında en ilginçlerinden biri yapmaktadır. Bu çok farklı antik mitolojilerde o kadar çok çeşitlilik vardır ki okuyucular için keşfedilecek yeni bir şey her zaman bulunur.



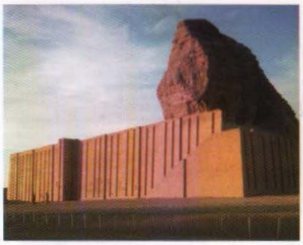


► **Asur oyma rölyefi**
Asur İmparatörluğu'nun sarayları ve tapınakları oymataş rölyefleriyle süslüdür. Bu rölyeflerin pek çoğu – burada da görüldüğü gibi kanatlı boğa türünden- mitolojik yaratıkları göstermektedir. Asurlular bu figürlerin, binaları kötülerden korumak amacıyla nöbet tuttuklarına inanırlardı

BATI ASYA

Batı Asya, zenginlikleri tarım ve ticaretten gelen, yazı ve organize dinlerdeki gelişim düzeyleriyle pek çok mit çıkaran dört başı mamur kültürler yaratan dünyanın en eski kentlerinden bazılarına ev sahipliği yapmaktadır.

Batı Asya'nın ya da Ortadoğu'nun ilk büyük kentleri, Dicle ve Fırat nehirleri arasında şimdiki Irak'ın bulunduğu yerdeki Mezopotamya'da MÖ 2600 yıllarında ortaya çıkmaya başlamıştır. Ur, Uruk, Babil ve Asur gibi kentler, ziggurat denilen kerpiç tapınaklar etrafında şekillenen önemli derecede organize bir dinle birlikte güçlü politik sistemler geliştirmişlerdir. Ticaret ve vergilendirme sistemlerinin gelişim düzeyleri halkın sahip olduklarını kayda geçirme gereksinimi doğurmuş ve Mezopotamyalılar çok sofistike bir yazı sistemi de geliştirmişlerdir. Islak kilden yapılmış küçük tabletlere sazdan kalemlerle çivi yazısı veya köşeli harflerle yazıp daha sonra bunları ya fırınlıyor ya da güneşte kurutuyorlardı.



▲ **Ur'da bir ziggurat**
Bugünkü Irak'ta bulunan MÖ 14. yüzyıldan kalma bu ziggurat gibi Mezopotamya tapınakları, dışarıdan merdivenleri olan geniş binalardı. Basamaklar, rahiplerin tanrılar onuruna ritüeller düzenledikleri yüksek bir platforma çıkardı.

RAHİPLER VE KRALLAR

Eski Mezopotamya'da dini ve siyasi kurumlar birbirleriyle örtüşürlerdi. Krallığın cennetten bir armağan olduğuna inanılırdı, bu nedenle rahiplerin siyasi erk üzerinde çok büyük etkileri varken hükümdarlar da aynı zamanda kutsal figürler olarak görülürlerdi. Bunlara ek olarak, rahipler son derece kültürlüydüler ve bir süre sonra kil tabletlere dini ve edebi metinler yazmaya başlamışlardı. Bu tabletlerin kalıcı özellikleri, aradan geçen binlerce yıla ve zamanın madde üzerindeki zararlı etkilerine rağmen günümüze kadar gelebilmelerine ve erken dönem efsanelerinin önemli bir bölümüne hazır biçimde ulaşmamızı sağlamıştır.

İlk Mezopotamya kentleri bağımsız şehir-devletlerdir ama Babil ve daha sonra Asur gibi bazıları büyük imparatorluklar yaratacak güce erişmişlerdir. Farklı dillerde benzer mitleri paylaşırlar, bu yüzden de bölgenin farklı yerlerinde tanrı ve tanrıçaların isimleri de farklıdır. Aşk, bereket ve savaş tanrıçası İnanna, Babil'de İştar olarak bilinirken güneş tanrısı Utu da Shamash'tır vb. Tapınak arşivlerinden günümüze kadar gelebilen kil tabletler bu tanrıların ve yarı kutsal figürler olan kahramanların maceralarını ve hikâyelerini anlatırlar. Metinler genellikle parçalıdır çünkü arşivler sadece kısmen ayakta kalmıştır. Ancak biraraya getirilenler günümüz okuyucularına büyük kahraman Gılgamış'ın ünlü destanı gibi pek çok ipucu sağlarlar.

ÖNEMLİ MERKEZLER

Babil, MÖ 18. ve 6. yüzyıllardaki iki ayrı parlak devriyle Sümer İmparatorluğu'nun en güçlü şehirlerinden biridir. Nabukadnezzar (MÖ 605-562) yönetiminde muhteşem sarayı ve asma bahçeleriyle dünyanın yedi harikasından biridir. Tapınakları ve Tanrıça İştar'a adanmış şehir kapısı, şehrin dini gücünü gösteren etkileyici yapılardır. Biraz daha az güçlü Asur İmparatorluğu'nun (MÖ 880-610) merkezi ise Asur'dur. Asur yazıcıları komşu kentlerin mitlerini benimsemiş ve korumuşlardır.

Batı Asya'da erken dönem uygarlığına ve mitolojisine ait başka merkezler de vardır. Bunlardan birisi MÖ 1500-1200 yıllarında gelişen Suriye'nin kuzeyindeki Ugarit'tir. Bir diğeri Türkiye'de, Hititlerin MÖ 1450'lerde kurduğu güçlü imparatorluktur. Bu erken dönem kültürlerinin her ikisi de kısmen ama büyüleyici biçimde ayakta kalmış çok ilginç ve zengin birer mit koleksiyonunun yanı sıra Ugarit fırtına tanrısı Baal ve Hitit iklim tanrısı Teshub gibi ünlü iklim tanrılarına da sahiptir.



▶ **Babil sınır taşı**
Babilliler, arazi parçasının sahibini belirlemek için sınır taşları kullanırlardı. Bu taşların üzerinde sınırları koruyan tanrıların sembolleri bulunurdu. Üstteki resimdeki sınır taşında Ay Tanrısı Sin'i simgeleyen bir yarımay görülmektedir.

ENUMA ELİŞ

Babil'in yaradılış hikâyesi Enuma Eliş adını taşır, anlamı destanın ilk satırı olan "Yükse kteyken"dir. Yedi tablette yazılan efsane, biraraya gelen ana sulardan ilk tanrıların yaratılmasını anlatır ve Marduk adındaki bir tanrının sonunda kozmosun hükümdarı olmasını, insanlığın yaradılışı ve ilk şehir Babil'in kurulması emrini vermesini hikâye eder.

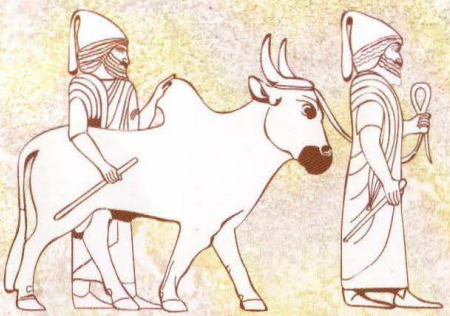


MİT

Başlangıçta sadece tatlı suların tanrısı Apsu ve tuzlu suların tanrısı Tiamat vardır ve etraflarındaki her şey sessizdir. İkisi, birleşerek gökkubbe tanrısı Anu ve sonunda hem Yeryüzü'nün hem de suların tanrısı olan usta ve becerikli Ea ile doruğa ulaşan tanrı nesilleri yaratırlar.

TANRILAR ARASINDA SAVAŞ

Genç ve canlı yeni nesil tanrılar, zamanın başlangıcında varolan sessizliğin özlemini çeken Apsu ve Tiamat'ı sinirlendirir. Apsu, genç tanrıları öldürmeyi önerir ama Tiamat kendi yarattıklarını öldürme düşüncesine tahammül edememektedir. Bununla beraber Apsu kendi kendine diğer tanrıları öldürmeye karar verir. Ea ne yapmak üzere olduğunu fark ederek onu öldürür. Ve ardından kendini suların tanrısı ilan eder.



▲ **Babilliler**
Babil halkı hayatta kalmak için tarıma bel bağlamıştır ve yaradılış efsaneleri ilk insan Lullu'nun kuru arazilerinde çiftçilik yapmalarını sağlamak için insanlara, tarlalarını nasıl sulayacaklarını anlatır.

► **Babil tanrısı**
Tıp Tanrıçası Gula, Anu'nun kızıdır. Sınırların koruyucusu olduğuna inanıldığı için genellikle sınır taşları üzerine çizilmiştir.

MARDUK'UN GELİŞİ

Ea ve eşi Damkina'nın bir oğulları olur; kudretli tanrı Marduk. Marduk'a oynaması için rüzgârlar verilince Tiamat'ın sularında fırtınalar yaratır. O da bu işe sinirlenerek kocası Apsu'nun ölümünün intikamını almaya karar verir. Canavarlardan bir güç oluşturup tanrı Kingu'ya Marduk'a saldırması emrini verir. Tanrıların çoğu yıkıcı bir savaş çıkmasından korkarak Tiamat'ı durdurmaya çalışırlar ama o dinlemez. Sadece diğer tanrıların mutlak yetki verdikleri Marduk onunla savaşmaya isteklidir.

YARADILIŞ

Marduk dört rüzgârı toplar ve onlara Tiamat balon gibi şişene kadar ağzına doğru esmelerini emreder. Ardından bir okla açtığı bedenini iki parçaya ayırır. Tiamat'ı yenen Marduk hükümdar olur. Tiamat'ın yarı bedeninden gökkubbeyi, tükürüğünden yağmur bulutlarını yaratır. Sonra bedenin diğer kısmından Yeryüzü'nü yaratır, göğüslerinden dağlar, gözlerinden de Dicle ve Fırat nehirlerini yapar. Babil'in kurulmasını emreder ve Kingu'nun kanından ilk insan Lullu'yu yaratır. Lullu ve ondan türeyenler, insan ırkının gelişmesini garanti etmek amacıyla Babil'in çevresindeki araziyi verimli hale getirmek için kanallar kazarlar.



▲ **Adak adamak**
En yüksek Babil tanrısı Marduk'un ve bilgelik tanrısı Nabi'nin sembolleri önünde dua eden bir rahip

TAPINMA ŞEHİRLERİ

Tüm kültürlerde olduğu gibi, Babil benzeri erken dönem Mezopotamya şehirlerinin sakinleri için de evreni anlama yöntemi olarak din çok önemlidir. Her şehir belirli bir tanrının koruması altındadır – mesela Marduk, Babil'i, ay tanrısı Nanna da Ur'u korur. Bu tanrıları, genellikle şehrin en etkileyici yapıları olan tapınaklarda tapınılır. Rahipler tanrılarla iyi ilişkiler kurmaya çalışırlar ve iyi bir hasat mevsimi için onlara sık sık adaklar adarlar. Bunlara ilave olarak her tapınağın kendisine ait arazileri ve hayvan sürüleri vardır, bu nedenle de rahipler şehirlerinin erzak stoklarını ve ekonomisini kontrol ederler.

BABİL

Ünlü Babil kenti Mezopotamya'nın en etkili şehirlerinden biridir. Yükselişi MÖ 1900-1550 civarındadır ve daha sonra büyük bir imparatorluğun merkezi haline gelmiştir. Yüksek ziggüratından da belli olduğu üzere şehir tanrılarla yakından ilişkilidir ama bu ilişkiyi en çok vurgulayanlardan biri de savaş tanrıçası Iştar'la birlikte canavarların tasvir edildiği cilalı tuğlalarla dekore edilmiş muhteşem şehir kapısıdır.



Iştar Kapısı'nın yeniden yapılması

ÖNEMLİ KARAKTERLER

Pek çok yaradılış efsanesi gibi *Enuma Eliş* de birincil iki tanrıyla başlar; Apsu ve Tiamat pek çok tanrı neslı yaratırlar. Bu tanrılar üreme, savaşma ve Tiamat ve Kingu'da olduğu gibi yaradılışın hammaddelerini tedarik etmek için vardırlar. Apsu'nun ölümünden sonra Kingu, Tiamat'ın eşi olur ve onun Marduk'a karşı gönderdiği ordulara liderlik eder. Daha sonraki nesillerden özellikle Marduk gibi bazıları da pek çok rol oynarlar. Marduk, ejderha katili, savaşçı, kral ve adalet dağıtıcılığı rollerini birleştirmiştir ve bu rollerin çoğu şehrinin insanlarıyla yakından ilgilidir.





▲ **Tiamat**
Ezeli anne Tiamat eşi Apsu ile beraber biçim ve düzen olmadan önceki zamanda varolan yabani kaosu sembolize eder

◀ **Kingu**
Tiamat'ın destekçisi Kingu, kendisine kozmos üzerinde büyük güç veren Kader Tabletini elinde tutar. Kingu'yu öldürdükten sonra Marduk tableti ondan alır.

MARDUK

Babilliler Marduk'u şehirlerinin kurucusu olarak görürler ve en büyük tanrıları olarak taparlar. Yaradılış efsanesi şehirle ilişkisinin onun inşasıyla birlikte başladığını anlatır. Marduk, Tiamat'la olan savaşını kazanınca göklere çıkar. Kendi evini Ea'nınkinin üzerinde bir yere kurar ve Tiamat'ın kendisiyle savaşmaları için gönderdiği canavarların bedenlerinden heykeller yaparak Ea'nın tapınağının girişine yerleştirir. Daha sonra da diğer tanrılara Yeryüzü'nde çok büyük bir şehir kurmalarını söyler.

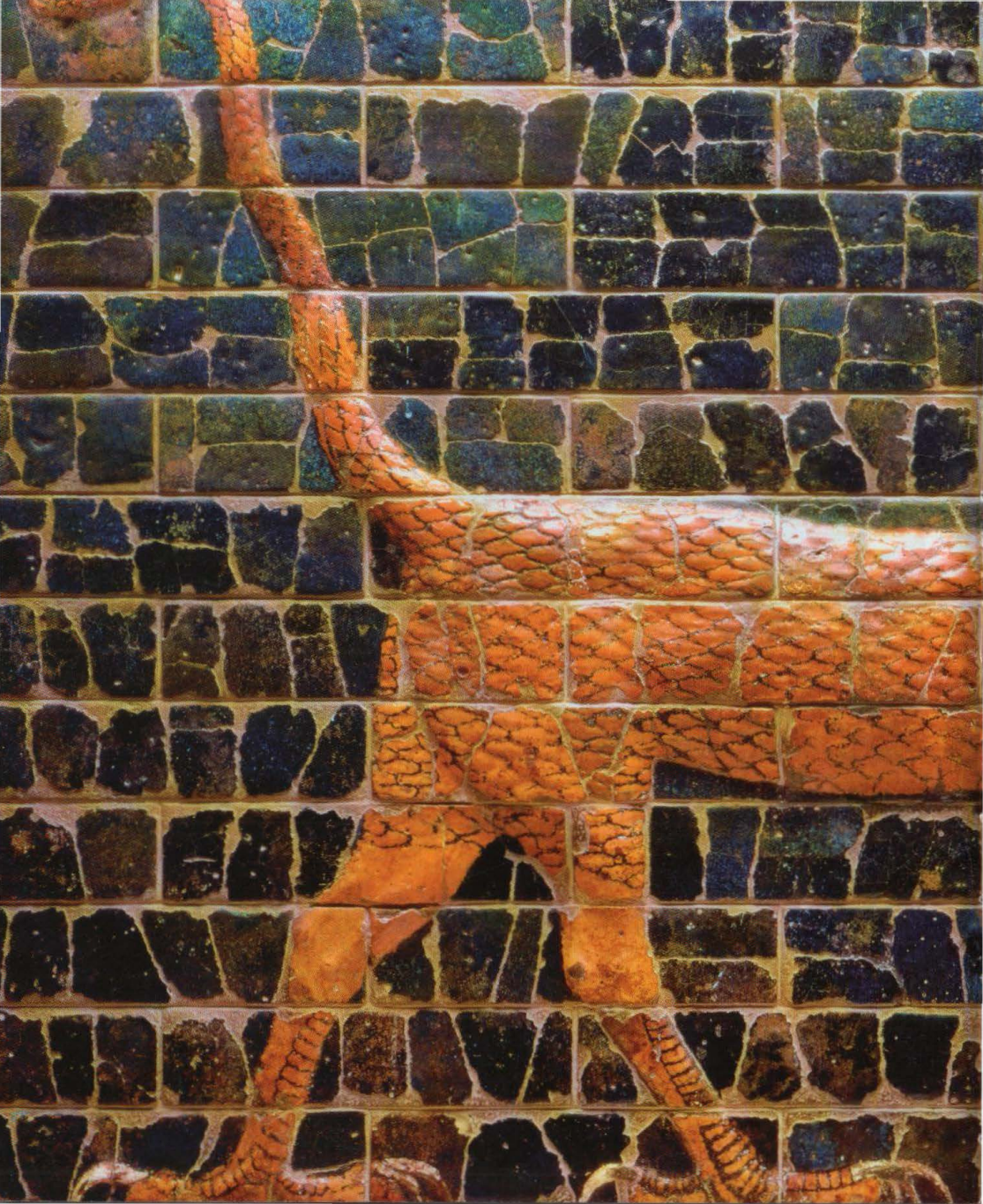


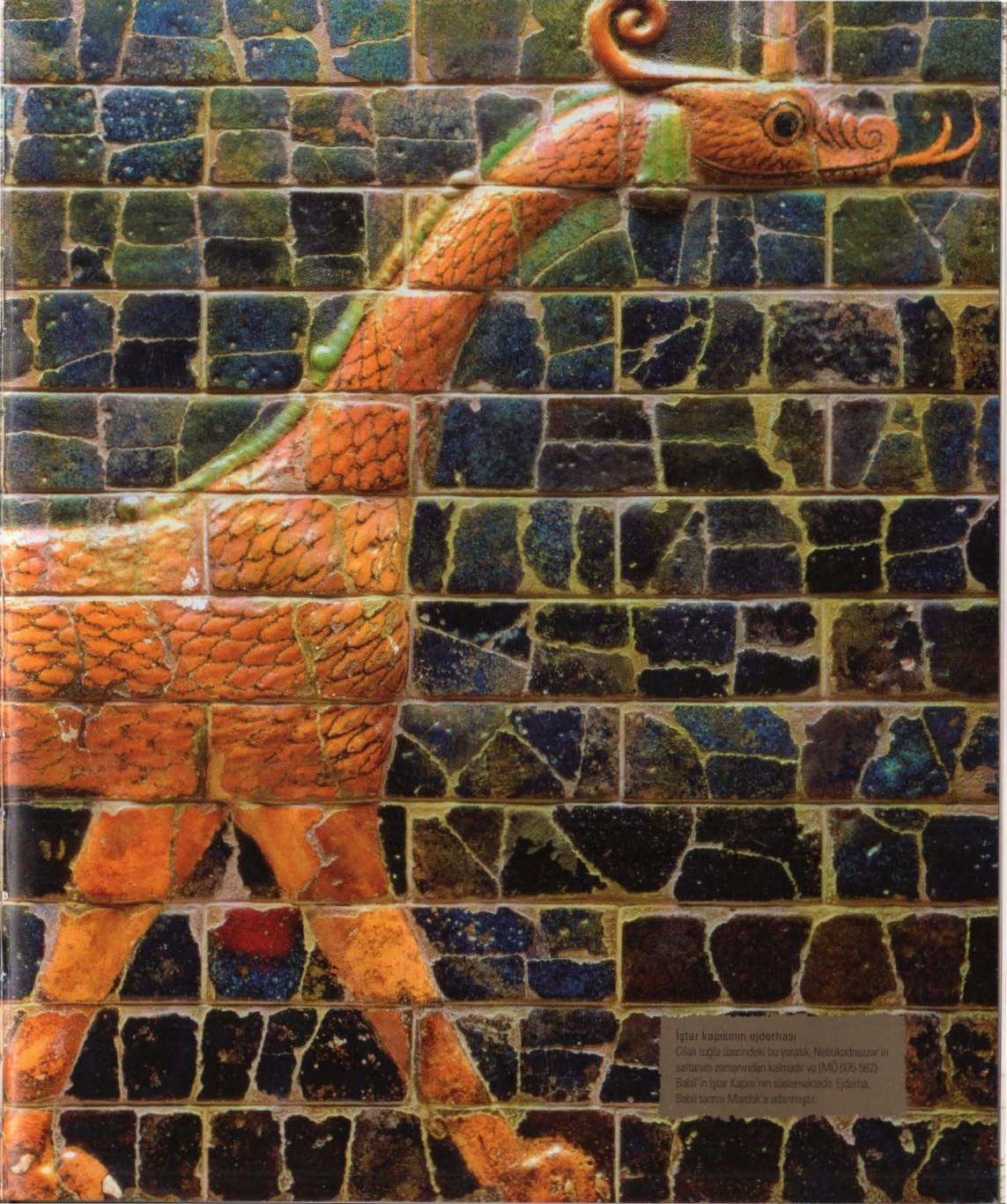
◀ **Tanrısal hükümdar**
Genellikle Babilli bir savaşçı kral olarak mitolojik bir yaratıkla birlikte tasvir edilen Marduk'un krallık fikrini ilk ortaya atan kişi olduğu söylenir.

KORKULAR GİYİNMİŞTİ, TAÇ DAYANILMAZ BİR PARLAKLIKTAYDI. SONRA İŞE KOYULDU, YOLUNU SEÇTİ VE YÜZÜNÜ ÖFKELİ TİAMAT'A YÖNELTTİ.

Enuma Eliş

AYRICABAKINIZ Asya yaradılış efsaneleri 162-63, 188-89, 190-91, 212-13, 222-23





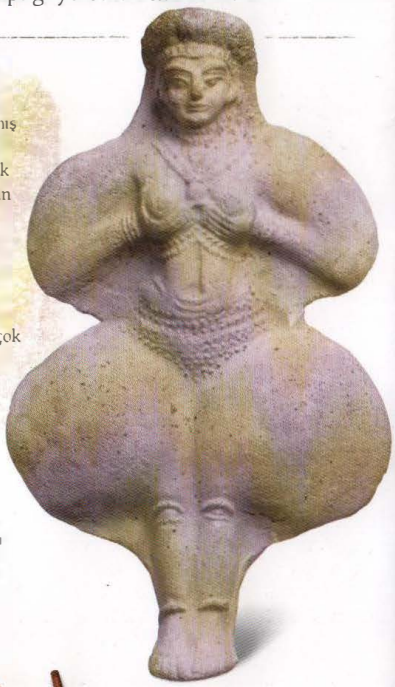
İştar kapısının ejderhası
Cilalı tuğla üzerindeki bu yaratık, Nebukadnezzar'ın saltanatı zamanından kalmadır ve (MÖ 605-562) Babil'in İştar Kapısı'nın süslemeksedir. Ejderha, Babil tanrısı Marduk'a adanmıştır.

İNANNA

Güzel aşk tanrıçası İnanna (Babil'de İştar adıyla bilinir) hayatın pek çok diğer alanını kontrol eder; aynı zamanda kozmik yasaların koruyucusudur. Bir efsane onun babası Enki'den yasaların yazılı olduğu tabletleri nasıl çaldığını anlatır. Ağabeyi Güneş Tanrısı Utu'dur (Şamaş olarak da bilinir) ve ikiz kızkardeşinin adı da Ereşkigal'dir. Gılgamış *(bkz. sayfa 156-57)* gibi karakterlerle yaşadığı aşk maceralarının haricinde en çok bilinen efsaneleri, çobanların tanrısı Dumuzi (Tammuz olarak da bilinir) ile yaptığı evlilik ve Yeraltı'na yaptığı yolculuk hakkındadır.

İNANNA'NIN EVLİLİĞİ

Cinsel aşkın son derece çekici tanrıçası İnanna pek çokları tarafından arzulanmış hatta daha sonra işlediği suçtan dolayı ölümle cezalandırılan bir ölümlü olan Şu-kale-tuda tarafından tecav ze uğramıştır. Ancak iki aşığı, onun kocası olmak için kıyasıya rekabet halindedirler. Bunlardan biri tarın tanrısı ve ekin ekenlerin koruyucusu olan Enkmidu, diğeri ise çoban Dumuzi'dir. İnanna'nın kiminle evleneceğine karar verme yetkisi ağabeyi güneş tanrısı Utu'nundur. İnanna'ya Dumuzi ile evlenmesini söyler ancak tanrıça bu seçimden hiç de hoşnut değildir. Dumuzi'nin kaba yünden yapılmış gocuğunu hiç sevmemiştir. Enkmidu'nun yumuşak ketenini tercih etmektedir. Ancak çoban kendi ürettiklerinin – süt, peynir ve yün- dünya için Enkmidu'nun ürettiği tahıldan çok daha önemli olduğunu iddia etmektedir. Sonunda Dumuzi, kendisini İnanna'nın ağabeyi Utu ile mukayese ederek İnanna'yı kazanır. İkisi evlenirlerve İnanna, Dumuzi'ye Uruk krallığını verir.



► **İnanna**
İnanna bereket ve cinsel aşk tanrıçası olduğu için çeşitli süslerle bezenmiş geniş kalçaları ile tasvir edilir.



◄ **Utu**
Güneş Tanrısı Utu, bedeninden yayılan parlak ışınlarla bilinir. Testere benzeri bıçağını dağları kesip aralarından şafak gibi sökmek için kullanır.



◄ **Mezopotamya mücevherleri**
Mezopotamya şehirleri düğünler gibi törenlerde takılmak üzere altın ve diğer değerli metallerden muhteşem taklar yapabilen usta zanaatkârlara sahiptir. İnanna, Yeraltı'na yolculuğu sırasında *(bkz. sağ sayfa)* pek çok süsünden ayrılmak zorunda kalmıştır.

İNANNA'NIN ÖLÜMÜ

Ereşkigal, İnanna'nın ikiz zık kardeşi ve tam zıddıdır. İnanna aydınlık tanrıçası iken Ereşkigal Yeraltı'nda yaşayan karanlık tanrıçasıdır. İnanna kız kardeşini özler ve onu ziyaret etmek için Yeraltı'na gitmeye karar verir. Hizmetçisi Ninşubur'a eğer üç gün içinde Yeraltı'ndan dönmezse tanrılara haber vermesini tembihler. İnanna, ölüler ülkesine girdiğinde Yeraltı'nın yedi dairesinin her birinden geçerken üzerindeki bir giysi ile bir mücevherden ayrılmak zorundadır. Kız kardeşinin yanına vardığında artık çırılçıplak kalmıştır. Ereşkigal'e sarılmak ister ancak Yeraltı'nın şeytanları onun kardeşini Yeryüzü'ne götürmek istediğini zannederler ve İnanna'yı yakalayıp cesede çevirirler.

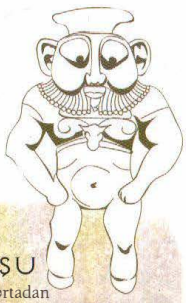


▲ **Yeraltı**
Ereşkigal ve çok çirkin ve açgözlü bir boğa olan kocası Nergal tarafından yönetilen Mezopotamya Yeraltı, şeytanlarla doludur ve bu şeytanlar İnanna'yı yakalayıp bir kancaya geçirirler.



▲ **İnanna'yı kurtarmak**
Düzenbaz tanrı Enki tırnaklarının altındaki kirlerden iki varlık yaratır ve onları bir kap dolusu ölümsüzlük suyuyla kurtarmaları için İnanna'ya gönderir.

▼ **Mezopotamya şeytanı**
İnanna'nın sonunda Yeraltı'nı terk etmesine izin verilince kendisine bir yer bulmaları için gönderilen Ereşkigal'in şeytanları tarafından izlenir.

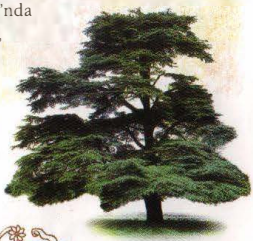


İNANNA'NIN YENİDEN DOĞUŞU

İnanna gidince Yeryüzü'nde aşk ortadan kalkar ve her yer karanlık olur. Üç gün geçtikten sonra hizmetçisi Ninşubur onu Yeraltı'ndan kurtarmaları için tanrılara başvurur. Tanrılar hayat kıvılcımına sahip birinin Yeraltı'ndan dönemeyeceğini bilmektedirler. Bazıları onun orada kalmasını istedikleri için hizmetçinin isteği reddedilir. Ancak düzenbaz tanrı Enki'nin (Babil'de Ea olarak bilinir) bir çözümü vardır. Hiçbir hayati özellik taşımayan iki varlık yaratır. Bunların iç organları, cinsellikleri ve zihinleri yoktur. Enki onları yanlarında bir kap dolusu ölümsüzlük suyuyla Yeraltı'na gönderir. Varlıklar İnanna'yı bu suyla canlandırırlar ve Ereşkigal kardeşinin Yeryüzü'ne dönmesine yardım eder.

DUMUZİ'NİN ÖLÜMÜ

İnanna, Yeraltı'nı terk etmeden önce ölülerin yargıçlarına kendi yerini alacak birini göndereceğine söz vermiştir. Dönüşünde İnanna, Ninşubur'la karşılaşır ama kendi yerine onun ölmesine gönlü razı olmaz. Bu arada kocası Dumuzi'nin kendi yokluğunda tanrıça Geştinanna ile bir ilişki yaşadığını keşfeder. Öfkelenir ve Dumuzi'yi Yeraltı'na göndererek cezalandırmaya karar verir. Utu, Dumuzi'yi bir yılana dönüştürüp saklanmasına yardım etse de Yeraltı'nın şeytanları sonunda onu bulurlar. Nihayetinde Dumuzi'nin Geştinanna ile dönüşümlü olarak yılın yarısını Yeraltı'nda geçirmeleri ne karar verilir, böylece aynı yarıda hiç buluşamayacaklardır.



► **Sedir ağacı**
Sedir ağacı Dumuzi ve İnanna kültüne adanmıştır. Dumuzi yağışsız mevsimde ağaçlarda tükenen nemi temsil etmektedir.



◄ **Çobanların tanrısı**
Dumuzi, her yıl Yeraltı'ndan altı aylığına salıverilmektedir çünkü Yeryüzü'ndeki çobanların ve sürülerinin koruyucu tanrısıdır.

AYRICA BAKINIZ Aşk tanrıları 38–39, 138–39, 180–81, 244–45, 310–11 • Cezalar 26–27, 50–51, 54–55, 68–69, 70–71, 218–19, 288–89

GILGAMIŞ DESTANI

Uruk Kralı Gılgamış'ın hikâyesi antik dünyadan günümüze uzanan en eski anlatıdır. Hikâye MÖ 3. binyılda geçmesine rağmen MÖ 7. yüzyılda Asur'da kil tabletler üzerine destan formunda yazılmıştır. Kahramanlık, dostluk ve ölümsüzlük arayışı temaları destanın egzotik karakterleri ile birlikte nesiller boyu okurların olağanüstü ilgisini çekmiştir.



► **Gılgamış**
Gılgamış'ın temel özelliklerinden biri insanüstü kuvveti ve büyük irade gücüdür. Bu özellikler heykelde, aslanı buyurgan biçimde tutuşuyla sembolize edilmiştir.

MİT

Gılgamış, Uruk'un zalim ve gaddar hükümdarıdır. Erkekleri kölesi, kadınları metresi olmaya zorlamaktadır. Güçlü Gılgamış'a karşı çaresiz kalan halk yardım için tanrılara dua eder. Tanrılar cevap olarak Gılgamış'a diz çöktürmek için Enkidu adında vahşi bir adam gönderirler. Gılgamış, Enkidu'yu evcilleştirmek için onu tahrik edecek bir tapınak fahişesi gönderir. Kadın Enkidu'yu biraz medenileştirmek için Uruk'a götürür ancak şehirdeki bir düğün törenine gittiklerinde Enkidu, Gılgamış'ın gelinle yatmayı istediğine tanık olur ve onu kavgaya çağırır. Rakiplerin her ikisi de güçlü ve eşittir, bir süre sonra bu kavganın galibi olamayacağını fark ederler. Bunun üzerine kucaklaşıp dost olurlar.

İKİ TİRAN

Artık Uruk halkını korkutan iki tiran vardır. Tanrılar bu sefer Humbaba adında ağzından alevler üfleyen bir canavar gönderirler. Ancak güneş tanrısı Şamaş tarafından desteklenen Gılgamış ve Enkidu canavarla savaşır ve onu öldürürler. Daha sonra tanrılar Gılgamış'ı cazibeli İnanna'yı (Babil'de İştar olarak bilinir) göndererek aldatmaya çalışırlar ama o bunu reddeder. Normalde karşı koyulamaz bir kadın olan İnanna bu red cevabına çok kızar ve şikâyetini tanrılara anlatır. Tanrılar bu kez Cennetin Boğası'nı gönderirler. Ancak bu yaratık bile Gılgamış ve Enkidu tarafından öldürülür. Artık tanrılar Humbaba'nın ve Cennetin Boğası'nın ölümlerinin hesabını birinin vermesi gerektiğine karar vermişlerdir. Enkidu'nun ölmesi hükmünü verirler.



◄ **Cennetin boğası**
Antik destanlarda boğalar gibi doğaüstü güçlere sahip canavarları öldürmek kahramanlar ve anti-kahramanlar için son derece sık rastlanan bir durumdur.

ÖLÜMSÜZLÜK ARAYIŞI

Enkidu'nun ölümü Gılgamış'ı kendi ölümlülüğü konusunda düşünmeye sevkeder. Büyük tufandan tek kurtulan olarak ölümsüzlük bahşedilen Utnapiştim adında bir adamı tanımaktadır. Gılgamış ölümsüzlüğün bir yolunu bulmak için onu ziyaret eder. Utnapiştim tufana tanrıların neden olduklarını çünkü insanların günahlarına çok öfkelendiklerini söyler. Ancak su tanrısı Enki (Babil efsanelerinde Ea) Utnapiştim'in rüyasına girerek bir gemi yapmasını söylemiştir.

Utnapiştim, Gılgamış'a bir ölümlü olarak kaderini kabullenmesini öğütler ama aynı zamanda Yeraltı'ndaki bir gölün dibinde yetişen bir bitkinin onu yiyen herkese sonsuz gençlik verdiğini de söyler. Gılgamış Yeraltı'na giderek bitkiyi bulur ancak dönüş yolunda bir yılan bitkiyi çalar. Arayışının ne kadar yararsız olduğunu anlayan Gılgamış kaderini kabullenir.

ÖNEMLİ KARAKTERLER

Her ne kadar destan Mezopotamya hölgesindeki Uruk adında bir şehir devlette yani gerçek bir yerde geçiyorsa da önemli karakterlerinin çoğu doğaüstü dünyayla ilişkilidir. Gılgamış'a meydan okumaları için gönderilen yaratıklar devasa boyutlarda ve çok korkunçlurlar çünkü cennetten gelmektedirler. Vahşi adam Enkidu. Yeryüzü tanrıçası Ninhursag tarafından yaratılmış, Cennetin Boğası, Anu tarafından gönderilmiştir. Annesi gökyüzü tanrıçası Ninsun ve babası da yarı kutsal bir figür olan Lugulbanda'dır. Karışık ebeveynleri onun neden yarı insan yarı tanrı olduğunu da açıklamaktadır.



◄ **Enkidu'nun gelişi**
Gılgamış cennetten düşen bir yıldızla ilgili kendisinin ve arkadaşlarının kaldıramadıkları bir rüya görür. Bu yıldız Enkidu'nun gelişini temsil etmektedir.



▲ **Utnapiştim**
Gılgamış onu tanıdığında o artık yaşlı bir adamdır ve krala tufandan kurtarmak için dünyadaki hayvanları nasıl gemisine topladığını anlatır.



▲ **Humbaba**
Bu ormanda yaşayan canavardan alevler saçan nefesinden dolayı çok korkulmaktadır. Enkidu bile ilk başlarda yaratıkla dövüşmeye pek gönüllü değildir.

TANRILAR

Tanrılar ve tanrıçalar dünyevi şeylere bağlı insanlarla konuşarak ve hikâyenin belirleyici anlarında doğrudan hareket ederek destanda önemli rol oynarlar. Aynı zamanda gelecekten haber veren rüyalar göndererek olayları ustaca etkilerler. Humbaba'nın öldürülmesi ve Enkidu'nun ölümü daha önceden rüyalarda görülmüşlerdir. Ne kadar güçlü olurlarsa olsunlar tanrılar da hata yapabilirler. Gılgamış'ı yenme planları işlememiştir, Inanna'nın Gılgamış'ı baştan çıkarma planı da aynı şekilde başarısızlıkla sonuçlanmıştır.



▲ **Şamaş**
Yukarıda bir krala yasaları dikte ettirirken görülen güneş ve savaş tanrısı Şamaş, Humbaba'yı öldürmesi için Gılgamış'a yardım etmiştir.



▲ **Enlil**
Rüzgâr tanrısı Enlil *(sağda)* çok tapınılan bir tanrıdır. Ormanın koruyucusu Humbaba'yı öldürdükten sonra Enkidu'nun ölmesini emretmiştir.

► **İnanna**
Güzelliği ile ünlü İnanna cinsellik tanrıçasıdır. Çoğu erkek için karşı koyulamazdır ama Gılgamış'ın birlikte olma teklifini reddetmesi onu çok kızdırmıştır.





▲ **Uruk**
Destan, kalıntıları Batı Asya'da Fırat Nehri'nin kıyısında bulunan Uruk'un kerpiç tapınaklarından ve şehir surlarından bahseder. Bu kalıntılardan bazıları MÖ 4.binyıla kadar uzanır.



▲ **Kil tabletler**
Bilim insanlarının Gılgamış gibi destanları orta çıkarabilmeleri için Akad tabletlerinin parçalarını biraraya getirmeleri gerekmiştir.

EFSANENİN ÇEŞİTLEMELERİ

Pek çok eski metin, muhtemelen daha sonradan mitolojik bir konum kazanan gerçek bir kral olan Gılgamış'la ilgili hikâyeler anlatır. Bu tür metinlerin çoğu biraraya geldiklerinde Gılgamış'ın hikâyesini anlatan parçalardır. Biri Cennetin Boğası'nı anlatır diğeri Enkidu'nun Yeraltı'na yolculuğunu... Bu metinler bir noktada MÖ 3. yüzyıldan 1. yüzyıla kadar Mezopotamya'da geniş kapsamda kullanılan semitik bir dil olan Akad dilinde yazıya dökülmüşlerdir. Destanın en iyi korunmuş kopyası -hâlâ parça parçadır ama diğerlerini tamamlar- Nineveh'te Asur Kralı Asurbanipal'in (MÖ 668-627) kütüphanesinde korunmuştur.

AYRICA BAKINIZ Dostluk 60–61, 200–03 • Ölümsüzlük 68–69, 132–33, 216–17, 218–19

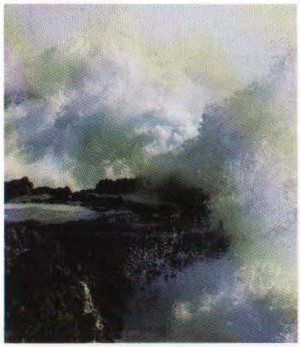
UGARİT EFSANELERİ

Antik Ugarit kenti, bir zamanlar Kenan Ülkesi (Canaan) olarak bilinen bugünkü Suriye'nin batı kıyılarında kurulmuştur. Kent MÖ 1200'leri izleyen yüzyıllardan istilacılar tarafından yok edilinceye kadar en önemli şehirlerden biri olmuştur. 20. yüzyılda antik kentte binlerce kil tablet keşfedilmiştir. Bu tabletlerden bazıları kent sakinlerinin tanrı ve tanrıçalarını anlatmaktadır. Tabletlerde yağmur ve gökgürültüsü tanrısı Baal, kız kardeşi bereket tanrıçası Anat ve babaları en büyük gökyüzü tanrısı El'le ilgili pek çok hikâye bulunmaktadır.

BAAL'IN İKTİDAR SAVAŞI

Baal büyük tanrı El'in oğludur ve bu yüzden de Ugarit'in tanrılar katının en tepesinde bulunan bir ailenin mensubudur. El'in gücü ebedidir ama Baal büyüdükçe gökyüzünde giderek güç kazanır ve yağmuru, gökgürültüsünü ve şimşekleri kontrol eden tanrı haline gelir. Ancak Baal erkek kardeşlerinden biri olan Yamm ile üstünlük mücadelesi içindedir. Deniz tanrısı Yamm El'den, Baal'e ait olan tüm servetin kendisine verilmesini istemiştir. Baal'i yakalayıp hapsetmeleri için elçiler gönderir ve Baal'i kölesi yapar. Baal büyük bir zanaatkâr olan ve ona iki sihirli sopa yapan Kothar wa-Hasis tarafından kurtarılır. Yamm sopanın ilk vuruşundan etkilenmemiş ancak Baal sopaya ikinci kez vurma emri verince deniz tanrısı yere yığılmıştır. Baal onu parçalara ayırır ve El'in oğulları arasındaki en güçlü konuma yerleşir.

▼ **Yamm**
Deniz Tanrısı Yamm'ın okyanusun tehlikeli akıntıları ve patlayan dalgaları arasında yaşadığına inanılır. Kaosu, düzensizliği ve insan ırkına yönelik tehlikeleri simgeleyen bir figürdür.





▲ **Ugarit tableti**
Ugarit yazıtları, yaşken saz kalemlerle yazılıp güneşte kurutularak sertleştirilen kil tabletlerde korunmuştur. Günümüze kadar ulaşan tabletlerden bazılarında Baal'ın küçük resimleri bulunmaktadır.



► **Baal**
Ulu tanrı Baal burada konik bir başlık giymiş şekilde görülmektedir. Bir elinde bir mızrak tutarken diğer eliyle sopasını kaldırmış, düşmanlarına saldırmaya ve onları yere indirmeye hazırdır.

BAAL'İN SARAYI

Baal'in, ağabeyi Yamm'ı yendikten ve büyük güç kazandıktan sonra bile kendine ait bir sarayı yoktur. Kız kardeşi Anat'a, onun ve diğer kardeşlerinin aynen ölümlü hükümdarlar gibi sarayları olduğunu söyleyerek yakınır. Anat, El'e giderek ağabeyi adına bir saray talebinde bulunur ama El böyle bir şeyi karısı Athirat'ın onayı olmadan yapamayacağını söyleyerek onu reddeder. El, Athirat'ın kolay razı olmayacağından emindir çünkü karısı her zaman diğer oğullarını daha çok kayırmaktadır. Ancak ulu gökyüzü tanrısı onu ikna etmek için bir plan yapar. Zanaatkâr Kothar wa-Hasis'i çağırır ve ona Baal için çok güzel mobilyalar ısmarlar. Athirat bunları görünce Baal'in bir sarayı olmasına izin verir.



◄ **Ugarit kalıntıları**
Kraliyet sarayı ve diğer Ugarit binaları günümüze ancak kalıntı halinde ulaşabilmiştir. Binalar taş ve ahşaptan yapılmışlardır.

▼ **Altın süslemeler**
Ules devlet Ugarit'teki el işçileri mükemmel altın takılar ve başka sanat eserleri meydana getirmişlerdir. Baal tapınaklarında bulunan bu kabartmalı altın kap gibi nesneler sıklıkla kullanılan eşyalardır.



BAAL'IN DÖNÜŞÜ

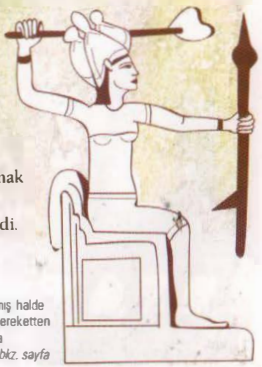
Baal'in sarayı inşa edildikten sonra küstahça ölüm tanrısı Mot'a kafa tuttu. Sesi sarayın açık pencerelerinden yansıyarak Mot'a kadar ulaştı ve Mot bunu bir çağrı olarak kabul etti. Pencereden içeri girip Baal'i yutarak Yeraltı'na götürdü. Baal'in yokluğunda yağmurlar kesildi, Yeryüzü müthiş bir kuraklığa mahkum oldu. Diğer tanrılar, özellikle de Baal'in babası El ve kız kardeşi Anat yağmur tanrısının Yeraltı'na götürüldüğünü öğrenince sinirden deliye döndüler. Anat oraya giderek Mot'a bıçağıyla ve savrulan pervanesiyle saldırdı. Onu yaktı ve değirmen taşıyla un ufak etti, ardından tozları uzaklara savurdu. Baal kurtuldu ve dünyaya dönerek Yeryüzü'nü yağmurlara kavuşturdu.



► **Büyük tanrı El**
Aynı zamanda "Tanrıların ve Elleklerin Tanrısı" olarak da tanınan Yaratıcı Tanrı El, Ugarit tanrılarının hükümdarıydı ve diğer ulu tanrılar gibi biraz gizemli bir figürdü.

KORKUNÇ ANAT

Baal'in kız kardeşi Tanrıça Anat insan cinselliği ve Kenan Ülkesi'nin tarlalarının bereketinden sorumlu tanrıydı. Ancak kişiliğinde netameli bir yan da vardı. Kan akıtmayı sevmesi ve vahşeti ile tanınırdı. Silahları o kadar önemserdi ki bir keresinde Ahat adında ölümlü bir savaşçıya ait yayla okları çalmaya çalışmıştı. Bunun üzerine Baal kız kardeşine öyle öfkelenmişti ki yağmurları bir süreliğine durdurdu. Başka bir olayda Ugarit'ten pek uzakta olmayan iki kentin sakinlerini katletti ve ardından askerlerin kafalarını tırpanıyla biçmeden önce bir orduyu sarayına yemeğe davet etti. Bu saldırılar amaçsız görünseler de Kenan Ülkesi halkı tarafından tarlaların daha bereketli olmalarını sağlamak için verilen kurbanlar şeklinde görülmüş olabilirdi.



► **Anat**
Genellikle savaş için ağır silahlarla donanmış halde tasvir edilen Anat, hem savaştan hem de bereketten sorumlu bir tanrıydı. Bu açıdan bakıldığında Mezopotamya tanrıları Astarte ve İnanna *(bkz. sayfa 154-55)* ile benzerlik gösteriyordu.

AYRICA BAKINIZ Kardeş rekabeti 240–41 • Krallık için savaş 200–03, 206–07, 260–61

HİTİT EFSANELERİ

Hititler 5000 yıl kadar önce MÖ 2. binyılda, bugün Türkiye olan Anadolu topraklarında yaşamışlar ve Akdeniz'e kadar uzanan güçlü bir imparatorluk kurmuşlardır. Mitolojilerinde pek çok iklim tanrısının da bulunduğu çok sayıda tanrıları vardır çünkü fethettikleri yerlerdeki tanrıları da benimsemişlerdir. En popüler hikâyelerinden bazılarında tanrılar arasındaki çekişmeler ve bu tanrıların ölümlülerin hayatlarını nasıl etkiledikleri anlatılmaktadır.

KUMARBİ

Büyük tanrı Alalu evrenin hükümdarıdır ve onun tarafından yönetilen diğer tanrılar Alalu'nun önünde eğilirler. Ancak dokuz yıl boyunca Alalu'ya boyun eğdikten sonra baş kaldırırlar ve Alalu'nun oğlu gökyüzü tanrısı Anu'yu onun yerine geçirirler. Bir dokuz yıl daha geçtikten sonra tanrılar bir kez daha huzursuzlanmaya başlarlar ve bir daha baş kaldırırlar. Bu kez Anu'nun oğlu Kumarbi en güçlü tanrı olduğunu kanıtlar ve Anu'nun cinsel organlarını ısırarak onu yener. Bunu yaparken yuttuğu Anu'nun spermlerini tükürünce spermlerden bir sürü tanrı doğar. Bu tanrılar arasında güçlü fırtına tanrısı Teşub da vardır. Teşub çok geçmeden babasının tüm gücünü gasp eder ve tüm çabalarına rağmen Kumarbi güçlü fırtına tanrısını alt edemez.



◄ **İçki kadehi**
Anu devrildikten sonra Kumarbi tanrıların lideri olur ve diğer tanrılar rhyton (riton) adı verilen ve çoğu zaman hayvan şeklinde olan kadehini doldurarak onu onurlandırırlar.





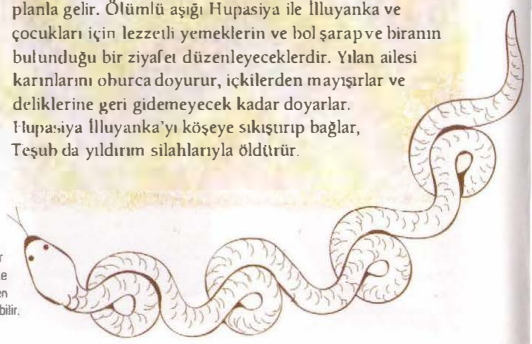
▲ **Bir Hitit ziyafeti**
Hititler ilkbaharın gelişini bir ziyafetle kutlarlar. İlluyanka'nın bir ziyafet sofrasında yenilmesinin Teshub'a ilkbaharı getirmesi için izin verilmesini sağladığına inanırlar.

◄ **Teshub**
Fırtına Tanrısı savaş ve iklim tanrılarının rollerini birleştirerek insanların karınlarını tok tutmuş ve onları düşmanlarından korumuştur.

► **İlluyanka**
Dev yılan yok edici bir güce sahiptir. Bu güçte bir yaratık tanrıların en kuvvetlisini bile yenebilir.

TEŞUB VE YILAN

Teşub güçlü bir tanrıdır ama o bile yenilgiden muaf değildir. Bir gün İlluyanka adında koca bir yılanla dövüşür ve kaybeder. Bu yenilgi ile aşağılanmış hisseden Teşub diğer tanrılardan yardım istediğinde kızı İnara bir planla gelir. Ölümlü aşığı Hupasiya ile İlluyanka ve çocukları için lezzetli yemeklerin ve bol şarap ve biranın bulunduğu bir ziyafet düzenleyeceklerdir. Yılan ailesi karınlarını oburca doyurur, içkilerden mayışırlar ve deliklerine geri gidemeyecek kadar doyarlar. Hupasiya İlluyanka'yı köşeye sıkıştırıp bağlar, Teşub da yıldırım silahlarıyla öldürür.



KAYBOLAN TANRI

Popüler bir mite göre, açgözlü ve güç delisi olan deniz tanrısı, güneş tanrısını kaçırmaya kalkışmıştır. Onu bir ağ ile yakalar ve bir çömleğin içine hapseder. Güneş gidince Yeryüzü'ndeki hayat durma noktasına gelir; ısı düşer, ekinler büyümez ve sürülerdeki hayvanlar ölürler. Tanrılar bile soğuktan titremeye başlarlar. Diğer tanrılar güneş tanrısını arar ama bulamazlar. Teşub'un oğlu Telepinu biraz yaklaşır ama deniz tanrısı onu da hapseder. Sonunda tanrılar büyük bir adak adayarak deniz tanrısını güneşin dönmesine izin vermeye ikna ederler. Bu olaydan sonra Hititler tanrılarına düzenli olarak kurbanlar verirler.



► **Telepinu tableti**
Bu Hitit tableti Telepinu'nun hikâyesinin parçalarını içermektedir; bir anlatımında Telepinu güneş tanrısını serbest bırakır ve deniz tanrısının kızını alır.



◄ **Refah sembolü**
Büyükbaş hayvanlar, özellikle de öküzler Hititler için son derece önemlidir. Appu'nun iki oğlu arasında paylaşılan bir çift öküz onun zenginliğini simgelemektedir.

BÖLÜNMÜŞ MİRAS

Hititlerin erken dönem metinleri, çok zengin ama çocuğu olmadığı için mutsuz bir adam olan Appu'nun hikâyesini anlatır. Güneş Tanrısı'na dua ederek isteğini söyler. Bir süre sonra bir değil iki oğlu olur ve Appu ile karısı onlara Doğru ile Yanlış adlarını takarlar. Başlarda iki kardeş barış içinde yaşarlar ama Yanlış yavaş yavaş bağımsızlaşır ve kardeşinden ayrı durmaya başlar. Doğru'ya, tanrılar ayrı yaşadıklarına göre kendilerinin de yaşayabileceklerini söyler. Doğru da bu öneriye sıcak bakar ve iki kardeş aralarında babalarından kalan bir çift öküzün de bulunduğu mirası bölüşmeye karar verirler. Ancak Yanlış öküzlerden güçlü olanını kendisine alarak kardeşini aldatır. Güneş Tanrısı olup biteni görünce Doğru'nun öküzünü Yanlış'ınkinden daha güçlü olacak şekilde dönüştürür.

ALTMIŞ ÇOCUK

Türkiye'de antik bir şehir olan Kaneş'in kraliçelerinden bir zamanlar 30 oğlan doğurur. Bu kadar çok çocukla yorgunluktan bitap düşmüştür ve onları dağıtmaya karar verir. Hepsini bir sandala doldurup nehre salar. Tanrılar sandalı bulurlar, çocukları kurtarıp büyütürler. Çocukların şekillerini insandan çok tanrıya benzeyecek şekilde değiştirirler. Bu arada kraliçe 30 da kız doğurmuş ve onları kendisi büyütmüştür. Oğlanlar büyüdükten sonra esas annelerini görmek isteyerek onu aramaya başlarlar. Kaneş'e geldiklerinde bir handa konaklarlar ve han sahibine geniş ailelerinden bahsederler. O da oğlanlara kraliçenin 30 kızından bahseder ve bir zamanlar 30 oğlu olduğunu da anlatır. Genç adamlar kraliçeyi görmeye giderler ama kadın onları tanımaz. Kızlarıyla evlenmelerini ister ama onlar ensestten korkularından reddederler.



▲ **Kaneş'in kalıntıları**
Türkiye'nin Kültepe yöresinde bulunan Kaneş kalıntıları artık sadece kerpiç bir enkaz halindedir ancak bir zamanlar bölgenin ticaret merkezi olmuştur. Bu nedenle Hitit halkının pek çok erken dönem efsanesinde antik şehrin adı geçer.

AYRICA BAKINIZ Yılanlar 28–29, 48–49, 92–93, 98–99, 100–03, 238–39, 378–79 • Terk edilmiş çocuklar 56–57, 78–79

BÜYÜK GÖKYÜZÜ TANRISI

Eski Moğollar ve Türki halklar doğada yaşayan pek çok ruha inanan *(tengri)* animistlerdir. Bu ruhların en üstünde Mongke Tengri (veya sadece Tengri) adında bir gökyüzü tanrısı vardır. Tengri insanlığın ve dünyanın yaratıcısıdır ve onları kötü ruhlu şeytanlardan korur. Tengri aynı zamanda arazilerin verimliliğini etkileyen çeşitli doğal elementleri de kontrol eder.



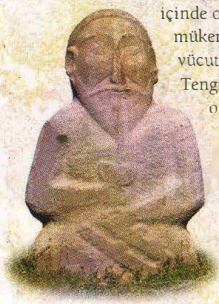
► Mongke Tengri
Tengri öfkeli bir Gökyüzü Tanrısı'dır ve insanları tehdit eden kötü ruhlar ve şeytanlarla savaşmak için silahlarını kullanır.

MİT

Yeryüzü'nün yaratılışına ait Moğol kaynaklarında yüksek rütbeli *tengri* olan Qormusta ve Moğol panteonunun bir üyesi olan Sakyamuni (Buda) vardır. Qormusta, Sakyamuni'ye değerli taşlardan oluşan sarı bir toprak verir. Sakyamuni bunu sonsuz okyanusa atar ve toprak orada geniş bir kıtanın oluşmasına neden olur. Tam bu noktada okyanusun derinliklerinden bir kaplumbağa çıkar ve Yeryüzü'nü çalar. Sakyamuni, Yeryüzü'nün serbest kalması ve yerin şekle girmesi için tek yolun kaplumbağanın ölümü olduğunu anlar. Bir rahip ve barış tutkunu olarak kaplumbağayı öldürmekte tereddüt eder ancak *tengri* Yeryüzü'nde birinin kaybından sonra yeni hayatlar geliştiği için bunun yapılacak en doğru şey olduğunu söyler. Sonunda Sakyamuni kaplumbağayı öldürür ve ardından da dünya oluşur.

İLK İNSANLAR

Yeryüzü şeklini alınca üzerinde sadece hayvanlar yaşamaya başlamıştır. Bunun üzerine Mongke Tengri nüfusu artırmaları için ilk kadınla ilk erkeği yaratır. Zaman içinde onların fiziksel şekillerini mükemmelleştirir ve sonra vücutlarını yumuşak tüylerle kaplar. Tengri yaptığından tamamiyle tatmin olduktan sonra Ölümsüzlük Kaynağı'ndan su getirerek ilk kadın ve ilk erkeğin sonsuza dek yaşamalarını sağlamaya karar verir. Güvenliklerinden endişe duyan Tengri insanları korumaları için bir kedi ve bir köpeği görevlendirir. Ancak o Ölümsüzlük Kaynağı'na gitmek için ayrılınca Yeraltı'nın Efendisi Erlik Han kediyi bir tas sütle köpeği de bir parça etle uzaklaştırır ve Tengri'nin yaratıklarının üzerlerine işeyerek onları lekeler.



◄ Mezar taşı
İlk Türki halklar ölülerini Tengri tarafından yaratılan toprağa gömerler ve mezarları işaretlemek için 6. yüzyıldan kalma bu taş benzeri taşlar dikerlerdi.

KEDİ VE KÖPEK

Tengri geri döndüğünde Erlik Han'ın yaratıklarını lekelemesine çok öfkelenir, özellikle kedi ve köpeğin adamla kadını koruyup kollama görevlerinde başarısızlığa uğramalarına çok sinirlenmiştir. Kediye insanların üzerlerindeki tüm tüyleri yalayarak çıkartma ve bu tüylerin hepsini köpeğin üzerine yapıştırma görevi vererek cezalandırır. Kedi insanların, Erlik Han'ın kirletmediği tek yer olan kafaları ve vücutlarının alt kısımlarındaki bazı yerler dışındaki neredeyse tüm tüyleri yalayarak çıkartmıştır. Oralardan kaçınmasının nedeni yaydıkları kötü kokudur. Kedi işini bitirdikten sonra Tengri sonsuz hayat suyunu alır ve onları ölümsüzleştirmek amacıyla üzerlerine döker. Ancak iş başarısızlıkla sonuçlanır çünkü insanlar, Erlik Han'ın kötü hareketleriyle kirlenmişlerdir.



İlk kaplumbağa

TÜRKİ YARADILIŞ HİKAYESİ

Yaradılış hikayesinin Türki anlatımında Tengri gökyüzünde, zamanın sonsuz akışını simgeleyen çok büyük bir okyanusun üzerinde beyaz bir kaz olarak uçar. Adına Beyaz Ana dediği birinin ona dünyayı yaratmasını söylediğine inanır. Tengri önce Er Kişi adında bir varlık yaratır ve sonra beraberce Yeryüzü'nü ve sakinlerini yaparlar. Ancak Er Kişi ahlâksızdır ve insanları kötülüklerle dolu bir hayata yönlendirmektedir. Bunun üzerine Tengri kutsal hayvanlarını, Şaman ya da ruh rehberlerini yaratmaları ve insanlara iyi biri olarak yaşamanın ve Yaradanlarına saygı göstermelerini öğretmek için Yeryüzü'ne gönderir.



◀ **Beyaz kaz**
Tüm varlıkları yarattıktan sonra Tengri cennete ulaşmak için çok yükseklere uçar. Zaman zaman beyaz bir kaz şeklinde Yeryüzü'ne geri geldiğine inanılır.

TENGRİZM

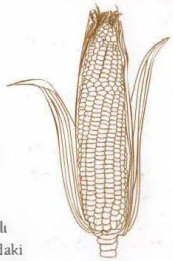
Tengrizm, eski zamanlardaki Moğolların ve Türki halkların inanç sistemlerine verilen modern addır. (Sonsuz mavi göğü simgeleyen) Mongke Tengri, (dişi bir bereket figürü ve Toprak Ana Tanrıçası) Eje ve pek çok başka iyi ve kötü tabiat ruhlarına dayanan bu felsefe Şamanizm uygulamalarını *(bkz. sayfa 268-69)* ve ruhlarla iletişimi içerir. Tengrizm daha sonraki dönemlerde de Cengiz Han (hükümdarlığı 1206-1227) ve torunu Batu Han (hükümdarlığı 1227-1255) gibi Türk hükümdarlar tarafından teşvik edilir. Müritleri tabiat ruhlarına saygı duyarlar ve ahlâki bakımdan dürüst bir hayat sürerler. Eğer insanlar kendi hareketleri veya kötü ruhların hareketleri neticesinde doğal dünyayla olan dengelerini kaybederlerse şamanlar bunu yeniden tesis etmek için müdahale ederler.



Türk hükümdar Batu Han

TENGRİ VE DOĞA

Eski Türk ve Moğol halkları güçlü doğal fenomenleri Tengri'ye ve diğer tanrılarla ruhlara adadılar. Gökgürültüsünün Tengri'nin sesini simgelediğini, şimşeklerin bir cezalandırma biçimi olduğunu ve Tengri'nin gücünü gösterdiğini düşünüyorlardı. Tengri'nin fırtınaları da yararlıydı çünkü yağmurdan sonra ekinler büyüyor ve tahıllar yeşeriyordu. Bu insanlar tüm canlıların – kuşlar, hayvanlar, bitkiler ve ağaçlar- farklı ruhları olduğuna inanırlardı. Bu da doğadaki her şeyin kutsal olduğu anlamına geliyordu.



Mısır



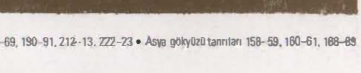
▲ **Basit bir hayat**
Eski Türk ve Moğol halkları doğayla uyum içinde bir hayat sürerlerdi. Akarsuların kenarlarında, sadece tarıma elverişli değil aynı zamanda hayvan sürülerine ve atlarına da uygun otlaklar sunan verimli arazilerde yaşadılar.



▲ **Şimşek demetleri**
Tengri'nin yıldırım silahlarından biriyle ilk ateşi yaktığına inanılır. Orta ve Batı Asya'da uzun zaman şimşek ve ateşe tapılmıştır onlar sadece dünyayı temizlemekle kalmazlar aynı zamanda şeytanlardan da korurlar.

DOĞU'DA TENGRİ

Dilbilimciler uzun zamandır Tengri kelimesiyle Çincede "gökyüzü" anlamına gelen ve aynı zamanda tanrı demek olan tian kelimesi arasındaki benzerliğin farkındalar. Bir kelimenin diğerinden etkilenip etkilenmediği bilinmese de iki kelimenin aynen Çin ve Moğol kültürleri gibi ilişkili oldukları biliniyor. İki kelime birlikte kutsal sayılan dağ isimlerinde ortaya çıkıyor. Kazakistan'daki Tian Şan'daki (Gökyüzü Dağı) ikinci yüksek zirve Khan Tengri (Ruhların Efendisi) olarak biliniyor.



Orhun'da "Tengri" (Eski Türk yazıtları)

AYRICA BAKINIZ Asya yaradılış efsaneleri 150-51, 168-69, 190-91, 212-13, 222-23 • Asya gökyüzü tanrıları 158-59, 160-61, 188-89

KADER VE KISMET TANRILARI

Kader ve kısmet tanrı ve tanrıçaları pek çok mitolojide vardır. Hayal gücü üzerinde büyük etkileri bulunur çünkü insanların hayatlarını şekillendirme güçleri olduğuna ve bazı durumlarda da geleceği görüp insanlara ilerde neler olacağına dair ipuçları verdiklerine inanılır.



İYİ ŞANS GETİRENLER

Pek çok tanrının iyi şans getirdiği söylenir. Bunlar genellikle insanların hayatlarında evlenme gibi yeni bir evreye geçerken başvurdukları tanrılardır. Bazen yardımseverlikleri, Roma tanrıçası Fortuna'da olduğu gibi, sadece şans eseridir ama insanlar tanrının onlara gülümseyeceği umuduyla adaklar adamaya devam ederler.



Ganeş
Hintliler fil kafalı tanrıları Ganeş'i "Tüm Engelleri Kaldıran" olarak çağırırlar ve ona genellikle yeni bir işe giriştiklerinde başvururlar.



Benten
Bu Japon müzik öğrenme ve refah tanrıçasının kötü ejderhaları yendiği söylenir. Aynı zamanda Yedi şans tanrısının en ünlüleridir.



Lakşmi
Zarif Hint tanrıçası Lakşmi'nin *(bkz. sayfa 191)* evlerin kapılarına yerleştiği ve içerdeki aileye şans getirdiğine inanılır.



Yedi Şans Tanrısı
Bu Japon tanrılar yeni girişimleri kontrol ederler. Zenginlik ve sağlık gibi konularda her birinin kendine ait bir sorumluluğu vardır.



Fortuna
Romalılar Fortuna'nın yeni evli kadınlara mutluluk getirdiğine inanırlardı. Aynı zamanda ailelerin, kentlerin ve ülkelerin kısmetlerini açtığı ve önyargısız ve karşılıksız şekilde şans getirdiği söylenir.

Üç Mutluluk Tanrısı
Bu Çin tanrıları uzun hayat tanrısı Shou Xing, kıdem ve servet tanrısı Lu Xing ve iyi kısmet tanrısı Fu Xing'tir.



Nornlar
Nors mitolojisinin üç Norn'unun insanın kaderini tayin eden halılar dokuduklarına inanılır. İşleri hiç bitmez, bu da insanın kaderinin asla sabitlenemeyeceğini anlatır.



Brigit
Bazı Keltler gökyüzü tanrılarının üç kızını tek tanrıçada, insan kaderi üzerinde büyük gücü olan Brigit'te (göklere yükseltilmiş) toplarlar.

KADER TANRILARI

Kader ve kısmet tanrılarının bazıları o kadar güçlüdürler ki kaderin kendisini, (insan hayatının uzunluğunu ve her insanın ölüm tarihini ve biçimini) kontrol ederler. Genellikle üçlü gruplar halinde iş görürler ve en ulu tanrılar bile onların işine karışamaz. Bu kadar güçlü tanrılar genellikle biraz gizemli figürlerdir ve sadaketle tapınılmaktan çok saygı duyulmayı hak ederler.



Kaderler
Yunan Kaderleri üç yaşlı kadın şeklindedirler. Clotho iği tutarken, Lachesis insan hayatının ipini eğirir ve Atropos da bir hayatı bitireceği zaman ipi keser.

KÂHİN TANRILAR

Geleceği görebilen tanrılara özel olarak saygı duyulur ve onların rahipleri rahibeleri ve kâhinleri de çok yüksekte görülürler. Ancak kehanetlerini okumak her zaman o kadar kolay değildir ve bunların şifrelerini çözme girişimleri genellikle başarısızlıkla sonuçlanır. Yunan mitolojisindeki pek çok ölümlü aldıkları kehanetleri yanlış yorumlamışlar, kötü şans getirecek kehaneti engellemeye çalışırlarken beklenmedik şekilde o kehanetin gerçekleşmesine neden olmuşlardır.



Eshu
Eshu, Nijerya'da yaşayan Yoruba halkının mitolojisinde tanrıların elçisidir. Adak törenlerinde hazır bulunarak mesajları tanrılara, tanrıların cevaplarını da insanlara iletir.



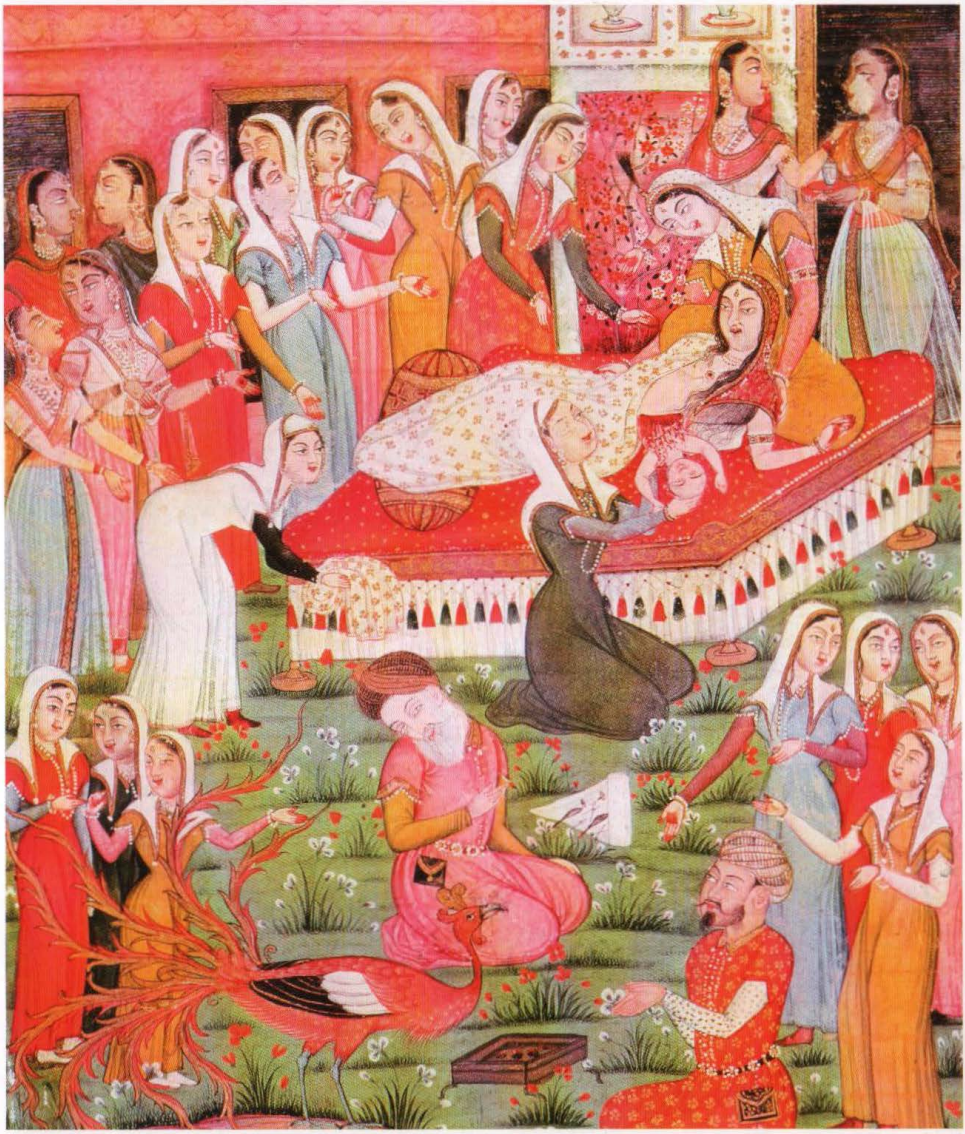
Apollo
Yunan tanrısı Apollo'nun *(bkz. sayfa 28-29)* en önemli kült merkezlerinden birini, yılan Python'u öldürdüğü Delfi'deki kehaneti oluşturur. Bu kehanet anlaşılamazlığı ile ünlüdür.



Gefion
Nors bereket tanrıçası ve büyük tanrı Odin'in kızı Gefion geleceği görme gücüne sahiptir ancak gelecekte meydana gelecek olayları değiştiremez.



Sibyller
Roma mitolojisinde Sibyller *(bkz. sayfa 79)* kendilerini trans haline geçiren ve - tanrılardan geldiğine inanılan ve daha sonra rahiplerin yorumlamaya çalıştıkları- esrarengiz sesler çıkaran kadınlardır.



▲ Rüstem'in doğuşu, *Şahname*'den
Epik destan *Şahname* (Krallar Kitabı) bir dizi efsaneyi içerir ve Pers mitoloji tarihinin kilit eseridir. Ana karakterlerden biri cesur bir kahraman olan ve pek çok düşmanı yenen ama trajik bir biçimde kendi oğlunu öldüren Rüstem'dir.

ORTA ASYA VE ARABİSTAN

Asya'nın bu iki bölgesi artık İslami kimlikleriyle tanınsalar da uzun medeniyet tarihleri boyunca sayısız mitolojik geleneğin hüküm sürdüğü, çok uzun bir süre farklı inançların ve kültürlerin eridiği bir pota olmuştur.

Pers (bugünkü Iran) antik dünyanın en önemli kavşak noktalarından biridir. Yüzyıllar boyunca çevredeki pek çok bölgeden gelen tüccarlar ve göçmenler sayesinde bölgenin uzun medeniyet tarihine önemli katkılar sağlamıştır. Hint ve Pers unsurlarından oluşan bir kültüre sahip Hititler, Iran'dan Türkiye'ye göç etmişlerdir. Ancak diğer gruplar, özellikle de Orta Asya'nın steplerinden gelenler, Pers topraklarına ulaşmışlar ve orada kalmışlardır. Bu gruplar kendi tanrılarını da beraberlerinde getirmişlerdir.



▲ **Tanrı altın küpede**
MÖ 6.-4. yüzyıllar arasına ait bu altın küpe Ahura Mazda'yı boynuzlarından yakaladığı iki antilopla tasvir etmektedir. Bu da onun yaradılış üzerindeki egemenliğini simgelemektedir.

MİTRA'NIN BOĞA RİTÜELİ

Göçmenlerin en etkili tanrılarından birisi, adı belgelerde Indra gibi Hint tanrılarıyla birlikte anılan Mitra'dır. Mitra sonradan bütün Pers Imparatorluğu'nda popüler hale gelmiş ve Mezopotamya güneş tanrısı Şamaş'a çok benzer bir güneş tanrısı, her şeyi bilen bir koruyucu olarak tapınılmıştır. Mitra aynı zamanda, *mitra* yani anlaşmanın kişiselleştirilmiş hali olan sözleşmeler ve antlaşmalar tanrısıdır.

Mitra'nın tanınırlığı daha da ileri gitmiş, Romalılar imparatorluklarını Asya'ya doğru genişlettiklerinde onların da tanrısı olmuştur. En önemli ritüeli kutsal bir boğanın öldürülmesidir. Bu öldürme ritüeli başlangıçta ilk Pers insanı olan Yima tarafından yerine getiriler ritin yeniden doğuşudur ve yenilenme hareketi olarak görülür. Mitra'ya tapanlar riti uygulayarak Yima'nın dünyayı yönettiği zamanlarda varolan ideal koşulları yeniden yarattıklarına inanırlar.

AHURA MAZDA

Perslerin başka bir etkili tanrısı da bilge, her şeyi gören yaratıcı, gökyüzü tanrısı Ahura Mazda'dır. Pek çok panteonda olduğu gibi Antik Pers panteonunda da sayısız unsur için sayısız tanrı vardır. Bunlar arasında yağmur tanrısı Tishtrya, rüzgâr tanrısı Vayu çok ünlüdür. Yeryüzü'ndeki su kaynaklarının bereketi ile ilgili bir tanrıça olan Anahita da önemli bir figürdür. O ve Tishtrya Pers topraklarındaki su arzının istikrarsızlığının açık kanıtlarıdır. Ahura Mazda da bu panteondan gelmedir.

TEK TANRILI İNANC

MÖ 7. ve 6. yüzyıllarda Zerdüşt Peygamber'in vizyonu ve icraatlarıyla değişim gelmiştir. Zerdüşt Ahura Mazda'yı tapınılmaya değer mutlak ve tek tanrı olarak görür. Zerdüşt yükselişi ile birlikte Ahura Mazda, antik Pers topraklarındaki diğer tanrıları gölgede bırakmıştır. Farklı bir açıdan bakıldığında, birkaç asır sonra Arap yarımadasında İslamiyet'in yükselişiyle halkın "sahte tanrılar"ı, Muhammed'in kınaması sonucu karanlıkta kalmışlardır. Oysa Arap yarımadasının mitolojisi öyle kolay unutulmamıştır. Macera ve büyük kahramanlık hikâyeleri hâlâ tüm dünyada insanları büyülemektedir.



▲ **Mitra kültü**
Genç tanrı Mitra bu Roma tapınak rölyefinde kutsal boğayı öldürmeye hazırlanırken görülmektedir. Orta Asya tanrısını benimseyen Romalılar Mitra'dan esrarengiz bir kült çıkarmışlar ve ona yerlatına saklanmış gizli tapınaklarda tapmışlardır.

KÖTÜYLE SAVAŞ

Zerdüştlüğün kökeninde iyi tanrı Ahura Mazda ile kötü rakibi Ahriman arasındaki mücadele vardır. Orta Asya'da 7. yüzyıla kadar parlayan dinin İran ve Hindistan'daki Parsiler arasında hâlâ müritleri vardır. Zerdüştler Ahura Mazda'yı tek tanrı olarak kabul etseler de dinleri, insan hayatını etkileyen hayırsever ölümlülerden şeytanlara kadar başka varlıklardan oluşan zengin bir geleneği de sürdürür. Zerdüştlük kötüyle mücadelede sonunda iyilerin gücünün zafere ulaşacağını öngörür.

MİT

İlk tanrı Zurvan (Zaman) yaradılıştan önce varolan ilk boşlukta yaşamıştır. Bir oğulun özlemini çekmektedir ama yaratma gücünden şüphelidir. Bu nedenle iki oğlan döller. İyimserliğinden doğan (Bilge Efendi) Ahura Mazda ve kararsızlığından doğan Ahriman. Onlar dünyaya gelmeden önce Zurvan ilk doğan oğlunun dünyayı yöneteceğini söylemiştir. Ahriman babasının söylediğini duymuş ve aslında dünyaya ilk olarak gelmesi gereken ağabeyini zorlayarak ondan önce doğmuştur. Ahriman Zurvan'a, ilk doğan, Ahura Mazda olduğunu söyler ancak tanrı onun hilesini anlamıştır. Çünkü Ahura Mazda'nın açık tenli ve tatlı gülümsemesi olan biri olacağını bilmektedir. Oysa Ahriman koyu tenlidir ve kötü bir gülümseyişi vardır.



◀ Ahura Mazda
Antik Pers'ten kalma bu sembolün, bir elini kutsamak için kaldıran ve diğer elinde de hükümdarlık yüzüğü taşıyan Ahura Mazda'yı gösterdiğine inanılır.

YARADILIŞ VE ÖLÜM

Ahura Mazda doğduktan sonra evrene şeklini vermek için işe koyulur. Güneşi, ayı, yıldızları ve dünyada iyiyi temsil eden her şeyi yapar. Aynı zamanda altı da ölümlü yaratmıştır. Bunlara arasında yarattıklarını yönetecek olan Vohu Manah (İyi Zihin) de vardır. Ahriman, kötü şeytanları Ahura Mazda'ya saldırmaları için gönderir ama Bilge Efendi ağabeyini karanlığa fırlatır. Sonra da ilk erkek olan Gayomart'ı yaratır ve İyi Zihin'in de onunla çalışmasına izin verir. İlk başlarda her şey yolunda gibidir ama Ahriman karanlıktan döner ve kendisiyle birlikte açlığı, hastalıkları, acıyı, şehveti ve ölümü getirmiştir. Tarlaları kurutur, tahılları yok eder, toprağı bozar ve Gayomart'ı da zehirleyerek öldürür.



◀ Dünya için kavga
Ahura Mazda ve sinsi ağabeyi Ahriman'ın dünyayı kontrol altına almak için mücadeleleri, hükümdarlık yüzüğünü ele geçirmeye çalışmalarıyla sembolize edilir.

İNSAN IRKI

Ahura Mazda, Gayomart'ın ölmek üzere olduğunu görünce onun tohumlarını alarak ilk insan çift olan Maşya ve Maşyoi'yi yaratır. Her ne kadar ikisi de ölmeye mahkûm olsa da çocukları insanlığın devamlılığını sağlamak için gelecek nesilleri yaratacaklardır. Ahura Mazda, Ahriman'ı yenemediği için kötü ruhu yaradılışın içine kıstırıp insanlara iyi ve kötü arasında seçim yapma özgürlüğü tanır. İki güç arasındaki bu mücadele ancak zamanın sonunda bitecektir. O zaman yeni bir tanrı, Saoşyant (Kurtarıcı) gelecek ve Ahura Mazda ile birlikte Ahriman'ı ve onun temsil ettiği kötülüğü yok edecek, insanlar saf ve iyi olacaklar, her şey ve herkes iyi olduktan sonra dünya yeniden yaratılacak, varoluş bakımından beden ve ruh arasındaki ayrılık sona erecektir.

ALTI ÖLÜMSÜZ

Ameşa Spentas (Cömert Ölümsüzler) Ahura Mazda'nın çocukları ve sadece bu tanrıdan sonra ikinci önemdedirler. Bir anlamda Ahura Mazda'nın soyut varlığı ve şeklindedirler. Başka bir açıdansa alın tahtlarda oturan ve sudan ateşe kadar doğanın belirli durumlarına sahip çıkan ölümsüzler olarak görülürler. Böylelikle Ahura Mazda'yı insanoğluna bakmaya odaklanmaya bırakmışlardır.



▲ **Vohu Manah**
Evcil hayvanların bakıcısı Vohu Manah (İyi Zihin) aynı zamanda insanların iyi ve kötü hareketlerinin kaydedicisidir.



▲ **Asha**
Adı "doğruluk" veya "gerçek" anlamına gelen Asha, ateş gibi maddeleri korur ve hastalık, büyü gibi kötü güçlerle mücadele eder.



▲ **Armaiti**
Armaiti (sadakat) Ahura Mazda'nın kızı ve toprağın koruyucusudur. İnanç ve tapınmanın cisimleşmiş halidir.



▲ **Khshathra Vairya**
Ahura Mazda'nın gücünü kişiselleştirerek Khshathra (memleket) gökyüzünü ve metalleri korur, anarşi şeytanı Saura ile savaşır.



▲ **Haurvatat**
Adı "bütünlük" anlamına gelen Haurvatat suyu korur ve susuzluğun zıddıdır. Ameratat'la yakından ilişkilidir.



▲ **Ameretat**
Ameratat (ölümsüzlük) bitkilere, ve dolayısıyla yaşama ve büyümeye destek verir ve korur.

İLK İNSANLAR

İlk çift Maşya ve Maşyoi, Ahriman'ın ölüme mahkum ettiği ilk insan Gayomart'ın tohumlarından yapılmışlardır. Başlangıçta ikisi birlikte büyürler, bir tür ağaç gibi birbirlerine dolanırlar ve ürettikleri meyve dünyanın on ırkını oluşturur. Önce iyilikle başlamışlardır ama sonra Ahriman onları bozması için şeytanlar gönderir ve bazı hareketleri kötüleşir. Ancak bu bozulmaya rağmen ta içlerinde "cennet özlemi" korumaktadırlar ki bu da doğru kararlar almak ve hayatta ahlaklı bir yol seçmek için güçleri olduğu anlamındadır.



► **Gayomart**
Bilge Efendi ilk erkek Gayomart'ı yarattığında şekil bakımından mükemmeldir ve güzelliğini güneş gibi saçmaktadır.



▲ **İlk ağaç**
İlk yaradılış ideal bir durumda olduğu için özgün ağacın dallarını korumak için kabuğa ve meyvelerini korumak için dikenlere ihtiyacı yoktur.

KUTSAL ATEŞ

Zerdüşt tapınmanın bilinen bir özelliği de tapınaklarda kutsal ateşin devamlı yanmasıdır. Bu alevlere gösterilen saygı bazılarının dini yanlış yere "ateşe tapınma" olarak nitelendirmesine neden olmuştur. Zerdüştler Ahura Mazda'ya taparlar ve tanrının oğlu olarak tanımlanan ateş halkın, tanrının varlığını hissettikleri yeri işaretlemektedir. Her ne kadar tüm ateşler kutsalsa da özellikle tapınaklarda doğru rituellerle hazırlanmış olanlar tanrının varlığının sembolüdürler.



Zerdüşt tapınağında yanan ateş

ZERDÜŞT

Zerdüştlüğün peygamberi Zerdüşt (Zoroaster olarak da bilinir) MÖ 2. binyılda İran'da veya Afganistan'da doğmuştur. 30 yaşına geldiğinde Ahura Mazda ona görünmüştür. Zerdüşt bunun ardından müritleri arasında tanrıya tapınmanın propagandasını yapmaya başlamıştır. İyiliğin kaynağı olan tek bir gerçek tanrı olduğu konusunda ısrar etmektedir. Anavatanının eski dinini reddeder ve kavgacı varlıklar olan bazı tanrıların Ahriman'ın ajanı olduklarını söyler. Zerdüşt tarafından yazıldığı söylenen ilahiler Avesta adındaki kutsal kitapta toplanmıştır.



İnancın peygamberi Zerdüşt

AYRICA BAKINIZ Asya yaradılış efsaneleri 150–51, 162–63, 190–91, 212–13, 222–23 • Peygamberler 180–181

RÜSTEM VE SOHRAB EFSANESİ

Rüstem erken dönem Perslerin en büyük kahramanı, kendini ve halkını en güçlü ve korkunç düşmanlara karşı savunan cesur bir savaşçıdır. Rüstem'in soylu aygırı Rahş'ın üzerindeki hakimiyetinin yanı sıra cesareti ve becerileri onu örnek bir karakter yapmaktadır ancak istemeden kendi oğlu Sohrab'ı öldürmesi hayatını trajediyle karartır. Bu olayın hikâyesi, Pers destanı *Şahname*'de (Krallar Kitabı) başlı başına bir bölümü oluşturur, olay aynı zamanda İngiliz şair Matthew Arnold (1822-1888) tarafından yazılan ünlü bir şiirin de konusu olmuştur.

MİT

Rüstem bir gün dışarıda avlanırken biraz dinlenmeye karar verir. Uykuya daldığında bir grup adam gelerek atı Rahş'ı çalarlar. Rüstem kalktığında atının gitmiş olduğunu görür ve hayvanı aramaya başlar. Bir Orta Asya krallığının hükümdarı olan Afrasiab'ın sarayına geldiğinde kral Rüstem'i kabul eder ve onu kızı Tahmina ile tanıştırır. Rüstem onunla yatar ve gitmeden evvel ona pazısında taşıdığı bir takı vererek bunu doğacak çocuklarına vermesini söyler. Ertesi gün atı bulunur ve Rüstem yoluna gider.

GENÇ SOHRAB

Tahmina'nın Sohrab adını verdiği bir oğlu olur. Çocuk beş yaşına geldiğinde başarılı bir okçu olmuştur ve genç bir adam olduğunda büyük bir güce sahip olacağı bellidir. Babasını sorduğunda Tahmina ona doğruyu söyler ve bunun gizli kalacağına dair yemin ettirir.

Sonunda Sohrab büyük bir savaşçı olur ve savaş yolunda ünlü babasına rastlayacağını umarak Pers topraklarına bir saldırı düzenlemeye karar verir. Dileği kendisi büyükbabasının tacını devralırken babasının da Pers hükümdarı olmasıdır. Bu plan Sohrab'ın sinsi büyükbabası Afrasiab'ı memnun eder. Çünkü baba ile oğul karşılaşacak olurlarsa birinin diğerini öldürmeye mahkûm olduğunu bilmektedir. Eğer Rüstem ölecek olursa Afrasiab, Sohrab'ın yardımıyla Pers imparatoru'nu kolaylıkla yenebileceğini; eğer Sohrab ölürse de her halükarda Rüstem'in de üzüntüden öleceğini ve kendisinin de amacına yine de ulaşabileceğini düşünmektedir.

ÖLÜMCÜL DÖVÜŞ

Savaş, Sohrab'ın bir Pers kalesine saldırmasıyla başlar. Kaledeki garnizonun askerleri, imparatorlarına Rüstem kadar güçlü bir lider tarafından saldırıya uğradıklarını söyleyen bir mesaj bırakarak kaçarlar. Pers İmparatoru tek şansının savaş alanına en büyük savaşçısını göndermek olduğunu bilmektedir.

Rüstem böylece Pers askerlerine katılır. Sohrab ona bir düello önerir ve Rüstem de bir köle olduğunu iddia ederek kabul eder. Kimliğini açıklamamıştır çünkü bir Pers kölesinin bu kadar güçlü olduğunu görünce düşmanın çok korkacağını düşünmektedir. İki güçlü savaşçı yorgunluktan bitap düşene kadar önce silahlarıyla sonra da çıplak elleriyle dövüşürler. Ancak iki tarafın güçleri eşit olduğundan dövüşün galibi yoktur. Ertesi gün devam etmek üzere anlaşırlar. Uzun hazırlık dualarından sonra Rüstem bu kez Sohrab'ı yere fırlatır ve belkemiğini kırar. Sohrab ölmek üzereyken Rüstem'e mücevherli kolluğunu gösterir ve ona babasının ölümünün intikamını alacağını söyler. Rüstem o anda kendi oğlunu öldürdüğünü anlamıştır. Acılı baba Sohrab için altından bir mezar yaptırır.



◀ Rüstem ve Sohrab
Yorulmalarına rağmen baba ve oğul pes etmeyi reddederler. Birbirlerini yere yapıştırarak güreşmeye ve acı sona doğru savaşarak gitmeye devam ederler.

RÜSTEM

Efsaneci savaşçı Zal'la *(bkz. sayfa 56)* Rudaba adındaki bir prensesin oğulları olan Rüstem'in kaderinde çok güçlü bir savaşçı olmak yazılıdır. Daha ana rahmindeyken o kadar büyümüştür ki annesi onu doğururken neredeyse ölecektir. İkisini birden kurtulması zal'ın güvenli birdoğumu gerçekleştirebilmek için gereken cerrahi müdahaleyi biliyor olmasındandır. Rüstem daha doğduğunda çok güçlüdür. Büyüdükçe gücü ve silahlar konusundaki becerisi artar. Zaman geçtikçe erken dönem Perslerinin kendi halkını korkunç düşmanlara karşı savunmaya hazır lideri haline gelir.



▲ **Simurgh**
Simurg adındaki mitolojik kuş Zal'e Rüstem'in doğumunu olanaklı kılan cerrahi müdahalenin nasıl yapılacağını öğretir.



◀ **Rahş**
Rüstem, büyüklüğü ve gücü yönünden Rahş'ı bir tay sürüsünden almıştır. Gücü ve sadakati ile tanınan at diğer savaşçıların gıptayla baktıkları bir hayvandır



▲ **Savaşçı Rüstem**
Rüstem'in savaşları sadece düelloları ve savaş meydanındaki karşılaşmaları değil aynı zamanda güçlü kalelere saldırıları da kapsar.

RÜSTEM'İN MACERALARI

Rüstem'in hikâyesi daha çok bir savaş ve mücadele öyküsüdür. Kahramanlık maceraları şeytan ve ejderha gibi doğaüstü canavarları, aslan gibi güçlü hayvanları ve cadılar gibi büyülü güçlere sahip rakipleri yenmesini içerir. Bu karşılaşmaların çoğu Rüstem'in, şeytanlar tarafından ele geçirilen hükümdarı, Pers İmparatoru'nu kurtarmak için yapmak zorunda olduğu "Yedi Görev" olarak bilinen bir dizinin bölümleridir.



▲ **Rüstem ve Beyaz Şeytan**
Rüstem'in görevlerinden biri de Beyaz Şeytan adındaki yaratığı ve onun kalesini koruyan başka bir şeytanı yenmektir.



▲ **Rüstem ve ejderha**
Rüstem üçüncü görevi olan ejderhayı öldürmek için çok sert savaşır. Atı Rahş canavarı ısırıp etini parçalayarak ona yardım eder.

BANA BAKIN! ENGİNİM VE ZIRHIM DEMİRDEN, GÜVENİLİRİM; ÇOK KAN GÖLÜ ORTASINDA DURDUM VE NİCE DÜŞMANLA SAVAŞTIM.

Matthew Arnold, *Sohrab and Rustum*, 1853



KRALLAR KİTABI

Farsça konuşan dünyanın efsane ve mitlerinin çoğu Pers şairi Firdevsi (935-1020) tarafından yazılan epik destan Şahname'de toplanmıştır. 1000 yılında yazılan şiir yaklaşık 60.000 dizeden oluşmaktadır ve Pers topraklarının mitolojik zamanlardan 7. yüzyılda Araplar ve Türkler tarafından istila edilene kadar geçen pırıltılı geçmişinin öyküsünü anlatır. Firdevsi'nin İslam fethinden hoşnutsuzluğunu gösteren bu hikâyeler genellikle hüzünlüdür ve soylu savaşçıların yenilgilerini, şeytanların saldırılarını, beceriksiz hükümdarları ve kaderlerine mahkûm olmuş halkı anlatır.

◀ **Şahname'den bir sahne**
Şahname'nin 16. yüzyıl elyazması nüshası, burada da görüldüğü gibi Pers destanının en dramatik sahnelerini tasvir eden minyatürlerle resimlendirilmiştir.



▲ **Prens İsfendiyar**
Burada bir filin tepesinde bağlanmış şekilde görülen İsfendiyar efsanevi bir kahraman ve Pers hükümdarlığının veliahtıdır. Rüstem tarafından öldürülmek kaderidir.

AYRICA BAKINIZ Trajediler 50–51, 58–59, 70–71, 104–05

MOĞOLİSTAN'IN HAYVAN MİTLERİ

Orta Asya'nın Moğol halkı -özellikle de Khalkha (Halh) adındaki kabile grupları- zor ama evlerinin otlaklarına çok iyi uyum sağlamış bir yaşam biçimi geliştirmişlerdi. Mitlerinin pek çoğu, kuğu gibi Moğolların çevrelerinde bulunan yaratıkları ya da bir yabanarısının vızıltısı gibi özel nitelikleri anlatır. Diğerleri ise Moğollara yiyecek tedariki için gerekli olan inek veya günlük hayatta ve savaşta önemli bir rol oynayan at gibi yararlı hayvanları kullanır.

ATLAR VE ERKEKLER

Atlar, özellikle de beyaz olanları, sayısız Moğol efsanesinde çoğu tengrinin bineği olarak yer bulur. Bunlar arasında en güçlü olanlarından biri de Beyaz Şimşek Tengri adındaki bir gökyüzü cinidir. Beyaz bir ata bindiği söylenir çünkü geceleri şimşek gökyüzünde beyaz görünür. Şamanlar *(bkz. sayfa 268-69)* da beyaz atlara binerler ve kendilerini cinlerin dünyasına götürecek mitolojik yaratıklar olan "at cinleri"ne inanırlar. Bir Şaman at cininden bahsettiğinde, Beyaz şimşek Tengri gibi büyük bir güçle ve olağanüstü bir hızla gökyüzünde uçan bir atı kastediyordur.





▲ **Semer teçhizatı**
İyi bir deri semer, koşum takımı ve diğer at teçhizatları sürekli hareket halinde olan Moğollar için çok gereklidir.

◀ **Kubera**
Esas olarak Hint panteonunun bir üyesi olan Kubera, Moğollar tarafından şans ve servet tanrısı olarak görülür ve genellikle bir süvari olarak tasvir edilir.

KUTSAL İNEK

Moğolistan'ın çoğunu kaplayan bir grup kabileyi oluşturan halka Khalkha halkı denir. Bunlar en iyi otlakların peşinde oradan oraya dolaşan sürü bakıcılarıdır. İnanç sistemleri doğa cinleri üzerinedir ve Khalkha topluluklarının özlerinde Şamanizm bulunmaktadır. Khalkhaların hayatlarında doğa ve büyükbaş hayvan cinlerinin aynı önemde olması onların cinlerden birinin ilk ineğe nasıl aşık olduğunu anlatan başlangıç efsaneleri ile ilgilidir. Bu aşkın sonucu inek tarafından yetiştirilen ilk Khalkha ailesi ortaya çıkmıştır. İnsanları sütüyle beslemiş ve onların yaşam biçimi olarak hayvan otlancılığını seçmelerinde etkili olmuştur.



► **Khalkha giysisi**
Geleneksel giysinin bir büyükbaş hayvanın omuz kemiklerini ve boynuzlarını anımsatan projeksiyonları vardır. Evli kadınlar saçlarını ikiye ayırıp yukarı doğrutarayarak boynuza benzetirler.



▲ **Yabanarısı**
Moğollar yabanarısının saldırgan ve diğer yaratıkların etlerinden örnek toplamaya en uygun hayvan olduğunu düşünmektedirler.



► **Kırlangıç**
Efsane, kırlangıcın oyuncu doğasını vurgular. Bütün gününü coşkuyla uçarak geçiren kırlangıç kartal için çalışması gerektiğini unutmuş gibidir.

KARTAL, YABANARISI VE KIRLANGIÇ

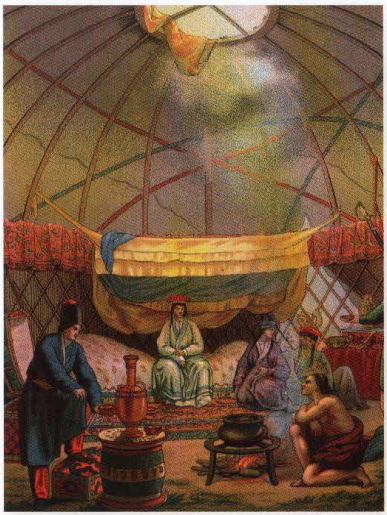
Zamanın başlangıcında uçan yaratıkların kralı olan kartal ne yiyeceğini merak eder. Yabanarısı ve kırlangıçtan tüm canlıların etlerini tatmalarını ve ona en iyisinin hangisi olduğunu söylemelerini ister. Yabanarısı hızla her yaratığa konar ve her durakta yaratığın etini ısırır. Öte yandan kırlangıç tüm zamanını mavi gökyüzünde dolaşarak geçirir ve görevini unutur. Günü nsonunda ikisi buluşurlar ve kırlangıç yabanarısına hangi etin en iyisi olduğunu sorar. Yabanarısı da "insan eti" diye cevaplar. Ancak kırlangıç insanları yemenin kartala sorun yaratacağını düşünür ve yabanarısının dilini ısırarak vızıltıdan başka ses çıkaramamasını sağlar. Ardından kartala en lezzetli olanın yılan eti olduğunu söyler. Ve o zamandan beri de kartallar yılan etine bayılırlar.

KAPLAN DANSI

Moğol mitolojisindeki en sevilen figürlerden biri de adını saçlarından ve beyaz giysisinden alan Tsagaan Ebugen'dir (Ihtiyar Beyaz Adam). Esasında bir bereket tanrısı olduğu halde hayvanların, kuşların, nehirlerin ve dağların da tanrısı olduğu düşünülür. Elinde insanların, hayvanları iyileştürmek ya da hasta etmek için kullandığına inandıkları ve tepesinde bir ejderhanın başının bulunduğu bir değnek taşır. Yeni yılı karşılama ile ilgili özel bir rolü vardır, bu yüzden her yıl Tsagaan Ebugen gibi giyinmiş bir Şaman, halkın kutlama yapmak için toplandığı yere gelir. Yere yaşlı adamın sopasıyla vuracağı bir kaplan derisi serilidir, ona vurup sembolik olarak öldürecek ve onun gücünü kendisi kazanacaktır. Daha sonra dansetmeye başlayacak ve bol bol içerek sonunda dansedemeyecek kadar sarhoş olacaktır.



◄ **Moğol kaplan maskesi**
Yeni bir hayatın ve canlılığın simgesi olan kaplan pekçok farklı Moğol ritüelinde kullanılan masklarda bulunur.



KUĞU KADIN

Bir gün bir adam güney Sibirya'da Baykal Gölü üzerinde uçan dokuz kuğu görür. Karaya indiklerinde banyo yapmak için üzerlerindeki tüylü elbiseleri çıkartırlar ve inanılmaz güzellikte kadınlara dönüşürler. Adam banyoları bittiğinde sadece sekiz kuğunun uçabilmesi için elbiselerden birini saklar. Kalan kuğu kadınla yattıktan sonra onunla evlenir ve on bir oğulları olur. Kuğu kadın bir gün kocasını kandırarak elbiseyi bir kez giymek ister, kocası da izin verir. Elbiseyi üzerine giydiği anda hızla uçmaya çalışır. Adam ise çevik bir hareketle ayağından yakalar ve kaçmasını engeller. Ancak karısının umutsuzca kaçmak istediğini anlamıştır ve bu yüzden tüm oğullarının isimleri verildikten sonra giysiyi bir kez daha giyerek uçup gitmesine izin verir.



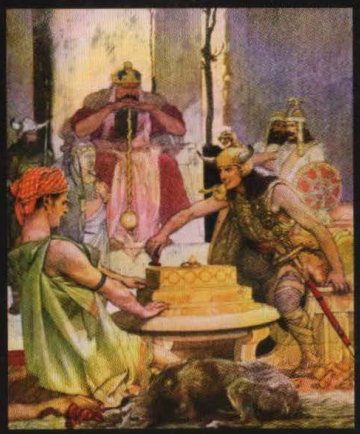
◄ **Moğol çadırı**
Genellikle "ger" veya "yurt" adı verilen geleneksel Moğol çadırının tepesi gökyüzünün görülebileceği şekilde açıktır. Kuğu kadının kocasından kaçma girişiminde bulunduğunda uçmayı planladığı yer tam da burasıdır.

▲ **Yeniden evde**
Ailesine veda ettikten sonra kuğu kadın çadırın tepesinden uçar ve çadırın etrafında uçarak onu kutsayarak göldeki evine geri döner.

AYRICA BAKINIZ Kuşlar 140–41, 236–37, 258–59, 286–87, 298–99, 306–07, 328–29 • Atlar 52–53, 124–25

SAVAŞ TANRILARI

Savaşa gitmeden evvel eski askerler genellikle kendilerini korumaları için tanrılarını çağırırlar. Pek çok kültürde yardım isteyebilecekleri özel bir savaş tanrısı vardır. Bu, Nors tanrısı Odin gibi kendilerini ödüllendiren bir figür olabilir ya da tanrını kendisi cesur bir savaşçıdır ve muhtemelen doğaüstü yaratıklar arasındaki mitolojik bir savaşta dövüşmüştür.



KOZMİK SAVAŞÇILAR

Savaş tanrıları büyük kozmik savaşlarda doğal olarak önemli rol oynarlar. Kozmosun kontrolünü ele geçirmek için yapılan savaşlarda tanrılara komutanlık ederler veya evrenin istikrarını ve insanların yaşamlarını tehdit eden doğaüstü devler veya şeytanların kahramanca üstesinden gelirler. Bu mücadelelerde çok fazla kan akabilir ama kozmik savaşçılar bu tür canavarları yok ederek dünyaya büyük bir hizmette bulunurlar.



◀ Lugh
Kelt Savaş Tanrısı Lugh'un savaşmak dışında sanat, iyileştirme ve kahinlik becerileri de vardır. Formorianlar adı verilen canavar soyuyla savaşan İrlanda tanrılarına komutanlık eder.



▲ İndra
Hindistan'daki ilk Aryan istilacılarının baş tanrısıdır. Veda'daki *(bkz. sayfa 188-89)* tanrıların şeytan düşmanlarını yenen savaşçı kralıdır.

◀ Kali
Öfkeli Hintli tanrıça Kali *(bkz. sayfa 199)* kendi kanından üreyebilen şeytan Raktabija'yı yener.

SAVAŞÇILARIN HAMİLERİ

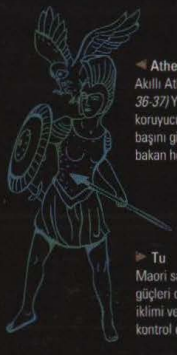
Savaş tanrıların önemli görevlerinden biri de insan savaşçıları korumaktır. Ya Odin'in yapmayı pek sevdiği gibi doğrudan insan hayatlarına müdahale ederler ya da bazı Yunan ve Roma tanrılarının bazen yaptıkları gibi ilahi güçlerini kullanarak savaşın gidişatını değiştirirler. Savaşçılar tanrılarının desteklerine karşılık onların adına adaklar adayarak veya kurbanlar keserek minnettarlıklarını gösterirler.



◀ Odin
Asgard'ın Norsi tanrılarının hükümdarı Odin, pek çok silah verdiği cesur savaşçıların dostudur. Savaşta ölen kahramanlar onun Valhalla adı verilen dehlizinde yaşarlar.



◀ Mars
Yunan savaş tanrısı Ares'ten daha çok tapınılan Roma savaş tanrısı sadece Roma ordusunun değil tüm Roma İmparatorluğu'nun koruyucusudur.



◀ Athena
Akıllı Athena *(bkz. sayfa 36-37)* Yunanlı kahramanların koruyucusudur. Gorgon'un başını giyer ve kalkanına bakan herkesi taşa çevirir.



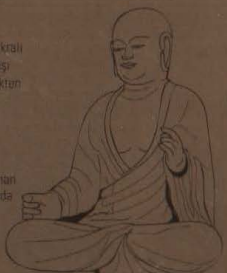
▶ Tu
Maori savaş tanrısının sihirli güçleri o kadar büyüktür ki iklimi ve tüm hayvanları da kontrol eder.

TANRILAŞTIRILAN SAVAŞÇILAR

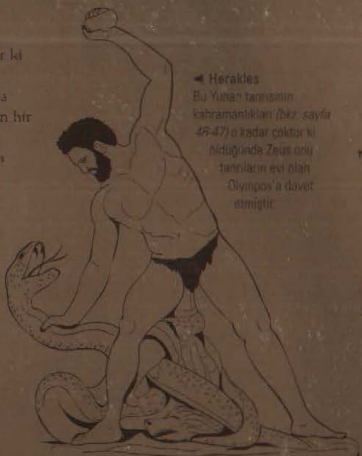
Bazen bir kahramanın hayatı o kadar dikkate değerdir ki öldüğü zaman tanrılar kanına çıkmasına izin verilir. Tanrılaştırma işlemi, birçok olayda büyük cesaret veya doğaüstü güç sergileyen, gerçek kahramanlara tanınan bir ayrıcalıktır. Savaşçıların özellikle üstün tutulduğu kültürlerde -örneğin Afrika'nın bazı bölgelerinde veya Japonya'da- görülür.



Shango
Batı Afrika'da yaşayan Yoruba halkının kralı Shango savaşta büyük başarı ve sıradışı sihirli yetenekler göstermiştir. Öldükten sonra Gökgürültüsü Tanrısı olur.



Hachiman
Japon Savaş Tanrısı Hachiman hayata 4. yüzyılda Ojin adında bir imparator olarak başlamıştır. Krallığı sırasında savaşçıların ve tüm Japon halkının koruyucusu olmuştur.



Herakles
Bu Yunan tanrısının kahramanlıkları *(bkz. sayfa 46-47)* o kadar çoktur ki öldüğünde Zeus onu tanrıların evi olan Olimpos'a davet etmiştir.

SAVAŞ TANRIÇALARI

Her ne kadar mitolojik savaşlarda bazı dişi figürler rol oynasalar da bunlar göreceli olarak az sayıdadır. Ancak savaş tanrıçaları sayıca şaşılacak kadar çoktur. Bunlardan Mısır tanrıçası Sekhmet gibi bazıları düşmanlarına feci bir vahşet uygulama konusunda herhangi bir erkek savaşçıdan daha sert olabilen ünlü savaşçılardır. Ancak diğerleri gerçek savaşçılara destek olarak veya bir savaşın çıkacağını önceden söyleyerek daha küçük bir rol oynarlar.



Sekhmet
Bu aslan başlı Mısır tanrıçası genellikle sakindir ancak öfkelendiği zaman gücü inanılmazdır, gözlerinden ateşten oklar çıkarır.



Meenakshi
Özellikle güney Hindistan'la özdeşleştirilen bu Hintli tanrıça, Shiva'yı *(bkz. sayfa 194-95)* kocası ve efendisi olarak kabul etmeden evvel evreni yönetmek için hazırlanmıştır.



Morrigan
Kız kardeşleri Badba ve Macha ile birlikte bu Kelt tanrıçası da savaşın geleceğini önceden bildirmek için bir karga şeklini alır ve daha sonra savaş meydanına giderek ölenlerin etleriyle kendisine ziyafet çeker.



Nike
Yunan tanrılarına Titanlarla *(bkz. sayfa 18-19)* olan savaşlarında yardım ettikten sonra zafer tanrıçası olmuş ve savaşçılara şans getirmiştir.

GESAR HAN DESTANI

Hem Tibet hem Moğol halkları tarafından anlatılan Gesar Han'ın hikâyesi Tibet'te Ling'de geçer. Efsane, halkın zalim diktatörler tarafından baskı altında tutulduğu, ihanetin yaygın ve açlığın da olağan olduğu bir zamanı anlatır. Halkını kurtarmaya gelen, hainler ve şeytanlarla krallık tamamen güvenli hale gelene kadar mücadele eden Gesar adında cesur bir kahramanın hayatı üzerine kuruludur.



► **Gesar Han**
Yetenekli bir binici olan Gesar'ın Kyang Go Karkar adında güçlü ve esnek bir atı vardır.

MİT

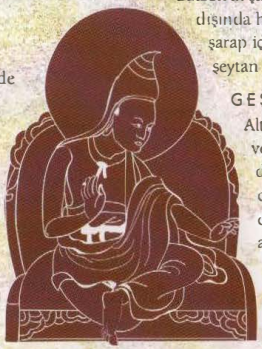
Gesar'ın esas adı Joru'dur ve Dzeden adında hizmetçi bir kız biçimine giren bir ejderha prensesin oğludur. Hamileliği belirgin hale gelince Ling Kraliçesi onu saraydan atmıştır çünkü doğmamış çocuğun babasının, kocası Kral Singlen olduğunu düşünmektedir.

Joru doğduğunda hiç de dikkate değer bir bebek değildir. Kısa, çirkin ve yaramazdır. İlerde onun büyük bir adam olacağını hisseden ve güce aç bir adam olan kralın erkek kardeşi Todong gibi bazıları ondan hiç hoşlanmazlar. Joru'yu öldürmeye çalışır ama oğlan kaçar ve Dzeden onu onnanda tehlikeden uzakta yaşaması için alır. Joru büyüdüğünde yakışıklı ve kılık değiştirme yeteneği olan bir adam olur.

KRALLIK İÇİN YARIŞMA

Gesar, Padmasambhava adında Budist bir rahipten aldığı halkını kurtarmanın kaderinde yazılı olduğu hakkındaki mesajdan sonra saraya döner. Saraya ulaştığında kralın bir hac gezisinde olduğunu ve Todong'un da onun yerine vekalet etmeyi umduğunu görür. Açgözlü bir kahın kılığına giren Joru Todong'a herkesin katılabileceği bir at yarışı düzenler ve kendisi o yarışı kazanırsa Ling'i yönetebileceğini söyler. Aynı zamanda babasıyla mutsuz bir hayat süren, kraliçe olacağı kaderinde yazılan ve çok güzel bir kadın olan Sechan Dugmo ile evlenecektir. Başarılı bir süvari olan Todong yarışı düzenler çünkü zaferinden emindir. Yarışın galibinin kral olacağı ve Sechan Dugmo ile evleneceği ilan edilir. Gesar, Todong'u kolaylıkla yener ve Ling'in kralı olur, Sechan Dugmo'yu da kraliçe yapar.

Tibet, Gesar'ın hükümdarlığı altında refah içinde yaşarken Todong da Lutzen adında canavar bir şeytanla işbirliği yaparak tahtı ele geçirmeye çalışmaktadır. Gesar şeytanla savaşır ve onun on iki kafasını koparmayı başarır. Ancak Lutzen'in şaşırtıcı bir büyücü olan karısı, Gesar'a kendisi dışında her şeyi unutmasını sağlayacak bir hardak şarap içirir. Gesar, düşüşe geçen ve Kurkar adında şeytan bir kralın eline geçen krallığını terk eder.



▲ **Padmasambhava**
Padmasambhava adında Budist bir rahip 8. yüzyılda Tibet'te Budizmin yayılmasını sağlamıştır. Tibetli Budistler tarafından yüceltilerek ikinci bir Buda olarak görülmeye başlanmıştır.

GESAR'IN DÖNÜŞÜ

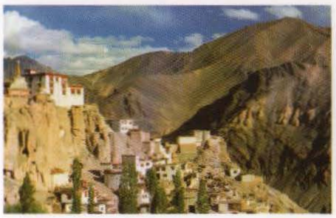
Altı yıl sonra Gesar'ın erkek kardeşi onu bulur ve olan biteni anlatır. Gesar krallığına geri dönerek metal işçiliğinde yetenekli genç bir oğlan kılığına girer. Yeteneğini Kurkar'ın dikkatini dağıtıp öldürmekte kullanır, adamları da Kurkar'ın ordusunu darmadağın ederler. Bundan sonra, erdemli bir kızı olan Shingtı adında bir şeytanı alt etmesi gerekir. Todong'la olan düşmanlığına rağmen Gesar Todong'un oğlundan hoşlanmaktadır ve ve onun Shingtı'nin kızıyla evlenmesini planlar. Çift tahtın varisi olur ve Todong'la olan mücadele biter.



GESAR'IN DOĞUSU

Dzeden amaçsızca dolaşırken evinden çok uzaklara giden ve Ling krallığına sığınan bir genç kız kılığına girmiş bir kılık değiştiricidir. Bir gece kehanet gibi bir rüya görür, büyük bir efendi kendisine ülkenin kurtarıcısını doğuracağını söyler. Dokuz ay sonra kafasından bir yumurta çıkar. Onu kuluçkaya yatırır ve sonunda yumurtadan oğlu çıkar. Dzeden ona Joru adını verir ve Joru büyüyünce güçlü bir adam olur.

◄ **Dzeden**
Efsanenin bir anlatımına göre Dzeden rüyasında üzerinde bir efendinin görüntüsü olan altın bir vazodan nektar içerve hamile kalır.



► **Ladakh**
Bazıları Kunlun Dağları ve Keşmir'deki Büyük Himalayalar arasında kalan ve Tibet halkına evsahipliği yapan yayların Gesar Han'in doğum yeri olduğuna inanılır.

GESAR'IN SAVAŞLARI

Tibet ve Moğol hayatın merkezi atlardır ve savaşlar genellikle zalim ve gaddar olabilen zırhlı savaşçılar tarafından yapılan saldırgan dövüşlerdir. Ancak Gesar zafer için saldırganlığın yanı sıra zekanın da gerektiğini fark etmiştir.

Düşmanlarından biri olan Tutzen'in tanrılar, insan askerler ve şeytanlardan oluşan üç savunma halkası ile korunan bir kalesi vardır. Gesar, tanrılarla insan askerleri ikna edip şeytanlara karşı savaşarak kaleyi fetih etmeyi başarır.



◄ **Süvari zırhı**
Koruyucu zırhlar ve güçlü miğferlerden oluşan kıyafetler Gesar'ın savaşçılarını düşmanlarının kılıç darbelerinden korumaya yararlar.

▼ **Tibet kılıcı**
Gesar, kendisi için güzel silahlar yapan bir metal işçisi kılığına girerek Kurkar'ın dikkatini dağıtmayı başarmıştır.



GESAR KRALİÇESİNİ KURTARIYOR

Gesar Han karısı Sechan Dugmo'yu iki ayrı olayda iki acı sondan kurtarmıştır. At yarışından sonra onunla evlenerek Sechan'ın sefil babası ile sefalet içinde bir yaşam sürmekten kurtarmıştır. Aynı zamanda Gesar'ın krallığını ele geçiren ve karısını hapseden şeytan Kurkar'dan da kurtarmıştır. Gesar'ın sevgili kraliçesine karşı olan derin bağlılığı, iki kez zalim bir hükümdardan kurtardığı anavatanına karşı duyduğu sevgi ile atbaşı gider.



▲ **Yarışan atlar**
Gesar, yoksulbir paıya olarak Todong taralından düzenlenen yarış için eski püskü kıyafetler bulur, oysa at yarışları önemli olaylar olduklan için diğer yarışçılar son derece güzel giyinmişlerdir.



▲ **Kham bölgesi**
Gesar han ve Sechan Dugmo, Doğu Tibet'in Kham bölgesindeki Mangyer Pongri Dağı'ndan sevdikleri ve inandıklarına veda edip sonsuza dek kaybolurlar.

GESAR'IN GEÇİDİ

Todong'un oğlu şeytan Shingti'nin kızı ile evlenir ve çift Gesar'ın krallığının yeni kralı ve kraliçesi olurlar. Şeytan soyundan geliyor olmalarına rağmen erdemli yöneticiler olurlar ve Gesar da krallığın ellerinde güvende olacağına ikna olur. Bunun üzerine Gesar ve Sechan Dugmo emekli olmaya karar verirler. Kham bölgesindeki bir dağın yamacına çekilirler ve ertesi gün ortadan kaybolurlar. Ya başka bir dünyaya yükseldiklerme ya da kral ruhlarının mitolojik evi olan Shambala cennetine gittiklerine inanılır.

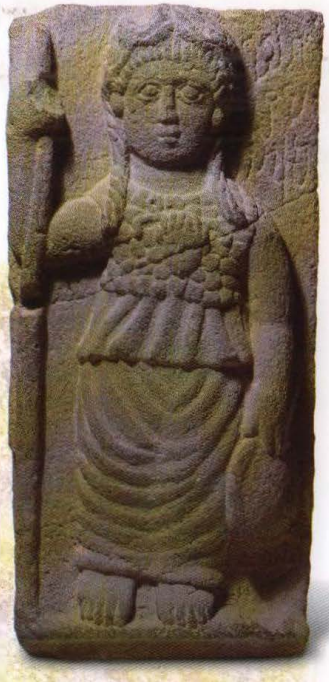
AYRICA BAKINIZ Şeytanlar 170–71, 188–205, 222–23 • Savaşlar 18–19, 60–61, 98–99, 104–05, 116–17, 118–19, 126–27, 170–71, 206–07


Gesar han
Efsanevi Tibetli kahraman Gesar Han tipik olarak
at sırtında tasvir edilir. İyi ata binmenin çok
değerli sayıldığı bir bölgeye gayet uygun olarak
krallığını böyle bir at yarışında kazanmıştır.



TANRIÇA AL-LAT

Arap Yarımadası'ndaki kültürler 7. yüzyılda İslamiyetin gelişinden evvel pek çok tanrıya tapmışlardır. Bunlar arasında en önemlilerinden biri de artık bulanık bir figür haline gelen ama bir zamanlar Batı ve Orta Asya'da geniş biçimde tanınan tanrıça Al-Lat'tır. Tarikatı, daha sonraları İslam inancının Hazreti Muhammed'le ortaya çıktığı yerde, Mekke yakınlarındadır.



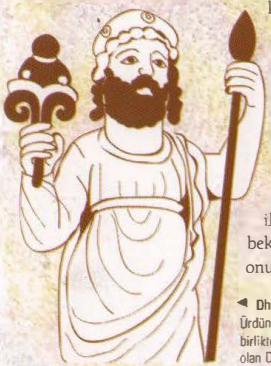
► **Tanrıça Al-Lat**
Arap dünyasının pek çok yerinde Al-Lat'ın tasvirleri oymalı rölyeflerde bulunur. Bazen Yunan Athena'sı gibi elinde mızrakla gösterilir.

MİT

Al-Lat, İslamiyetin doğuşundan evvel Arap dünyasının pek çok yerinde tanınmış bir tanrıçaydı. Arabistan Yarımadası'nın yanı sıra doğu Akdeniz bölgesinde ve İran'ın bazı yerlerinde de ona tapınılırdı. Aslında ay tanrıçası idi ama başka pek çok değişik rolü vardı. Bereket taşıyan biri olarak toprak tanrıçası ve aynı zamanda bir aşk tanrısıydı. Ek olarak güneşle de ilgiliydi ve her ne kadar esas sembolü yeni ay ise de bazen onun içinde duran güneşle gösterilirdi.

AL-LAT ADI

Al-Lat tarikatının, özellikle Suudi Arabistan'da, Mekke yakınlarındaki Taif kentinde bir grup müridi vardı. Burası, Al-Lat'ın kendilerinin koruyucu tanrıçası olduğunu düşünen Taif kabilesinin yurduydu. Al-Lat ve iki diğer tanrıça Manat ile Al-Uzza'ya -Allah'ın kızları olarak bilinen üçlü- adanmış bir taş küpleri vardı. Pek çokları "Al-Lat"ın eski Arapçadan alınma bir kelime Al-Ilat (Tanrıça) olduğunu düşünürdü. Başka bir versiyona göre "lat" kelimesi karıştırma veya nemlendirme için kullanılıyordu. Taifte, hacılar için tanrıçanın tapınağında tereyağı ve yulaftan yapılma bir karışım yapan Yahudi bir adamla özdeşleştirilirdi. Kelime ilk olarak tapınak bekçisine yakıştırılmış ve onun ölümünden sonra gömülü olduğu yeri işaretleyen taşa verilmişti. Daha sonra taşın üzerine tanrıçanın bir büstü yerleştirildi ve Al-Lat tanrıçanın kendisi olarak anılmaya başlandı. Dolayısıyla, başlarda tanrıça özel bir yerle yakından ilişkiliydi, daha sonra tarikatı Arap dünyasının başka yerlerine de yayıldı. Sevilen bir figür olduğu için insanlar kızlarına onun adını verirlerdi.



◄ **Dhu Şara**
Ürdün, Petra'daki Nebatiler Al-Lat'la birlikte Dağların Efendisi ve yüce bir tanrı olan Dhu Şara'ya taparlardı.

TARİKATIN SONU

Hazreti Muhammed'e İslamiyet'in doğuşu bildirilince üç tanrıçaya ve diğer sahte tanrılara tapınmaya son verdi. Arap Yarımadası'nın halkı -hem Muhammed'in kendi halkı olan Kureyş ve hem de diğer kabileler- tanrıçadan vazgeçtiler ve tapınağını da yok ettiler. Al-Lat tarikatı bölgenin diğer yerlerinde bir süre yaşadı ama İslamiyet Batı Asya'ya yayıldıkça silinip gitti. Sonuç olarak tanrıça hakkında bugün çok az şey biliniyor. Bazı antik Yunan metinleri onu Athena *(bkz. sayfa 36-37)* veya Aphrodite *(bkz. sayfa 38-39)* ile kıyaslarlar. Bunlar Al-Lat'a kendi şarap tanrıları Dionysos'u hatırlatan bir tanrıyla, muhtemelen Dhu Şara ile birlikte tapınıldığını söylerler.

ALLAH'IN KIZLARI

Al-Lat, Al-Uzza ve Manat genellikle birlikte tasvir edilirler ve bazen birbirleriyle karıştırılırlar. Hilal şeklindeki ayın yanı sıra Al-Lat'ın diğer sembolleri de bir demet buğday ve bir kap tütsüdür. Al-Uzza (Güçlü Olan) sabah ve akşam yıldızlarının tanrıçasıdır ve savaşla aşkı simgeler. İnanna'ya *(bkz. sayfa 154-55)* benzer ve genellikle kendine adanmış olan büyük kedilerle gösterilir. Kendisi için Petra'da bir tapınak yaptırmakla kalmayıp kendisine adanmış akasya ağaçlarının yanından ve çam tepelerinden tapan Nebatilerin önemli bir tanrısıdır. Manat mancın ve ölümün tanrıçasıdır. İnsanlar onu ya korumasını sağlamak ya da düşmanlarını takip etmesi için çağırırlar. Sembolü küçülen aydır ve genellikle elinde bir kap ölüm tutmakta olan yaşlı bir kadın olarak tasvir edilir.



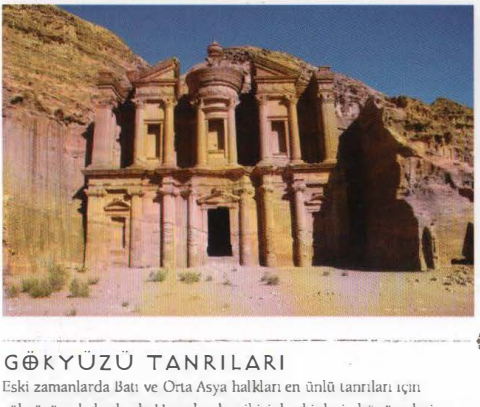
Manat



Al-Uzza



Al-Lat



NEBATİLER

Ürdün'deki Kenan Ülkesi ve Kuzey Arabistan'ın eski halkları Nebatiler olarak bilinirler. Esas olarak tüccardırlar ama bölgenin yollarıyla vahalarını kontrol ederler ve topraklarından geçen tüccarlardan para alırlar. MÖ 3.-1. yüzyıllarda o kadar refah içindedirler ki sayısız tapınakları, mezarları ve doğrudan kayalardan oyulmuş başka binaları olan muhteşem Petra kentini inşa ederler. Nebatiler günümüze yazılı pek bir materyal bırakmamışlarsa da onların erken dönem Arap tanrılarına, özellikle de Dhu Şara ve Al-Uzza'ya taptıkları sanılmaktadır. Egemenlikleri MÖ 107 yılında, bölge Roma İmparatoru Trajan'ın hakimiyetine girince sona ermiştir.

◄ **Ürdün, Petra'da Manastır**
Nebatiler sütunlar ve süslemeler anlamında Klasik Roma mimarisini taklit etmişlerdir. Bununla birlikte Petra'daki pek çok bina doğrudan kumtaşı kayalarından oyularak inşa edilmiştir.

GÖKYÜZÜ TANRILARI

Eski zamanlarda Batı ve Orta Asya halkları en ünlü tanrıları için gökyüzüne bakarlardı. Hayatları her ikisi de ekinlerin büyümeleri ve hayatın devamı için gerekli olan güneşin ısısı ve seyrek gelen yağmurlarla yönetilirdi. Tanrıların faaliyetleri olarak gördükleri hava tahminlerinde ve mevsimsel meselelerde çok yetenekliydiler. Üçlü tanrıçaların yanı sıra antik Semitik kültürler tarafından tapınılan diğer gökyüzü tanrıları ise bir güneş tanrısı olan Samsu, bir ay tanrıçası olan Wanhu ve bir fırtına tanrısı olan Hadad veya Haddu idi.



◄ **Doğan güneş**
Diğer pek çok kültürde olduğu gibi Batı Asya'nın eski halkları güneşin doğuşunu gece boyunca olmayan bir tanrının geri dönüşü olarak görürlerdi. Ve bu olay kutlama veya tapınmayı gerektirirdi.

İSLAM ÖNCESİ PUTLAR

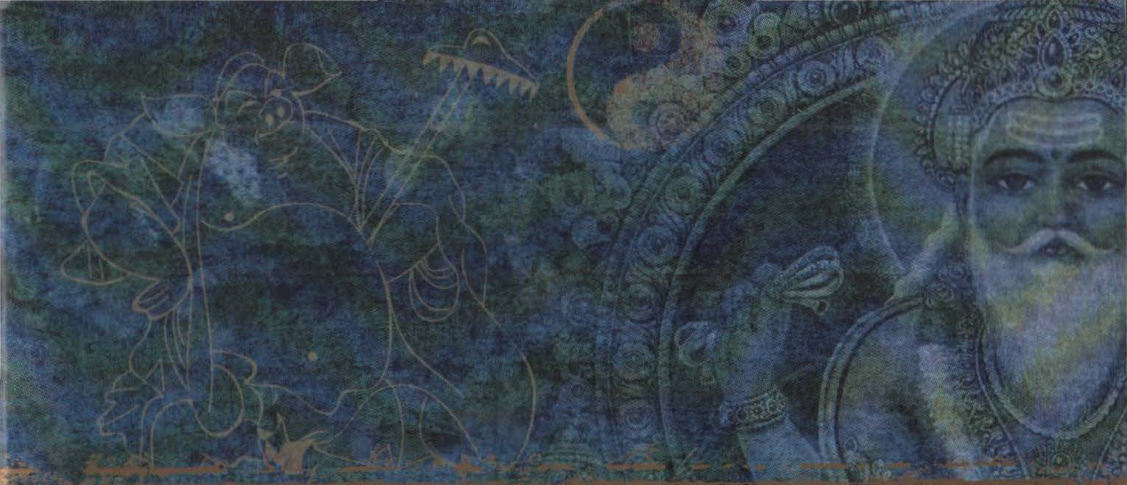
İslamiyetin başlangıcı ile Arap dünyasındaki İslamiyet öncesi kültürlerin çoğu hızla dönüşüm geçirdi. Tek tanrıyı benimsediler, yeni dinin heykellere tapınmayı yasaklaması nedeniyle putlara tapınmaya son verdiler. Bununla birlikte Iraklı tarihçi İbn al-Kalbi (doğumu 800) tarafından yazılan Kitab al-Asnam (Putların Kitabı) erken dönem dini inançlar ve dinin uygulamaları hakkında yazılmış çok önemli bir kaynaktır. Al-Lat, Al-Uzza ve Dhu Şara gibi farklı kültürlerden sayısız tanrıyı tanırlar.



MÖ. 1. yüzyılda Suriye'den idoller

AYRICA BAKINIZ Aşk tanrıları 38–39, 138–39, 154–55, 244–45, 310–11





GÜNEYVE DOĞU ASYA



Uzun dönemler boyunca dünyanın geri kalanından tecrit edilmiş yaşayan Hindistan, Çin ve Japonya kendilerine özel erken dönem uygarlıkları yarattılar. Bu ülkelerin kültürleri çok farklıydı ama belirli ortak özellikleri vardı. En güçlü bağlardan biri de MÖ 5. veya 6. yüzyılda Hindistan'da ortaya çıkan ve oradan Güney ve Doğu Asya'nın geri kalan bölgelerine yayılan Budizm inancıydı. Hem Çin'de hem Japonya'da Budizm etkisi çıktığı ülke olan Hindistan'dan bile daha yaygındı.

Hindistan, Çin ve Japonya'nın mitolojileri de çok farklıydı ama tek ortak noktaları vardı: Neredeyse sayılamayacak kadar çok tanrı ve cinden oluşan bir panteon. Güney ve Doğu Asya'da dünyanın herhangi bir yerinde olduğundan çok daha fazla tanrı vardı. Sadece Hindistan bile dört büyük dünya dinine evsahipliği yapıyordu: Hinduizm, Budizm, Jainizm ve Sihizm. Bu dördü arasında, pek çok tanrısı olan bir mitoloji, sürekli değişen tarih döngüsünde bir evreni yönetecek varlıklardan oluşan bir panteon yaratan sadece Hinduizm'di. Az bilinen yerel tanrılardan Brahma, Vişnu ve Şiva -tüm kozmosu yaratıcı, koruyucu ve bazen de yok edici şekilde yöneten üçlü- gibi ulu figürlere kadar Hindu tanrılarının kendilerine ait hikâyeleri, kişilikleri ve nitelikleri vardı. Farklı olmalarına rağmen tek gerçekliğin değişik yönlerini oluşturdukları kavramında birleşiyorlardı.

Çin'in geniş tanrı ve tanrıçalar ailesi daha farklı bir şekilde düzenlenmişti. Tanrılar bir zamanlar Çin'i yönetmiş insan hükümdarın kozmik eşdeğeri sayılan ulu bir imparatorun yönettiği bir imparatorluk maiyeti olarak görülürlerdi. Teorik olarak her tanrının dünyadaki resmi görevlere paralel bir rolü vardı ancak gerçekte durum bu kadar net değildi. Komünizmin baskısı altında ezilen



DOĞAMIN ENGİNLİĞİNDE GELECEK NESNELERİN TOHUMUNU ATIYORUM VE BU BİRLEŞMEDEN GELİYOR TÜM VARLIKLARIN DOĞUMU.

Bhagavad Gita, 14:3

ama bazı Çin toplumlarında hâlâ yaşatılmakta olan Çin'in popüler dini son derece yaratıcıdır. Panteon'a gerektiğinde müritlerin gündelik hayatlarındaki ihtiyaçlarına göre tanrılar ekleyip onlara taparlar. Budizm ve Daoizm gibi inanç sistemlerinden devşirdikleri figürleri de panteon'a katarlar. Bu eklemelerin boyutları o derecededir ki Çin dininin tapınaklarında İsa'nın Çin anlatımına tapınıldığını görmek şaşırtıcı değildir. İnancın bu bitimsiz yaratıcılığa sahip şekli, Singapur gibi Çin dışındaki Çin toplumlarında çok az bilinir.

Japonya'da orijinal yerli halkın –Ainu'lar- doğal hayata ait sayısız cini içeren kendi dinleri ve mitolojileri vardır. Ağızdan destan şeklinde aktarılan efsanelerinde cinler ayı veya balina gibi hayvanların kılığına girerek insanlarla iletişim kurarlar.

Ruhlar dünyasının nosyonu daha yaygın olan Japon inanç sistemi Şintoizmin (tanrıların yolu) merkezini oluşturur. Şintoizm insanoğlu ile doğa arasında bir denge sağlamakla ilgilidir. Güneş tanrısı ve pirinç ekimi ile ilgili önemli hikâyeler içeren efsaneleri bu konuyu pek çok değişik açıdan ele alır. Pirinç yetiştirmenin kökenleri, ipekböceği yetiştiriciliği gibi aslında Japonlara has olan diğer becerilerin kökenleri gibi kültürel bir kahramanın işi addedilir. Günümüzün son derece ileri -ve hatta bazı bakımlardan Batılılaşmış- Japon toplumunda bile bu hikâyeler ülke kültüründe, Japonların hayal dünyalarında önemli bir yer tutmakta ve temel inançlarını şekillendirmektedirler.





▲ **Garude'ya binen Vişnu Heykeli**
Büyük tanrı Vişnu, yarı kuş yarı insan biçimindeki Garuda adında devasa bir kuşun üzerinde seyahat eder. Bu önemli hayvan-tanrının çok hızlı uçup rüzgârla alay ettiğine ve güneşi örtecek kadar büyük olduğuna inanılır.

GÜNEY ASYA

Güney Asya mitolojisi binlerce yıldır evrilen bir din olan Hinduizmin egemenliği altındadır. Binlerce tanrı ve tanrıçasıyla Hinduizm dünyanın en geniş mitolojik anlatılar bütününü oluşturmaktadır.

Hinduizm son derece çeşitlidir. Tek kutsal metni ve resmi bir inanç ifadesi yoktur. Muhtemelen dünyadaki temel dinler arasında en eskisidir. Evren ve tanrılar hakkında sayısız hikâyeler üreterek düzenli genişler. Bu da geleneklerini aşırı karmaşık hale getirmektedir ama bu karmaşanın özünde tüm tanrıların tek hakim gerçekliğin farklı yönleri olduğu inancı yatmaktadır.

VEDA TANRILARI

Hindistan'ın tanrı ve tanrıçaları hakkında bilinen en eski metinler Vedalardır. Bunlar daha sonraları, MÖ 800 civarında yazılmış olsalar dahi muhtemelen MÖ 2. binyıla kadar uzanan hikâyeleri içeren dört adet kitaptır. En eskileri Rig Veda, her biri bir tanrıya seslenen 1000'den fazla ilahiyi içerir. Bu erken dönem tanrıların ve tanrıçaların çoğu evrenin belirli yönleriyle ya da elementlerle ilişkilidir. Bunlar arasında en tanınmışları ateş tanrısı Agni, güneş tanrısı Surya, rüzgâr tanrısı Vayu, toprak tanrıçası Prithvi ile karmaşık ve güçlü kişiliğiyle tüm tanrıların başı İndra bulunmaktadır. Bu kadim tanrılar hakkındaki metinler gerek şiirsel dilleri gerekse Güney Asya'nın erken dönem halklarının inançları hakkında analtıklarıyla hâlâ pek çok okurun ilgisini çekmektedir.

HİNDU TANRILARI

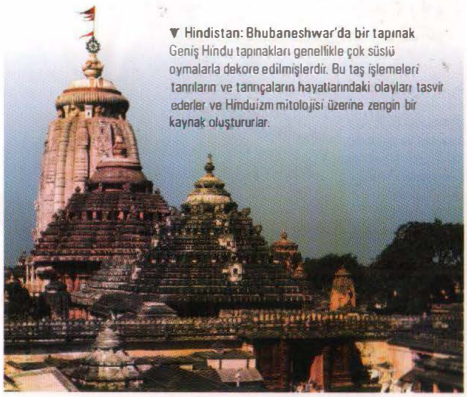
Vedalardan sonraki yüzyıllar boyunca başka bir grup tanrıdan plana çıkmıştır. Hinduizmin bu belli başlı tanrıları arasında ünlü üçlü de vardır: Yaratıcı Brahma, Yokedici Şiva ve Koruyucu Vişnu. Vişnu Dünya'ya, aralarında başlı başına tanrı olarak tapınılan iki avatarın, Efendi Rama ve Krişna'nın da bulunduğu bir dizi bedenlenme (enkarnasyon) olarak gelir. Bu figürlerin etrafında "Engelleri Kaldıran" fil başlı tanrı Ganeşa'dan Büyük Tanrıça Devi'nin çeşitli enkarnasyonlarına kadar düzinelerce kümeden oluşan ve Hindu dini ile mitolojisinde önemli rol oynayan başka tanrılar da vardır.



▲ **Boğa Nandi**
Şiva genellikle güç, bereket ve dini görevin sembolü olan Nandi adında beyaz bir boğanın üzerinde yolculuk eder. Şiva'nın pek çok tapınağında, Şiva'nın kapı koruyucusu olarak ana mihraba yüzünü dönmüş bir Nandi heykeli bulunur.

DESTANLAR

Hindu edebiyatının klasik metinleri Eski Sanskrit dilinde yazılmıştır. Metinler tüm bu tanrıların, kozmosun yaradılışı ve tarihçesinde oynadıkları rollerle dünyaya görünmeleri ve insanlıkla ilişkileri hakkında hikâyeleriyle doludur. Bu hikâyelerin iki temel kaynağı iki büyük epik şiirdir. *Ramayana* ve *Mahabharata*. *Mahabharata* Dünya Edebiyatı'nda yazılmış en uzun şiirdir. Her ne kadar bu destanların birer teması varsa da *Ramayana*, Efendi Rama'nın dünyadaki hayatını, *Mahabharata* da iki aile arasındaki düşmanlığı ve büyük bir savaşı anlatır. İkisi de daha başka materyaller ve tanrılarla insanlar hakkında zengin hikâye koleksiyonlarını da içerirler. Bu hikâyeler Hindistan'da ve başka her yerde milyonlarca müridi olan bir dinin birer parçası olarak hâlâ yaşamaktadırlar. Aynı zamanda Hindu geleneği dışında tüm dünyadaki şairlere, hikâye anlatıcılarına ve okurlara ilham vermeye devam eden bir mitolojiyi şekillendirmişlerdir.



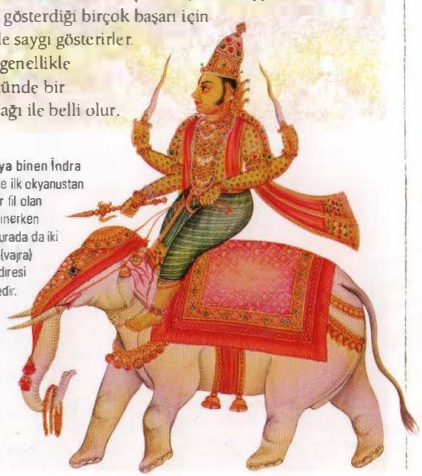
▼ **Hindistan: Bhubaneshwar'da bir tapınak**
Geniş Hindu tapınakları genellikle çok süslü oymalarla dekore edilmişlerdir. Bu taş işlemeleri tanrıların ve tanrıçaların hayatlarındaki olayları tasvir ederler ve Hinduizm mitolojisi üzerine zengin bir kaynak oluştururlar.

VEDİK TANRILAR

Hindistan'ın ilk mitleri, Orta Asya kökenli olup MÖ 2. binyılda bölgeye göç eden bir halk olan Aryanlardan alınmıştır. Efsaneleri Vedalar adı verilen kutsal metinlerle kayıt altına alınmıştır. Vedalar doğal hayatı kontrol eden ve insanların refahını etkileyebilen tanrılara inancı vurgularlar. Vedik tanrılar arasında İndra, Agni ve Surya gibi figürler bulunmaktadır. Bu erken dönem tanrıları Adityalar ya da tüm varlık ve tanrıların annesi ve uzay tanrıçası Aditi'nin oğulları olarak bilinirler.

İNDRA

Gökgürültüsü ve yağmur tanrısı İndra Vedik tanrılarının başıdır, gücü ve erkekliğiyle tanınır. Yaradılış sürecine müdahale eden veya hayatı tehdit eden şeytanlara saldırmak için güçlü *vajra*'sını (yıldırım silahı) kullanır. Popüler bir mit İndra'nın diğer tanrılar üzerinde nasıl güç kazandığının hikayesini anlatır. Bir zamanlar Vritra (kurak mevsimin yılanı Ahi olarak da bilinir) kozmik suları yutmuş ve yağmurları kesmiştir. Pek çok tanrı korkudan kaçmış ama İndra yılanın gövdesini *vajra*'sını kullanarak yarmış ve hayati önem taşıyan suların bir kez daha akmasını sağlamıştır. İndra'ya aynı zamanda hayvan sürülerini temin eden ve maddi refah ve huzur getiren bir tanrı olarak tapınılmıştır. Savaşçı sınıflar ona savaşta gösterdiği birçok başarı için özellikle saygı gösterirler. Varlığı genellikle gökyüzünde bir gökkuşağı ile belli olur.

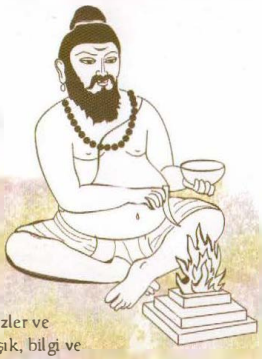


► Airawata'ya binen İndra
İndra genellikle ilk okyanustan çıkan beyaz bir fil olan Airawata'ya binerken tasvir edilir. Burada da iki yıldırım silahı (vajra) ve bir fil üvendiresi ile görülmektedir.



◄ Hayat veren
Surya bazen ellerinde nilüferlerle resmedilir. Bu nilüferler tanrının hayat veren gücünü simgelemektedirler. Maiyetinde şafağın iki evresini sembolize eden iki dişi figür de bulunmaktadır.

▼ Agastya destanı
Ramayana'da (bkz. sayfa 200-03) Agastya, Rama'ya şeytan kralla olan savaşından önce Surya ile özdeşleşmiş bir ilahi okur. Güney Hindistan'a Vedik dinini tanıtanın o olduğuna inanılır.



SURYA

Aynı zamanda *Savitar* olarak da bilinen güneş tanrısı Surya (hayat veren) gündüzleri dünyayı gözler ve dünyada yaşayanlara ışık, bilgi ve hayatın kendisini getirdiğine inanılır. Mevsimlerin dönüşümünü belirtmek için gökyüzünde tek tekerlekli bir araba ile seyahat eder. Arabasını sabah tanrısı Aruna sürer ve dünyayı Surya'nın aşırı ısısından korumak için kalkan görevi görür. Bir efsane, Surya ile evlenen tanrıça Sanjana'nın onun parlaklığına dayanamayıp kendini bir kısrağa çevirerek ormanda saklandığını anlatır. Surya onu bulduğunda kendini aygıra dönüştürür ve ondan pek çok çocuk doğurur. Parlaklığını azaltmayı kabul eder ve ikisi cennetteki saraylarına geri dönerler.

VAYU

Vayu, rüzgârların tanrısıdır. Rig Veda'nın ilahilerinden biri Vayu'yu ilk insan *(bkz. sayfa 191) Purusha*'nın soluğu veya onun soluğundan yaratılmış olarak tasvir eder. Hakkındaki bir efsaneye göre Vayu, tanrıların evi olan Meru dağından kovulduğunda gücünün bir bölümünü kaybetmiştir. Misilleme isteğiyle dağa saldırır ve kuşların tanrısı Garuda'nın direncine rağmen dağın ucunu koparıp okyanusa atar. Tam orada Sri Lanka Adası oluşur. Daha sonraki efsaneler Vayu'yu tanrı Vişnu'nun ve eşi tanrıça Lakshmi'nin *(bkz. sayfa 196-97)* hizmetkârı olarak tanımlamıştır. Bazen fırtına gibi ancak diğer zamanlarda nazik, değişken bir karakterdir.



◄ **Binici Vayu**
Vayu genellikle zarif bir antilopun üzerinde tasvir edilir. Ancak bazen de bir aslana binerken görüntülenebilir. Değişik binek hayvanları binicinin değişken karakterine işaret ediyor olabilir.

► **Ateş Tanrısı**
Sayısız kaynak Agni'yi bir keçi ya da koça binen ve her başından alevler çıkan üç başlı bir figür olarak tasvir eder.



AGNİ

Tanrı Agni, şimşek, evcil ateş, ritüellerde yakılan ateş gibi kendi görüntüsü olarak bilinen ateşi her açıdan temsil eder. Ritüel ateşi olarak insanlardan aldığı mesajları tanrılara iletir, dumanı adakların nerede yapıldığına işaret eder, cenaze ateşleri ise ruhları cennete taşır. Prithvi'nin *(Toprak Ana, bkz. sayfa 110)* ile *(Gökyüzü Baba)* Dyaus'un oğulları olan Agni'nin üç kez doğduğu söylenir: ilki sudan, denizin üzerinden güneş doğuyormuş gibi; sonra havadan, şimşek gibi ve son olarak da topraktan, yakılan ateş biçiminde. O kadar acıkmıştır ki annesiyle babasını yer ve daha sonra tapınakların sunaklarındaki sadeyağı yalamak için ağzında bir sürü dil büyütür.

SOMA VE RİTÜELLERİ

Pek çok erken dönem inanç sistemi gibi Vedik dini de psikoaktif nesnelerin kullanımını içerir. Efedra ile bir tutulan *soma* da bunlardan biridir. Somanın tanrıların içkisi olduğu söylenir ve ölümlüler içerse tanrılarla bağ kurduklarına inanılır. Kökeni konusundaki rivayetler çeşitlidir. Bazıları *somayı* İndra'nın keşfettiğini söyler, bazılarına göreyse ilk okyanustan üretilmiştir. İçkiyi hazırlamak için özel bir ritüel geliştiren (bitkiyi önce ezip sonra su ve sütle karıştırma) Vedik rahipler arasında kullanımı yaygındır.



Efedra

VARUNA

Gökyüzü tanrısı Varuna semavi bir kanun koyucudur. Adakları yöneten kuralların, mevsimleri dikte eden düzenin ve yıllık ekin ve hasat döngüsünün efendisidir. Bazı erken dönem efsaneleri onu cenneti, havanın orta katmanını ve toprağı sadece kendi irade gücüyle yaratan yaratıcı bir tanrı olarak tanımlamışlardır. Başka bir hikayede cennetteki okyanusun hükümdarıdır ancak şeytanlarla bir savaştan sonra tanrılar onun güçlerini yeniden düzenlemişler ve Varuna gökyüzünün batısı ile Dünya'daki denizlerin tanrısı olmuştur. Hükümdarlığı dalgalara kadar uzanır ve denizcilerle balıkçıların da koruyucu tanrısı olduğu söylenir.

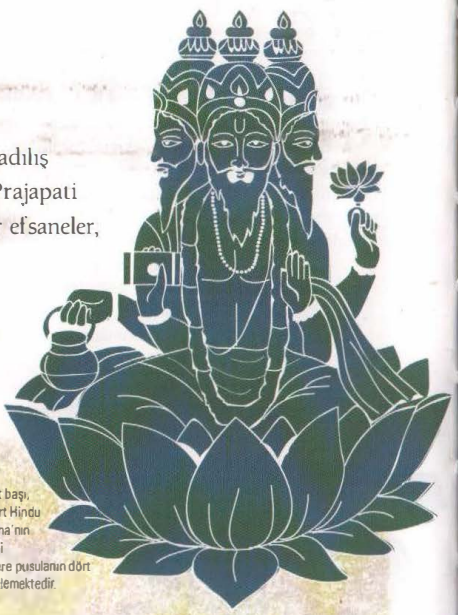


◄ **Gökyüzü ve denizler tanrısı**
Varuna yarısı balık yarısı timsah, mitolojik bir yaratık olan *makara*ya biner. Makara suyun ve bereketin sembolü olarak görülür.

AYRICA BAKINIZ Asya güneş tanrıları 160–61, 218–19, 222–23 • Asya gökyüzü tanrıları 158–59, 160–61, 162–63

BRAHMA VE YARADILIŞ

Uzun tarihi boyunca Vedik dini ve Hinduizm pek çok yaradılış hikâyeleri yaratmıştır. Bunlardan bazılarında ilk yaratıcı -Prajapati (Varlıkların Efendisi) veya tanrı Brahma- anlatılırken diğer efsaneler, insanların da içinde olduğu çeşitli yaşam biçimlerinin yaratılmasını açıklarlar. Bunlar, gün gelip dünyanın sonunun geleceği ve yeni bir yaradılış çağının başlayacağı döngüsel bir zaman dilimini anlatırlar.



► Brahma
Brahma'nın dört başı, dört Veda'yı, dört Hindu kastını ve Brahma'nın her şeyi bildiğini anımsatmak üzere pusulanın dört noktasını simgelemektedir.

MİT

Başlangıçta Yaradılışın Efendisi tanrı Brahma, evrenin her yerine ışığını yayar ve her şeyin temelini oluşturur. Brahma aynı zamanda gerçekten kozmik bir zaman ölçeğindeki varoluş döngüsünü yöneterek zamanı da temsil etmektedir. Hayatının bir gün ve gecesinin 4320 milyon insan yılına eşit olduğu söylenir ve bu süre sona erdiğinde yaradılış döngüsünün de sona ereceğine inanılır.

KARANLIK VE AYDINLIK

Brahma evrenin nasıl olması gerektiği üzerine tefekkür ederken gözünün önüne bu görü üzerine bir imge gelir. Ancak evrenin ilk varolduğunda neye benzediğini bilmediği sürece yaratılığının bu bilgisizliğin bir imgesi olmaktan öteye gitmeyeceğini fark eder. Bu yüzden bundan vazgeçer ve Gece olur. Çok geçmeden Gece, ilk şeytanlar olacak olan kendi karanlık çocuklarını yaratmaya başlar. Bu yaratıklar çoğalmaya başladıklarında Brahma zihnen yoğunlaşarak yaradılış sürecini yeniden başlatır. Bazı kayıtlara göre Brahma'nın Gece'den doğan binlerce şeytanı dengelemesi için Hint panteonuna katılacak binlerce tanrı yaratması tam da bu zamana denk gelmiştir.



▲ Lotus çiçeği (Nilüfer)
Yaradılış hikâyesinin bazı anlatımları Brahma'nın ilk tanrı Prajapati'nin göbek deliğinde yetişen bir lotus çiçeğinden nasıl doğduğunu anlatırlar.

SÜREKLİ DEĞİŞEN BİÇİM

Brahma tarafından dünyaya aydınlık getirmesi için yaratılan varlıklardan biri de Vak (Kelime) adındaki çok güzel yaratıktır. Bu yaradılış hikâyesinin bazı anlatımlarına göre Brahma ve Vak sürekli biçim değiştirerek cinsel ilişkide bulunurlar. Sonuç olarak dünyanın nüfusunu oluşturan hayvan türlerinin hepsini üretirler. Diğer anlatımlarına göre ise yaratıcının kızı olduğu söylenen Vak onunla yatmaya istekli olmaz. O inat edince de kendini bir geyiğe çevirip kaçar. Brahma kızı takip edip yakalamasına rağmen onu tohumlarıyla döllemeye muvaffak olamaz. Spermleri yere düşerek ilk kadını ve ilk erkeği oluştururlar.

Brahma değişik yaşam biçimleri yaratmak için sürekli şekil değiştirdiği için tüm canlılarda ondan bir parça bulunduğu söylenir. Ancak her yerde hazır ve nazır olmasına rağmen Brahma'nın bir evi de vardır. Bu ev kutsal dağ Meru'nun tepesinde tanrıların büyük kale-sarayındadır. Meru Dağı Hindu kozmosunun tam merkezindedir ve eteklerinden dört kol halinde dört ana yöne akan kutsal nehir Ganj doğmaktadır.

YARATICILAR

Yaradılış hikâyesinin farklı kayıtları ilk varlık için genellikle Prajapati'yi (Yaratıkların Efendisi) kullanırlar. Bazı efsaneler tanrı Vişnu'yu *(bkz. sayfa 196-97)* Prajapati ile özdeşleştirirler ve Brahma'nın da Vişnu'nun göbek deliğinden doğduğu söylenir. "Prajapati" adı Brahma ve onun tanrılara, insanlara ve hayvanlara şekil vererek yaradılış sürecinde önemli rol oynayan on "zihinden doğma" oğlu için de kullanılır. Hint panteonunda kozmosun mimarı olarak kabul edilen ve yaratıcı güçle bilgeliği somutlaştıran Vishwakarma gibi başka figürler de bulunur.



▶ Prajapati
İlk tanrı çevresindeki boşluğa bakıp ağlamış ve gözyaşlarından bir kısmı ilk denizde toprak parçaları oluşturmuş, diğer kısmıysa gökyüzündeki yıldızlara ve gezegenlere dönüşmüştür.



▲ Vishwakarma
Tanrı Vishwakarma genellikle evreni yaratmak için kullandığı gereçlerle çevrilmiş halde tasvir edilir. Aynı zamanda Brahma'nın bir veçhesi olduğu da düşünülür.

YARADILIŞ TANRISI BRAHMA, HAYAT SULARI HENÜZ YARATILMADAN, ULUTANRIDAN TEFEKKÜRLE DOĞMUŞTUR.

Katha Upanishad

YARADILIŞ VE DOĞA

Hintliler doğal hayat veya maddi dünyanın beş elementten oluştuğuna inanırlar. Bunlar toprak, su, hava, ateş ve eter ya da göktür. Bu elementler tüm varlıkların annesi olarak kabul edilen Prithvi *(bkz. sayfa 110)* gibi tanrılarla canlandırılmıştır. Su yaradılışta çok önemlidir ve Hindistan'da sayısız ilahi gölün yanı sıra Ganj'ın da *(bkz. sayfa 209-09)* içinde olduğu yedi kutsal nehir bulunmaktadır. Deniz de aynı şekilde önemli addedilmektedir; bazı efsanelerde tanrılar ilk denizi çalkalayarak içindeki Kamadhenu (Bereket İneği) gibi yararlı maddeleri ele geçirmek istemişlerdir.



▲ Ayın ortaya çıkışı
Bazı efsaneler ayın ilk denizden ortaya çıktığını söyler, diğerlerine göreyse Purusha'nın *(sağ'da)* zihninden doğmuştur.



◀ Agni'nin ateşi
Ateş Agni *(bkz. sayfa 189)* ile cisimleşmiştir. Hint efsanelerinde ritüel ateşlerinin dumanı ve alevleri mesajların tanrıya iletilmesini sağlarlar.

MERU DAĞI

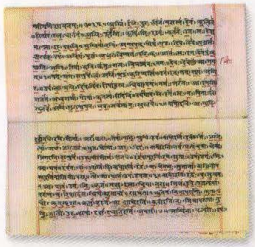
Meru Dağı'nın Hinduizm'de tanrıların evi olarak özel bir önemi vardır. Altın Dağ olarak bilinen bu dağın Himalayalar'da olduğu ve Ganj'ın da dağın tepesinden dünyaya doğru aktığı söylenir. Dağın zirvesi aşağıdaki yedi başka dünya üzerinde durmaktadır ve bu dünyaları da kozmik bir yılan olan Sheshnag taşımaktadır. Diğerlerine göreyse dünyalar dört fil'in üzerinde durmaktadırlar.



Karla kaplı Himalayalar

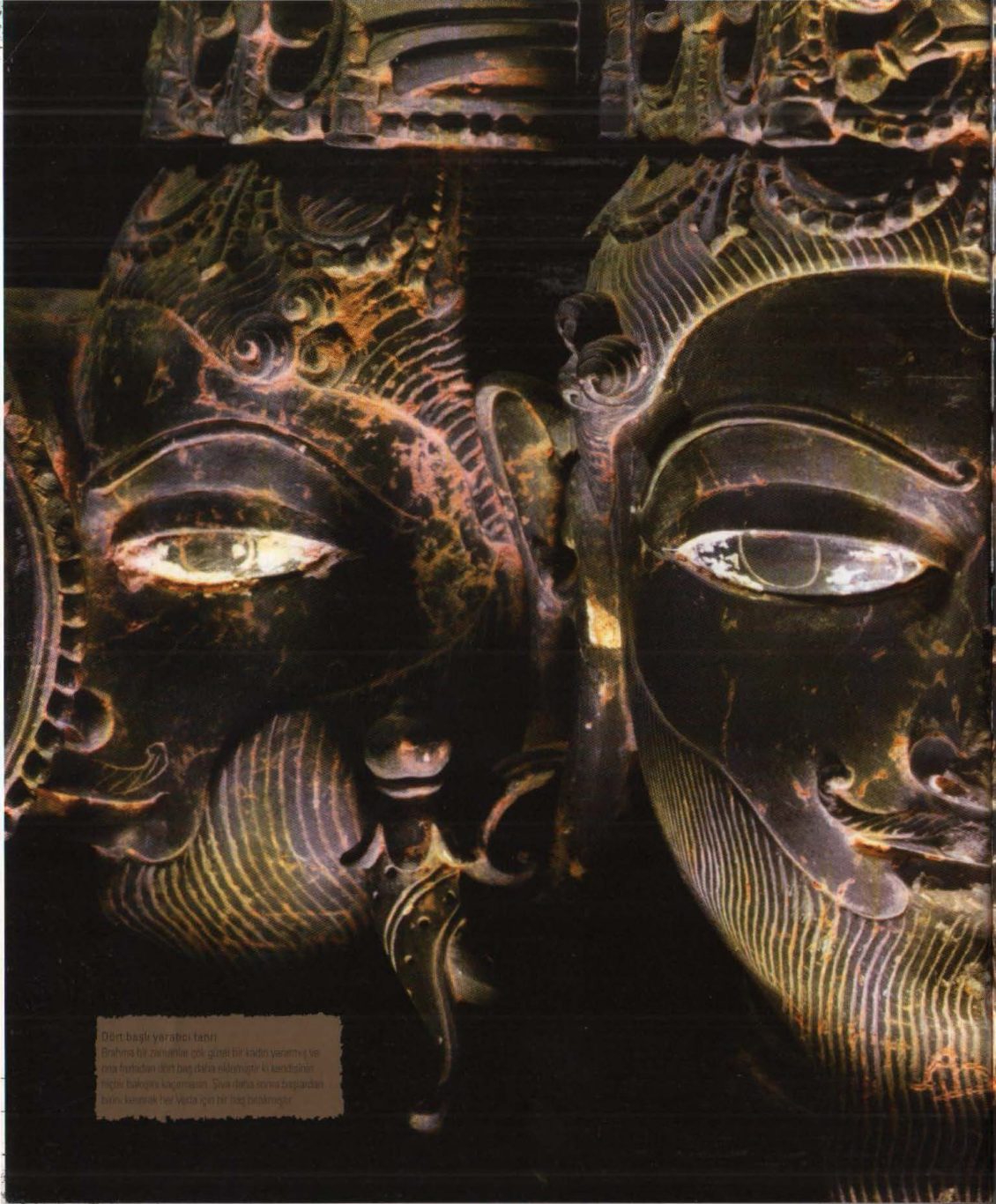
İLK İNSAN

Erken dönem yaradılış efsanelerinden birine göre ilk insan Purusha, kendini erkek ve kadın olarak ikiye bölerek çok çeşitli yaşam biçimlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Rig veda'da anlatılan başka bir versiyonda ise Purusha bedeninin değişik yerlerinden Hint kastlarını yaratmıştır. Bunlara arasında onun kafasından doğan Brahminler (rahipler), kollarından doğan Kshatriyalar (savaşçılar), kalçalarından doğan Vaishyalar (çiftçiler, zanaatkârlar ve tüccarlar) ve ayaklarından doğan Shudralar (işçiler) da vardır. Yine başka bir anlatımdaysa ilk insan Manu adını taşır. Kaburga kemiklerinden karısını yaratmış ve böylelikle yaradılışın yeni bir dönemini başlatmıştır.



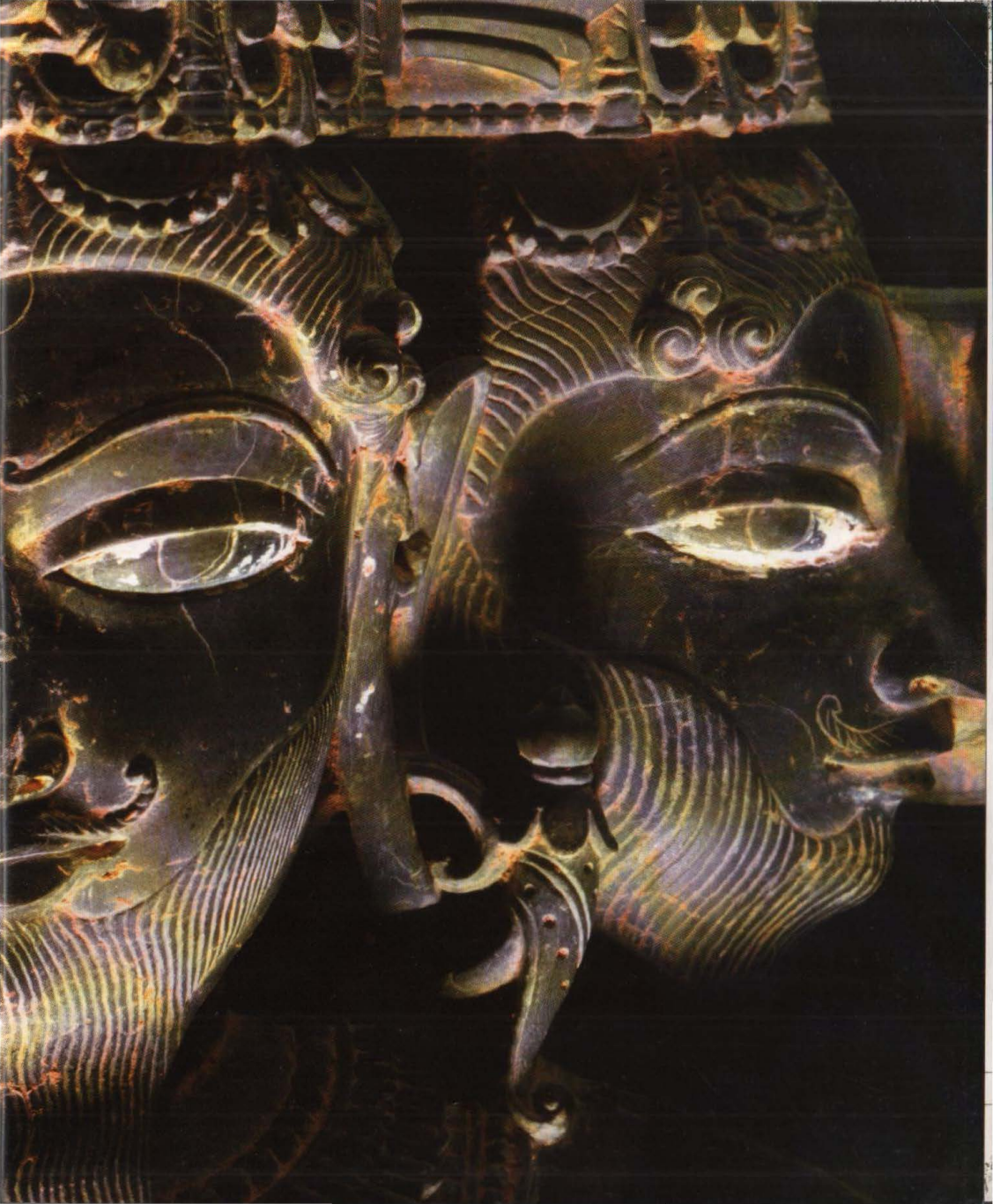
▲ Rig Veda'dan bir sayfa
MÖ 2. binyılda sözel olarak derlendiği sanılan *Rig Veda* farklı kastların ilahi yaradılışından bahseden ilk metindir.

AYRICA BAKINIZ Asya yaradılış hikâyeleri 150–51, 162–63, 168–69, 212–13, 222–23



Dört başlı yaratıcı tanrı

Brahma bir zamanlar çok güzel bir kadın yaratmış ve onu önünden dört baş daha eklemiştir ki kendisinin hiçbir bakıştan kaçmasın. Şiva daha sonra başlardan birini kesmiştir her Veda için bir baş bırakmıştır.



ŞİVA

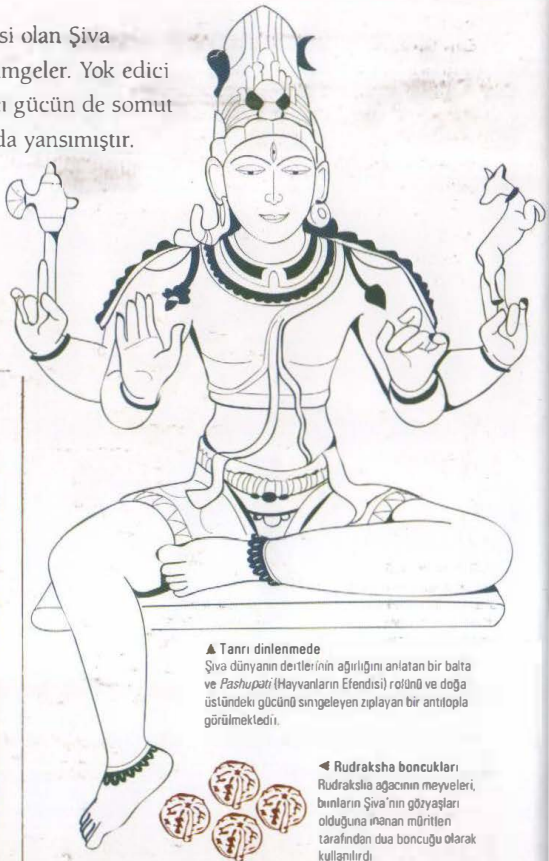
Büyük Hint tanrıları üçlüsünün (triad) bir üyesi olan Şiva ("kutlu" anlamına gelir) zıtların birlikteliğini simgeler. Yok edici olarak bilinir ama aynı zamanda büyük yaratıcı gücün de somut halidir. Karakterinin karmaşıklığı 1008 adına da yansımıştır. Bunlara arasında *Mahadeva*'dan (Büyük Tanrı) *Kaala*'ya (Ölüm) kadar pek çokları vardır. Derin bilgisi, korkunç gücü ve hem gerçeği hem yıkıcılığı sembolize eden kozmik dansı ile tanınmıştır.

ŞİVA'NIN DOĞUŞU

Bir gün Brahma ve Vişnu, kozmosdaki en güçlü varlığın kim olduğu, en üstün tanrının kim olacağı hakkında bir tartışmaya girerler. İki tanrı konuşurlarken tam önlerinde devasa bir erkeklik organı şeklinde bir ateş sütunu meydana gelir. O kadar uzundur ki tepesi bulutların arasında kaybolmuş, altı da yerin dibine gömülmüş gibidir. Şaşıran Brahma kendisini vahşi bir kaza çevirerek tepeye çıkar, Vişnu ise domuza dönüşerek köklerini araştırmak üzere Yer altı'na iner. Ancak iki tanrı da ne aradıklarını bilmemektedirler. Tam o sırada peniste bir yarık açılır ve içinden Şiva çıkar. Brahma ve Vişnu o anda Şiva'nın gücünü tanıyarak üçünün birlikte evreni yöneteceği hususunda fikir birliğine varırlar.



◄ **Şiva'nın ortaya çıkışı**
Şiva doğumunu tasvir eden bu oymada görüldüğü gibi penis şeklinde bir sütundan veya linga'dan çıkmıştır. Tanrının adlarından biri de *Şiva Lingodbhava* (Fallus Tanrısı)'dır.



▲ **Tanrı dinlenmede**
Şiva dünyanın dertlerinin ağırlığını anlatan bir balta ve *Pashupati* (Hayvanların Efendisi) rolünü ve doğa üstündeki gücünü simgeleyen zıplayan bir antilopla görülmektedir.

◄ **Rudraksha boncukları**
Rudraksha ağacının meyveleri, bunların Şiva'nın gözyaşları olduğuna inanan müritler tarafından dua boncuğu olarak kullanılırdı.



► **Şivalinga**
Şiva'ya genellikle insan biçiminden çok fallik bir sembol ya da *linga*' olarak tapınılırdı. Bu nesneler Hindistan'ın her yerinde Şiva'ya adanan tapınaklarda bulunabilir.



◄ **Şiva'nın davulu**
Şiva genellikle küçük, kum saati biçiminde bir davul taşırdı. Hindulara göre bunun vuruşları yaradılışı başlatan ve bitirecek olan ilk sesi (*Aum*) anımsatırdı.

ÖLÜM DANSI

Şiva Brahma ile kavga edip kafalarından birini kesince Brahma'nın oğlu Daksha'yla Şiva arasında tatsız bir gerginlik başlar. Bu yüzden Daskha sarayında kızı Sati'nin kocaseçmesi için bir ziyafet düzenlendiğinde Şiva davet edilmemiştir. Şiva yine de ziyafete gelir. Sati'nin havaya attığı çelengi tutunca ikisi evlenirler. Daha sonra Daksha yine Şiva'yı davet etmediği kutsal bir adak töreni düzenler. Bu açık hakarete öfkelenen Sati kendisini tören ateşine atar ve yanarak ölür. Öfke dolu Şiva Sati'nin cansız bedenini kucağına alıp onunla dans etmeye başlar. Tüm yaradılanları sona doğru götüren ölüm dansını yapmaktadır. Dansı durdurmak için Vişnu müdahale eder. Sati'yi güzel ve iyi huylu tanrıça Parvati olarak hayata geri döndürür.



▲ **Şiva'nın üç gözü**
Tanrının iki gözü ayı ve güneşi simgeler. Genellikle kapalı olan üçüncü göz ise bilgeliği temsil eder. Açıldığı zamanlarda kötü olan her şeyi yok etme gücü bulunur.



► **Dansın Efendisi**
Şiva'yı *Nataraja* (Dansın Efendisi) olarak gösteren heykeller onu ateşten bir hale ile çevrili dans ederken gösterir. Ayağının altında ezilen figür cehaletin simgesidir.

► **Şiva'nın yayı**
Yay, Şiva ile özdeşleştirilen pek çok silahtan biridir; bir keresinde tek bir oku kullanarak şeytanlar taarfından işgal edilmiş üç kaleyi yok etmiştir.





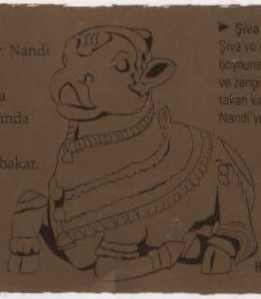
◄ **Trident**
Şiva'nın üçlü mızrağı büyük bir güç silahıdır. Üç çatalı üç *guna*'yı ya da kozmosun üç ilkesini yansıtır: saflık, enerji ve durağanlık. Aynı zamanda cehaleti de yok ettiğine inanılır.

ŞİVA ŞEYTANLARI YENİYOR

Bir grup şeytan sadece bir tanrı tarafından -o da tek bir okla saldırdığı takdirde- yok edilebilecek kadar dayanıklı üç kaleyi kendilerine vermesi için Brahma'yı ikna ederler. Kalelere yerleştikten sonra şeytanlar cennete saldırılar düzenlemeye başlarlar ve tanrılar da hiçbirinin bu şeytanları durduracak güçte olmadıklarını fark ederler. Bunun üzerine Şiva diğer tanrıların güçlerini birleştirerek yarısını ona ödünç vermelerini önerir. Bu, Şiva'nın varolan gücü ve gücünün üzerindeki kontrolü ile birleştiğinde attığı tek ok şeytanları yenmeye yetmiştir. Ancak başarıya ulaştıktan sonra Şiva diğer tanrılardan ödünç aldığı gücü geri vermeye yanaşmaz. Ve tüm tanrıların en güçlüsü olarak kalır.

ŞİVA'NIN BİNEĞİ

Şiva, Nandi adında beyaz, kambur bir boğaya biner. Nandi bereket sembolü olmasının yanı sıra Şiva'nın dayanıklılığını ve gücünü temsil eder ve tanrı savaşa gittiğinde ürkütücü bir binektir. Şiva'nın tapınaklarında Nandi'nin heykelleri, ruhun ilahi birleşmeye olan özlemini simgelercesine her zaman mihraba doğru bakar. Nandi'nin her zaman dini görevleri veya *dharmja* denilen Hint ahlak kurallarını sembolize ettiğine inanılır. Nandi'nin, Nandikeshvara adında boğa başlı bir insan figürü olarak Şiva'dan bağımsız bir rolü vardır. müzik ve dansın efendisidir.



Boğa Nandi

► **Şiva ve Nandi**
Şiva ve eşi Parvati boynuna çelenk takılı ve zengin altın takılar takan kar beyazı boğa Nandi'ye binerler.



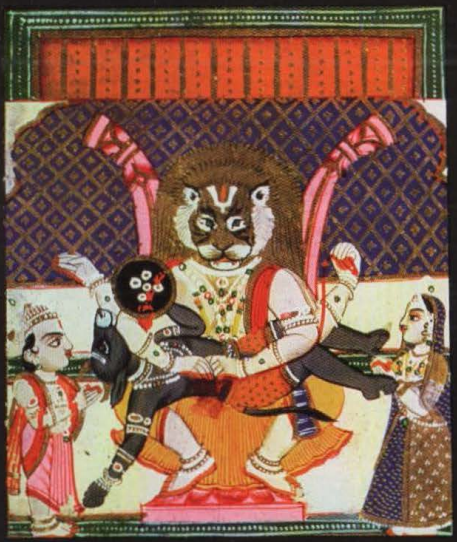
AYRICA BAKINIZ Şeytanlar 170–71, 176–77, 188–205, 222–23 • Boğalar 50–51, 116–17, 156–57



Viṣṇu'nun on enkarnasyonunu gösteren bir 18. yüzyıl çizimi

VİŞNU'NUN ON AVATARI

Üç büyük Hindu tanrısı Brahma, Vişnu ve Şiva arasında, dünyanın koruyucu ve sürdürücüsü olan Vişnu'dur. Avatar (inmiş) denilen farklı biçimlerde dünyaya gelerek insanların işlerine müdahale eder. Vişnu hep kriz zamanlarında -şeytan krallar dünyayı yönettiğinde veya yönetmeye kalkıştıklarında, büyük tufan gibi doğal afetler meydana geldiğinde veya toplumun dengesi bozulduğunda- ortaya çıkar. Vişnu'nun müritleri onun dünyayı sayısız defalar ziyaret ettiğine inanırlar ancak on enkarnasyonu özellikle önemlidir. O zamandan beri bu şekillerin dokuz tanesine girmiştir onuncusu ise daha gerçekleşmemiştir. Rama ve Krişna olarak dünyaya geldiği zamanki gibi bazen kahraman bir insan kılığına bazen de bir hayvan şekline girer.



Aslan adam Narasimha



Krişna ve sevgilisi Radha



1. Matsya
Vişnu dünyaya ilk kez , büyük tufandan sonra balık Matsya şeklinde gelir. Bir şeytan kutsal metinleri Brahma'nın elinden kapınca Matsya ilk erkek Manu'ya onları geri almasına yardım eder.

2. Kurma
Vişnu'nun ikinci enkarnasyonu, tanrıların denizi çalkalayıp insana yararlı değerli nesneleri ve kutsal varlıkları geri getirmek için kullandıkları, Meru Dağı'nı sırtında taşıyan kaplumbağa Kurma'dır.

3. Varaha
Varaha adındaki domuz şeklinde Vişnu, Tanrıça Bhumidevi'yi büyük tufandan kurtarmıştır. Hikâyenin pek çok versiyonunda dünyayı dalgaların üzerinden sivri dişlerinin ucunda geçirmiştir.

4. Narasimha
Küstah bir şeytan kral olan Hiranyakashipu Vişnu'ya tapınılmasını yasaklamış ama oğlu emrine uymamıştır. Kral alay edercesine Vişnu'nun saraylarının sütunu olup olmadığını sorunca Vişnu sütundan aslan-adam Narasimha şeklinde fırlayarak onu öldürmüştür.

5. Vamana
Vişnu şeytan kral Bali'yi yenmek için cüce Vamana olarak dünyaya gelmiştir. Vamana, Bali'den üç adımda kat edebileceği kadar arazi ister. Bali'yi dehşete düşüren bir şekilde birden bir deve dönüşür ve tüm dünyayı üç adımda kat eder.

6. Parashurama
Savaşçı kastı ya da Kshatriya dünyaya egemen olunca Vişnu Brahma rahibi kılığında doğar veya Parashurama olarak altıncı enkarnasyonuna girer ve savaşçıları baltasıyla doğrar.

7. Rama
Efendi Rama Vişnu'nun yedinci avatar'ıdır ve başlı başına birtanrı olarak ona tapınılır. Dünyaya şeytan kral Ravana'yı yenmek için gelen cesur ve erdemli karakterin maceraları Ramayana'da *(bkz. sayfa 200-03)* anlatılmıştır.

8. Krişna
Vişnu, kötü kral Kamsa'yı yenmek için Krişna olarak doğar. Mahabharata'da *(bkz. sayfa 206-07)* anlatıldığı üzere Krişna aynı zamanda Pandavas ve Kauravas arasındaki savaşta, büyük okçu Arjuna'yı, Bhagavad Gita'nın kelimeleriyle savaşması için yüreklendirerek kilit rol oynar. *Krişna* ortadaki resimde sevgilisi Radha ile gösterilmiş.

9. Buda
Bir tarihi figür olarak Buda, Hindu geleneğinde dokuzuncu avatar olarak görülür. Böylelikle şeytanları kutsal metinlerden ve tanrılardan yüz çevirmelerini sağlayarak şeytanları yener.

10. Kalki
Vişnu'nun son avatar'ı Kalki'dir; dünyadaki mevcut dönemin sona ermesiyle geleceği söylenir. Beyaz bir atla gelecek, kötüleri yok edecek ve dünyayı yenileştirecektir.

AYRICA BAKINIZ Sel hikâyeleri 30–31, 212–13, 214–15, 288–89, 314–15, 328–29 • Şeytanlar 170–71, 176–77, 222–23

DURGA

Durga (Ulaşılmaz) adıyla bilinen Hindu tanrıça genellikle bir savaşçının şeklini alır. Kozmosdaki tüm savaşçı enerjiyi yoğunlaştırarak dost tanrılara tehdit oluşturanların karşısına yenilmez bir düşman olarak çıkar. Kozmik düzeni bozmaya çalışan şeytanların rakibi olarak ünlenmiştir. Eşi Şiva *(bkz. sayfa194-95)* gibi Durga da karmaşık bir kişiliğe sahiptir. Esasen bir yok edici olarak yaratılmışsa da bazı şekillerde iyicil bir tanrı olabilir.



► **Durga**
Tanrıça Durga genellikle sekiz ya da on kollu ve ilahi silahlardan oluşan ünlü cephanesini taşırken tasvir edilir.

MİT

Bir zamanlar sert ve haşin uygulamalar neticesinde büyük güç kazanmış Mahisha (veya Mahishasura) adında bir şeytan yaşardı. Brahma'dan *(bkz. sayfa 190-91)* kendisine ölümsüzlük vermesini istemiş, talebi reddedilince de küstahça başka bir istekte bulunmuştu; ölümünün bir kadının elinden olmasını istiyordu. Neredeyse dokunulmaz olmasına güvenerek öfkelenen Mahisha tanrılara saldırmıştı. Brahma'nın lütfuyla korunan Mahisha'yı hiçbir tanrının alt edemeyeceğini fark eden kuvvetli tanrı üçlüsü Şiva, Brahma ve Vişnu *(bkz. sayfa 196-97)* birleştirdikleri ilahi enerjilerini yoğunlaştırarak Tanrıça Durga şeklinde dişi bir güç örneği yarattılar.

SEYTANLARA KARŞI KOYMAK

Tanrılar on kollu Durga'ya özel silahlar verdiler ve bir aslana bindirdiler. Durga, Mahisha've onun şeytanlardan oluşan ordularıyla karşılaşmak için yola çıktı. Tanrıça korkusuz görünüyordu ve yüzü korkunç gücü ile ışıldıyordu. Şeytanlar Durga'yı gördüklerinde bir araya toplaşmaya çalıştılar ama Durga onları dilim dilim kesti. Bazılarını topuzuyla dağıttı, bazılarını mızrağı ve kılıcıyla kesti ve bazılarını da kemendiyle yakaladı. Ardından düşmanla savaşmak için kafataslarından yapılmış kolyesi ve öldürücü silahlardan oluşan eteğiyle Korkunç Kali şekline girdi. Savaşta yüzlerce şeytan öldürüldü ama liderleri Mahisha yenilmemeyi başardı.



▲ **Durga, Raktabij'le savaşırken**
Tanrıları tehdit eden başka bir şeytan da kanı yere değer değmez yeni savaşçılar yaratan Raktabij'di (Kan Tohumu). Durga, Kali'ye dönüşerek tüm kanını içti ve onu öldürdü.

MAHİSHA'YLA SAVAŞ

Mahisha, korkusuzca Durga'nın kükreyen aslanına doğru yürüdü. Durga kemendini rakibinin boynuna doğru attı ama o kılık değiştirme yeteneğini kullanarak erkeğe dönüştü. Durga ardından mızrağıyla ona vurmaya çalıştı ama bu kez de fil oldu. Durga onun hortumunu kesmeye hazırlanırken bufalo oldu ve atış menzilinden çıktı. Sonra dağları yerinden sökmeye ve tanrıçaya doğru atmaya başladı. Tanrıça bunları kolaylıkla savuşturdu ve korkusuzca bufalo-şeytanı ayağıyla yere yapıştırıp mızrağıyla öldürmeyi başardı. Şeytan yavaşça esas haline geri döndü, artık ölüyordu ve pişmandı. Brahma'nın armağanı verilmişti: Mahisha sonunda bir kadın tarafından öldürülmüştü.

SEYTANLAR

Hindu mitolojisi Mahisha gibi *asura* denilen şeytanlar anlamında çok bereketlidir. Tanrıların yanı sıra bu şeytanlar da yaratıcı Prajapati'nin *(bkz. sayfa 190-91)* çocuklarıdırlar ama tanrılara karşı koymaya başlamışlar ve onlarla taban tabana zıt bir hal almışlardır. Bazı kayıtlara göre tanrılar da şeytanlar da doğruyu ve yanlışı kalıtım yoluyla almışlar ama tanrılar yanlışı reddederken şeytanlar doğruyu reddetmişlerdir. Tanrılar genellikle belirli bir şeytanın gücüyle baş edebilmek için Durga'da olduğu gibi bir varlık yaratmak zorunda kalırlar.



▲ **Kötü varlık**
Zaman zaman tanrıların üstünlüğünü kabul etmek istemeyen Mahisha'dan başka şeytanlar da çıkmış ve bunların hepsi de Durga tarafından öldürülmüşlerdir.



▲ **Mahisha, Durga ile savaşırken**
Kılık değiştiren şeytan Mahisha kötülüğün cisimleşmiş halidir. Bu savaşta Druga'nın zaferi sonunda dürüstlüğün kazanmasını sembolize etmektedir.

DURGA'NIN DAYANIKLILIĞI

Şiva gibi Durga da büyük bir yıkıcı güce sahiptir ama bu gücün olumlu bir yanı da vardır; doğal düzene yönelik tehditleri yok ederek dengeyi sağlamaktadır. Durga'nın ortaya çıkışı da bu türden bir etkiye sahiptir. Bedeni ışık yaymaktadır ama yıkıcı gücünün cisimleşmiş hali olarak her zaman ağır silahlarla dolaşır. Silahları (aşağıda) pek çok tanrının gücünü nasıl bedeninde topladığını gösterir. Bunlar arasında İndra'nın yıldırım silahı, Vişnu'nun diski ve Şiva'nın trident'i vardır. Binek olarak seçtiği aslan (bazı anlatımlara göre kaplan) bile gücünü göstermektedir.



Kılıç ve kalkan | Topuz | Yay ve ok | Balta | Üvendire



Deniz kabuğu | Trident | Disk | Yılan

BÜYÜK TANRIÇA

Durga kendini pek çok değişik biçimde gösterir. Tüm bunlar yaradılışın özünü oluşturan ilahi dişi enerjisi *shakti*'nin cisimleşmiş hali olan büyük tanrıça Mahadevi'nin suretleridir. Pek çok tanrıçaya Durga'nın biçimleri olarak tapınılır. Bunlar arasında Mahashi ile olan savaşta yok ediciliğin cisimleşmiş hali olarak Durga'nın alnından doğan öfkeli tanrıça Kali ve evliliklerin uzun ömürlü olmasını sağlamak için tapınılan Şiva'nın karısı Sati de vardır. Durga aynı zamanda ana tanrıça Parvati, refah tanrıçası Lakshmi ve bilgelik tanrıçası Saraswati gibi yumuşak, nazik biçimlere de girebilir.



◄ **Lakshmi**
Durga'nın kızı olarak tapınılan Lakshmi genellikle, zenginlik ve refahı simgeleyecek şekilde ellerinden altın sikkeler dökülürken tasvir edilir.

► **Saraswati**
Özellikle öğrenciler tarafından saygı gösterilen sanat ve öğrenme tanrıçası Saraswati'nin Sanskritçeyi icat ettiği söylenir.

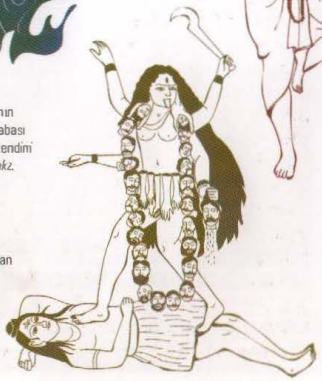




▲ **Sati**
Daksha'nın kızı ve Şiva'nın karısıotan öfkeli Sati, babası Şiva'yı aşağıladığı için kendini üren ateşine atmıştır *(bkz. sayfa 195)*.

► **Parvati**
Parvati aslında yumuşak huylu bir tanrıçadır ama Şiva'yı kendisiyle evlenmeye ikna etmek için yiyip içmeyi keserek şiddetli bir kefaret ödemiştir.



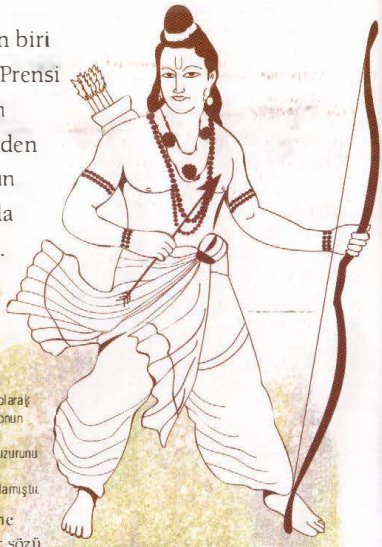


► **Kali**
Mahisha ile olan savaştan sonra Kali yok edicilik dansını yaparken durdurulamaz. Bunun üzerine Şiva kıyımı durdurmak için onun ayaklarının altına yatar.

AYRICA BAKINIZ Dişi savaşçılar 116–17, 132–33 • Savaş tanrıları 36–37, 38–39, 40–41, 142–43, 174–75, 244–45

RAMAYANA

Ramayana Sanskrit dilinde yazılmış iki büyük Hint destanından biri ve Hindu mitolojisinde temel oluşturan bir metindir. Ayodhya Prensi ve Vişnu'nun *(bkz. sayfa 196-97)* yeniden bedenlenmiş hali olan Rama'nın hikâyesini oluşturan bu metin Rama'nın küçüklüğünden başlayarak sırasıyla sürgünü, karısı Sita'yı şeytan kral Ravana'nın elinden kurtarmasını anlatır. Destan, ana karakterleri aracılığıyla sadakat, akrabalık, bağlılık ve görev gibi erdemlerin altını çizer.



► **Prens Rama**
Rama yetenekli bir okçu olarak tanınır. Yayı gerebilmesi onun Sati'yi kazanmasına ve sürgündeyken ormanın huzurunu bozan şeytanlarla baş edebilmesine olanak sağlamıştır.

MİT

Ayodhya Kralı Dasharatha'nın kendisine Rama, Lakshmana, Shatrughna ve Bharata adlarında dört oğlan doğuran üç karısı vardır. En büyük oğlu Rama muhtemelen Ayodhya'nın gelecekteki kralı olacaktır. Genç yaşlarında Bilge Vishwamitra'dan okçuluk öğrenmiştir. Rama ve Lakshmana büyüdüklerinde Vishwamitra tarafından Mithila şehrine götürülürler. Orada Kral Janaka kızı Sita'nın kocasını seçmesi için bir yarışma düzenlemektedir. Yarışmacıların bir zamanlar Şiva'ya ait olan büyük bir yayı *(bkz. sayfa 194-95)* germeleri istenmektedir. Sita'ya aşık olan Rama bunu yapabilmeyi başaran tek kişi olur, üstelik yayı sadece germekle kalmaz kırar da... Yarışmayı kazanır ve evine yeni karısıyla birlikte döner.

RAMA'NIN ÇIKIŞI

Dasharatha'nın oğulları arasından kendine veliaht seçmesi zamanı gelip çatmıştır. Her bakımdan iyi bir prens olan en büyük oğlu Rama'yı seçmek istemektedir. Ama Rama'nın üvey annelerinden biri olan Kaikeyi, Dasharatha'ya bir zamanlar kendisine vermiş olduğu bir sözü hatırlatır ve kendi oğlu Bharata'yı veliaht seçmesini, Rama'yı da Bharata'ya tehdit oluşturmaması için sürgüne yollamasını ister. Yeminin yüzünden eli kolu bağlanan üzgün kral Rama'yı on dört yıllığına ormana sürgüne yollar. Rama babasının emrine sorgusuz sualsiz itaat eder. Sita ve Lakshmana da onunla birlikte gitmek için ısrar ederler.



▲ **Ormanda sürgün**
Rama, Sita ve Lakshmana ormana vardıklarında orada yaşayan münzevilere rastlamışlar ve onların saraylıların alışık oldukları lüks yaşamlarından çok uzak olan basit hayat biçimlerini benimsemek zorunda kalmışlardır.

Daksharatha onların gidişinden bir süre sonra üzüntüsünden ölür. Bu süre zarfında saraydan uzak kalan Bharata Ayodhya'nın tahtına oturması için çağrılır. Annesinin talebini duyunca dehşete düşer ve krallığın Rama'nın hakkı olduğunda ısrar eder. Rama'yı geri getirmek için ormana gider. Ancak Rama babasının son isteğine itaatsizlik etmez ve Bharata'nın da saraya geri dönüp taç giymekten başka çaresi kalmaz. Hem babalarına itaat edebilecekleri hem de Rama'ya saygı gösterebilecekleri onurlu bir çözüm geliştirmiştir. Bharata Rama'nın bir çift sandaletini Ayodhya'ya geri getirerek törenle onlara taç giydirir ve ağabeyi Rama'nın geri döneceği güne kadar sembolik olarak hükümdarlığını ilan eder.

Bu arada sürgündekiler de ormana yerleşmiş, oradaki sert koşullara alışmışlardır. Rama ve Lakshmana sık sık ormanda yaşayan münzevilerin hayatlarını tehdit eden, dualarına, ritüellerine ve meditasyonlarına müdahale eden şeytanlarla savaşmaktadırlar. Münzeviler, bu fedakârca davranışları yüzünden Rama ve Lakshmana'ya minnettardırlar. Bazıları Rama'nın gerçekte ilahi bir varlık olduğunu fark etmişlerdir. »

RAMA VE SİTA

Destanda Rama ve Sita ideal bir çift olarak gösterilirler. Rama karısını bir güç yarışmasında kazanmış ve kaçırıldığında da onu kurtarmak için korkusuzca dövüşmüştür. Benzer şekilde Sita da mükemmel ve sadık bir eştir. Bununla birlikte Rama bazıları tarafından, Sita'nın sadakatinden şüphe ederek *(bkz. sayfa 202)* onun iyiliğini yeterince takdir edemeyen kusurlu bir kahraman olarak görülür. Bazı kaynaklar Rama'nın hareketlerini tüm kişisel bağların üzerinde gören adaletli bir hükümdara yakışan şeyler olarak yorumlarlar.



▶ Rama'nın evlenmesi
Rama ve Sita karşılıklı bağlılıklarını hareketleriyle de gösterirler. Sita onu ormana sürgüne giderken yalnız bırakmayarak ve Rama da karısını şeytan kral Ravana'nın elinden kurtararak.



◀ Saban
Sita'nın adı "saban izi" anlamına gelir. Babası onu tarlalarını sürerken toprakta kalan bir saban izinde bulmuştur.

KARDEŞLİK İDEALİ

Kardeşlik Ramayana'nın ana temasını oluşturur. İdeal kardeş Lakshmana'dır, sürgüne giden Rama ve Sita'yı yalnız bırakmaz, onları korur ve şeytanlarla savaşlarında ve Sita'yı kurtarmasında ağabeyine yardım eder. Bharata da krallık arzusunu yenerek Rama'ya olan sevgisini gösterir ve Rama'nın sandallarını tahta koyar. Shatrughna da benzer şekilde Rama'ya bağlıdır ve ona yapılan bir adaletsizliğe çok ölkelenir.



Rama'nın sandaletleri



▶ Lakshmana
Ravana'nın kız kardeşi cinsel yaklaşımını kabul etmeyen Rama'dan öç almak isteyince *(bkz sayfa 202)* Rama onun burnunu keser.

AYAĞINDAKİ SANDALETLERİN KEHANETİNE BAKILIRSA, GELECEKTE BİR TAHTI SÜSLEYECEK ONLAR.

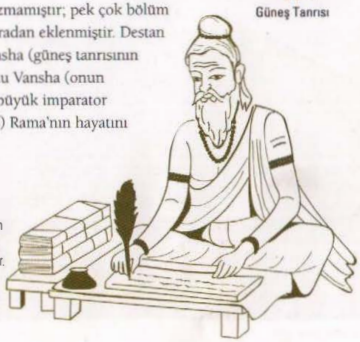
Valmiki, *Ramayana*

DESTAN

Dünya literatürünün en önemli eserlerinden biri olan *Ramayana*'yı destanda anlatılan ama gerçekte yaşamış olabilecek bir bilgenin, Valmiki'nin yazdığı söylenir. Çeşitli kaynaklar destanın derlenme tarihinin MÖ500 ve 200 yılları arasında olduğunu söylemektedirler. Valniki büyük ihtimalle tüm şiiri yazmamıştır; pek çok bölüm eserin orijinaline sonradan eklenmiştir. Destan esas olarak Surya Vansha (güneş tanrısının soyundan) veya Raghu Vansha (onun büyük-büyükbabası büyük imparator Raghu'nun soyundan) Rama'nın hayatını anlatır.



Güneş Tanrısı



▶ Bilge Valmiki
Destanda Valmiki ormanda yaşayan bir bilgedir ve sürgün yılları boyunca Rama ve Sita tarafından sık sık ziyaret edilir. Çiftin arası bozuk olduğu zamanlarda Valmiki, Sita'nın kendi sığınağında kalmasına izin verir.

GÜNEYDOĞU ASYA'DA RAMAYANA

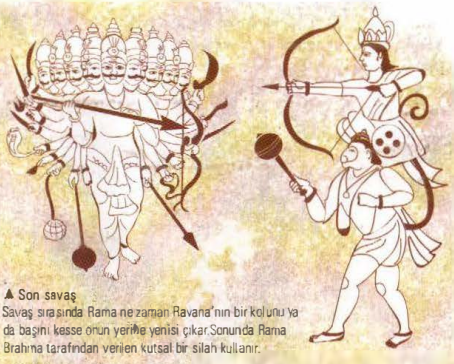
Hindistan'daki popülaritesinin yanı sıra *Ramayana* Güneydoğu Asya'da iyi bilinen bir eserdir. Destan muhtemelen ilk yüzyıllarda Endonezya'ya ulaşır. Java, Malaya ve Tayland'da yerel yazarlar Sanskritçe metni tercüme ederler ve tiyatro kumpanyaları da sahneye uyarlar. Tayland edebiyatında destan *Ramakien* adını alır. Destandan bölümler Tayland'ın *khon* (maske) oyunlarında ve Endonezya kukla tiyatrosu ve gölge tiyatrosu gibi sanat dallarında kullanılırlar.



Tayland'ın *khon* oyunlarında kullanılan maske

SURPANAKHA

Bir gün Surpanakha adındaki bir dişi şeytan Rama ve Lakshmana'yla cinsel ilişkiye girmek ister ve onlara kur yapar. İki kardeş dışı şeytanı reddedince o da Sita'ya saldırmaya çalışır. Lakshmana onu burnunu keserek cezalandırır. Surpanakha Rama ve Lakshmana'nın kendisine davranışlarına öfkelenmiştir, bu yüzden Lanka'nın on başlı şeytan kralı olan ağabeyi Ravana'ya gider ve intikam almak için ondan Sita'yı kaçırmasını ister. Ravana, Rama ve Sita'nın dikkatlerini çekmek için altın bir geyik gönderir ama bu geyik aslında şeytandır. Sita bu yaratığı evde beslemek isteyince Rama hayvanı izlemeye başlar. Ravana Lakshmana'yı da ağabeyiyle gitmesi için kandırır ve münzevi kılığına girerek Sita'ya yaklaşıp onu Lanka'ya kaçırır.



▲ **Son savaş**
Savaş sırasında Rama ne zaman Ravana'nın bir kolunu ya da başını kesse onun yerine yenisi çıkar. Sonunda Rama Brahma tarafından verilen kutsal bir silah kullanır.

RAMA VE HANUMAN

Rama ve Lakshmana Sita'yı aramaya başlarlar. Ormandaki yolculukları sırasında maymun-kral Sugreeva'ya hizmet eden maymun-tanrı Hanuman'la karşılaşırlar. Sugreeva da aynen Rama gibi sürgündedir. Kardeşi Vali onun yerine kral olmuştur. Hanuman, onu yeniden etmek için Rama'dan yardım ister. Sugreeva Vali'yi düelloya davet eder. Rama Vali'yi öldürür. Surgeeva yeniden kraldır ve Rama'ya yardım etmeye razı olur. Maymunlar partiler halinde Sita'yı aramaya gönderilirler. Pek çok maceradan sonra Hanuman, Sita'nın Lanka'daki ada kalesinde hapsedildiğini bulur. Lanka'nın konumu saldırı için hiç uygun değildir, üstelik Ravana'nın şeytanlardan oluşan koca bir ordusu vardır. Hanuman ve maymunları denizin üzerine bir köprü kurarak Lanka'ya saldırırlar. Bir dizi dövüş sonunda Rama, Lakshmana, Hanuman ve diğer maymunlar korkunç şeytanların çoğunu öldürürler. Sonunda Rama, Ravana'yı öldürüp Sita'yı kurtarır. Ardından Rama, Sita ve Lakshmana eve dönerler.



◀ **Jatayu'nun ölümü**
Ravana, Sita'yı kaçırdığında Jatayu adındaki yaşlı bir akbaba onu kurtarmaya çalışır. Şeytan kralı saldırır ve arabasını parçalar ama Ravana onun kanadını kesip onu öldürür.

Rama Ravana'ya tutsak kalmış Sita'yı geri kabul edip etmemekte kararsızdır. İncinen ve üzülen Sita sadakatini kanıtlamak için ateş üzerinde yürümeyi önerir. Bu deneyden yara almadan kurtulur ama Ayodhya'ya geri döndüklerinde bir çamaşırcının tesadüfen söylediği bir söz üzerine Rama Sita'dan yine şüphelenir. Sati, bilge Valmiki'nin sığınağına giderek orada ikiz oğullar doğurur. Yıllar sonra Rama onları kendi oğulları olarak tanır ve karısını tekrar bir ateş testinden geçmeye çağırır. Sürekli sadakatini kanıtlamak zorunda kalmak Sati'yi yormuştur. Toprak Ana'ya başvurarak kendisini geri almasını ister. Onun bu çığlığını duyan yer yarılır ve Sita içine girerek kaybolur.

MÜTTEFİKLER

Sita'nın kurtarılışı sırasında Rama'nın en büyük müttefikleri Sugreeva, Hanuman ve onların maymunlar ordusudur. Hanuman'ın büyük gücü, kılık değiştirme ve uçma yeteneğine paha biçilemez. Lanka'ya iki yolculuk yaparak, birinde Sita'nın nerede olduğunu bulmuş, ikincisinde ise Rama'ya Ravana'yı yenmesi için yardım etmiştir. İlk yolculuğunda Sita'yı bulmuş ancak Ravana'nın muhafızları tarafından fark edilerek kuyruğu ateşe verilmiş, buna rağmen kurtulmuş ve kaçarken Lanka'yı alevlere boğmuştur. Lanka'daki son savaşta aralarında Lakshmana'nın da bulunduğu Rama'nın savaşçılarının pek çoğu öldürülmüştür. Hanuman onları yeniden canlandırmak için Himalayalar'dan sihirli bir bitki getirir. Rama'ya olan bağlılıklarından dolayı onları sonsuz gençlikle ödüllendirir.



▲ **Vali ile dövüşen Sugreeva**
Sugreeva ve Vali birbirlerine benzedikleri için Rama onları birbirlerinden ayırt edebilmek için Sugreeva'dan boynuna bir çelenk takmasını ister.



▲ **Dağı taşıyan Hanuman**
Hanuman, Lakshmana'yı hangi sihirli bitkinin diriltebileceğinden emin değildir o yüzden Rama'ya bitkilerden oluşan bir dağın tamamını getirir.

DÜŞMANLAR

Ramayana'da, Rama'nın düşmanlarına şeytanlar veya *rakshasa*'lar denmektedir. Bunlar kadınlara ve çocuklara saldıran, geceleri insanların içlerine girerek onları delirten geleneksel kötü varlıklardır. Ravana'ya yardım eden şeytanlar arasında en çok bilineni, hayatının büyük bölümünü uyuyarak geçiren erkek kardeşi dev Kumbhakarna ve savaşlarda yenilmez olduğu söylenen ve İndra'yı alt eden *(bkz. sayfa 188)* oğlu Meghnath'tır. Bu şeytanlar öylesine bir tehdit oluşturmaktadırlar ki Vişnu, onları kalıcı olarak yenmek için Yeryüzü'ne avatarı Rama kılığında gelmeye mecbur olmuştur.



► **Meghnath**
Meghnath'ın sihirli yılan şeklindeki okları aralarında Lakshmana'nın da bulunduğu düşman savaşçılarını öldürür.



▲ **Kumbhakarna**
Dev Kumbhakarna'ya bir seferde altı ay uyuyabilmesi için lütufta bulunulmuştur. Sonunda Ravana için savaşmak amacıyla uyandığında prensin kendisi tarafından öldürülmeden evvel Rama'nın orduları tarafından epey hırpalanmıştır.

RAVANA

Rakshasa'ların kralı Ravana on başlı ve yirmi kollu korkunç bir figürdür Veda'lar konusunda uzman bir otoritedir. Sert ve haşin tavırları ile Brahma'yı memnun etmiş, tanrılara ve şeytanlara karşı küstahça dokunulmazlık iddiasında bulunmuş ve hiçbir insanın kendisine bir şey yapamayacağına inanmıştır. Aynı zamanda kendisine bir kılıç veren Şiva'yı da yanıltmıştır. Erdemli Rama'nın kötü özdeşi veya iyilik potansiyeline sahip ama kaderi yüzünden kötülük yapmaya mahkûm trajik bir figür olarak da görülür.



► **Ravana'nın kılıcı**
Ravana, Rama'ya, Şiva tarafından verilen *Chandrahas* (ay bıçağı) ile saldırmıştır.

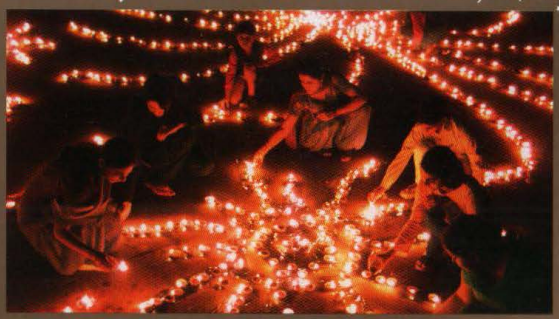


▲ **Ravana Kailash'ı kaldırıyor**
Bir keresinde Ravana, sarayının bulunduğu Kailash Dağı'nın başka yere taşıyarak Şiva'yı öfkelendirmiş ve cezalandırılmıştır.

BU HAKARETTEN DOLAYI RAVANA, DÜŞÜNCESİZLİĞİN VE AHMAKLIĞIN YÜZÜNDEN TÜM IRKININ VE AKRABALARININ ÖLÜMÜ RAGHU'NUN OĞLUNUN ELİNDEN OLACAK!

HİNDU FESTİVALLERİ

Rama ile özdeşleştirilen bazı Hindu festivalleri de vardır. Onun Ravana ile kavgaya tutuşmadan evvel Tanrıça Durga'ya tapuğuna inanılır. Bu yüzden Navaratri festivalinden önceki dokuz gece boyunca destandan bölümler canlandırılır ve onuncu gecede Dussehra, Rama'nın, Ravana'yı öldürmesi ile doruğa ulaşır. Bu gecede iyinin kötülüğe üstün gelişini simgelemek için Ravana'nın kardeşi Kumbhakarna'nın, oğlu *Meghnath*'ın maketleri törenle yakılır. Rama'nın Diwali festivalinde de önemli bir rolü vardır. Diwali'de insanlar Rama'nın uzun sürgününden Ayodhya'ya geri dönüşünü anmak için ampuller yakarlar.



Diwali, ışıkların bayramı

AYRICA BAKINIZ Şeytanlar 170–71, 176–77, 188–205, 222–23 • Kıskançlık 24–25, 38–39, 200–03



Ramayana'dan bir sahne
17. yüzyıldan kalma bu duvar resminin ayrıntısında Rama, Lakshmana ve maymun-kralın, Rama'nın karısını şeytan kral Ravana'nın elinden kurtarmak için güçlerini birleştirme kararı almalarını tasvir etmektedir.



MAHABHARATA

Dünyadaki en uzun şiirlerden biri olan Mahabharata iki büyük Hint destanından ikincisidir. Geleneksel olarak aynı zamanda Vedaları da *(bkz. sayfa 188)* derleyen yazıcı Vyasa'ya atfedilse de şiir büyük olasılıkla MÖ 8. ve MS 4. yüzyıllar arasında pek çok yazar tarafından derlenmiştir. Destan iki hasım aile arasındaki savaşı merkez alır ama aynı zamanda Hinduizmin önemli prensiplerini vurgulayan kutsal bir metin olan Bhagavad Gita'yı da içerir.

MİT

Hastinapura krallığı Bharata hanedanından Pandu tarafından yönetilmektedir. Pandu erken ölür ve gözleri görmeyen erkek kardeşi Dhritarashtra kral olur. Pandu'nun "Pandavalar" adıyla bilinen beş oğlunu, "Kauravalar" adıyla bilinen kendi 100 oğluyla birlikte büyütür. Pandavalar askeri güçlerinden, erdemli yönetimlerinden ve sıradan insanlar arasındaki popülaritelerinden ötürü kuzenlerini kıskanmaktadırlar. Pandu'nun ilk doğan oğlu Yudhishthira tahta varis ilan edilince Kauravalar en büyük ağabeyleri Duryodhana'nın liderliğinde Pandavaları öldürmek için plan yaparlar. Ancak müstakbel kurbanları planın kokusunu alıp kaçarlar. Kavgayı yatıştırmak için Dhritarashtra krallığını Duryodhana ve Yudhishtira arasında ikiye böler. Ancak Kauravalar buna kızarlar. Yudhishtira'yı bir zar oyunu oynamaya davet ederler (kumar Yudhishtira'nın en büyük zaaflarından biridir) ve bahisleri giderek yükseltirler. Sonunda Yudhishtira servetini, krallığını ve hatta erkek kardeşleriyle karısını bile kaybeder. Pandavalar on iki yılığına sürgüne giderler.



◀ **Efendi Krişna**
Krişna, Pandavalar ve Kauravalar arasındaki savaşa eline silah almama şartıyla katılır, o sadece Arjuna'nın arabacısı olacaktır.

KRİŞNA'NIN ROLÜ

Dönüşlerinde Duryodhana krallığını geri vermeyi reddeder ve hasımlar yeniden savaş hazırlıklarına başlarlar. Yudhistira'nın kardeşi Arjuna, Vişnu'nun sekizinci avatarı olan *(bkz. sayfa 196-97)* arkadaşı Krişna'nın desteğini almaya gider. Duryodhana'yı da aynı sebeple orada bulur. İkisi akraba olduklarından Krişna onlara



▲ **Büyük savaş**
Hint mitolojisindeki en büyük savaşlardan biri olarak bu devasa savaşta on sekiz askeri kıta yer alır. Destan, kuvvetlerin kullandığı karmaşık savaş formasyonunu, savaş diplomasisini ve iki tarafın kullandığı stratejileri anlatır.

bir seçenek sunar, bir taraf orduyu diğeri ise kendisini alacaktır. Duryodhana orduyu seçerken Arjuna da sonradan kendisinin arabacısı olmayı teklif eden Krişna'yı tercih eder.

SAVAŞ VE SONRASI

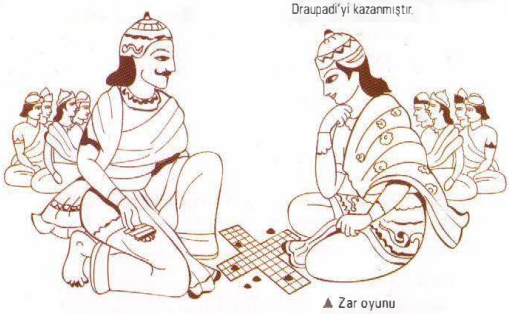
Büyük savaş Kurukshetra'da gerçekleşir. Kauravalar hem Pandavaların hem de Kauravaların büyük amcası olan Bhishma tarafından yönetilmektedir. Duryodhana, Karna *(bkz. sayfa 56-57)* ile onun tarafında dövüşür. Büyük bir savaşçı ve Duryodhana'nın sevgili dostu olarak Pandavalar için ciddi bir tehdit oluşturmaktadır. Uzun bir savaştan sonra Pandava'lar Krişna'nın yardımıyla zafer kazanırlar ve Yudhishtira kral olur. Daha sonra savaşta dökülen kanlar yüzünden acı çeken Pandava'lar Draupadi *(bkz. karşı sayfa)* ile birlikte Himalayalar'a hacca giderler. Giderken Hastinapura'ya hükümdar olarak Arjuna'nın büyük torunu Parikshit'i bırakırlar. Yolculuk uzun ve tehlikelidir ve teker teker ölürler, en sonunda sadece Yudhishtira kalır. Son olarak o da ölüp cennete gider ve orada ailesiyle buluşur.

ÖNEMLİ KARAKTERLER

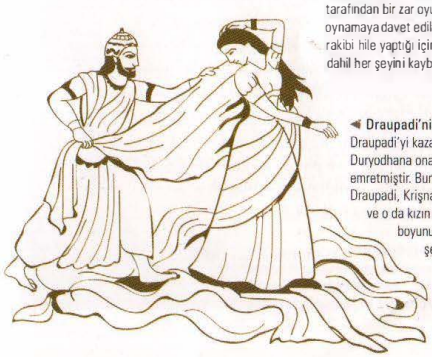
Mahabharata'nın geniş bir karakterler yelpazesi vardır. Büyük okçu Arjuna ve oğlu Abhimanyu, Kaurava ordusunun lideri Bhishma ve hem Pandavalara hem de Kauravalara ok atmayı öğretmiş olan usta okçu Drona gibi gibi pek çoğu savaşçıdır. Yudhishtira'nın ikinci ağabeyi Bhima ve Duryodhana gibi bazıları güçleriyle ünlüdürler. Yudhishtira ise bilgeliği ve dürüstlük aşkıyla tanınır. Kadın karakterler arasında en başta geleni Arjuna tarafından kazanılan ama beş Pandava'nın karısı olan Kral Drupada'nın cesur kızı Draupadi'dir. Zar oyununda rehine olarak kullanılmasına çok sinirlenmiştir. Duryodhana onu kazandıktan sonra ağabeyine zorla herkesin gözü önünde Draupadi'nin giysilerini çıkarttırmıştır. Draupadi'nin bu şekilde aşağılanması savaşın nedenlerinden biridir.



▲ **Arjuna**
Arjuna yetenekli bir okçudur. Babasının düzenlediği bir müsabakada, dönen bir tekerleğe asılmış bir balığı sadece yansımasını görerek okuyla vurmuş ve Draupadi'yi kazanmıştır.



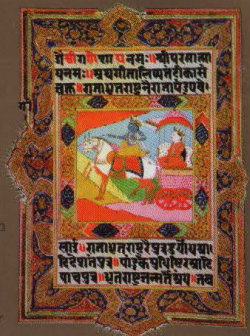
▲ **Zar oyunu**
Yudhishtira, Duryodhana tarafından bir zar oyunu oynamaya davet edilmiş ama rakibi hile yaptığı için karısı dahil her şeyini kaybetmiştir.



◀ **Draupadi'nin soyunması**
Draupadi'yi kazandıktan sonra Duryodhana ona soyunmasını emretmiştir. Bunun üzerine Draupadi, Krişna'ya başvurmuş ve o da kızın sarisinin boyunu mucizevi şekilde sonsuza kadar uzatmıştır.

BHAGAVAD GİTA

Arjuna savaş başlamadan evvel akrabalarının rakip saflarda yer aldığını görünce onlarla savaşma fikrinden dehşete düşmüştür. Krişna'ya savaşa katılmayacağını söyler. Onu izleyen ve Bhagavad Gita olarak bilinen konuşma sırasında Krişna her bireyin doğru yolu bulması için konulmuş ahlaki kurallar olan *dharma* kavramını açıklar ve Arjuna'nın bir savaşçı olarak ödüllere veya sonuçlara bakmaksızın görevini yapması gerektiğini anlamasına yardımcı olur. Krişna'nın bu *dharma* açıklaması Hindu felsefesinin klasik metinlerinden biri haline gelmiştir.



Bhagavad Gita'dan dizeler



▲ **Abhimanyu savaşta tuzağa düşüyor**
Arjuna'nın oğlu Abhimanyu, Kauravalar tarafından kullanılan spiral savaş düzeninden içeri nasıl sızacağını biliyordu ama oradan nasıl geri çıkacağını bilmiyordu. Tek eliyle savaşarak cesaretle içeri daldı ama sonunda karşısındaki kalabalık tarafından öldürüldü.

KURUKSHETRA SAVAŞI

Günümüzün Delhi'si yakınlarındaki geniş bir düzlük olan Kurukshetra'nın, Mahabharata destanında savaşın geçtiği yer olduğuna inanılır. Savaş on sekiz gün sürmüştür ve şiir her iki tarafın ordularına dereden tepeden geniş katılımlar olduğunu hikâye eder. Destan büyük savaşı ayrıntılarıyla tarif eder: karmaşık stratejiler kullanılır, sıradan askerler toplu halde savaşırlarken ünlü savaşçılar oklar ve topuzlardan mızrak ve kılıçlara kadar türlü silahı kullandıkları teke tek dövüşü tercih ederler. Bhishma ve Druna gibi eski askerler ise kendi öğrencileri Pandavaların önüne geçmek zorunda kalırlar çünkü her ne kadar haksızlığa uğramış Pandavalardan yana olsalar da görev aşkları onlara Kaurava tarafında savaşmalarını emretmektedir. Her iki taraftan da sayısız savaşçı bu savaşta öldürülmüştür.

AYRICA BAKINIZ Savaşlar 18–19, 60–61, 98–99, 104–05, 116–17, 118–19, 126–27, 170–71, 176–77

GANJ'IN DOĞUŞU

Ganj (Ganga) Hinduizm'de hem nehir hem de onun sularını cisimleştiren tanrıça olarak kutsaldır. Popüler bir efsaneye göre Ganj başlangıçta cennete akan bir ırmakken tanrılar tarafından dünyaya inmesine ve sonradan Hindistan haline gelecek bölgede akmasına izin verilir. İnançlı Hindular nehrin tüm günahları arındırma özelliği olduğuna inanırlar.



▲ Ganga bineğinin üzerinde Tanrıçanın bineği bir timsahın bedenine sahip ve bazen bir balık kuyruğu olan Makara'dır.

MİT

Ayodhya krallığı bir zamanlar altmış bin oğlu olan Sagara adında bir kral tarafından yönetilirdi. Bir gün kral diğer hükümdarlardan daha üstün olduğunu göstermek için *Ashwamedhayagna* (at adağı töreni) düzenlemeye karar verir. Ritüele göre en iyi aygırını dünyanın etrafında dönmesi için gönderecektir. Kralın otoritesine kafa tutmak isteyen herkes atı durdurup kralla savaşabilir. Tanrı İndra *(bkz. sayfa 188)* Sagara'nın aygırını etrafta rakipsiz biçimde kişnerken görünce onu Bilge Kapila'nın sığınağına gizler.

SAGARA'NIN OĞULLARI KAYBOLUYOR

Aygırını geri almak isteyen kral oğullarından kayıp atı aramalarını ister. Onlar da atı Kapila'nın sığınağında bulurlar. Onun hırsız olduğunu düşünen genç ve toy prensler Kapila'ya hakaretler etmeye başlarlar. Öfkelenen bilge onları bir bakışıyla küle çevirir. Sagara oğullarının ruhlarını serbest bırakması için Kapila'ya ricada bulunur. Ancak o bunun tek yolunun, cennette akan kutsal nehir Ganj'ın dünyaya inip sularıyla oğullarının küllerinin üzerinden akması olduğunu söyler.

Çok yıllar sonra Sagara'nın soyundan gelen Kral Bhagiratha Brahma (bkz. sayfa 190-191) ve Şiva'dan (bkz. sayfa 194-195) bir ricada bulunur. Atalarının kurtuluşu için Ganj'ın dünyaya inmesine izin vermelerini istemektedir. Tanrılar buna karşı çıkmazlar ancak ona Ganj'ın dünya nehirlerinden farklı olarak çok güçlü ve hızlı aktığını, serbest kalırsa büyük tahribatlara neden olabileceğini anlatırlar. Ganj'ın suları bir şekilde kontrol altında tutulmalıdır.

Sonunda Şiva kutsal nehrin kendi keçeleşmiş saçları arasında akmasına izin verir. Bhagiratha'ya güçlü nehrin barikatını kaldırdıktan sonra Bhagiratha'nın gittiği yolu izlemesini garanti etmesini tembihler.

GANJ'IN SULARI

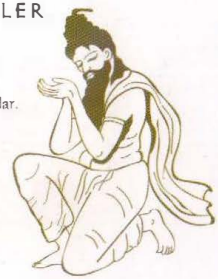
Ganj'ın öfkeli sularının dünyaya iniş hikâyesi böyledir; aktığı yerlere hayat getiren nehir hiçbir yıkıcı sele neden olmaz. Ganj'ın dünyaya ilk dokunduğu yere Gangotre adı verilir. Nehir Sagara'nın sayısız oğullarının külleri üzerinden akar, onların ruhlarını serbest bırakır ve göğe yükselmelerine izin verir. O zamandan beri inananlar Ganj'ın sularının geçmiş günahları temizlediğine ve ölmüş kişilere bir damla kutsal Ganj suyu verildiğinde ruhlarını selamete kavuştuğuna inanırlar.



◄ **Ganj'ı evcilleştirmek**
Şiva'nın saçlarından geçmesi Ganj'ın hayat veren ama tehlikeli sularının yavaşlayıp sakinleşmesine, ve nehrin farklı kollara ayrılmasına neden olmuştur.

ÖNEMLİ KARAKTERLER

Ganj'ın doğuşu hikâyesindeki Sagara dışındaki ana karakterler Kapila ve Bhagirata'dır. Her ikisi de akıllı ve *dharma*'ya, ahlaki görevlerine bağlıdırlar. Kapila'nın gücü Vişnu'ya *(bkz. sayfa 196-97)* olan büyük saygısından ve yoga felsefesi ile ilgili bilgilerinden gelmektedir. Bhagirata'nın krallığı doğal afetlerle yerle bir olmuş o da Himalayalar'a giderek atalarının günahlarının kefaretini ödemiştir.



▲ **Bhagiratha**
Bhagiratha, Ganj nehrinin dünyaya getirilmesinden sorumlu olan kişidir; kutsal nehrin çok bilinen bir adı da Bhagirata'dır.



◀ **Kapila'nın öfkesi**
Bilge, Sagara'nın oğullarını küle çevirdikten sonra babalarına oğullarının ruhlarının ancak Ganj onları temizlerse kurtulabileceğini söyler.

TANRIÇA GANGA

Ganj nehrine, Himalayalar'ın kişileştirilmiş hali olan Himavat'ın (karla kaplı anlamına gelir) kızlarından biri, Tanrıça Ganga olarak da tapınılır. Bir efsaneye göre tanrıça Kral Shantanu ile evlenmeyi bir şartla kabul etmiştir. O da kralın hiçbir hareketini sorgulamamasıdır. Çiftin yedi çocukları olur, ancak Ganga her birini doğar doğmaz sularında boğar. Çılgına dönen kral bunun nedenini sorduğunda ise kendisinin vasus adı verilen kutsal birtakım varlıklar doğurmasının kaderinde olduğunu ama bunların üzerinde insan şeklinde dünyaya gelmek gibi bir lanet bulunduğunu bildiğini söyler. Çocuklarını suya batırarak onları bu lanetten kurtarmıştır.



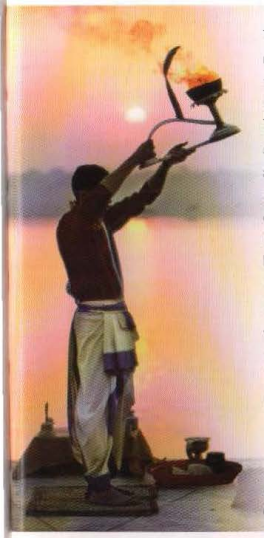
Nehir tanrıçası Ganga



▲ **Himalayalar**
Ganj nehri Himalayalar'daki Gangotri dağ buzulundan doğar. Bunlar aynı zamanda Brahmaputra ve Yamuna nehirlerinin de kaynağıdırlar.

KUTSAL NEHİR

Hinduizm'de tüm nehirler kutsaldır ve nehirlerle anılma ritüelinin Güney Asya'da uzun bir tarihi vardır. Ancak Ganj'ın suları özellikle kutsaldır ve bu suların çok güçlü bir şifa özelliği olduğuna inanılır. Ganj'da suya girmek insanı tüm günahlarından arındırır. Eğer ölü birinin külleri Ganj'a dökülürse ölüm ve hayatın bitmez döngüsünden kurtulup serbest kalır. Hinduların çoğu hayatlarında en az bir kez Ganj'ın sularında yıkanmak isterler ve ölüp yakıldıktan sonra akrabalarının kendi küllerini Ganj'a serpeceğini umut ederler. Hinduların başka bir kutsal görevi de bağış yapmaktır, bu yüzden hacılar, bilgelere ve nehir kıyısında yaşayan yoksullara yardım ederler.



◀ **Dua töreni**
Her günbatımında inananlar Ganj'ın sularına çiçekler, ışıklı lambalar ve mantra duaları ile kutsal nehre saygılarını sunarlar.

TANRIÇAYA TAPINMAK

Hacılar binlerce kişilik gruplar halinde Ganj'ın kıyısındaki Rishikesh, Haridwar, Allahabad ve Varanasi gibi şehirleri ziyaret ederler. İnananlar Kumbh Mela gibi belli başlı festivaller sırasında buralara üşüşürler ve dünyanın en büyük kalabalıklarından birini oluştururlar. Ganj'a adaklar adanır ve nehir tanrıçasına aralarından çiçeklerin, meyvelerin ve paranın da bulunduğu bağışlar yapılır.



Ganj kıyılarında müritler

AYRİCA BAKINIZ Nehir tanrıları 84–87, 244–45, 300–01, 308–09 • Kutsal yerler 150–51, 342–43


代帝王師
天地
德配
地文官祖

DOĞU ASYA

Hem Çin hem Japonya, binlerce tanrı, tanrıça ve cini içeren son derece karmaşık mitolojilere sahiptirler. Bu varlıklar yüzyıllar boyunca insanların ve hükümdarların hayatlarında önemli roller oynamışlardır.

Çin, binlerce yıldır din ve mitolojinin karıştığı bir pota olagelmiştir. İnanç sistemlerinin büyük zenginliği ve çeşitliliği pek çok kaynaktan beslenir. Birincisi, ülke, büyük uygarlığını kurana dek binlerce yıl boyunca pek çok geleneksel tanrı geliştirmiştir. İkincisi ise, MÖ 5. ve 6. yüzyıllarda Çin düşünce hayatını ve mitolojisini üç ana inanç sistemi şekillendirmiştir: Ritüel, sosyal düzen ve görevleri vurgulayan Konfüçyüsizm, doğayla uyumun altını çizen Taoizm ve Buda'nın iç huzura kavuşmak için öğretilerini izleyerek dünyanın acılarını engellemenin yollarını kucaklayan Budizm.



▲ **Tanrıça Luo Shen**
Efsanevi Japon imparatoru Fu Xi'nin kızı Mei Fei, Luo nehrinde boğulmuş ve güzel tanrıça Luo Shen olarak ortaya çıkmıştır.

ÖLÜMSÜZLER PANTEONU

Bu üç geleneksel Çin inanç sistemi arasında bir tek Konfüçyüsizm tanrılara ve cinlere tapınmayı içermez. Buna rağmen Konfüçyüs'ün kendisine bir ölümsüz olarak saygı gösterilir ve hakkında pek çok efsane üretilmiştir. Öte yandan Taoizm (Daoizm) binlerce "ölümsüz"e inancı içerir: iyi bir hayat yaşamış ve dünyadaki sürelerinin bitiminden sonra tanrılara katılmış tanrılaşan kahramanlar, bilim insanları, imparatorlar, rahipler ve bilgeler. Budizm ise esasen bir tanrı ve tanrıçalar dini değildir ama Çin'e ulaştığında geniş bir Budalar ve aydınlanmanın eşiğine gelip aynı amaç için uğraşanlara yardım etmek üzere dönmüş azizler olan Bodhisattvalar panteonu geliştirmiştir. Budizm'in Bodhisattvaları, Taoizm'in ölümsüzleri ve daha erken dönemlerden kalan bir grup geleneksel tanrı ve cin, Çin mitolojisinde geniş bir ölümsüzler panteonu oluşturmuşlardır. Bunların pek çoğu nasıl tanrılaştıklarına veya cennetteki güçlerinin neleri kapsadığı hakkındaki süslü hikâyelerin kişilerini oluştururlar.Kendilerine dua edenlere veya tapınaklarında sunu yapanlara yardım ettiklerine inanılır.

JAPON MİTOLOJİSİ

Japonya'da mitoloji farklı bir gelişim göstermiştir, ancak orada da aynen Çin'deki gibi Budizm'in Bodhisattvaları ve çeşitli tanrılarının etkileri çok güçlüdür. Buna rağmen Japon mitolojisinin merkezinde daha çok toprakların sakinleri olduklarına inanılan binlerce cin ya da *kami* bulunur. Canlı ya da cansız, hemen hemen her şeyin -her yerin, kayanın, gölün, ağacın, yaratığın- kendi *kami*si vardır. Bunlar insan hayatı üzerinde etkileri olan saygı duyulması ve karşı gelinmemesi gereken bir tür cindirler.

Ek olarak Japonya'nın dünyanın yaradılışından beri, hayatları ulusal mitolojiyi oluşturan ünlü tanrı ve tanrıçaları bulunmaktadır. Bu tanrılar arasında en başta geleni güneş tanrıçası Amaterasu ve onun soyundan gelenlerdir. Amaterasu'nun ailesinin Japonya'nın birleşmesinden sorumlu olduğuna ve 20. yüzyılın ortalarına kadar ülkeyi yöneten hanedanın onun soyundan geldiği söylenir. Her ne kadar Japonya'nın imparator ailesi artık tanrıların soyundan geldiğini iddia etmiyorsa da Japon halkı hâlâ bu eski tanrılara saygı göstermeye devam etmektedir.



► **Qingxiling'deki taş mihrap**
Çin tapınaklarının içinde ve dışındaki mihraplarda müritler tanrılara bağışlar yaparlar ve -tütsüler yakarak- kendilerine yardım etmeleri için ricada bulunurlar.

◄ **Konfüçyüs ve maiyeti**
MÖ 551-479 yılları arasında yaşayan Büyük Çin düşünürü ve bilim adamı Konfüçyüs'ün Çin fikir dünyasında çok önemli bir yeri vardır. Otoriteye saygıyı, sosyal uyumu ve aileye bakışı öğretir. Ölümünden sonra pek çok insan ölümsüzlerden biri olduğuna inanmış bazı insanlar ona bir tanrı gibi tapınmışlardır.

PAN GU'NUN EVRENİ YARATMASI

Çin yaradılış efsaneleri ilk tanrı Pan Gu'nun dünyayı yaratmak için kaosu nasıl düzene soktuğunu anlatırlar. Bundan sonra daha nazik daha ılımlı bir tanrıça, Nü Wa ortaya çıkar ve ilk insanları kilden yaratır. Pek çok başka tanrı ve tanrıçanın kökeni de Çin efsanesinin başka yerlerinde anlatılır.



► **Pan Gu**
Yaratıcı tanrı genellikle yapraklardan etek giymiş şekilde tasvir edilir. Ellerinde kaosun elementlerinin ayrılmasından sonra ortaya çıkan gökyüzünü tutmaktadır.

MİT

Başlangıçta sadece kaos vardı ve bu düzensizliğin tam ortasında yalnız yaratıcı tanrı Pan Gu uyuyordu. Derin bir uyku halindeydi, yaradılışın ağır yükünü omuzlamak için gücünü topluyordu. Ölçülemez bir zaman sonra Pan Gu uyandı. Etrafına bakınca sadece kaos gördü ve bu görüntüye sinirlendi. Kollarını kaosun içine sokarak parçaladı, elleri büyük bir gürültüyle yankılanan ve yuvarlanıp duran elementlere çarpıyordu.

ELEMENTLERİN YARATILMASI

Pan Gu'nun darbelerinin etkisi, kaos elementlerinin farklı yönlere hareket etmesine yol açtı. Kaosa bir kez daha vurdu ve elementler biraz daha düzenli hale geldiler. Ağır olanları dibe batıyor, hafif olanları yukarı çıkıyordu. Bu işlem elementler birbirinden ayrıldıkça gen işlemeye başlayacak olan yeryüzünü ve gökyüzünü yarattı. Pan Gu ayağı yeryüzünde kolları gökyüzünü tutacak ve ikisinin birarayа gelmesini engelleyecek şekilde iki alan arasında durdu. İki alan birbirinden ayrıldıkça onun da giderek boyu uzuyordu. İkisi tamamen ayrılınca yaratıcı yatıp uyudu.



◄ **Nü Wa**
Nü Wa kelime anlamı olarak "Bakire Salyangoz" demektir ve tanrıça genellikle bir salyangoz ya da yılan bedeninde insan kafasıyla tasvir edilir

Pan Gu uyurken dönüşmeye başladı. Gözleri güneş ve ay oldu. Sakalındaki saç telleri parçalara ayrılarak güneşi oluşturdular. Bedeninin bazı bölümleri dağlara ve geri kalanı da toprağa dönüştü. Ardından başındaki saçlar yeryüzünde köklenen bitkiler ve ağaçlar haline geldi. Bunlar onun, gölleri ve nehirleri oluşturan kanıyla beslendiler.

İLK İNSAN

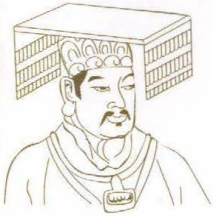
Pan Gu dünyayı yaratma işini bitirdiğinde ortaya Nü Wa adında bir tanrıça çıktı. Pan Gu'nun bedeninden oluşan evrene baktı ve çok güzel olduğunu düşündü. Ancak bir süre sonra kendini yalnız hissetti ve bu topraklar üzerinde birlikte yaşayabileceği insanlar yaratmaya karar verdi. Biraz kil alıp onu yoğurarak ilk insanlar haline getirdi. Birlikte mutlu olduklarını görünce biraz daha yapmaya devam etti. Ancak bunların bir süre sonra yaşlanıp öldüklerini de fark etmişti. Sürekli kilden insan yoğurma işinden yorulan Nü Wa yarattıklarına doğurma yeteneği verdi; artık dünyanın nüfusunu artırmak için sürekli insanlar olacaktı. Nü Wa bir adım geri çekilip baktı, yaptığından memnun kaldı.

KARANLIK KADIN

Efsanenin belirli anlatımları, ilk insanların büyük bir tufanda yok olmalarından sonra Tanrıça Jiu Tian Xuannü'nün (Karanlık Kadın) insan ırkını bir kez daha yarattığını söylerler. Bazı kayıtlara göre tanrıça, Fu Xi'nin kız kardeşi ve karısıdır (bkz. sayfa 214) ama başkaları da onun Nü Wa'yla evli olduğunu söylerler. Fu Xi ve Karanlık Kadın çocuk yaparak insanlığı yaşatınak için evlenmişlerdir. Bazıları onun tufanı sona erdirmek için cennetteki deliği onardığını da anlatırlar. Jiu Tian Xuannü'nın aynı zamanda Çin'in ölümlü hükümdarlarının atası olan Sarı İmparator Huangdi'ye, Taoizm'in ilkelerini ve antik Çin felsefesini öğreten bir öğretmen olduğu da söylenir.



◄ **Jiu Tian Xuannü**
Karanlık Kadın hakkındaki erken dönem kayıtları onu Nü Wa ile karıştıracak şekilde bir yılanın bedeniyle tasvir ederler. Daha sonraları çok güzel bir kadın olarak gösterilmiştir *(sağda oturan)*.



▲ **Sarı İmparator**
Sarı İmparator Huangdi Çin halkına uygarlık sanatını öğreten efsanevi bir hükümdardır. Başarıları nedeniyle daha sonra tanrılaştırılmıştır.

► **Fener festivali**
Yeni Yılın kutlandığı bu festival ilk ayın 15. gününe denk gelen dolunayı işaret eder. Tapınılan tanrılar arasında üç imparator da vardır.



▼ **Üç imparator**
Bu ezeli hükümdarlar antik Çin'de mutluluk getiren ve günahları afeden ve şifa bulan tanrılar olarak görülürler.



TianGuan Di Guan Shui Guan

EZELİ İMPARATORLAR

İnsan ırkı yaratıldıktan ve ilk insanlar çoğalmaya başladıktan sonra Yeşim İmparator *(bkz. sayfa216-17)* onları yönetmesi için üç ezeli imparator gönderir. Bunlardan ilki Tian Guan (cennetin hükümdarı) mutluluk, özgürlük ve refah getirendir. Olağanüstü gücüyle sadece Yeşim İmparator'un kendisinden sonra gelir. İkincisi Di Guan (yeryüzünün hükümdarı) insanların ve davranışlarının büyük yargıcı olarak bilinir. Üçüncüsü Shui Guan (suların hükümdarı) selleri kontrol eder ve hastalıkları ortadan kaldırır. Bu üçlü hükümdarlara tüm Çin'de tapınılmaktadır.

TANRILAR VEYA ÖLÜMLÜLER

Çin kültürü ve felsefesinin iki gerçek kurucusundan biri Laoze (doğumu MÖ 604) ve insanların doğal hayatı ve günlük mevcudiyetlerini yorumlamaları için onlara yardım eden Kong Zi veya Konfiçyüs'tür (MÖ 551-479). Bu iki kişi son derece etkilidir ve çok çok insanı arkalarından sürüklemişlerdir. O kadar popüler olmuşlardır ki haklarında efsaneler türetilmeye ve tanrı olarak kabul edilmeye başlanmıştırlar. Müritlerine bir şeyler öğretmek ve felsefi başyapıtı ve daha sonraları Taoizm (Daoizm)'in temelini oluşturacak olan Tao te Jing (Dao de Jing)'i yazmak için insan olarak doğan Laoze'nin ölümsüz olduğuna inanılır. Konfiçyüs da yarı efsanevi bir figür olarak görülen ve tapınaklarda bir tanrı gibi tapınılan gerçek bir insandır.



► **Laoze**
Laoze'nin felsefesine göre insanlar kendi içlerinde bir denge konumuna gelmek için uğraşmalıdırlar. Doğanın bir parçası olduklarından doğa ile uyum içinde yaşamalılar ve doğanın kurallarını çiğnememelidirler.



◄ **Yin ve Yang sembolil**
Çin felsefesi evrende dişiilke Yinve eril ilke Yan arasında temel bir ikilik olduğunu öne sürer.



◄ **Konfiçyüs**
Konfiçyüs'ün felsefesi onun sekiz erdeme olan inancında özetlenebilir: evladın ana babaya gösteridiği saygı, kardeşlik sevgisi, sadakat, dürüstlük, doğruluk, kibarlık, namus ve bekaret

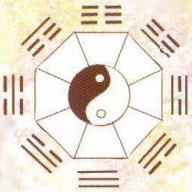
AYRICA BAKINIZ Asya yaradılış hikâyeleri 150–51, 162–63, 188–89, 190–91, 222–23

ÇİN KAHRAMANLARININ EFSANELERİ

Çin efsaneleri genellikle halka sağ kalma veya uygarlık becerileri öğreten kültür kahramanları üzerine kuruludur. Bu tür kahramanlar, Çin'i yönetmek için cennetten gelmiş ölümlü hükümdar ya da tanrılar olan imparatorlar gibi tanımlanırlar. Bu mitlerde Çin alfabesinin kökeni, Çin kültürünün özünü oluşturan ipek yapma sanatı ve ipek dokumadan giysiler üretmenin sırları açıklanır. Hikâyeler aynı zamanda iyi bir yönetimin bazen imparator ailesinin şöhretinden daha önemli olduğunu göstererek bilgeliğe olan gereksinimi vurgular.

ÇİN'İN KURUCUSU

Fu Xi, tanrıça Nü Wa (*bkz. sayfa 212*) ile evlidir. Çin'in ilk imparatoru olmak için yeryüzüne tarih öncesi çağlarda geldiği söylenir. Bazıları Fu Xi'nin dört yüzü olduğuna ve bu yüzlerden her birinin pusulanın dört noktasından birini gördüğüne inanırlar. Daha da önemlisi Fu Xi, Çin'in kültür kahramanlarının en başta gelenidir. Klan ve aile isimlerini icat edenin ve sosyal düzeni kuranın Fu Xi olduğuna inanılır. Bazıları Çin halkına hayvanları evcilleştirmeyi, ağlarla balık yakalamayı, enstrümanlarla müzik yapmayı da onun öğrettiğine inanırlar. Tüm bunlara ilaveten Fu Xi, Çinlilere ipekten iplik yapmayı ve bundan giysi üretmeyi, zamanı ölçmeyi ve örülmüş düğümlerden yapılan takvimi kullanmayı da göstermiştir.



► I Ching
Fu Xi'nin Çin alfabesini ve geleceği görmek için kullanılan bir dizi sembol olan I Ching'in trigramlarını icat ettiğine inanılır.



▲ Fu Xi
Büyük Çin bilgelerinin ilki olan Fu Xi, Çinlilerin hayatları için çok önemli becerileri geliştirmiştir ve bu yüzden de sık sık Çin'in kurucusu olarak anılır.

ÇİN ÜLKESİ

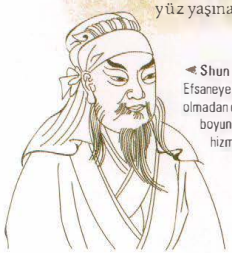
Çin, iklimi ciddi farklılıklar gösteren ve yeryüzü şekilleri yüksek dağlardan geniş düzlüklere kadar uzanan çok büyük bir ülkedir. Büyük bir kısmı, bölgeleri birbirine bağlayan ve ülkenin bütünlüğünü sağlayan Sarı Nehir ve Yangtze nehrinin egemenliği altındadır. Ulaşımın ana arterleri ve yiyecek balık tedariki açısından önemli olan bu nehirler, her ne kadar sellerin bıraktığı alüvyonlar kıyılardaki arazilerin daha verimli olmasını sağlayarak çiftçilerin yüzünü güldürüyorsa da sel mevsimleri tehlikeli olabilmektedirler. Bu nehirler o kadar güçlüdürler ki eski Çinli yazarlar onları mitolojik varlıklar –genellikle ejderha– olarak tasvir etmişler ve selleri durdurabilecek tek gücün tanrılar veya hükümdarlar olduğunu yazmışlardır.



Yangtze nehri

İKİ BİLGE HÜKÜMDAR

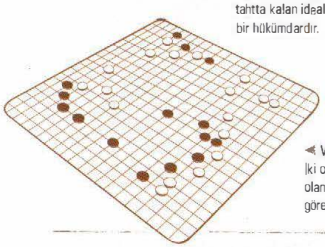
Hem bilgeliği hem kol gücü ile tanınan bir mitolojik imparator olan Yao geniş topraklara hükmetmiş ve Çin'in güneyine barış getirmiştir. Dokuz oğlu vardır ama hiçbirini ülke yönetimine getirmeyi düşünmemektedir. Tanrıların da yardımıyla, dokuz oğlundan daha yetenekli ve zeki olan Shun adında basit bir çiftçi bulur ve tahtını ona devreder. Shun ikinci büyük bilge hükümdar olur. Zeki bir yönetim tarzıyla, halkın ona itaatından emin olmak ve onların gereksinimlerini öğrenmek için krallığının her bölgesini ziyaret eder. Yangtze nehrinin güneyindeki ayaklanmaları bastırır ve yüz yaşına kadar yaşar.



◄ **Shun**
Efsaneye göre Shun imparator olmadan evvel Yao'ya 28 yıl boyunca çiftçi olarak hizmet etmiştir.

► **Yao**
AltınÇağ'ın Efendisi olarak bilinen Yao 98 yıl tahtta kalan ideal bir hükümdardır.





◄ **Weiqi**
İki orduyu savaştıran eski bir masa oyunu olan Weiqi'ya da Go'nun, oyunu rüyasında gören Yao tarafından icat edildiği söylenir.

SELİ DURDURMAK

Shun'un başı, Çin'in büyük nehirlerinin taşmasıyla derttedir. Cennetin imparatoru insanlığın günahlarına öfkelendiği için seller göndermektedir. İmparatorun torunu Gun insanlara acır ve kanallarla drenaj hendekleri inşa etmek için yeryüzüne gelir. Cennetin imparatoru ondan izinsiz olarak Gun'ın neler yaptığını öğrenince torununu öldürür. Ama Gun'ın cansız bedeninden Yu adında bir ejderha doğar, öfkeli suların neden olduğu feci zararları görür ve Çin halkı adına aracı olmak için cennete uçar. Yu'nun hikâyesini duyan cennetin imparatoru insafa gelir ve sonunda sellerin kontrol altına alınabilmesi için Yu'nun dağları yükseltmesi, nehirlere yeni yollar açması ve drenaj kanalları inşa etmesine izin verir.



▲ **Seli kontrol etmek**
Çin'in büyük nehirlerinin taşmaları yüzünden meydana gelen selleri kontrol etme çabalarının uzun tarihi efsanelere de konu olmuştur. Çinliler büyük işgücü kullanarak kıyıları yükseltmişler ve sellere set çekmek için barajlar yapmışlardır.

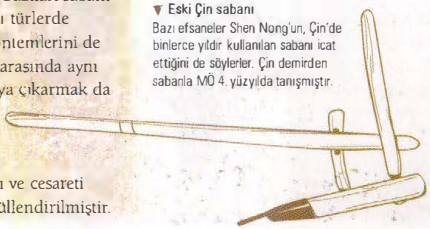
ÇİFTÇİLİĞİN MUCİDİ

Bir diğer kültür kahramanı Shen Nong da çiftçilik sanatını icat etmiştir. Bitkilerin büyümesini sağlayan bir bereket tanrısı olarak Shen Nong Çinlilere pirinç ve buğday gibi temel yiyicek maddelerinin nasıl yetiştirileceğini öğretmiştir. Bazıları sabanı ve tarlaların verimliliklerini korumak için farklı türlerde bitkileri rotasyon yaparak ekmenin gelişmiş yöntemlerini de icat ettiğini söylerler. Shen Nong'a atfedilenler arasında aynı zamanda bitkilerin iyileştirici özelliklerini ortaya çıkarmak da bulunmaktadır ve bu yüzden de Çin tıbbının kurucusu olarak da görülmektedir. Esasen bir ölümlü olan Shen Nong bitkilerle deney yaparken kendini zehirlemiş ancak adanmışlığı ve cesareti yüzünden tanrılar tarafından ölümsüzlükle ödüllendirilmiştir.

► **Shen Nong**
Büyük Shen Nong hem çiftçilik aletlerinin mucididir hem de çevreyle müthiş bir uyum içinde olan öncü bir şifalı bitkiler uzmanıdır.



▼ **Eski Çin sabanı**
Bazı efsaneler Shen Nong'un, Çin'de binlerce yıldır kullanılan sabanı icat ettiğini de söylerler. Çin demirden sabanla MÖ 4. yüzyılda tanışmıştır.



AYRICA BAKINIZ Sel hikâyeleri 30–31, 196–97, 212–13, 288–89, 314–15, 328–29 • Bilgeler 200–03, 208–09, 220–21

YEŞİM İMPARATORU'NUN SARAYI

Daoist efsanelere göre Çin imparatorunun büyük ve karmaşık sarayı, kendisinin cennetteki mevkidaşı Yeşim İmparator'a hizmet eden ölümsüzlerin kutsal sarayını yansıtmaktadır. Budizm gibi diğer dinlerin tanrıları bile bu tanrı ve tanrıçaların dev organizasyonunun birer parçası olarak görülürler.



► Yühuang
Yeşim İmparator genellikle ölümlü bir hükümdarın regalyasını takan, göğsüne bir yeşim tablet bastırmış sakallı bir adam olarak tasvir edilir.

MİT

Cennetin imparatoru Yühuang (Yeşim İmparator) adıyla tanınır ama genellikle Shang Di (Cennetin Efendisi) olarak çağırılır. Ulu bir tanrıdır ama Konfiçyüs gibi o da esasen ölümlüdür. Yühuang, Ching Teh adlı kral ve kraliçesi Pao Yüeh'in oğullarıdır. Krallıyet ailesinin uzun yıllar boyunca çocuğu olmamıştır. Pao Yüeh rahiplerden bir çocuğu olması için dua etmelerini ister ve ertesi gece Taoizm'in tanrılaşmış babası Loaze'nin kendisini kollarında bir çocukla ziyaret ettiğini rüyasında görür. Çok geçmeden hamile kalır. Sonradan kibar ve akıllı bir hükümdar olacak olan oğlunu doğurur. Ancak o halkın refahını garanti altına aldıktan sonra dua ve meditasyonla geçireceği bir hayat uğruna tahtı bırakır. Mükemmel hayatı sona erdiğinde Yeşim İmparator olarak tanrılaştırılır ve ölümsüzlerin hükümdarı olur.

İLAHİ BÜROKRASİ

Yeşim İmparator kutsal bir sarayda oturur ve cenneti diğer tanrılardan oluşan maiyetinin yardımıyla yönetir. Bu geniş maiyetteki tanrılardan her biri cennetsel kamu hizmetlerinin bir bölümünden sorumludur. Bu, boyut ve karmaşa bakımından yeryüzündeki Çin imparatoru için çalışan teşkilatı anımsatan geniş bir bürokrasidir. İmparatorun yanında cennetin kraliçesi Xi Wangmu (Batı'nın Ana Kraliçesi) oturur. Güçlü bir tanrıça olarak altından yapılmış ve sihirli ölümsüzlük şeftalileri veren ağaçlarla dolu bir bahçesi olan kendi sarayına sahiptir. Bu meyveler bin yılda bir yetişmekte ama yenmeye hazır hale geldiklerinde yiyene ölümsüzlük kazandırmaktadırlar *(bkz. sayfa 220-21)*



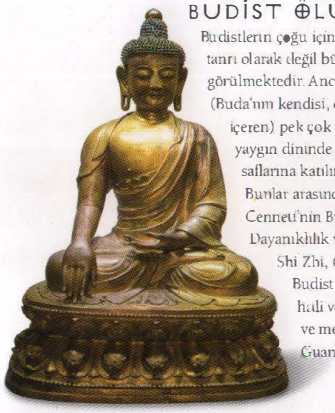
► Ölümsüzler
Kutsal sarayın günlük işleyişinde Yeşim İmparator'a pek çok bakan ve hakim yardım eder. Çin'in popüler dininin mürtleri bu ölümsüzlerin heykellerini tapınaklara koyarlar ve onlara bağışlarda bulunurlar

CİN'İN KORUYUCULARI

Yeşim İmparator'un sarayında, yeryüzündeki yaşamın farklı yönleriyle ilgilenen ve insanlara gündelik yaşamlarında yardımcı olan pek çok tanrı bulunmaktadır. Ejderha Kral olarak bilinen Longwang sulardan, özellikle de nehir ve denizlerden sorumludur, aynı zamanda yağmur tanrısı olarak da görülür. Ayda yaşayan yaşlı bir adam şekline girmiş olan Yue Lao evli çiftlere bakar. Bununla birlikte insanlar için en önemli tanrı Mutfak Tanrısı Zao Jun'dur. İnsanlar onun bir tasvirini mutfaklarındaki ocağın üzerine asarlar. Her yıl tanrının resmini bir yenisiyle değiştirirler ve eskisi yakarlar. Duman göğe yükselince Yeşim İmparator'a ev halkının yıl boyunca nasıl davrandıklarına dair bir mesaj götürür.

BUDİST ÖLÜMSÜZLER

Budistlerin çoğu için inançlarının ruhani lideri Buda, bir tanrı olarak değil büyük bir insan eğitmeni olarak görülmektedir. Ancak Budizm'in bazı formlarında (Buda'nın kendisi, diğer Budalar ve Bodhisattvaları da içeren) pek çok figüre bağlılıkla tapınılır. Çin'in en yaygın dininde bu figürleri Taoist ölümsüzlerin saflarına katılır ve tapınaklarda onlara da tapınılır. Bunlar arasında en önemlileri şunlardır: Batı Cennet'inin Buda'sı Omito'fu, Dayanıklılık ve Başarının Efendisi Da Shi Zhi, Geleceğin Buda'sı Mile Fu, Budist Yasası'nın cisimleşmiş hali ve bilgelik tanrısı Pilu ve merhamet tanrıçası Guan Yin.



▲ **Buda**
Nihai bilgeliğe ulaşmak için dünyayla ilişkisini kesen bir prens olan Buda, Çinliler tarafından tüm ruhani liderlerin en büyüğü olarak görülür.



► **Guan Yin**
Tanrıça Guan yin izleyen ve dinleyen tanrıça olarak bilinir. Müritlerinin yardım için çağırılarına her zaman cevap verir.

CENNETİN KRALİÇESİ

Altın Ana veya Batının Ana Kraliçesi olarak tanınan Xi Wangmu, en güçlü ölümsüzlerden biridir. Yeryüzündeki ziyaretlerinden dönen diğer ölümsüzlerin raporlarını dinler. Ölümlülerin dünyasına da hükmeder ve bahçesinde yetişen Ölümsüzlük Şeftalileri'nden yemelerine izin vererek insanlara sonsuz bir yaşam kazandırma veya ölümü getirme yeteneği vardır. Müritleri uzun bir hayat için ona dua ederler ve kadınlar evlenmek üzerelerken talihlerinin açık olması için onu çağırırlar.



► **Xi Wangmu**
Yaşamın ve ölümün kontrolünü ellerinde tutan Xi Wangmu genellikle elinde Ölümsüzlük Şeftalisi ile tasvir edilir.

SEKİZ ÖLÜMSÜZ

Ba Xian veya Sekiz Ölümsüzler, Taoizme olan bağlılıklarının derecesine göre ölümsüzlüğe ulaşmış alimler ve kahramanlardır. Birçok efsanede Yeşim İmparator'la birlikte, bulutların üzerinden uçarken, ejderha krallarla dövüşürken veya kötüleri yenerken adları geçer. Bazen de başlarından komik maceralar geçer. Sarhoş olurlar ya da denizde yangın çıkarırlar. Flütünün hayat verdiği söylenen Lan Hsiang Tzun gibi bazıları müziğin efendileridirler, heybesinde ölümsüzlükle ilgili nesneler taşıyan ölümsüz kadın Ho Hsien Ku gibi bazıları da hastalara yardım ederler. Chung Li Chuan'ın yelpazesi ölüleri diriltebilir, Chang Kuo'nun kastanyetleri ömrü uzatır.



Chung Li Chuan



Chang Kuo



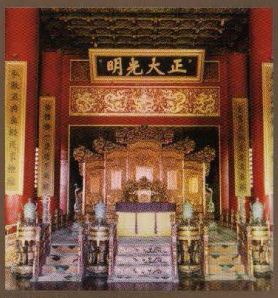
Ho Hsien Ku



Han Hsiang Tzun

İMPARATORLUK SARAYI

Çin, eski dünyadaki en geniş ve en karmaşık yönetim sistemlerinden birine sahipti. Her biri net bir şekilde sınırları çizilmiş işleri olan yüzlerce memur imparator için çalışırdı ve yarışma şeklindeki sınavlardan geçirilerek seçilirdi. Sadece önemli danışmanların imparatorla doğrudan temas kurabilecekleri çok sert bir hiyerarşi vardı. İmparatorun görüşeceği bu görevliler de yabancı memurlar gibi saraydaki arz odasında kabul edilirlerdi. Çin mitolojisinde benzer bir devlet sistemi cennette de bulunurdu.



Pekin'deki Yasak Şehir'de arz odası

AYRICA BAKINIZ Ölümsüzlük 58–59, 132–33, 156–57, 218–19



Lady Dai'nin cenaze sancağı, MÖ 2. yüzyıl

CENNETİN ON GÜNEŞİ

Popüler bir Çin efsanesi bir zamanlar nasıl on tane güneş olduğunu anlatır. Bu güneşler, Cennetin Doğusu'nun İmparatoru Di jun'la karısı güneş tanrıçası Xi He'nin çocuklarıdırlar. Gökyüzünü aydınlatma görevini her sabah güneşlerden biri üstlenir. Ancak bir gün hınzırca bir plan yapıp onu birden aynı anda ışımaya karar verirler. Ancak bu kararları neticesinde yeryüzü fırın gibi olur, ağaçlar ve diğer bitkiler ölür. Di Jun buna bir son vermelerine söylese de dinlemezler bunun üzerine imparator da okçusu Yi'yi oklarıyla onunu birden tehdit etmesi için gönderir. Ancak Yi, on güneşin neden olduğu feci kuraklığı ve geniş çaptaki açlığı görünce o kadar öfkelenir ki dokuzunu öldürür. Olup biteni görünce imparator, Yi'yi ve karısı Chang E'yi cennetten kovar. Ve ölümsüzlüklerinden mahrum eder. Bu meşhur hikâye MÖ 2. yüzyılda yaşamış asil bir kadın olan Lady Dai'nin mezarındaki ipek bir sancakta tasvir edilmiştir.



1. Başkanlık eden tanrıça
Yanında, Çin geleneğinde uzun hayatı sembolize eden turnalar, ay ve güneşle birlikte görülen Tanrıça Nü Wa – kilden ilk insanları yoğuran (bkz. sayfa 212) – sancağın üst kısmında simgelendiği gibi cennetin tümünü yönetir.

2. Altın kargalar
On güneşin her biri, kanatları büyük altın kürenin gökyüzünde uçabilmesini sağlayan ve güneşin cinleri olarak bilinen birer kargayı içerir. Yi dokuz güneşi vurduğunda onların kargaları da ölür ve insanlar onların üçer ayaklı, güneşin kendi gibi altın renginde olduklarını görünce şaşırırlar. Buna rağmen burada ressam biraz daha gerçekçi davranarak iki ayaklı, siyah gerçek birer karga çizmiştir.

3. Küçük güneşler
Yi dokuz güneşi indirdiğinde okları içlerindeki kargaları da yaralamış ve onlar da bir daha gökyüzünde uçamamışlardır. Burada vurulmuş görünen güneşler, sağ kalan güneşten daha küçüktür ve içlerinde karga cinleri yoktur.

4. Mübarek ejderhalar
Ejderhalar Çin mitolojisinde çeşitli roller oynarlar. Akıllı oldukları ve cennetin iyiliğini simgeledikleri için iyi şans getiren mübarek yaratıklardır. Aynı zamanda doğurganlığın da simgesidirler ve göllerle akarsuları yöneten ve yağmur getiren ejderha krallar vardır. Burada, dokuz güneşin ölümüyle ejderhalar hayat getirmek için yeniden ortaya çıkarlar ve yeryüzüne bir kez daha yağmur yağdırırlar.

5. Aydaki kurbağa
Cennetten kovulduğunda Yi kendisinin ve karısının çok geçmeden öleceklerini bilmektedir, bu nedenle yanına içenlere ölümsüzlük kazandıran bir iksir almıştır. Niyeti bu iksiri karısı Chang E ile paylaşmak ve birlikte ölümsüzlük kazanmaktır ama karısı iksirin tümünü içer ve sonsuza kadar yaşayacağı aya gider. Ancak aya indiğinde bencilliği yüzünden bir kara kurbağaya dönüştürülerek cezalandırıldığını görür.

6. Aydaki tavşan
Çin geleneğine göre ay, bir ağacın altında oturup çeşitli otları karıştırıp ezerek bir ölümsüzlük iksiri hazırlamaya çalışan bir tavşana evsahipliği yapmaktadır. Kocaman gözlü, büyük ölçüde geceleri yaşayan bir hayvan olan tavşan başka kültürlerde de ayla özdeşleştirilir.

7. Cennetin kapısı
Ruhların ölümsüzlerin ülkesine girmek için geçtikleri cennetin kapısını bir çift muhafız bekler. Onların üzerinde ruhlar geldiğinde haber vermek için çalan bir zil vardır. Altlarında, sancağın aşağı kısmında ise Lady Dai'nin ruhu yükselir.

AYRICA BAKINIZ Ejderhalar 106–07, 108–09, 170–71, 216–17, 260–61 • Ölümsüzlük 68–69, 132–33, 156–57, 216–17

MAYMUN'UN MACERALARI

Çin efsaneleri arasında en çok sevilenlerden biri Maymun adındaki yaramaz bir karakterdir. Efsane, Maymun'un nasıl çıldırdığını, tüm tanrıları öfkelendirdiğini ve cezalandırıldığı zaman daha da fazla zarara neden olduğunu anlatır. Sonunda Budist bir hacının seferine katılmak zorunda kalır ve kendine çeki düzen verir. İçinde Taoist, Budist ve Çin tanrıları bulunan hikâye canlı konusu ve biraz hilekâr olsa da canayakın karakteriyle her kesime hitap eder.



► **Maymun kral**
Maymun'un her ne pahasına olursa olsun ölümsüzlük arzusu komiktir ama sık rastlanan insani bir özelliğin de yansımasıdır.

MİT

Maymun türünün en zekisidir. Gençken Taoist bir üstadla çalışmaya gitmiş ama diğer öğrencilere muzip oyunlar oynama dürtüsüne engel olamadığı için ormana gönderilmiştir. Orada diğer maymunlar aklı ve becerileri nedeniyle ona saygı gösterir, onu kralları yaparlar. Adına bir ziyafet düzenlenir ve Maymun sarhoş olarak sızar. Yeraltı'nın Kralı onu kaçırıp cehenneme götürür. Maymun orada yaramazlıktan uzak durması için hapsedilir.

CEHENNEMDEN CENNETE

Cehennemde zincirlerinden kurtulur ve yaşayan her canlının kaderinin yazılı olduğu hakimlerin kayıtlarına bakmaya gider. Orada 342 yaşında öleceğini okuyunca sonsuza dek yaşamak için adının üzerini çizer. Yeşim İmparatoru'na (bkz. sayfa 216-217) Maymun'un bu saygısızca davranışı anlatılınca o da bu durdurulamaz yaratığı cennete çağırtmaya karar verir. Ona Ölümsüzlük Şeftalileri'nin yetiştiği eşsiz şeftali bahçelerine bakma sorumluluğunu vererek kontrol altında tutmaya çalışır. Maymun, Xi Wangmu (*bkz. sayfa 216-17*) için bir parti düzenlenene kadar cennette çok mutludur. Maymun'u davet etmeyi unuturlar, o da intikam almak için tüm Ölümsüzlük Şeftalileri'ni çalıp yer. Artık gerçekten ölümsüzlerden biri olmuştur.



◄ **Buda'nın avucunda**
Maymun, yalnızca Buda'nın avucunun içi kadar bir mesafeyi kat ettiğini keşfettiğinde gücünün her şeye rağmen sınırlı olduğunu fark eder.

MAYMUN VE BUDA

Şeftalileri çaldıktan sonra Maymun, bilge Laoze'ye (*bkz. sayfa 212-13*) ait Ölümsüzlük Şeftalileri'nden yapılmış birkaç hapları da yutar. Sonsuz hayatı üçüncü kez garantileyerek cenneti ele geçirme planları yapmaya başlar. Artık ne yapacağını şaşırmış olan imparator en büyük bilge Buda'ya başvurur. Buda, Maymun'a neden cenneti yönetmek istediğini sorunca evrenin en güçlü varlığı olarak kral olmayı hak ettiğini ve binlerce arşını tek adımda zıplayabileceğini söyler. Bir elinde Maymun'u tutmakta olan Buda ondan gücünü göstermesini ister. Ancak Maymun bunu yaptığında Buda ona zıpladığı yerin sadece kendi devasa avcu olduğunu söyler; üzerinden aştığını sandığı dağlar Buda'nın parmaklarıdır. Şaşıran Maymun, sihirli bir dağın içine hapsedilir ve gerçekten pişman olduğu zaman serbest bırakılır. Budist elyazmalarını bulup onları Çin'e geri getirmek için batıya, Hindistan'a doğru bir yolculuğa çıkan keşiş Xuanzang'a eşlik etmekle görevlendirilir.

MAYMUN'UN YOLCULUĞU

Maymun'un yolculuğunun en popüler yanlarından biri onun yaramazlık yapığı ve Buda'yla tanıştığı bölümlerdir. Ancak hikâye onun Xuanzang'la ve müritleri Zhu Wuneng (Domuzcuk olarak da bilinir) ve Sha Wujing'le çıktığı Hindistan yolculuğu ile sonuçlanır. Ekip, ejderhalar, şeytanlar, volkanlar ve başka tehlikelerle dolu hayali bir arazide yolculuk yaparlar ve Xuanzang'ın arkadaşları, elyazmalarını bulmak için girişiği macerada amacına ulaşsın diye onu korumak için ellerinden gelen yaparlar. Sonunda Çin'e dönerler, Maymun'la Xuanzang Buda heykelleri bağışlanarak ödüllendirilirler.



► Xuanzang
Buda, Maymun'a Xuanzang'a eşlik etme görevini verir çünkü keşiş kendini savunamayacak kadar kibardır.



◄ Yeşim İmparator
Cennetin imparatoru Maymun'la başa çıkmakta zorlanır ve Buda'nın onu Xuanzang'la birlikte gönderme planına memnuniyetle katılır.

▼ Sha Wujing
Sha, şeftali bahçesinde bir kadeh kırdığı için yeryüzüne sürgüne gönderilen güçlü ve kutsal bir komutandır.





◄ Zhu Wuneng
Sarhoş olup Ay Tanrıçası ile flört ettiği için donuz şekline sokularak yeryüzüne sürgüne gönderilen Zhu kutsal bir generaldir.

KUTSAL ŞEFTALİ BAHÇESİ

Ölümsüzlük Şeftalileri'nin yetiştiği kutsal bahçe Xi Wangmu'nundur (Batının Ana Kraliçesi). Büyük bir güzelliğin ama aynı zamanda gücün hükûm sürdüğü bir yerdir, çünkü meyve yiyeni ölümsüz yapmaktadır. Maymun, sadece güçlü değil aynı zamanda nadir olan – ağaçların çok seyrek verdiği- şeftalileri yiyerek bahçedeki konumunu kötüye kullanır. Üstüne üstlük Xi Wangmu'nun ziyafeti sadece 3000 yılda bir düzenlenmektedir. Şeftalileri yemek Maymun'un kendisini ölümsüz yapmak için denediği üç yoldan sadece biridir, her denemesinde tanrıların kendisine ölümsüzlük bahşetme gücüne meydan okumaktadır.



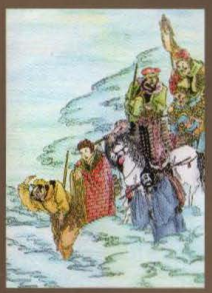
Şeftaliler

▼ Cennet bahçesi
Çinli ressamlar kutsal şeftali bahçesini, içinden dereler akan ve dinlenecek çardakları bulunan zarif bir Çin bahçesi şeklinde tasvir etmişlerdir.



ROMAN

Maymun'un hikâyesi Çin'in dışında "Batıya Yolculuk" adıyla tanınan uzun bir romana konu olmuştur. 1590'da isimsiz olarak basılan romanın büyük olasılıkla Wu Chengen (1506-1582) adında bir alim tarafından yazıldığı sanılmaktadır. Tercüme edildiğinde bile popülerliğini muhafaza eden bir hikâye olmasının nedeni okurların konuyu pek çok anlamda değerlendirebilmelerindendir; başrolde Maymun'un renkli kişiliğinin olduğu bir macera hikâyesi olarak veya Buda ve el yazmaları hakkındaki dini bir hikâye olarak ve her şeyi altüst eden bir karakterin emperyal güce nasıl karşı koyduğunu anlatan bir komedi olarak...



Batıya Yolculuk

AYRICA BAKINIZ Yolculuklar 34–35, 44–45, 64–67, 78–79, 120–21 • Bahçeler 48–49, 216–17

JAPON YARADILIŞ HIKÂYESİ

Evrenin kökeni hakkındaki Japon efsaneleri ilk tanrıların altı neslinden sonra İzanagi ve İzanami adındaki ağabey-kız kardeş ikilisi olarak gelen yedinci neslin yaradılış sürecini nasıl harekete geçirdiğini anlatır. Onların birlikteliği güneş tanrıçası Amaterasu ve fırtına tanrısı Susano-O *(bkz. sayfa 226-27)* gibi Japonya'nın en çok tanınan tanrılarını yaratmıştır. Ancak İzanami ilk evlilik töreninde hata işlediği için tanrıların yanı sıra canavarlar da doğdurmaya mahkûm edilmiştir.

MİT

Zamanın başlangıcında üç görünmez tanrı vardı. Bu esrarengiz tanrılar Kutsal Merkez Efendisi, Büyük Üretici Güç ve İlahi Üretici Güç olarak bilinirlerdi. Birlikte tüm hayat ve yaradılış potansiyelini ellerinde tutarlardı. Evrenin yaradılışı için uygun zaman gelene kadar bunları pek çok tanrı nesilleri takip etti.

YARATICILAR

Yaradılış tanrılarının yedinci nesliyle birlikte başladı. Yaratıcı tanrı İzanagi (Davet Eden Erkek) ve İzanami (Davet Eden Kadın). Bu tanrılar yaradılışın iki dengeleyici ilkesini, dişil ve erili simgeliyorlardı. Cennetin gökkuşağı köprüsünde durup altlarındaki kaosu, bir ada oluşana kadar mızraklarıyla karıştırırlar. İki tanrı bu adaya iner ve evlenmeye karar verirler. Nikâh töreni için İzanagi ve İzanami'nin törensel bir sütunun etrafında zıt yönlerden gelerek dolaşmaları ve evlilik yeminini önce damadın etmesi gerekmekteydi. Ancak törende ilk konuşan İzanami olur ve diğer tanrılar bunu hiç hoş karşılamazlar. Böylece lekelenen birliktelikleriden ilk çocukları Hiruko doğar. Hiruko bir sülük-çocuktur ve denize bırakılır.

Tören yinelenir ve bu kez İzanagi önce konuşur. Bu birliktelik mutlu ve verimlidir. İzanami yeni bir nesil tanrı doğurur. Bu tanrılar okyanusların, nehirlerin, rüzgârların, ağaçların, dağların ve alçak arazilerin tanrıları olacaktır. İzanami aynı zamanda Japonya'nın tüm adalarını da doğurur. Ancak kaderinde yok ölmak vardır çünkü son çocuğu ateş tanrısı Kagutsuchi alevlerinin arasında onu yutacaktır. Tanrıça ölür ve Yomi'ye, Japon Yeraltı'na gider.

◄ **Mücevherli mızrak**
Yaradılış efsanesi İzanagi ve İzanami'nin cennetin köprüsünde durup kutsal mücevherli mızraklarıyla suyu karıştırarak ilk yeryüzü parçasının oluşmasını nasıl sağladıklarını anlatır.



▲ **İzanagi ve İzanami**
Cennetten Yeryüzü'ne inen ilk iki tanrı İzanagi ve İzanami'dir. Güneş tanrıçası Amaterasu ve ay tanrısı Tsuki-yomi'nin anne-babası olacaklardır.

YERALTI'NDAN UÇUŞ

İzanagi, İzanami'nin yasını tutar ve onu geri almak için Yeraltı'na gider. Ancak İzanami'nin bedeni çoktan çürümeye başlamıştır bile. Onu kurtarmak için çok geç gibi görünmektedir. Arkasında onu takip eden İzanami ile birlikte Yeraltı'ndan kaçar. Yeraltı'nın savaşçıları İzanagi'yi takip ederler ve o da savaşçılara taşlar atar. Ancak taşlar mucizevi bir şekilde yiyeceğe dönerek savaşçıların gecikmelerine neden olur. İzanagi, İzanami'nin Dünya'ya giden yolda kendisini takip ettiğinin farkında değildir. Savaşçıların kendisini yakalamalarını engellemek için İzanagi Yeraltı'nın girişine geniş bir kaya parçası yerleştirir. Ancak bu durumda İzanami de sonsuza kadar içerde kalır.



▲ **Şinto tapınağı**
Japonların Şinto dininə inananlar, kaminin inayeti için dua edilmesi gerektiğine inanırlar. Kamiye tapınaklarda ya da onların varlıklarının hissedildiği binalarda ve evlerde tapınırlar.

KAMİ

Japonlar evrenin her yerinde, yeryüzünde veya cennette binlerce tanrı, tanrıça, cin ve "kami" olarak bilinen tanrılaşmış ataları olduğuna inanırlar. Bunların kayalar, nehirler ve göller gibi doğal mekanlarda yaşadıkları söylenir. Aralarında Amaterasu gibi çok tanınmış tanrılar kadar sadece az sayıda kişi tarafından bilinen yerel veya ailesel tanrılar da vardır. Çoğunlukla Şinto tanrılarını içeren kamiler, Budist tanrıları ve Benten *(bkz. sayfa 164)* ve Hindu tanrıça Saraswati'nin *(bkz. sayfa 199)* Japon versiyonu gibi Hindu tanrıları da kapsarlar.



► **Şinto cini**
Şinto dinindeki cinler gerek insan biçiminde gerekse hayvan şeklinde çeşitli formlarda tasvir edilerler. Bunlar arasında *tengu* olarak bilinen ve avcı bir kuşu andıran bir canavar olan kanatlı kaniler de bulunur.

AMATERASU

Japon Şinto tanrıları arasında en çok bilineni İzanagi ve İzanami'nin en büyük kızları güneş tanrıçası Amaterasu'dur. Doğduğunda o kadar parlaktır ki ailesi onu dünyayı uzaktan aydınlatması için cennete gönderir. Giysileri mücevherlerle kaplıdır ve ışıktan oluşan gerdanlığı samanyolunu oluşturur. Dünyayı ışınlarıyla ısıtan ve canlıların büyüyebilmeleri için gerekli koşulları hazırlayan Amaterasu daha sonra yeryüzüne gelir. Japon halkına pirinç ve buğday yetiştirmeyi ipekböceklerini saklamayı, ipliklerini toplamayı ve onlardan dokuma yapmayı öğretir. Çok bilinen bir efsaneye göre Amaterasu, pirinç mahsulüne zarar veren ve evini kirleten ağabeyi Susano-O'ya *(bkz. sayfa 226-27)* sinirlenir. Kendini bir mağaraya kapatır ve sonuçta dünya karanlığa gömülür.

► **Dünyayı aydınlatmak**
Tanrılar Amaterasu'yu mağaradan çıkması için kendi görüntüsünü yansıtan bir ayna tutarak kandırırlar. Kendini ilk kez gören Amaterasu bunun yeni bir tanrıça olduğunu sanır ve dışarı çıkarak dünyayı yeniden aydınlatmaya başlar.





▲ **Güneş sembolü**
Amaterasu'nun mağaradan çıkması yükselen güneşin güçlü bir imgesidir ve çok uzun yıllar Japon bayrağında kullanılmıştır.

YOMİ

Japonların Ölüler Ülkesi Yomi veya Yomitsukumi'nin oraya ulaşan herkese saldıran veya takip eden şeytanlar ve kötü ruhlu tanrılarla dolu bir karanlık mekan olduğuna inanılır. Bu kasvetli yerin hükümdarı, toprağın altında ancak yeraltından çıkarılabilecek metaller ve değerli taşlardan yapılmış bir kalede yaşayan ölüler yargıcı Emma-O'dur. Kötü insanlar ölüp Yomi'ye gittiklerinde boyunlarının etrafına plakalar takmak zorundadırlar. Bu plakalarda günahlarının listesi yazılıdır ve bu listelere göre eller çürümeden fiziksel işkencelere tabi tutulacaklardır ve bu çürümüş eller de sonradan şeytanlara dönüşecek olan kurtçuklar için iyi bir beslenme zemini teşkil ederler.

► **Emma-O**
Yomi'nin hükümdarı kendinden önce gelenler öldükten sonra onlar hakkında hüküm verir. Suçlu ruhları cezalandırır ve masum olanları yeniden doğmaları için dünyaya geri gönderir.



► **Yomi Şeytanı**
Yomi'de 80.000 şeytan bulunur, görevleri ölüleri kendi tohraklarına götürmek, onları Emma-O'nun huzuruna takdim etmek ve onun tarafından emredildiği şekilde işkence etmektir.



AYRICA BAKINIZ Asya yaradılış hikâyeleri 150–51, 162–63, 168–69, 190–91, 212–13 • Asya güneş tanrıları 160–61, 188–89, 218–19



Amaterasu mağarasından dışarı çıkıyor
Güneş tanrıçası Amaterasu kendisini saklayınca dünyadaki tüm ışık çekilmiş; bu yüzden diğer tanrılar da onu dışarı çıkarmanın yollarını aramaya başlamışlardır. Bu sahne 19. yüzyıldan kalma üç bölümden oluşan bu ahşap blokta tasvir edilmektedir.



SUSANO-O VE SOYUNDAN GELENLER

Birçok Japon efsanesi aynen Amaterasu *(bkz. sayfa 223)* gibi yaratıcı tanrı İzanagi'nin çocuğu olan fırtına tanrısı Susano-O'yu konu eder. Susano-O'nun küçüklüğü son derece çalkantılıdır ancak daha sonra kendine çeki düzen verir ve bir prensesle birlikte İzumo bölgesine yerleşip durulur. Oğlu bereket, şifa, büyü ve mutlu evlilikler tanrısı Okuninushi güçlü bir hükümdar ve Amaterasu'dan sonra ikinci en önemli Şinto tanrısı olur.



► **Susano-O**
Yürekli ama kurnaz bir tanrı olan Susano-O kılıcıyla parçalara bölmeden evvel ejderhanın aklını pirinç rakısı doldurulmuş kadehlerle çelmişti.

MİT

İzanagi, Yeraltı'na yaptığı yolculuktan *(bkz. sayfa 222)* dönünce kendisini kirli hisseder ve bir nehirde yıkanır. Tanrıça Amaterasu ve ay tanrısı Tsuki-yomi İzanagi gözlerini temizlerken Susano-O ise burnunu yıkarken yaratılır. Susano-O annesi İzanami'yi görmek ister ve Yeraltı'na gitmeye karar verir. Amaterasu'ya veda etmek için onun yanına gider ama ona o kadar çok sorun çıkarır ki sonunda Amaterasu onu bir mağaraya kapatır *(bkz. sayfa 223)*.

BİR EJDERHA ÖLDÜRMEK

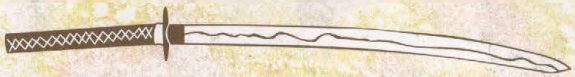
Tanrılar Susano-O'yu sakalını ve tırnaklarını keserek ve cennetten kovarak cezalandırırlar. Susano-O yeryüzünde amaçsızca dolaşırken Çeltik Tarlaları Prensesi Kusa-nada-pime'ye saldıran ejderhaya rastlar. Prensesi bir taraka çevirip saçlarının arasına saklar ve ejderhayı kılıcıyla parçalara ayırır. Her şey tekrar güvenli hale gelince prensesi tekrar insana çevirerek onunla evlenir. İzumo'ya yerleşirler ve Yeryüzü Tanrıları olarak bilinen ve sonradan çok güçlü hükümdarlar olacak birçok çocukları olur.

ÖKUNİNUSHİ'NİN ÇETİN SINAVLARI

Susano-O'nun çocuklarından biri Ökuninushi gönlünü üvey kardeşi Suseri-hime'ye kaptırmıştır ama fırtına tanrısı oğlunun bu birleşmeye layık olup olmadığından emin olmak istemektedir. Okunninushi'ye kendisini kanıtlaması için bir dizi zor görev verir. Öğlundan, zehirli yılanlarla dolu bir odada bir gece geçimesini ister. Bu zor bir görev olsa da Suseri-hime Okuninushi'ye sihirli bir eşarp vererek kendisini korumasını sağlar. Bir sonraki görevde yabanarıları ve eşekarılarıyla dolu bir odaya gönderilir. Eşarp yine imdadına yetişir. Ardından Okuninushi'den bir tarlaya gidip orada gömülü bir cismi bulması istenir. Tarlanın ortasına doğru giderken fırtına tanrısı tarlayı ateşe verir. Okuninushi bir tarla faresinden kendisine çıkış yolunu göstermesini ister ve fare de ateşin etkisi geçene kadar onu bir tünelde saklar.

GİZLİ KAÇIŞ

Öğlu tüm isteklerini yerine getirdikten sonra bile Susano-O evliliğe izin vermez. Bunun üzerine bir gece fırtına tanrısı uyurken Okuninushi sessizce onun üzerine tırmanır ve uzun saçlarını çatının kirişlerine bağlar. Sonra babasının silahlarını ve koto adındaki müzik aletini alarak Suseri-hime ile kaçar. Susano-O uyanınca oğlunu izleyebilmek için kirişleri yıkmak zorunda kalır. Sonunda çifti yakaladığında onları affedip evlenmelerine izin vererek ikisini de şaşırtır.



◄ **Kusa-nagi**
Ejderhayı öldürdükten sonra Susano-O, canavarın kuyruğunun kalıntıları arasında gizlenmiş Kusa-nagi (Çim Kesici) adında bir kılıç bulur ve bu kılıcı onunla barışmak için Amaterasu'ya armağan eder.



▶ **Okinunishi ve tavşan**
Okinunushi ile tavşanın hikâyesi Japonların, en mütevazı canlıların bile ruhu olduğunu ve aslında onların kılık değiştirmiş tanrılar olabilecekleri hakkındaki geleneksel inançlarını göstermektedir.

OKUNİNUSHİ'NİN GELİNİ

Bir zamanlar Okuninushi ve seksen ağabeyi Ya-gami-hime adında çok güzel bir prensesle evlenmek isterler ve ona kur yapmaya giderler. Yolda bir timsah tarafından canlı canlı derisi yüzülmüş ve canı çok yanan tavşan kılığına girmiş bir tanrıya rastlarlar. Okuninushi'nin kötü kalpli ağabeyleri tavşanı daha çok acı çeksin diye kürkünü onarmak için tuzlu suya girmesi gerektiğini söylerler. Ancak iyi kalpli Okuninushi yaranga hemen tatlı suyla yıkanmasını ondan sonra da çimenler üzerinde yuvarlanmasını tavsiye eder. Tavşan Okuninushi'nin tavsiyesine uyarak kürkünü yeniden kazanır. Bir tanrı olarak Okuninushi'nin prensesle evlenme istiğini ona bağışlar. Okuninushi'nin başarısını kıskanan ağabeyleri onu iki kez öldürürler ama tanrılar da iki kez dirilttiler.

İZUMO'DAKİ TAPINAK

İzumo eyaletinde bulunan önemli bir Şinto tapınağı, mutlu evlilikler tanrısı Okuninushi'ye adanmıştır. Bazıları tüm kamiinin (*bkz. sayfa 223*) Ekim ayında burada toplanarak aşk ve evlilik konularını tartıştıklarını söyler. Bu ay İzumo'da *kaminari (sıdığı* (kaminin orada bulunduğu ay) olarak, başka aylarsa kamna zuki (kaminin orada bulunmadığı ay) olarak bilinir.



Okuninushi'nin Japonya, İzumo'daki tapınağı

DİĞER JAPON TANRILARI

İklim ve evrenle ilgili Japon tanrılarının çoğu Susano-O ve Amaterasu'nun ailesindendir. Ay Tanrısı Tsuki-yomi, Amaterasu'nun kocasıdır, Güneş Tanrıçası'nın kız kardeşi Wakahiru-me Yükselen Güneş Tanrıçası'dır Daha önceki nesil tanrılardan biri olan Takamu-musubi Amaterasu'nun elçisidir. İki Rüzgar Tanrısı Shma-tso-hiko ve Shina-to-be İzanagi'nın nefesinden doğmuşlardır Beş dağ tanrısı, sevgili eşi İzanami'yi yakarak öldürdüğü için Ateş Tanrısı Kagutsuchi'yi parça parça ederken (*bkz. sayfa 222-23*) yaratılmışlardır.



▲ **Kagutsuchi**
Ateş Tanrısı dağ tanrılarını yaratırken çok zarar görür. Ancak ateş kendini yeniden yakabildiğinden tanrı volkanların üzerinde yanarak geri döner.



▲ **Hachiman**
Aslında bir bereket tanrısı olan Hachiman'ın savaşçı karakteri onu bir savaş tanrısı haline getirir ve bu rolüyle Japonya'nın koruyucusu olarak görülür



▲ **İnari**
Demirciler ve zanaatkârlar tanrısı İnari, yiyecek tanrıçası Ukemochi ile evlidir ve bu nedenle pirinç tanrısı ve zenginlik getirendir

TANRILARIN GÜNLÜKLERİ

İki önemli metin *Nihongi* (Japonya günlükleri) ve *Kojiki* (Eski Konuların Kayıtları) kami efsanelerinden bahseder.Japonya'nın eski, mitolojik tarihini ve ülkeyi şekillendirmede kaminin rolünü anlatır. Kojiki aynı zamanda imparatorluk ailesinin yarı mitolojik atalarının tanımlandığı mitolojik "Erkekler Dönemi"ne de yer verir. Tarihleri 8. yüzyıla kadar uzanan bu kitaplar Japonya'ya kendi tarihi ve mitolojisi ile güçlü bir bağ kurdurmuşlar ve büyük önem kazanmışlardır.



▲ **Kojiki**
Efsanelerin ve tarihin bir karışımı olan Kojiki, Şinto dininin gelişiminde önemli bir rol oynar. Japonya'da geçmişten kalan en eski kitap olduğu düşünülür

AYRICA BAKINIZ İklim tanrıları 188–89, 300–01, 308–09, 318–19

KİNTARO

Japon mitolojisinde en popüler hikâyelerden biri de Şinto hiyerarşisinin büyük tanrıları hakkında değil, çocukken bile insanüstü bir güce sahip olan ve büyüyünce cesur bir samuray haline gelen Kintaro (Altın Çocuk) adındaki bir süper kahraman hakkındadır. Her ne kadar Kintaro'nun samuray geçmişi, büyük savaşçı Sakata no Kintoki'nin gerçek hayatına dayansa da o aslında bir efsane karakteridir. Ormanda yetişen Kintaro daha çok gençken bile hem hayvanlarla dost olmuş hem de ormandaki insanları canavarlara karşı savunmuştur. Daha sonra bir samuray olarak maceralarında Japonya'yı birçok öldürücü düşmana karşı korumuştur.



◀ **Kintaro'nun baltası**
Kintaro'nun sahip olduğu en büyük şey baltasıdır. Bu baltayı hem ağaçları kesmek için bir gereç hem de ormanın canavarlarını yenmek için silah olarak kullanmaktadır.

KİNTARO'NUN DOĞUMU

Kintoki, genç ve güzel bir kadına aşık olup evlenmiş Kyotolu bir savaşçıdır. Bir süre sonra onun gücünü kıskanan birtakım saraylıların yaydığı kötü dedikodular yüzünden bir saray entrikasına karışarak ormana sürülür. Çok geçmeden burada ölür, bu arada karısı da bir oğlan doğurmuş ve adını Kintaro koymuştur. Kintaro daha bebekken bile dikkat çekecek kadar güçlüdür; sekiz yaşına geldiğinde en usta oduncular kadar kolaylıkla ve maharetle ağaç kesebilmektedir ve ormanda yaşayanlar taralından çok değerli bulunur. Kintaro vahşi hayatın kurallarına alışınca hem annesini hem de orman sakinlerini dev yeryüzü örümceği gibi korkunç pek çok canavardan korumaya başlar.

▲ **Dev örümceği öldürmek**
Kintaro tarafından öldürülen Tsuchigumo (yeryüzü örümceği) diğer Japon efsanelerinde de bir canavar olarak karşımıza çıkar. Örümcek kurbanlarını genellikle zehirleyerek ya da geniş bir ağla tutarak öldürür.



▶ **Yama Uba ve Kintaro**
Pek çok Japon efsanesinde Yama Uba, insan kılığında bir orman cinidir ve herkesten uzak bir kulübede yaşar. Kintaro hikâyesinin bazı versiyonlarında genç bir kadın şekline girer ve kahramanın annesi olur.

DOST HAYVANLAR

Arkadaşlık edebileceği başka çocuklar olmadan büyüyen Kintaro ormanın hayvanlarıyla, özellikle de ayı, geyik, maymun ve tavşanla dost olur. Bir gün ormanda bir sumo güreşi müsabakası düzenlenir ve Kintaro da hakem olarak seçilir. Maymun tavşanla güreşir ve yenilir ama daha sonra kendisine çelme takıldığından şikâyet eder ve maç tekrarlanır. Bu kez maymun kazanır. Her seferinde kazanan yarışmacı Kintaro tarafından birer pirinç keki ile ödüllendirilmişlerdir bu yüzden ikisi de halinden memnundur. Bir süre sonra ayının hayvanların en güçlüsü olduğu net bir şekilde anlaşılır. Ancak eve dönerken Kintaro, yollarının üzerindeki bir nehrin üzerinden geçebilmek için bir ağacı çıplak elleriyle kökünden söküp köprü yaparak ayıdan daha güçlü olduğunu kanıtlamış olur.



◄ **Som balığıyla güreş**
Kintaro karada olduğu kadar suda da yetenekli bir güreşçidir. Güreştiği hayvanlar arasında sazan ve som gibi devasa balıklar da vardır.



▲ **Yarışmanın hakemi**
Kintaro maymunla tavşan güreşirken, rakibi belirlenen alanın dışına itebilecek hatalı veya hileli hareketler yapılırsa görebilmek için onları yakından izler.

SAMURAY'IN YANDAŞI

Kintaro insanüstü gücüyle tanınır. Oduncu gibi giyinmiş bir adam köprü yapmak için bir ağacı kökünden söktüğünü görünce onunla bilek güreşi yapmayı önerir. Kintaro adamın eşit güçlerde oldukları anlaşılınca yabancı kendisinin Raiko adındaki güçlü bir efendinin yandaşlarından Sadamitsu olduğunu açıklar ve Kintaro'yu samuray olması için başkente çağırır. Annesinden izin alan Kintaro onunla gider ve bir süre Raiko'ya hizmet ettikten sonra onun yandaşlarının "Dört Çesurlar" adını taktığı seçkin dörtlünün kumandanlığına terfi eder. Kintaro bu gurubu şehirde avlanan korkunç bir insan yiyen canavarla savaşmaya götürür ve yaratığın kafasını jilet gibi keskin kılıcıyla kopartır. Böylece tüm Japonya'da ünlü bir kahraman olur.



► **Samuray**
Samuraylar Japonya'nın atlı savaşçılarıdır. Efendilerine muhafızlık ve yasayla düzeni korumaya yardım eden bu savaşçılar son derece disiplinli ve yetenekli kılıç ustalarıdırlar.

GÜNÜMÜZDE KİNTARO

Kintaro Japonya'da çok iyi bilinen bir kahramandır ve günümüzün popüler kültüründe de çeşitli biçimlerde temsil edilir. Erkek çocuğu olan aileler çocuklarının güçlü olacağını umarak odalarına Kintaro bebekleri koyarlar. Kahraman aynı zamanda televizyon dizileri ve bilgisayar oyunlarının yanı sıra Japon yapımı çizgi filmlerde ve çizgi romanlarda da görülebilir. Benzer yayınlarda yer alan diğer Japon kahramanları karakterleri onun gücünü ve özelliklerini paylaşsalar da adını kullanmazlar. Kintaro aynı zamanda kendi adıyla üretilen şekerlemelerin de adıdır. Bunlar her dilimlinde Kintaro'nın resim olan silindir biçimli şekerlerdir.

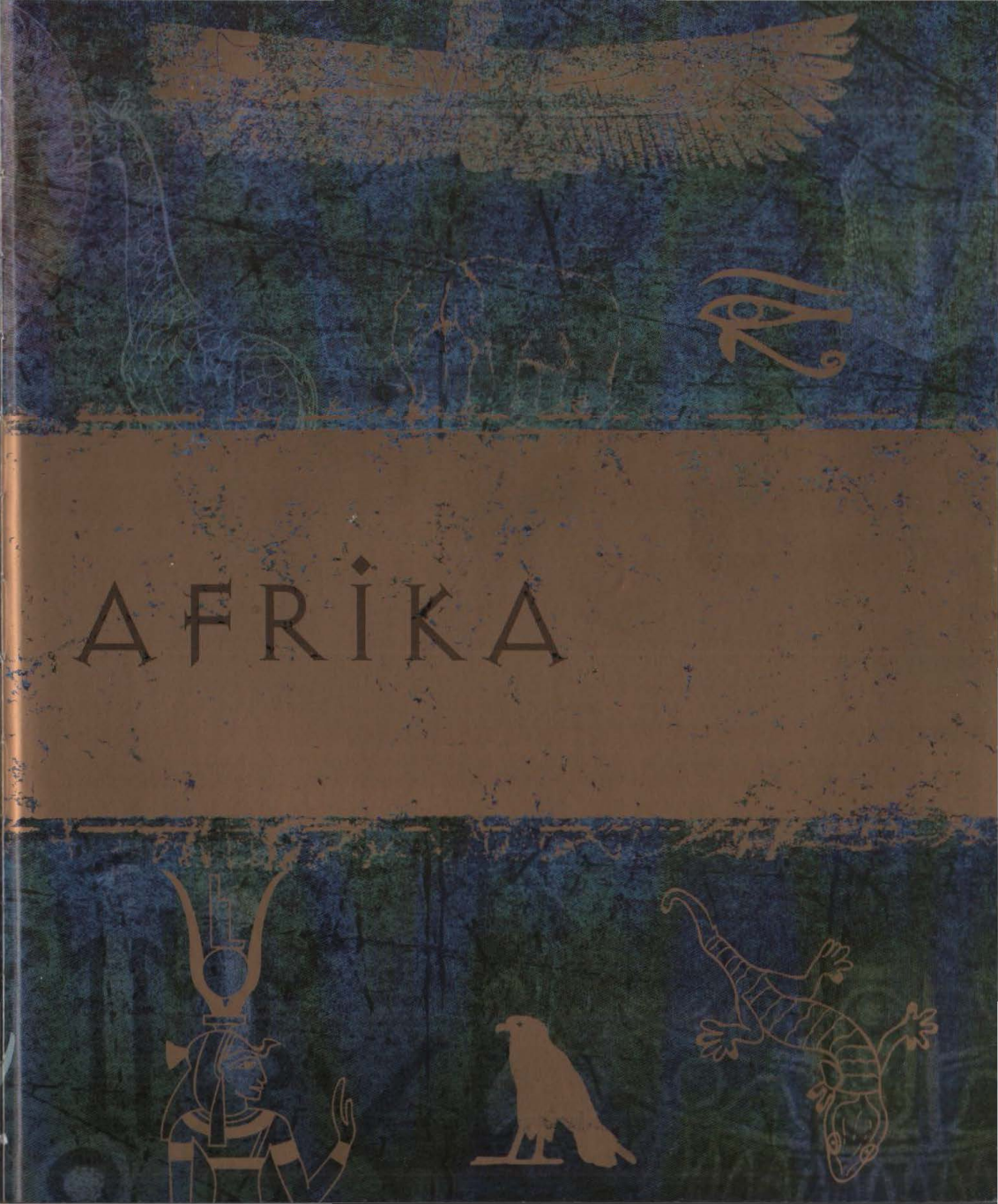


Kintaro şekerleri

AYRICA BAKINIZ Canavarlar 46–47, 52–53, 54–55, 64–67, 72–73, 98–99, 106–07, 156–57, 274–75



AFRİKA

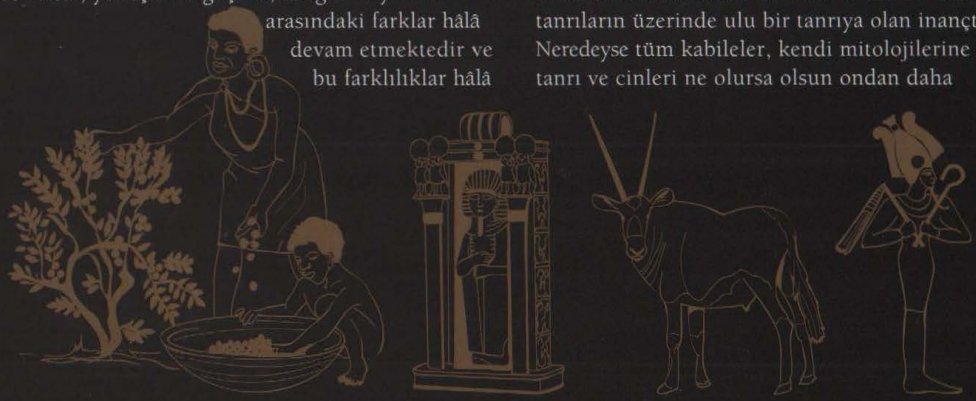


Afrika, Akdeniz'den başlayıp ekvator üzerinden Oğlak Dönencesi'nin güneyine kadar uzanan çok büyük bir kara parçasıdır. Bu geniş kıtanın toprakları Kongo'nun nemli yağmur ormanlarından Sahara'nın kuru çöllerine kadar çok çeşitli alanları kucaklar. Afrika'da uygarlığın tarihi de çok geniş bir zamana yayılmaktadır; çünkü ilk atalarımızın yaşadıkları yer de yine orasıdır. İnsanlığın Afrika'daki tarihi bir milyon yıldan daha fazladır.

Sonuçta Afrika Yeryüzü'ndeki tüm kültürlerin toplamından daha fazla kültürü tek başına üretmiştir. Masailer gibi hayvan sürüsü çobanlarına, Sanlar gibi avcılara ve hayatlarını yiyecek bulma peşinde geçiren diğer kabilelere evsahipliği yapmıştır. Ama aynı zamanda büyük topraklar fethedip gelişen Benin ve Mısır gibi büyük imparatorlukların da anavatanıdır. Bugün kentsel ve kırsal, yerleşik ve göçebe, zengin ve yoksul arasındaki farklar hâlâ devam etmektedir ve bu farklılıklar hâlâ çok büyük boyutlardadır. Bunlar Afrika kültür ve mitolojisini genellemeyi çok zorlaştırmaktadır. Her kabilenin kendine özgü gelenek ve hikâyeleri, kendine ait tören ve ritüelleri vardır.

Yazılı tarih Afrika'ya göreceli olarak daha geç ulaşmıştır. MÖ 3000 yılında okuryazar bir uygarlığın ortaya çıktığı ve 3000 yıl kadar sürdüğü Mısır hariç tutulacak olursa Afrika mitolojisinin büyük bir bölümü nesilden nesle ağızdan ağza aktarılarak gelmiştir. Bu da onu yabancılar için anlaşılmaz hale getirmektedir. Hikâyeleri yazıya geçirmek, onları korumak ve Afrika dışındaki insanlar için de ulaşılabilir yapmak bakımından önemlidir ama aynı zamanda sözel hikâye anlatıcılığının çok önemli altyapısından da koparmaktadır. Bu yaşayan ortam Afrika mitlerini ve efsanelerini okurken hiç akıldan çıkarılmaması gereken bir şeydir.

Bu farklı mitolojiler arasında çok az ortak nokta bulunmaktadır. Bunlardan biri de tüm tanrıların üzerinde ulu bir tanrıya olan inançtır. Neredeyse tüm kabileler, kendi mitolojilerine ait tanrı ve cinleri ne olursa olsun ondan daha



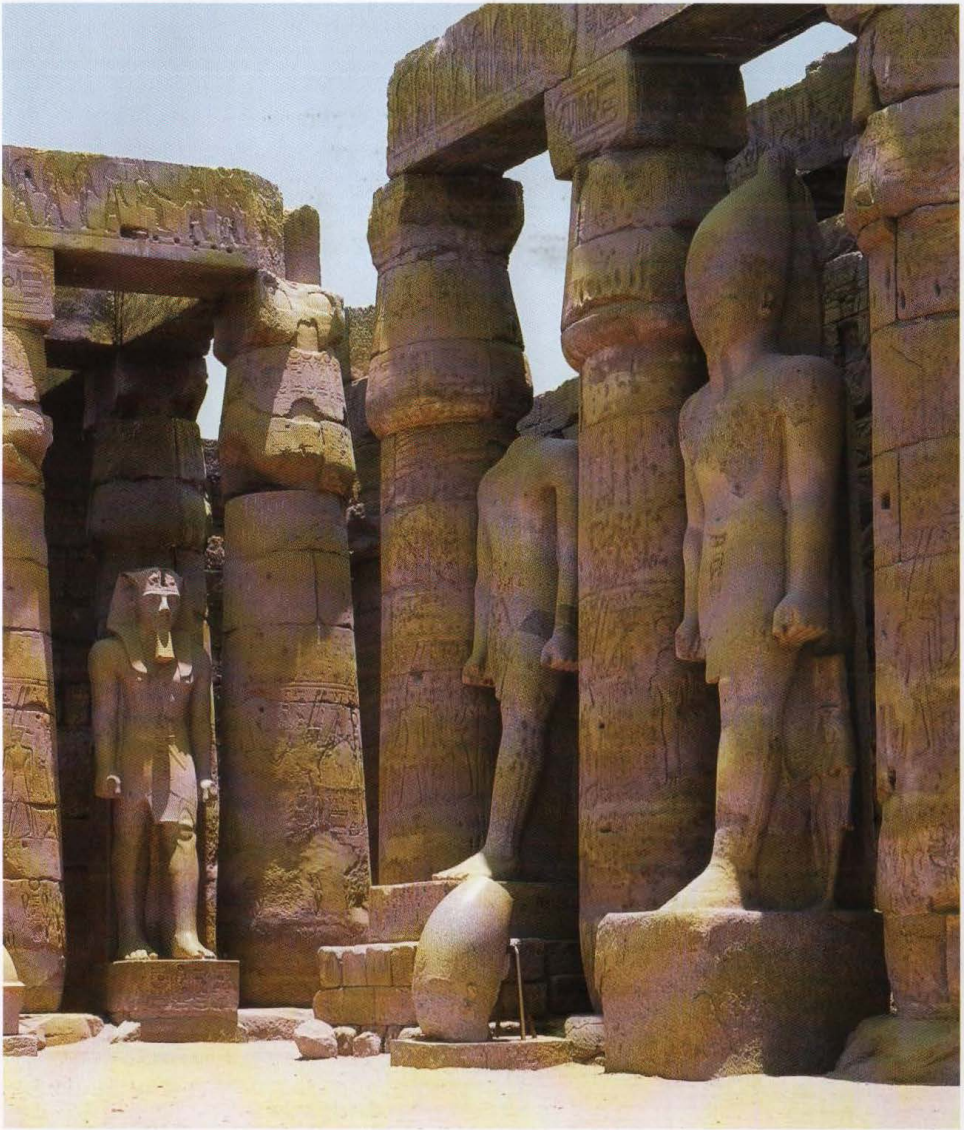
AFRİKA HALKLARININ EFSANELERİ BİRARAYA GETİRİLDİĞİNDE BİZİM YETERSİZ BİLGİMİZLE BİLE YÜZBİNLERCE SAYFAYI DOLDURABİLİR.

Jan Knappert, *Afrika Mitolojisi*, 1990

büyük bir tanrıya saygı gösterirler. Bu tanrıya bir yerden diğerine değişecek şekilde farklı şekillerde bakılır. Bazıları için o bir yaratıcıdır, bazılarına göre bir ata (anne ya da baba gibi) kimileri için bir kabile büyüğü, kimilerine göre de yakın bir dosttur. Bu tür ulu bir tanrının varlığı gökgürültüsünün sesinden ölümün kaçınılmazlığına kadar her şeyi açıklayabilmektedir. Onun üstün nitelikleri pek çok kabile için gücü ve her şeyi bilmesi anlamına gelmektedir. İnsanlar onun her zaman açık olan gözlerinden, herkesin düşüncelerini okuyabilmesinden ve eşsiz aklından bahsederler. Ulu tanrı ve ona eşlik eden diğer tanrılar insanlarla törenler yoluyla iletişim kurar. Pek çok Afrika kabilesinde bu tür ritüellerin en önemli figürü şaman ya da büyücü tabiptir. Aldığı eğitim yüzünden şamanın doğaüstü dünyayla iletişim kurma yeteneği vardır ve dolayısıyla da Afrika mitolojisi ile ilgili önemli bir anahtardır.

Afrika hızla değişmektedir. Ulu bir tanrıya olan inançlarına sadık pek çok Afrikalı artık İslamiyet veya Hıristiyanlığı kabul etmiştir. Buna rağmen geleneksel mitler hikâye anlatıcılarının veya büyücü tabiplerin dudaklarının ucunda hâlâ canlıdır ve hâlâ kıta dışından gelen gezgin yazar ve antropologlardan oluşan geniş bir dinleyici kitleleri bulunmaktadır. Afrikalılar ve benzer biçimde yabancılar için de bu hikâyeler bugüne kadar anlatılmış en sürükleyici öyküler olmayı sürdürmektedirler.





▲ **Teb Üçlüsü'nün tapınağı**
Bazı Mısır tapınakları, ta içlerine sadece rahiplerin ve firavunların girebildiği geniş, devletin yönetimindeki büyük yapılardır. Luxor'daki (bugünün Teb şehri) bu tapınak ulu tanrı Amon'a, eşi Mut'a ve oğulları Khons'a adanmıştır. II. Ramses zamanından (MÖ 13. yüzyıl) kalmadır.

ANTİK MISIR

Nil Nehri'nin kıyıları ve deltasından ibaret küçük bir alanı kaplıyor olsa da Antik Mısır uygarlığı 3000 yıldan fazla sürdü. İnsanların hayatlarının her yönüne yayılan karmaşık bir mitoloji ortaya çıkarttı.

Antik Mısırlılar, evrenin yaradılışından Nil nehrinin yıllık taşmalarına, bir insanın ölümünden doğumuna kadar hayatın tümünü etkilediği söylenen sayısız tanrı ve tanrıçaya taparlardı. Hathor gibi tanrıçalar doğum yapan kadınları kollarken büyük mumyalama tanrısı Anubis de bir bedenin ölümden sonrası için rittüele göre hazırlanıp hazırlanmadığını denetlerdi. Aynı zamanda yerel tanrılar da vardı: gökyüzü tanrısı Horus, Aşağı Mısır'ın büyük bir tanrısıydı; kaos tanrısı Set de Yukarı Mısır'ın hükümdar tanrısıydı.

HAYVAN TANRILAR

Antik Mısır'ın tanrıve tanrıçalarından pek çoğu hayvan şekilleri alırlar. Hathor inek, cinsellik tanrıçası kedi, Mısır Firavunlarının güçlerinin cisimleşmiş hali olan Sobek timsah ve akıl tanrısı Toth da ibis şeklindeydi. Bu hayvan formları tanrılara güçlü bir kimlik duygusu kazandırıyordu. Tapınaklarındaki rahipler gerçek hayvanlar yetiştirir sonra onları tapınak tanrısının şerefine adak olarak kesip mumyalarlardı. Bu şekilde örneğin Bastet tapınağına gelen bir hacı mumyalanmış bir kediyi ücreti mukabili satın alır ve hayvan da bir sonraki dünyada insanlık adına konuşabilirdi. Yıllar içinde arkeologlar binlerce mumyalanmış kedi, timsah ve aynı şekilde adak olarak kesilip mumyalanmış pek çok başka hayvanın kalıntılarını buldular.



◀ **Ra'nın sembolleri**
MÖ 590 civarından kalma bu bronz antik Mısır'ın Güneş Tanrısı Ra'nın iki sembolünü gösteriyor: Şahin Horus'un kafası ve gagası ile gökyüzü boyunca taşıdığı güneş diskini.



▲ **Dekoratif bokböceği broşu**
Tutankhamon (MÖ 14. yüzyıl) öldüğü zaman gökyüzünde buluşmayı umduğu Ra ile özdeşleştirilirdi. Bu fotoğrafta görülen gibi mezarındaki pek çok nesne Ra'nın sembolleri ile süslüydü.

Belirli hayvan formları (Sobek'in timsahı veya doğum tanrıçası Taweret tarafından alınan hipopotam gibi) genellikle tehlikeli olan bu hayvanlarla Nil nehri kıyılarında çalışırken ve özellikle de Nil'in taşına zamanlarında sık sık karşı karşıya gelen pek çok sıradan Mısırlının günlük hayatlarıyla yakından ilişkiliydi.

DEĞİŞEN TANRILAR

Bununla birlikte Antik Mısır'ın tanrı ve tanrıçaları tarafından alınan bu hayvan formları sabit değildi. Antik Mısır tanrıları bir değişim hali içinde ortaya çıkarlardı ve bazıları farklı zamanlarda çok değişik formlara girebilirlerdi. Örneğin Anubis genellikle çakal olarak tasvir edilmesine rağmen bir yılan ya da şahin biçimine de girebilirdi.

Tanrılar aynı zamanda çoklu tanrı biçimine de girebilirlerdi. Örneğin güneş tanrısı Ra her biri bir başka tanrının kimliğinde pek çok biçime girebilirdi: Aynen gübreden yaptığı topu yeryüzünde yuvarlayan bokböceği gibi gökyüzünde güneşi yuvarlayarak götüren Böcek Khepri; gökyüzünde kükreyen atmaca Ra-Harakhty veya tanrıların kralı Amon-Ra olabilirdi. Bu sonuncu biçiminde Mısır'ın ordularını savaş meydanlarına sürdüklerinde koruduğu söylenen firavunlarıyla özdeşleşirdi.

ÖLÜMDEN SONRA HAYAT

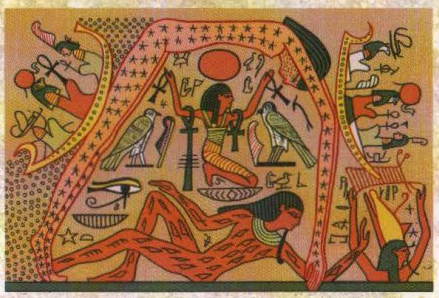
Antik Mısır tanrıları için özellikle önemli olan alan ölüm ve ölümden sonraki hayattı. Antik Mısırlılar yeryüzündeki hayatı gelecek hayat için bir hazırlık olarak görürlerdi, bu yüzden de mezar rittüllerinden ve mumyalama sistemlerinden oluşan bir sistem geliştirmişlerdi. Bunlara eşlik eden pek çok mit arasında Yeraltı tanrısı Osiris'in hazır bulunduklarından başka, rittülleri yöneten ve ölen kişinin ruhunun öbür dünyaya girmeye layık olup olmadığına karar veren diğer tanrılar da bulunur.

DÜNYANIN BAŞLANGICI

Mısır mitolojisinin yaradılış hikâyeleri düzenin ve hayatın ilk kaostan ortaya çıkışını anlatır. güneş tanrısı Ra *(bkz. sayfa 238-39)* bu efsanelerin pek çoğunda ana yaratıcı tanrı olarak nitelenir. Yaradılış işinde çocukları Shu ve Tefnut ve torunları Geb ve Nut gibi tanrılar tarafından yardım görmüştür. Ra ve yaradılışı aydınlıkta gerçekleşir; kalan karanlıksa Apep adında sürekli aydınlığı yutma tehlikesi olan bir yılan tarafından canlandırılır.

MİT

Yaratıcı tanrı Ra hiçbir şeyin ilk okyanusu Nun'dan yükselmiştir. Ra hapşırdığında kuru hava tanrısı Shu, onun burun deliklerinden ortaya çıkmıştır. Ardından tükürmüş ve nemli hava tanrıçası Tefnut ağzından oluşmuştur. Ra iki tanrıyı okyanus aşırı bir yolculuğa göndermiş, sonra yaradılış ve algılama yeteneklerini kullanarak ilk elementleri var etmiştir. Bunu yaparken adlarını söyleyip oluşmalarını izlemiştir. Bu sırada onun yarattıklarına düzen getirmekle görevli evrensel uyum tanrıçası Ma'at'ı da yaratmıştır.



◄ **Nut, Geb ve Shu**
Shu ellerinde, bedenini yeryüzü üzerinde kıvırarak gökyüzü kemerini oluşturan Gökyüzü Tanrıçası Nut'u tutar. Yeryüzü Tanrısı Geb Shu'nun ayakları altında uzanmıştır.

YERYÜZÜNÜN YARATIKLARI

Ra'nın işini yaparken üzerinde durmak için kuru bir yere gereksinimi vardır, o yüzden Nun'ın çekilmesini sağlamış ve ortaya Benben Kayası denilen bir adacık ya da tepecik çıkmıştır. Tanrı kayanın üzerinde durur ve yaratmak üzere olduğu her şeyi tasarlar. İlk okyanustan, Yeryüzü'nün bitkilerini, hayvanlarını ve kuşlarını çağırmıştır; hepsinin adlarını söylediğinde, teker teker ortaya çıkmışlardır. Ra sonra gözüne, tanrıça Hathor'a, Shu ve Tefnut'a bakmasını söyler. Hathor iki tanrıyla birlikte geriye döndüğünde Ra'nın yüzüne başka bir gözün yerleştiğini görür. Bu şekilde bertaraf edildiği için ağlar ve ilk insanlar onun gözyaşlarından doğarlar. Ra, Hathor'u alnı yapar ama o bir kobra şekline girer ve Ra yarattığı dünyayı yönetirken ona yardım eder.

BÜYÜK TANRILAR

She ve Tefnut'un iki çocukları vardır; Geb, Yeryüzü ve Nut, Gökyüzü. Bu ikisi birlikte olur ve yıldızları doğururlar. Çifti kıskanan Shu onları ayırarak Nut'un ayın tüm günlerinde doğum yapmasını yasaklar. Ancak Nun, Tanrı Toth'la *(bkz. sayfa 241)* kumar oynarken fazladan beş gün kazanır. Bu günlerde Mısır'ın en büyük tanrıları Osiris, Set, Nephtys ve İsis'i yaratır.



► **Ma'at**
Ma'at gerçeği simgeler ve Ra'nın yarattıklarına düzen getirir. Aynı zamanda Yeraltı'nda, ölüleri, tüylerinden biriyle tartarak yargılar.

PTAH

Alternatif bir yaradılış hikâyesinde de esas yaratıcı, zanaatkârlar tanrısı Ptah'tır. Bu mit Ptah'ın yaratıcılık görevine önce tanrıları tasarlayarak başladığını ve sonra farklı isimler vererek onları var ettiğini anlatır. Daha sonra heykeltıraşlık becerilerini kullanarak evrenin diğer varlıklarını üretir. Bazılarını taştan bazılarını metalden oyarak yaptığı için bu arada metal işleme teknolojisini de icat etmiştir. Ptah kendisine tapınılması için çok sayıda tapınağın yanı sıra pek çok şehir de kurmuştur. Yarattığı her şey gibi bunları da önce düşünüp sonra ismini dile getirerek ortaya çıkarır. Ptah'ın mezhebi özellikle Antik Mısır'ın idari başkenti Memphis'te önemlidir.



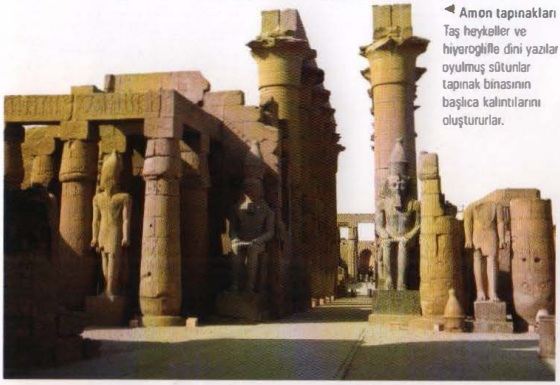
► Heykeltıraş tanrı
Bazen bir zanaatkâr olarak resmedilse de Ptah resmi tapınak sanatında genellikle krala benzer bir figür olarak tasvir edilir.



◄ Kalp biçiminde tılsım
Ptah mitlerinde kalp çok önemlidir çünkü tanrı vedığer varlıkların onun kalbinde yaratıldıkları söylenirdi. Mısırlılar aklın da kalbin içinde olduğuna inanırlardı.

KARNAK

Nil nehrinin kıyısındaki Karnak'ta, en önemlileri Tanrı Amon'a adanmış olan Antik Mısır tapınaklarından oluşan devasa bir kompleks duıur. Amon aslında kaosun güçlerinden biridir (bazı kayıtlar onu suyun içinde yaşayan bir yılan olarak tasvir ederler) ama adı ve karakteri Ra ile ilişkilendirilmiş ve güneş tanrısının tüm yaratıcı güçleri ile donanmış ve en büyük yaratıcı tanrılardan biri olarak bilinen Amon-Ra'yı meydana getirmiştir. Amon'un tapınağı geniş bir bölgeyi kaplar ve tepelerinde oyma nilüfer çiçekleri bulunan muazzam sütunları vardır. Tapınağın duvarları içlerinde pek çok küçük tapınak ve kutsal bir gölü de barındırır.

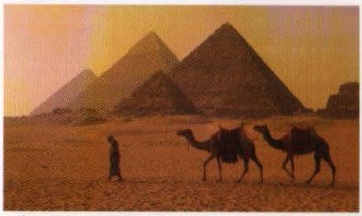


◄ Amon tapınakları
Taş heykeller ve hiyeroglifle dini yazılar oyulmuş sütunlar tapınak binasının başlıca kalıntılarını oluştururlar.

► I. Amenhotep
MÖ 16. yüzyılda Mısır hükümdarı olan I. Amenhotep aynı zamanda "Amon'un sevgilisi" olarak da bilinir ve ölümünden sonra güneş tanrısıyla buluştuğuna inanılırdı.



▼ Piramitler
Dördüncü Hanedan döneminde (MÖ 2575-2465) inşa edilen Giza piramitleri eski dünyanın en büyük yapıları ve firavunların gücünün en üstün sembolleriydiler.

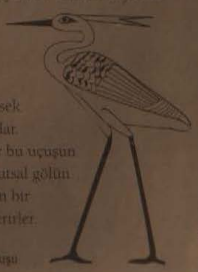


FİRAVUNLAR

Antik Mısır hükümdarları sadece kral olarak değil aynı zamanda tanrı olarak görülürlerdi. Bir firavun hayatı boyunca olağanüstü güçlüydü ve ölümünden sonra da diğer tanrılarla birlikte sonsuzlukta vakit geçireceğine inanılırdı. İlk firavunların piramit şeklindeki mezarları aslında ölen kralların gökyüzündeki güneş tanrısına ulaşabilmeleri için merdiveni andıracak şekilde tasarlanmıştı. Bu şekil aynı zamanda güneş tanrısının dünyayı yaratmaya başladığı zaman üzerinde durduğu ilk tepecik olan Benben kayasını da sembolize ediyordu. Piramitlerin gökyüzüne uzanan siluetlerinin görünüşü insanlara kralları ve güçlü güneş tanrısı arasındaki bağlantıyı hatırlatıyordu.

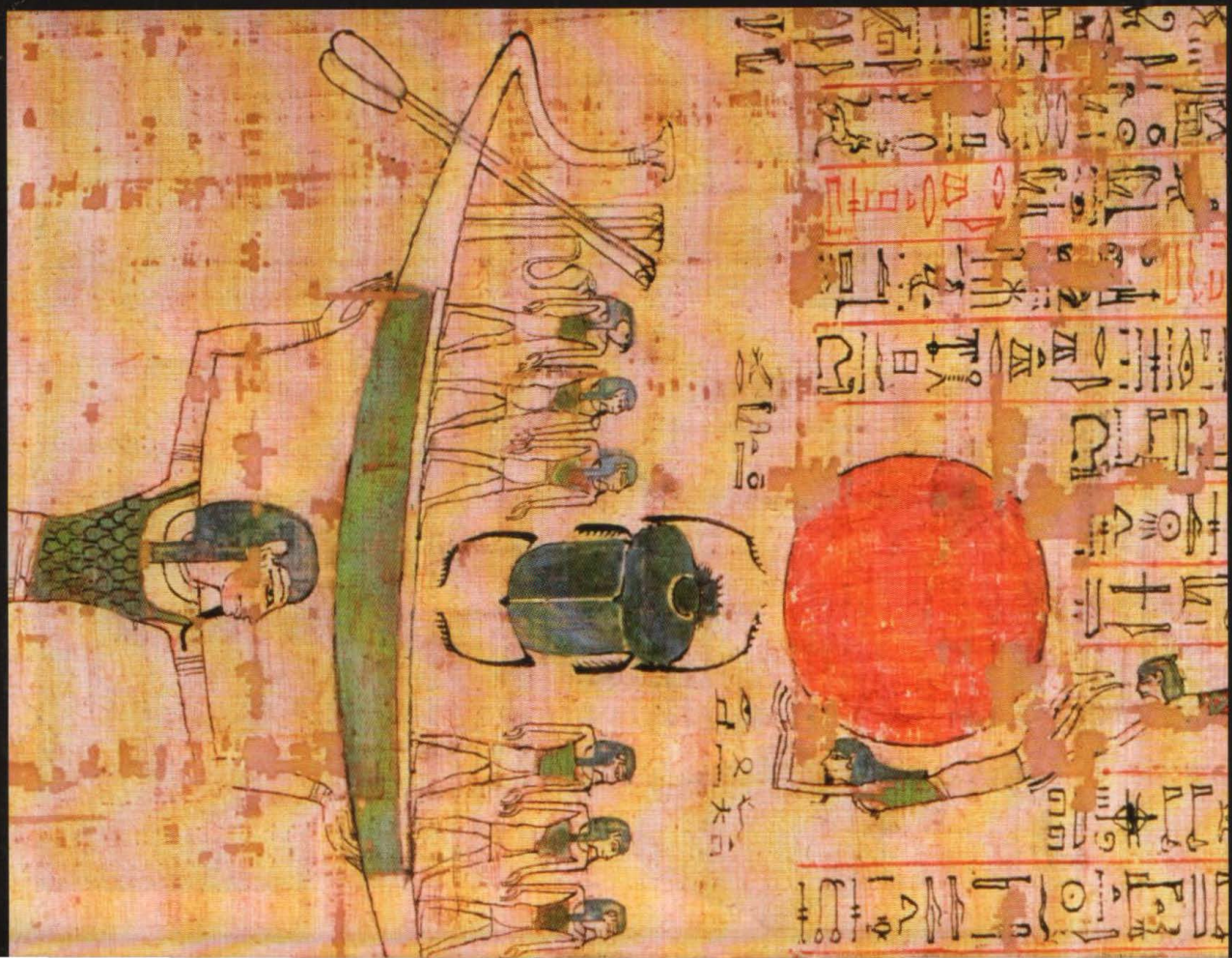
BENU KUŞU

Yaradılışın başında balıkçıla benzer bir yaratık olan Benu kuşunun güneş tanrısının bir şekli olduğu düşünülür. Efsanenin bazı anlatımları kuşun okyanusun üzerinde uçarak Benben kayasını aradığını söylerler. Benben kayasına kondu̇ğu anda sonsuz sessizliği bozup ses, ışık ve hayatın doğuşunu müjdelercesine yüksek sesle bağırmaya başlar. Karnak'taki rahipler bu uçuşun anısına her sabah kutsal gölün üzerinde uçması için bir ördeği havaya salıverirler.



Benu kuşu

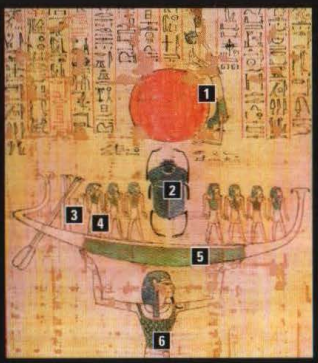
AYRICA BAKINIZ Afrika yaradılış hikâyeleri 250–51, 252–53, 262–63, 272–73 • Kuşlar 140–41, 172–73, 258–59, 286–87, 298–99, 306–07





ÖLÜLER KİTABI

Anhai Papirüsü üzerine yapılmış bu resim, MÖ 13. yüzyılda güneş tanrısı Ra'nın rahiplerinden biri olan Anhai için yazılan Mısır ***Ölüler Kitabı***'nın bir bölümüdür. Gökyüzünde güneşten kayığıyla dolaşan Ra'nın pek çok veçhesini içermektedir. Ra, Mısır tanrılarının en önemlilerinden biridir; aralarında tanrıların kralı Amon-Ra'nın da bulunduğu pek çok değişik şekillerde tasvir edilmiş ve tapınılmıştır. Yükselen güneş olarak bokböceği Khepri'nin şeklini alır; öğle zamanı gökyüzünde hareket eden parlak bir disktir; batan güneş olarak da yaşlı bir adam kimliğindeki Atun olur. Tanrıların kralı olarak Ra aynı zamanda Mısır'ın krallarıyla da bağlantılıdır. Firavunlar güneş tanrısının yeryüzündeki yansımaları -Ra'nın oğulları- olarak görülürler ve onun adına tapınaklar inşa ederler.



1. Güneş diski
Bu disk güneş tanrısının en bilinen imgelerinden biridir. Bu tasvirde gökyüzü tanrıçası Nut, oğlu Yeraltı'nın Kralı Osiris'i diske doğru kaldırırken görülmektedir. Osiris ve güneş tekvücut olduklarında Güneş Tanrısı geceye yolculuğuna hazır olacaktır.

2. Bokböceği
Bokböceğinin bir gürse topunu yerde yuvarlaması gibi Khepri adındaki böceğin kılığına girmiş olan güneş tanrısı da güneşi gökyüzünde yuvarlar. Her gün tekrarlanan bu hareket bokböceğini Mısırlılar için kendinden doğma ve yenilenmenin simgesi haline getirmiştir.

3. Tehditkâr Uareus
Kobra yılanı Uareus da güneş tanrısı Ra'in başka bir sembolü ve aynı zamanda firavunların amblemidir ve resimlerde yaratığın tehditkâr kafası genellikle firavunların alınlarında yer alır. Kobranın firavunlara krallığın bir sembolü olarak Yeryüzü tanrısı Geb tarafından verildiğine inanılır. Firavun güneş tanrısı ile biraraya geldiğinde, düşmanlarına ölümcül bir ateş fırlattığı söylenen kobra şeklinde bir başlık giyer.

4. Horus'un gücü
En güçlü Mısır tanrılarından biri olan Horus, İsis ve Osiris'in oğullarıdır. Burada, gökyüzü tanrısı rolünü belirtecek şekilde bir şahin kafasıyla betimlenmiştir. Sağ gözü güneş ve sol gözü aydır. Antik Mısır'in kolay şekil değiştiren mitolojisinde güneş tanrısının yeni bir enkarnasyonu olan Ra-Harakhty'yi meydana getirmek üzere Rato ile birleşir. Gökyüzü tanrısı olmasının yanı sıra Horus aynı zamanda savaş tanrısıdır.

5. Güneş kayığı
Güneş tanrısının gökyüzünde yolculuk ettiği ve Nun'in taşıdığı sandal, kıç kısmında sandala yön veren küreklerin bulunduğu Nil gemilerine benzer. Ra'ya yolculuğunda Horus'un kumandasındaki yedi tanrı daha eşlik eder.

6. Sadece Nun
Mısır efsanesine göre, yaradılıştan önce hiçbir şey yoktu, sadece Nun adındaki sonsuz okyanus vardı. Nun aynı zamanda ilk sellerin de tanrısıydı. Nun, Ra ile birlikte Mısır'in ayakta kalması için çok önemliydi çünkü Ra güneş tanrısı olarak ekinleri olgunlaştırıyor ve Nun tarafından yaratılan taşkınlar da Nil'in kıyılarına zengin bir alüvyon tabakası bırakarak tarlaları verimli hale getiriyordu. Bu nedenle bu efsanede, iki tanrı uyum içinde hareket ediyorlardı. Nun burada Ra'nın güneş kayığını taşırken tasvir edilmiştir.

Anhai Papirüsü, 1250

AYRICA BAKINIZ Güneş tanrıları 28–29, 114–15, 160–61, 188–89, 218–19, 222–23, 290–91, 314–15, 318–19

BİR KRAL CİNAYETİ

Antik Mısır'ın iyi bilinen bir miti, Mısır tahtı için iki kutsal kardeş, erdemli Osiris ve kötü kalpli Set arasındaki trajik rekabeti ve daha sonra Osiris'in oğlu Horus'la Set'in kavgasını anlatır. Bu mitin çok bilinmesinin nedeni Mısır'ın yönetimi ile ilgili olması ve aynı zamanda Osiris'in ölümünden sonra yeniden dirilmesi temasını işleyerek insanlara ölümden sonra hayat umudu vermesidir.



▲ **Horus, Set'le dövüşüyor**
Mısır'ın Edfu şehrinde bulunan Horus Tapınağı'ndaki bu taş rölyef Horus'un Set'le olan kavgalarından birini, dümende Tanrıça İsis'le birlikte tasvir etmektedir.

MİT

Mısır'ın ilk tanrısı Osiris'tir; kendisinden sonraki bazı Mısır hükümdarları gibi o da kız kardeşi İsis'le evlenmiştir. Halkı tarafından sevilen iyi bir kraldır ve İsis de popüler bir kraliçedir. Ancak Osiris'in kötü kalpli ve sert bir erkek kardeşi vardır, Osiris'in gücünü kıskanmakta ve İsis'in peşinden koşmaktadır. Osiris'in çaresine bakmak için onu ahşap bir sandığa girmeye razı eder ve daha sonra sandığı Nil nehrine atar. İsis sandığı bulduğunda Osiris çoktan ölmüştür ama kraliçe kocasını diriltir. Set, İsis'in ne yaptığını keşfedince Osiris'in vücudunu parçalara ayırır. Her ne kadar bir tanrının bedenini yok etmenin mümkün olmadığı söylense de Set bunu başarmıştır.

OSİRİS DİRİLİYOR

İsis, Osiris'in bedenini kurtarmaya karar verir. Aynı zamanda Set'in karısı olan kız kardeşi Nephthys'in de yardımıyla Osiris'in bedeninin parçalarını biraraya getirir ve ilk mumyayı oluşturacak şekilde birbirlerine sıkıca bağlar. Sonra kendisini bir avcı kuşa -çaylağa- çevirir ve cesedin üzerinde uçarken kanatlarını çırparak ona hayat nefesi aşılamaya çalışır. Osiris, İsis'i hamile bırakıncaya kadar nefes alır. Sonra da Yeraltı'na gitmek için Yeryüzü'nü terk eder. İsis, Set'ten kaçar ve kendisini korumaları için yanına yedi tane akrep alır.

İsis kaçarken zengin bir kadın tarafından kötü muamele görmüş, akreplerden biri kadının çocuğunu sokmuştur. İsis çocuğa acır ve onu iyileştirmek için şifa gücünü kullanır. Ancak daha sonra kendi oğlu Horus doğduğunda onu da akrep sokar. Isis onu iyileştiremez çünkü tüm gücünü kullanmıştır. Şanslına güneş tanrısı Ra, İsis'i o üzgün halinde görünce ona acır, ay tanrısı Toth'u, Horus'u iyileştirmeye gönderir.



▲ **Hipopotam**
Hipopotam Nil'in en korkulan yaratıklarından biridir çünkü aynen Set'in hipopotam kılığına girip Horus'un gemisine yaptığı gibi nehirde yüzen bir tekneyi alabora edebilir.

HORUS VE SET

Bu arada Set, Mısır krallığını ele geçirmiştir. Horus büyüyünce amcasına kafa tutarak tahtta hak iddia eder ve ikisi defalarca kavga ederler. Bunlardan birinde Set uyumakta olan Horus'u kör eder. İsis oğlunun kör olduğunu görünce ona bakarak tekrar görmesini sağlar. Ardından Set, Horus'a tecavüz etmeye kalkışır ve tanrılara da Horus'un tahta layık olmadığını çünkü kendisiyle yattığını söyler. Ancak tanrılar onun yalan söylediğini anlarlar.

Sonunda Set, Horus'a bir gemi yarışı yapmalarını önerir, ancak yarışta kullanılacak gemilerin taştan olmasında ısrar eder. Horus, kendi teknesini taş gibi görünecek şekilde ahşaptan yaparak amcasını kandırmıştır. Set, gemisi batınca öfkeyle kendisini bir hipopotama dönüştürüp Horus'un gemisini alabora eder. Ancak tanrılar sonunda Horus'un gerçekten hükümdar olmaya layık olduğunu görmüşlerdir, onu kral yaparlar Set'i de sürgüne gönderirler.

ÖNEMLİ KARAKTERLER

Osiris cinayetinin trajik hikâyesindeki karakterlerin Mısır mitolojisinin diğer yönlerinde de birtakım rolleri bulunmaktadır. Osiris, Set onu öldürdükten sonra Yeraltı'nın hükümdarı olmuş ve pek çok kimse tarafından tapınılması anlamına gelecek şekilde Mısır kozmosunun en önemli pozisyonlarından birine oturmuştur. İsis de çok ünlü bir tanrıçadır, sihir tanrıçası ve ölülerin koruyucusu olarak tapınılır. Osiris ve Horus'a davranış biçiminden ana tanrıça olarak bağlılık gösterilir. Horus bir gözü güneş diğeri ay şeklinde olduğu söylenen şahin biçimini alarak gökyüzü tanrısı olmuştur. Horus'un gözü ya da "Wadjet Gözü" tüm Mısır muskaları arasında en popüleri olmuştur. Öte yandan Set de kaos ve çöl tanrısı olarak kötü kalpli bir figürdür.



▲ **Osiris**
Devekuşu tüylerinden oluşan bir taç giyen Osiris, kralın sembolleri olan asa ve kancasıyla bir mumya olarak tasvir edilir.



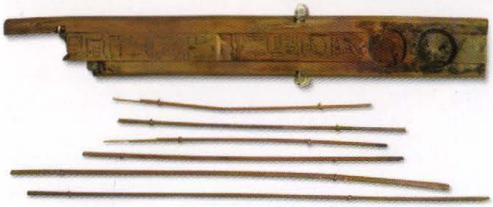
▲ **Set**
Set, uzun ve kıvrık hayvan yüzü, iki sorguçlu kafası ve düz kuyruğuyla mitolojik bir canavar olarak görülür.



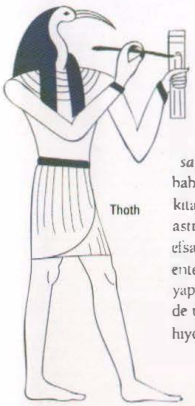
▲ **İsis**
İsis firavunların tahtını karakterize eden taht şeklinde bir taç giyer.



▲ **Horus**
Horus genellikle bir şahin, şahin başlı insansı bir figür ya da insan şeklinde bir çocuk olarak tasvir edilir.



▲ **Yazma gereçleri**
Mısırlılar yazı yazmak için sazdan yapılmış kalemler kullanırlar, onları mürekkebe batırarak yine sazlardan yapılma bir materyal olan papirüslerin üzerine yazarlardı. Saz kaleminin şekli Toth'un dar gagası ile özdeşleştirilmişti.



Thoth

THOTH

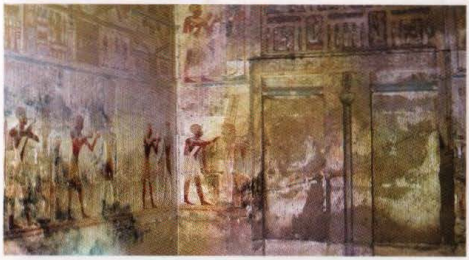
İbis başlı Toth zaman, bilgi, yazı ve ay tanrısıdır. Kıvrık gagası yarım ayı, siyah beyaz tüyleri ise ayın büyüme ve küçülmesini gösterir. Kökenine ait birtakım kaynaklar onun güneş tanrısı Ra'nın *(bkz. sayfa 238-39)* oğlu olduğunu ve aklını babasından aldığını ya da güneş tanrısına ait kitaplardan bulduğunu söylerler. Toth'un astronomi, hukuk, müzik ve Osiris ve Horus efsanesiyle en çok ilgili olan tıpla ilgili bir dizi entelektüel uğraşı içinde olduğu ve icatlar yaptığı söylenir. Mısır hiyeroglif yazı sisteminin de mucididir ve sihir tanrısı olduğu için hiyeroglillerin de sihirli güçleri olduğu söylenir.

OSİRİS KÜLTÜ

Osiris Mısırlılar tarafından çok saygı gösterilen bir tanrıydı çünkü miti ölümden sonra hayata dair umut veriyordu. Osiris, Yeraltı'nı yönetiyor ve Anubis ve Serket gibi diğer tanrılarla birlikte ölülerin ruhlarının ölümden sonraya geçişlerindeki bir dizi ritüeli denetliyordu. Kültü Antik Mısır'ın önemli şehirlerinden biri olan Abydos'ta doğmuştu ve burada tanrının öldürülmesini canlandıran bir festival düzenlenirdi. Abydos'taki tapınak aynı zamanda Osiris'in rahiplerinden başkaları tarafından bilinmeyen gizli ritüeller de düzenlerdi. MÖ 1. yüzyılla birlikte diğer tapınaklar da tanrının ölümünü ve yeniden doğuşunu kutlamaya ve bunları kış ve ilkbaharla özdeşleştirmeye başlamışlardı.



Serket



▲ **Osiris tapınağı**
Abydos tapınağındaki Osiris mabedi Antik Mısır tanrısının yaşam öyküsünden çeşitli sahneleri gösteren yazı ve duvar resimleri ile süslüdür.

AYRICA BAKINIZ Kardeş rekabeti 158–59 • Ölüm tanrıları 42–43, 158–59, 190–91, 246–47, 298–99, 300–01, 310–11, 340–41





Bir Mısır mezarında mumyalama levhası
Kötü ruhları kovan Horus un gözünün bulunduğu el boyutundaki bu altın levha, Kral Pasennes'in (MÖ 1039-991) bedeninden iç organlarının çıkarılması işleminden sonra sargıların üzerine dikilmiştir.

NİL TANRIÇALARI

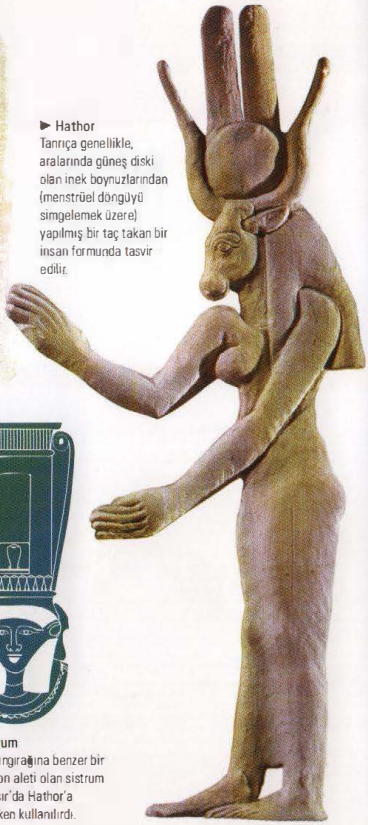
Mısır'ın kalabalık panteonunda yaratıcı tanrı Neith'ten bereket, aşk ve doğumdan sorumlu birçok tanrıçaya kadar kutsal işlevleri olan pek çok tanrıça bulunmaktadır.
Her ne kadar bunların çoğuna, tapınaklarda kendi sadık rahipleri tarafından tapınılsa da tümü bir şekilde büyük bir tanrıça figürünün parçaları olan bu tanrıçalar, sıradan insanlar arasında da büyük itibara sahiptirler. Kutsal yolculuğa çıkanlar onlara sunular verir; zenginlik, korunma ve sağlıklı çocuklar için dua ederler.

HATHOR

Sonraları İsis'le *(bkz. sayfa 240-41)* özdeşleştirilecek olan Hathor, özellikle doğum sırasında anne ve bebekleri koruyan bir aşk ve bereket tanrıçasıdır. Önceleri güney Mısır'daki Nubya'da aslan biçiminde öfkeli bir savaş tanrıçasıdır. Horus doğduktan sonra *(bkz. sayfa 240-41)* Ra *(bkz. sayfa 238-39)* Hathor'u çocuğa bakması için Mısır'a getirmiştir. Hathor bundan sonra karakter değiştirmiş, öfkesini geride bırakmış ve daha yumuşak biri olmuştur. Nil nehrinin (hayat belirtisi olarak kabul edilen) papirüs sazları arasında yaşayan, inek biçimine giren Hathor, Horus için süt üretmektedir. Tanrı büyüdüğünde ise onun karısı olur. Horus amcası Set'le yaptığı sert bir dövüşte gözünü kaybedince onu iyileştirir. Set Hathor'u kaçırıp tecavüz ederek onu cezalandırır. Ancak Horus karısını geri getirir ve ona Nil kıyısında yeni bir ev verir.



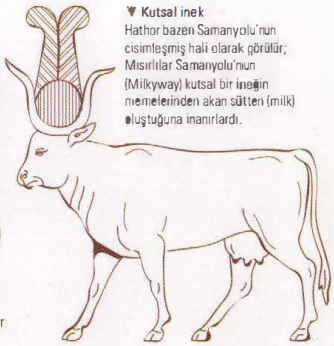
Papirüs bitkisi



► **Hathor**
Tanrıça genellikle, aralarında güneş diski olan inek boynuzlarından (menstrüel döngüyü simgelemek üzere) yapılmış bir taç takan bir insan formunda tasvir edilir.



▲ **Mut**
Ana Tanrıça Mut güneş tanrısı Ra'nın karısıdır. Genellikle akbaba olarak tasvir edilen tanrıça daha sonraları diğer tanrıçalar Hathor ve Bastet'le özdeşleştirilmiştir.



▼ **Kutsal inek**
Hathor bazen Samanyolu'nun cisimleşmiş hali olarak görülür; Mısırlılar Samanyolu'nun (Milkyway) kutsal bir ineğin memelerinden akan sütten (milk) oluştuğuna inanırlardı.



▲ **Sistrum**
Bebek çıngırağına benzer bir perküsyon aleti olan sistrum eski Mısır'da Hathor'a tapınılırken kullanılırdı.

► **Koruyucu tanrıça**
Taweret'in şişmiş göbeği hamile olduğunu gösterir ve doğumların koruyucusu olduğuna işaret eder. Hamile kadınlar korunmak amacıyla onun imgesini taşıyan muskalar takarlar. Taweret'in aynı zamanda Yeraltı'nın kapısında durduğu ve yeniden doğan ruhlara yardım ettiğine inanılır.



TAWERET

Tanrıça Taweret, her ne kadar iki tanrı Mısır üzerindeki egemenlikleri yüzünden kavgaya tutuştuklarında *(bkz. sayfa 240-41)* Horus için onu terk ettiyse de, Set'in karısıdır. Taweret'in kendisine canavar görünümü veren çok tuhaf ve melez bir şekli vardır: bir hipopotamın kafasına, bir aslanın bacaklarına, insanın memelerine ve bazı tasvirlere göre bir timsahın kuyruğuna sahiptir. Bu korkutucu görüntüsüne rağmen aslında koruyucu bir rolü vardır; doğumları yönetir ve kötü ruhları kovar. Taweret'in tasvirleri onu elinde, korumayı sembolize eden, *sa* harfi şeklindeki bir muskayla gösterirler. Bu özelliği onu Mısırlılar arasında çok popüler yapmış ve pek çok imgesinin oluşmasına neden olmuştur. Eski Mısır'da Taweret şeklinde kaplar da yapılmıştır. İki göğsü olan bu kapların bir göğsünde küçük bir delik vardır; bir büyü yapıldığında tanrıça tarafından güçlü ve koruyucu hale getirilen süt bu delikten akmaktadır.

NEİTH

Nil Deltası bölgesinde yaratıcı tanrı olarak bilinir. Neith aynı zamanda, Yunan tanrıçası Athena'ya *(bkz. sayfa 36-37)* benzer şekilde bir avcı ve savaşçıdır. Okyanustan doğmuş ve çocuk doğurmayı icat etmenin yanı sıra hem tanrılar hem de ölümlüler yaratmıştır. Aynı zamanda Mısırlılara dokumayı öğreten bir kültür kahramanıdır. Son derece kuvvetli bir otoritesi vardır. Set ve Horus kavga ettiklerinde ona hangisinin galip geleceğini sormuşlardır. O da iki rakibin de sağ kalacağını ama Set'in Mısır tahtı üzerindeki iddiasından feragat etmesi karşılığında ona iki tanrıça verilmesi gerektiğini söylemiştir. Bazı efsaneler Neith'in, kötü kalpli ilk yılan Apep'in *(bkz. sayfa 247)* annesi olduğunu ileri sürerler.



◄ **Neith'in kalkanı**
Savaşçı tanrıça Neith'in sembolü üzerinde çaprazlanmış okları ya da çaprazlanmış yayları olan bir kalkandır.



▲ **Dokuma Tanrıçası**
Bazen bir dokuma tezgahı olarak yorumlanan Neith'in amblemi aynı zamanda taç olarak da takılmaktadır.

BASTET

Kedi başlı Bastet Mısır'ın cinsellik ve bereket tanrıçasıdır. Güneş tanrısı Ra'nın kızıdır, öfkesini kükreyerek gösterir ve aslan biçiminde tasvir edilir. Aynı zamanda ra'ya ait bir kedinin ilk yılan Apep'in kafasını ısırdığı bir mitle de özdeşleştirilir. Bir güneş tanrıçası olarak Bastet bazen kulaklarının arasına işlenen bokböceği (güneşin sembolü olarak) ile de gösterilir. Daha sonraki mitlerde kediyle daha çok özdeşleştirilmiş ve karakter bakımından iyileşmiştir; haşaratları yok edip bereket getirerek insanlara yardım etmeye başlamıştır. Bastet'in firavunları koruduğuna inanılır ve çok miktarda alkolün tüketildiği, katılımcıların şehvet uyandıran danslar ettikleri festivallerde ona tapınılırdı. Ona yoğun biçimde tapınılan bölge Bubastis'teki tapınağıydı ama Mısır'ın başka yerlerinde de geniş bir mürit kitlesi olan popüler bir tanrıçaydı.





Bokböceği

◄ **Mumyalanmış kedi**
Eski Mısırlılar kedilere çok itibar gösterirler ve genellikle tanrıça Bastet onuruna kedilerin mumyalanması için para öderlerdi. Bu kedi mezarlıklarının tümü Bubastis'te bulunurdu.



► **Bastet figürü**
Bastet bir insan biçimindeydi ama bir kedinin kafasına sahip olduğu söylenirdi. Törensel sistrumuyla birlikte bir de sepet taşırdı. Bunlardan başka bazen üzerinde bir dişi aslanın kafası bulunan bir kalkan taşıdığı da olurdu.

AYRICA BAKINIZ Bereket tanrıları 40–41, 84–85, 114–15, 158–59, 214–15, 308–09, 310–11

ÖLÜLER ÜLKESİNE YOLCULUK



Ölüm, eski Mısırlılar tarafından yeni bir hayatın gizil başlangıcı olarak kabul edilirdi. Biri öldüğünde bedeni dikkatlice mumyalanarak korunurdu çünkü ölen kişinin başka bir hayata başlamak için Yeraltı'nda bir yolculuğa çıkacağına ve ruhlarının bir an önce bedenlerine kavuşmak isteyeceklerine inanılırdı. Ruhun Yeraltı'na göçü hakkındaki bu inanç çok yaygındı ve bu yolculuk karmaşık bir efsanede ayrıntılı olarak anlatılıyordu.

MİT

Mısırlılar, bir insanın sahip olduğu pek çok ruhsal özelliğin ölümden kurtulduğuna ve eğer gerektiği gibi bakılırsa bir sonraki hayatta bu özelliklerin o insanın bedenine yeniden gireceğine inanırlardı. Bu özelliklerin en başta geleni bir insanın yaşam gücünü oluşturan *ka* ve ruhu *ba* idi. Eğer ölümden sonra her şey yolunda giderse *ka* ve *ba* birleşerek yeniden bedenin içinde yaşayabilecek bir ruh yaratabilirlerdi. Bunu başarabilmek için ölü beden, tanrı Osiris'in ölümünden sonra bedenine uygulandığı gibi *(bkz. sayfa 240)* uygun şekilde mumyalanarak korunmalıydı. İşlem 75 ritüelden oluşuyor ve bu sırada bedenin her yerine özel aletlerle dokunularak canlandırılma yapılıyordu. Sonuç olarak beden, ölen kişinin *ka*'sı için uygun bir araç haline geliyordu. Bu işlem aynı zamanda ölüleri tanrı Osiris'le de özdeşleştiriyor ve ebedi hayata doğru yolculuğu garantiliyordu.

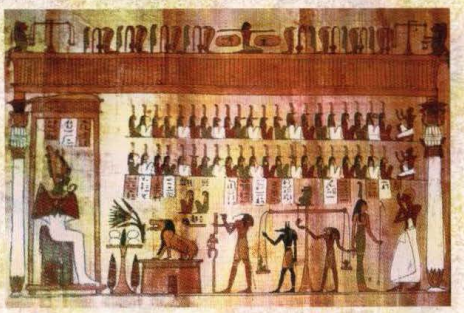
▲ Osiris
Osiris, ölülerin bu hayattan diğerine geçişlerinde yaptıkları yolculuk sırasındaki işlemleri yönetirdi.

DUAT'TAN YOLCULUK

Ölüler bundan sonra Duat ya da Yeraltı olarak bilinen, her yanı tehlikeler ve korkunçluklarla dolu bir ülkede yolculuğa başlıyorlardı. Burada, ateşten göller ve zehirli yılanlarla karşılaşıyorlardı. Yolcuları bu yolda koruması için pek çok büyü ve özel tılsım vardı. Bu büyüler *Ölüler Kitabı*'nda yazılıydı ve bu önemli metinler genellikle mumyalarla birlikte gömülürlerdi ki ölüler karanlık ülkedeki yolculukları sırasında doğru büyülere kolayca erişebilsinler.

YARGILANAN RUHLAR

Ölülerin ruhları yolculuğun sonlarına doğru İki Gerçek Salonu adı verilen bir yerde yargılanırlardı. Ruhlar burada bir sınava tabi tutulurlar ve geçerlerse vefat edenler masumiyetlerini ilan ederlerdi. Ardından Osiris ve kırk iki yargıç tanrı tarafından yargılanırlardı. Osiris'e bu görevinde yardım eden yargıçlar arasında Ra, Shu, Tefnut, Geb, Nut, Isis, Nephthys, Horus ve Hathor da bulunurdu. Sorgudan sonra ruhu üç olası sonuç beklerdi. Gerçekten kötü karakterler ikinci ve son bir ölüme mahkûm olurlar, tekrar mumyalanmazlar ve Duat'tan hasarsız biçimde geçemezlerdi. Sıradan ruhlar sonsuza dek Osiris'in hizmetine girerlerdi ve erdemli ruhların da mutlu ve sonsuz bir hayat sürmelerine izin verilirdi.



▲ Yargıç tanrılar
Bu yargıç tanrıların Kemikkıran, Kanıçen gibi adları vardı ve ruhların masumiyetlerini yalanlamayı dört gözle beklerlerdi. Eğer en ufak bir suç emaresi varsa ölülerin kanlarını içerlerdi.

DUAT'A HAZIRLANMAK

Ölümden sonraki hayat için hazırlık ritüelleri çok karmaşıktı. İlkönce iç organları çıkaracak olanlar ölü bedeni, Güzel Ev olarak bilinen atölyelerine götürürlerdi. Burada karaciğeri, akciğerleri, barsakları ve mideyi çıkartarak her birini özel yapılmış kavanozlara koyarlardı. Sonra bedenin tümünü natron adı verilen tuzlardan oluşan kimyasal bir karışımla kaplar, talaş gibi kuru bir maddeyle sararlardı. Ardından pamuk sargılarla sıkıca bağlarlar, kimliği belirtecek şekilde etiketler ve korumak için de tılsımlar iliştirirlerdi. Beden daha sonra güvenli bir durumda kalması için bir kefene sarılırdı.



▲ **Anubis**
Eski Mısırlılar mumyalama sanatını çakal-tanrı Anubis'in icat ettiğine inanırlardı.



Bir Mısır mumyası



◀ **Ölüler kavanozu**
Tepelerine, Anubis veya Osiris gibi Yeraltı tanrılarının başlarını simgeleyen kapaklar konulan kavanozlar ölülerin iç organlarını saklamaya yarardı.

İKİ GERÇEK SALONU

Ruhlar, içinde bir kalp terazisinin bulunduğu İki Gerçek Salonu'nda yargılanırlardı. Kalp mumyalama işlemi sırasında çıkartılmayan tek organdı. Terazinin bir kefesine Gerçek ve Adalet Tanrıçası Ma'at'ın tüyü diğerine de ölünün kalbi konurdu. Eğer kalp tüyden ağır gelirse günahla dolu demekti ve bu durumda Ölü Yutucusu Amut tarafından mideye indirilirdi. Eğer kalp hafif gelirse ruh, yargının ikinci aşamasına geçebilirdi.

▶ **Thoth**
Akıl Tanrısı ve tanrıların yazıcısı Toth'un *(bkz. sayfa 241)* görevi salonda durup ölülerin ruhlarının yargılanması sırasında tutanak tutmaktı.



▼ **Tartılan kalpler**
Tanrı Amon *(bkz. sayfa 237)* bir insanın eski hareketlerinin kayıtlarını tuttuğuna inanılan kalplerin tartılmasını yönetirdi.



YERALTI TANRILARI

Osiris, Anubis ve korkunç yargıç tanrıların yanı sıra Mısır Yeraltı'nda pek çok başka tanrı daha vardı. Bunlardan bazıları koç, hipopotam veya kaplumbağa kafalarına sahip kötü ve netameli varlıklardı. Diğerleri ise sürekli güneş tanrısı Ra'ya savaş ilan eden yılan-tanrı Apep'in veya Apophis'in de içinde bulunduklarıydı. Daha az korkutucu tanrılar arasında ise firavunlara Yeraltı'ndaki yolculuklarında yol gösteren ve ölülerin saklanmış organlarını koruyan Isis'in kız kardeşi tanrıça Nephthys vardı.



Ma'at



▲ **Nephthys**
Yumuşak ve nazik biri olarak bilinen Nephthys'in aynı zamanda Osiris'le ilişkisi vardı ve bu ilişkiden tanrı Anubis doğmuştu.



▲ **Ra ve Apep**
Güneş Tanrısı Ra, Yeraltı'nın en korkutucu ve vahşi yaratıklarından biri olan yılan Apep'i yenebilmek için kendisini bir kediye dönüştürmüştü.

BEDEN VE RUH

Ba'ya da *ruh*, ölen kişinin kafasına ve ölüm anında bedenden azat olan şahsının bedenine ve kanatlarına sahip olan kanatlı bir varlık olarak tasavvur edilirdi. Ruhun her gece bedenle yeniden birleşmesi gerekirdi ve bu sadece ölü beden doğru bir şekilde mumyalanmışsa gerçekleşebilirdi. İnsanın adı ve gölgesinin de yalnızca mumyalamayla devam ettirilebilecek bağımsız bir varoluşları olduğuna inanılırdı.



Kanatlı *ba*

AYRICA BAKINIZ Ölüm tanrıları 42–43, 158–59, 190–91, 240–41, 298–99, 300–01, 310–11, 340–41



▲ **Benin Sarayı rölyef paneli**
Benin halkı, Oba veya hükümdarlarını gösteren şaşırtıcı güzellikte bronz rölyefler yapmışlar ve bunlarla sarayın duvarlarını süslemişlerdi. Yukarıdaki rölyefte muhteşem silahları ve eşlikçileriyle bir Oba görülmektedir. Obaların yaşamları ve soyları hakkında pek çok hikâye bulunmaktadır.

BATI AFRİKA

Batı Afrika'nın çok yönlü kültürleri, evrenin yaradılışından iklimlere kadar doğal hayatın her alanından sorumlu farklı tanrılardan oluşan mitolojiler üretmiştir.

Sahra'nın güneyinden bugünkü Gana kıyıları ve komşularına kadar uzanan Batı Afrika'nın uzun bir medeniyetler tarihi vardır. Bu bölgede MÖ 500 yıllarından beri çeşitli imparatorluklar ve şehir-devletler gelip geçmiş, her biri sınırlarının çok ötesindeki halklarla ticaret yapabilmelerine izin veren kendi sofistike kültür ve elsanatlarını, özellikle de metal işlemeciliğini geliştirmiştir. Benin'in bronz işçiliği, 18. ve 19. yüzyıllarda Gana ve Fildişi Kıyıları arasındaki kıyı şeridinde yükselen Ashanti İmparatorluğu'nda yapılan altın mücevherler bu dikkate değer örneklerden bazılarını oluşturmaktadır.



▲ **Batı Afrika fil kolyesi**
Batı Afrika metal işçiliğinde büyük bir beceriye sahiptir. Dayanıklılıklarından dolayı mitolojide sıkça kullanılan bir figür olan iki fili gösteren bu kolye, Ganalı zanaatkârların elinde çıkmadır.

YASAYAN GELENEKLER

Ticaret, Sahra'yı geçen Kuzey Afrikalı Berberi tüccarlardan deniz yoluyla gelen Avrupalı köle tüccarlarına kadar bölge dışından pek çok teması da beraberinde getirmiştir. Bu yabancı etkilere ve 19. ve 20. yüzyıllarda Avrupa sömürgeciliğinden kalan mirasa rağmen pek çok yerel inanç ve gelenek hayatta kalmış ve bunlardan bazıları Karayiplerin *(bkz. sayfa 304-11)* dinini ve mitolojisini etkilemiştir. Özellikle iyi korunan gelenekler arasında Benin'in Fon'u ve Benin ve Nijerya'nın Yoruba'sı bulunur.

Fon mitolojisinde en ünlü tanrılar birleşip tek tanrı haline gelebilen Lisa ve karısı Mawu'dur. Dünyayı ve tüm bitkileri, hayvanları ve insanları yaratmışlardır. Kendi dışkılarından üremiş pek çok çocukları vardır. Bunlar arasında binlerce halkasıyla dünyayı tutan yılan-tanrı Dan da bulunmaktadır. Diğer bir oğulları Gu da zanaatkârların ve savaşçıların hamisidir. Becerilerini, dünyayı insanların yaşaması için daha iyi bir yer haline getirmeye harcadığı söylenir. Çeşitli gökgürültüsü tanrılarını da içeren iklim tanrıları da Fon panteonunun üyeleri arasındadır.

Yoruba'da ise Olorun veya Olodumare adında üstün bir varlık bulunur. Buna ek olarak bu yüksek tanrının görüntüleri olan çok sayıda Orishalar veya cinler vardır. İnananlar, ulu tanrıyla bir ya da daha fazla Orisha'ya başvurarak iletişim kurabilirler. Sayısız Orisha bulunmaktadır ama bazıları özellikle ünlüdür. Bunlar arasında en önemlileri gökgürültüsü tanrısı ve güçlü bir gökyüzü tanrısı olan Shango ve iyi kalpli aşk tanrıçası olan karısı Ohsun'dur.

KAHRAMANLARIN ÖZELLİKLERİ

Batı Afrika mitolojisinde kahramanın rolü belirgin bir temadır. Bu bazen topluma el sanatları veya teknolojik beceriler öğreten bir kültür kahramanıdır. Bazen de doğduğu andan itibaren bir yetişkinin gücü ve becerilerine sahip olan mucize-çocuklardır. Batı Afrika aynı zamanda eğlenceli entrika efsanelerine de sahiptir. En çok bilinen düzenbazlardan biri de tanrılar ve insanlardan yeryüzündeki en güçlü yaratıklara, fillere kadar herkesin en iyisini toplayan örümcek Ananse'dir. Ananse'nin maceralarının eğlenceli hikâyeleri hem yetişkinler hem de çocuklara tarafından çok sevilerek dinlenir.

▼ **Bir Oba'nın törensel kol süsü**
Benin'deki Oba'ların ya da hükümdarların törenlerde taktıkları mücevherler ve kol süsleri arasında bu leopar şeklindeki gibi örneklere rastlanır. Yaratığın hızı, dayanıklılığı ve avcılıktaki hüneri her hükümdarın kendisinde bulunmasını isteyeceği türden niteliklerdir.



AFRİKA'NIN KÖKENLERİ

Afrika halklarının dünyanın yaradılışını, güneşin, ayın ve yıldızların kökenini ve her kabilenin başlangıcını açıklamak için çok çeşitli hikâyeleri vardır. İnsanlar bazen yerdeki bir delikten ortaya çıkarlar, bazen yaratıcı bir tanrı tarafından yoğurulurlar. Bu hikâyelerin çoğu ulu bir varlığın faaliyetleri üzerinde dönüp durur. Buna rağmen Dahomey yaradılış efsanesinde bu tanrı yaradılış görevinde kozmik bir yılandan yardım alır.



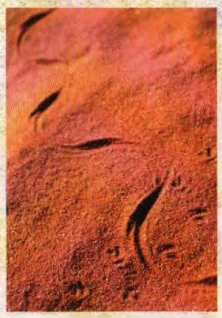
► İlk yılan
Erken dönem Afrika heykelleri yaradılış efsanesini bir insanın etrafına sarılmış yılan biçiminde tasvir eder.

MİT

Dahomey'in Fon halkı tarafından anlatıldığına göre yaradılış hikâyesi iki ilk varlıkla başlar: ebedi erkek yılan aido-Hwedo ve yaratıcı dişi tanrı Mawu. İlk olarak Mawu tanrılar ve tanrıçalar doğurur. Adları saymakla bitmeyecek kadar çok çocuğu olmuştur ama bu çocuklar güçlerine ve ikamet yerlerine göre kendi aralarında gruplar oluştururlar. Aralarında Mawu'nun büyük oğlu Da Zodji tarafından yönetilen Yeryüzü tanrıları, Mawu'nun ikinci oğlu Sogbo tarafından yönetilen gökgürültüsü tanrıları ve üçüncü oğlu Agbe tarafından yönetilen deniz tanrıları bulunmaktadır. Mawu ise ilgisini kilden yaratılığı insan ırkına yöneltir.

YERYÜZÜ'NÜ YARATMAK

Mawu insanların yaşamak için bir yere ihtiyaçları olduğunu fark etmiştir, bunun üzerine dünyayı yaratmaya karar verir. Kozmik yılan Aido-Hwedo'nun ağzına biner, ikisi birlikte yolculuk ederlerken Yeryüzü'nü büyük bir su kabağı gibi şekillendirirler. Dünya Aido-Hwedo'nun dönüşüyle, yılankavi hareketleriyle tamamlanır, geçtiği yol rüzgârlı nehirler ve iki yanı eğimli vadiler yaratır. Dolambaçlı yolu Yeryüzü'nün yüksek ve alçak yerlerini, kıvrımlı tepelerini ve yuvarlak dipli vadilerini şekillendirir. Yol dolambaçlı olduğundan Yeryüzü şekilleri de eşit değildir; Yeryüzü'ndeki her şey yılanın izi gibi kıvrımlı ve iniş çıkışlıdır. Yaratıcı yolculuklarının her birinden sonra Mawu ve Aido-Hwedo dinlenmek için dururlar.



▲ Yılan izleri
Aido-Hwedo'nın Yeryüzü'nü oyan dolambaçlı izleri nosyonunun doğada da temelleri vardır çünkü bazı yılanlar kumun üzerinde kayarken kıvrım kıvrım izler bırakırlar.

Yılanın dışkılarından yüksek dağlar oluşur. Zaman geçtikçe içinde Aido-Hwedo'nun attığı değerli metalleri saklayan bu atık maddeler sert kayalar oluşturacak şekilde katılaşır. Bu yüzden ilk yılan Yeryüzü'nün derinliklerinde gizlenen tüm zengin minerallerin de kaynağıdır.

YERYÜZÜ'NE DESTEK

Mawu ve aido-Hwedo'nun birlikte yarattıkları Dünya devasa bir su kabağının içindeki geniş bir denizde yüzmektedir. Ancak üzerindeki kayaların ve kaynakların zenginliği Mawu'nun yarattığı tüm insan ve hayvanların ağırlıklarıyla birleşince fazla ağır olmuştur. Mawu onun desteklenmezse suyun dibine batacağını anlar. Aido-Hwedo'dan Yeryüzü'nün etrafına dolanıp denize batmaması için tutmasını ister. Aido-Hwedo serin deniz suyunda yatmaktan çok memnun kalır çünkü Dünya'nın sıcaklığından hoşlanmamaktadır. Genellikle öylece hareketsiz yatar ama bazen daha rahat bir pozisyon almak istediğinde Yeryüzü'nün sertçe sarsılmasına ve depremlere neden olmaktadır.

ÖNEMLİ KARAKTERLER

Fon yaradılış hikâyesindeki ana karakterler yaradılışa yardım eden yılan Aido-Hwedo ve daha karmaşık bir yaratıcı olan tanrıça Mawu'dur. Mawu aslında birleşik bir tanrının yarısıdır -onun öbür yarısı tanrı Lisa'dır ve ikisi biraraya geldiklerinde iki yüzü olan bir tanrı olup Mawu-Lisa adını alırlar. Mawu Yeryüzü ve ayın tanrıçasıyken Lisa da gökyüzü ve güneşin tanrısıdır.



▲ **Aido-Hwedo**
Kozmik yılan Dünya'yı taşır. Bazı kayıtlara göre gökyüzünü de taşır ve renkli gökkuşağı kadar görünürdür.



▲ **Mawu**
Tanrıça Mawu'nun gökyüzünde yaşadığı söylenir. Gözleri soluk bir ışıkla parlar ve burnin ayışığını yarattığı söylenir.

BİR GÜN AİDO-HWEDO KENDİ KUYRUĞUNU YİYECEK VE DÜNYA DENİZE DÜŞECEK.

KOMLARIN KÖKENİ

Kuzeydoğu Kamerun'un Kom halkı yaratıcıdansa yılanı ata olarak kabul eder. Komların şefi bir zamanlar komşuları Fonlarla savaşırken ölümcül bir yara almıştır. Halkına yılanın izlerini takip ederek yeni topraklara göç etmelerini söyler. Şef öldükten sonra bir piton gelir ve insanlar onun kavisli izlerini takip ederler. Sonunda yılanın durduğu yerde Komlar yeni evlerini kurarlar.

▼ **Pitonun pirinç plakası**
Komlar için piton anayurtları ve kabilelerinin kökeniyle yakından bağlantılıdır.



EVRENİN İMGELERİ

Mali'nin Dogon kabilesi gibi Batı Afrika halkları dünyayı ve gökyüzünü bir yumurta gibi görürler. Evrenin başka bir tasavvuru da su kabağı şeklinde olanıdır. Örneğin Fonlar için su kabağının iki yarısı gökyüzünü (aynı zamanda güneşe ve aya da evsahipliği yaparak) ve Yeryüzü'nün içinde yüzdüğü su kanalını simgeler. Kozmik su kabağının iki yarısını birbirinden ayrı tutmak yılan aido-Hwedo'nun görevidir.



Yumurta



Su kabağı

YORUBA YARADILIŞI

Nijerya'nın Yoruba halkı gökyüzü tanrısı Olodumare'nin oğlu Obatala'yı Yeryüzü'nü yaratması için nasıl gönderdiğini anlatır. Olodumare oğluna bir çanta dolusu toprak ve bir horoz vererek bir palmiye ağacını aşağı eğer. Obatala çantadan kahverengi toprağı çıkarır, suyun üzerine serper ve bir arazi yaratır. Sonra horozu arazının üzerine koyar ve o eşinip toprağı dağıttıkça Afrika kıtası oluşur. Sonra Obatala insanları da kilden yaratır.



► **Palmiye ağacı**
Palmiye ağacı Olodumare'den değerli bir hediyedir. Suyu, yağı ve yemişleri Yoruba kabilesi için yararlı kaynaklardır.



▲ **Obatala**
Bazı kayıtlara göre Obatala (beyaz elbiseli kral) ilk Yoruba şehrinin kurucusudur ve saflık, dürüstlük ve barışla özdeşleşmiştir.



▲ **Beyaz horoz**
Olodumare, Obatala'a Yeryüzü'nü yaratırken yardım etmesi için beş parmaklı bir horoz gönderir. Horozun eşelenmesi yerde tepeler ve vadiler oluşmasına neden olmuştur.

AYRICA BAKINIZ Afrika yaradılış hikâyeleri 236–37, 252–53, 262–63, 272–73 • Yitanlar 28–29, 48–49, 92–93, 98–99, 100–03, 160–61, 238–39

ANANSE

Örümcek Ananse, Batı Afrika'da özellikle de Gana'nın Aşanti halkı arasında hem bir düzenbaz hem de kültür kahramanı olarak tanınır. Kendisinden daha güçlü yaratıkları alt etmek için aklını kullanır. Bu hınzırlıklarla ilgili hikâyeler hem eğlenmek hem de beynin kas gücünden daha önemli olduğunu vurgulamak için sık sık anlatılır.

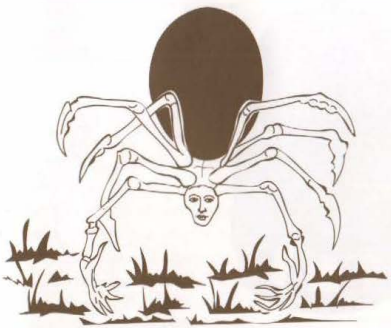
Bazı mitlerde düzenbaz insanlarla gökyüzü tanrısı Nyame arasında aracı gibi hareket eder. Hatta bazıları Nyame'yi, yeryüzündeki insanlar gece ve gündüzden faydalansınlar diye güneşi ve ayı yaratmaya ikna edenin Ananse olduğuna bile inanırlar.



▲ **Ananse maşrapası**
Nijerya'dan rölyef üzerine kabartma tekniğiyle ağı üzerinde büyük bir örümceğin işlendiği bu bronz kap düzenbaz örümcek Ananse'nin Batı Afrika mitlerindeki popülaritesini göstermektedir.

GÖKYÜZÜ TANRISINA ELÇİLİK

Gökyüzü tanrısı Nyame her şeyin yaratıcısıdır ama yarattıklarından uzak durur. Aşağıda yeryüzünde insanlar sürekli tarlalarda çalışmaktadırlar, dinlenmek için hiç vakitleri yoktur. Ananse onların şikâyetlerini duyar ve bir ağ örerek yardım istemek için Nyame'nin yanına çıkar. Bunun üzerine Nyame herkesin uyuyabilmesi için geceyi yaratır. Ancak insanlar karanlıktan korkarlar. Nyame de geceleri ışık versin diye ayı yaratır. İnsanlar bu sefer de soğuktan şikâyet etmeye başlarlar. Ananse yine Nyame'nin yanına giderek ricada bulunur, o da sıcaklık vermesi için güneşi yaratır. Ancak insanlar bu kez de sıcaktan yakınmaya başlarlar. Ananse bir kez daha ağına tırmanıp insanlar adına yardım istemeye gider. Nyame onların serinlemeleri için büyük yağmurlar gönderir ama yağmurlar o kadar fazladır ki sellere neden olur ve insanlar boğulur. Nyame su taşkınlarının çekilmesini sağlar ve sonunda herkes mutlu olur.



▲ **Ananse otları yoluyor**
Bir hikâye de Nyame'nin kızının kalbini kazanmak için Ananse'nin kendisine hiç zarar vermeden bir tarla dolusu dikenli otu nasıl temizlediğini anlatır.





▲ **Afrika güneşi ve ay maskeleri**
Ayı ve güneşi simgeleyen maskalar Batı Afrika'da çok yaygındır. Gece ve gündüzün işaretçileri olan güneş ve ay çok önemlidir ve Ananse'nin onların yaratılmasını sağladığına inanılır.

HİKÂYELER ÜSTADI

Nyame dünyadaki tüm hikâyelerin sahibidir. Ananse bu hikâyeleri ondan satın almak ister. Nyame bunların karşılığında Ananse'den birkaç eşekarısı, bir piton ve bir leopar getirmesini ister. Ananse eşekarılarını bir su kabağına doldurur. Sonra uzun bir değnek alarak bir pitonun yanına gider ve değneğin mi yılanın mı daha uzun olduğunu anlayamadığını söyler. Piton değneğin yanına uzanır, Ananse de kaşla göz arasında onu değneğe bağlayıp kapana kıstırır. Ardından leopar için bir çukur kazar ve üzerini çalılarla kaplar. Her şeyden habersiz leopar çukura düşer ve yakalanır. Ananse hayvanları Nyame'ye götürür, tüm şartları yerine getirmiş olduğu için hikâyeleri de alır.



◄ **Leopar**
Hızı ve avcılıktaki mahareti ile tanınan leoparın örümcek için imkansız bir görev teşkil etmesi beklenirdi.

▼ **Piton**
Piton avını genellikle sıkarak öldürür, bu yüzden Ananse yılanın kendisine saldırmasını engellemek için onu değneğe bağlar.

FİLİ ALDATMAK

Bir gün filin canı sıkılınca diğer hayvanlarla kafa toslama yarışması yapmayı önerir. Filin gücünden korkan hayvanlardan hiçbiri davete yanaşmaz ama Ananse kabul eder. Yarışmanın on dört gece sürmesi kararlaştırılmıştır ve ilk yedi gece filin hakkıdır. Ananse yiyecek vereceğini söyleyerek gece kendi evine gelmesi için bir antilobu kandırır. Kutlu zamanı olduğundan antilop kabul eder. O gece fil karanlıkta antilobun kafasına taş atıp onu öldürür. Diğer altı gecede de Ananse başka hayvanları kandırarak kendi canını kurtarır. Sıra ona geldiğindeyse bir çivi ile çekiç alarak filin evine gider. Çiviyi filin tam kafasının üzerine denk getirerek çakar. Fil tek hamlede ölmüş, Ananse de eşitsiz bir yarışmada bile aklı sayesinde üstün gelebilmiştir.



► **Fil**
Hikâyenin başka bir anlatımında çekiçle ilk saldırıdan sonra fil yalnızca ufak bir başağrısından şikâyet eder ama ikinci gece Ananse amacına ulaşır ve fili öldürür

MÜNAKAŞANIN KÖKENİ

Bir zamanlar herkesle münakaşa eden ve onunla aynı fikirde olmadıkları için pek çok hayvanı öldüren bir adam vardır. Ananse adamla tanışmaya karar verir. Adam Ananse'ye fantastik hikâyeler anlatmaya başlayınca Ananse onu evine davet eder. Adam eve geldiğinde örümceği bulamaz ama Ananse'nin çocukları ona ağzını yakan çok acı kırmızı biberler ikram ederler. Çocuklardan su istediğinde, babalarına ait suyun kabın üst kısmında olduğunu ve bardağa dökerken alt kısımdaki suyla karıştırmaktan korktuklarını söylerler. Adam bu saçma hikâyeye inanmaz ve onlarla tartışmaya başlar. Ananse geri döndüğünde hâlâ tartışmaya devam etmiş için adamın ölmesi gerektiğini söyler. Bunun üzerine örümcekler adamı öldürürler, bedenini parçalara ayırıp parçaları da her yere dağıtırlar. Böylece münakaşa da dünyanın her yerine yayılmış olur.



▼ **Popüler folklor malzemesi**
Anavatanı Amerika olmasına rağmen acı kırmızı biberler Batı Afrika yemeklerini tatlandırmak için de çok kullanılan bir malzemedir. Bu yolla Ananse ve adamın mitinde olduğu gibi bölgenin folkloruna da girmişlerdir.



► **Afrika pişirme kabı**
Metal pişirme kapları açık ateş üzerinde yemek pişirmek için kullanılırlar. Bu tür kaplar aynı zamanda Ananse'nin hikâyesinde olduğu gibi su depolamakta da kullanılırlar.

AYRICA BAKINIZ Örümcekler 36–37, 228–29 • Düzenbazlar 60–61, 96–97, 100–03, 272–73, 286–87, 288–89, 310–11, 340–41

MİTOLOJİK KAHRAMANLAR

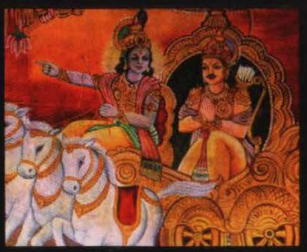
Dünya mitolojisi, anne babasından biri ölümlü biri kutsal olan kahramanlarla doludur. Ebeveynlik bağları onlara insanüstü bir güç, cesaret, zeka veya Yeraltı gibi tehlikeli yerlere yolculuk edebilme yeteneği dahil sıradışı özellikler kazandırmaktadır. İnsanlarına yol gösterirler, uluslar veya imparatorluklar kurarlar, savaşlarda sonucu belirleyecek roller üstlenirler, canavarları öldürürler ve yanlışları düzeltirler. Cesaretlerinin bazen onları kahramanca bir ölüme götürdüğü de olur.



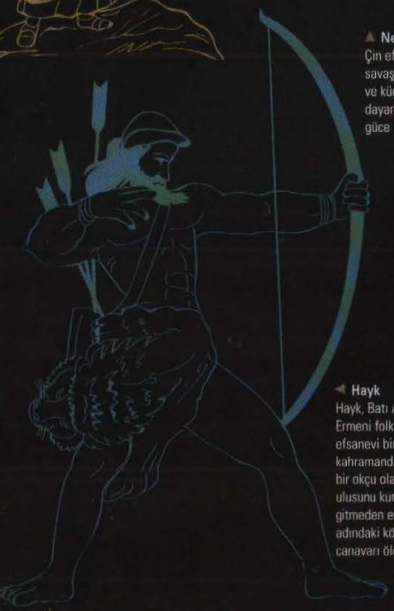
Ninigi
Japon Güneş Tanrıçası Amaterasu'nun *(bkz. sayfa 223)* torunudur. Ninigi dünyayı pirinç yetiştirme ile tanıştıran ve imparatorlara kraliyet tacını miras bırakan iyi bir hükümdardır.



Nezha
Çin efsanesinin kahramanı ve cesur bir savaşçısıdır. Nezha bir et topundan doğmuştur ve küçük bir çocukken bile insanüstü bir dayanıklılığa ve fazladan bacaklar çıkaracak bir güce sahiptir.



Arjuna
Arjuna, Hindu destanı Mahabharata'da *(bkz. sayfa 206-07)* adı geçen büyük bir okçudur. Savaşmaya isteksiz olduğu halde Krişna onun kaderinin bir savaşçı olmak olduğunu söyleyerek ikna etmiştir.



Hayk
Hayk, Batı Asya'daki Ermeni folklorunda efsanevi bir kahramandır. Yetenekli bir okçu olarak Ermeni ulusunu kurmaya gitmeden evvel Bel adındaki kötü ruhlu bir canavarı öldürür.



Moshanyana
Mitolojik bir savaş kahramanı ve Güney Afrika'nın Basuto halkının lideri olan Moshanyana silahlı olarak doğmuş ve bir canavarı öldürmüştür *(bkz. sayfa 275)*.



Aswatthama
Mahabharata *(bkz. sayfa 206-07)* savaşçılarından biri olan Aswatthama Pandavaslarla Kuravaşların öğretmeni Drona'nın oğludur. Büyük savaştan sonra Kaurovalardan sağ kalan az sayıda kişiden biridir.



▲ **Gawain**
Arthur'un şövalyeleri *(bkz. sayfa 126-27)* arasında en cesurlarından biridir. Sir Gawain yeşil bir canavarın kafasını kesme önerisini kabul etmiş ve kendi kafasının kesilmesi riskini almıştır.



◀ **Glooscap**
Amerika Yerlisi orman halklarından çoğunun kılık değiştiren düzenbaz bir kahramanı olan Glooscap kanatlarını çırparken müthiş fırtınalara neden olan bir kartalın kanatlarını bağlamıştır.



▲ **Wolfdietrich**
Alman efsanelerinin bir kahramanı -ve genellikle Dietrich adındaki kahramanla özdeşleştirilen- Wolfdietrich imparator babası tarafından terk edilmiş ama uzun bir sürgünden sonra tahtta hak iddia etmek ve bunun adına savaşmak için geri dönmüş bir kahramandır.



◀ **Neoptolemus**
Akhilleus ve Prenses Deidamia'nın oğulları olan Neoptolemus Troya Savaşı'nda *(bkz. sayfa 60-61)* cesaretle savaşan bir Yunan kahramanıdır ancak bazı eski kaynaklara göre kana susamış bir katildir.



▼ **Hektor**
Kral Priam'ın oğlu Hektor *(solda)* Troya Savaşı'nda *(bkz. sayfa 60-61)* Troya'nın ordularını yönetir. Onu Troya'nın surları etrafında üç kez kovalayıp öldüren Akhilleus'la *(sağda)* karşılaşana kadar kimse yenemez.

▲ **Orestes**
Yunan kahramanı Orestes Agamemnon'un oğludur. Annesi Klytaimestra ve onun aşığı Aegisthus Troya Savaşı *(bkz. sayfa 69)* dönüşünde babasını öldürdüklerinde Orestes de onları öldürmüştür.





◀ **Kintu**
Doğu Afrika, Uganda'daki Buganda halkının mitolojisinde Kintu yeryüzündeki ilk erkek olarak tanıtılır. İlk başlarda ineği ile yalnız yaşamış daha sonra yaratıcının kızı Nambi ile evlenmiştir.



▲ **Bir kültür kahramanının yüzü**
Denizkabukları ve elde yapılmış kırmızı, beyaz, mavi boncuklarla karmaşık biçimde süslenmiş bu mask Kongo Demokratik Cumhuriyeti'nin Kuba Boshongo halkı tarafından yapılmıştır. Kurucuları ve kültür kahramanları Woot'u simgelemektedir.

ORTA AFRİKA

Orta Afrika, dünyanın en uzun nehirlerinden Kongo Nehri'nin geniş ve yoğun yağmur ormanları havzası egemenliğindedir. Bölgeye ait mitlerin çoğu bu zengin ve canlı tropik bitki örtüsünü yansıtır.

Orta Afrika'nın büyük kısmı Güney Afrika sakinlerinin çoğu gibi Bantu lisanı konuşan halklara evsahipliği yapmaktadır. Orta Afrika'nın Bantu dilini konuşanların efsaneleri daha güneydeki Bantu konuşanların efsaneleri ile pek çok ortak özelliğe sahiptir ki bunlar arasında kahramanların hikâyeleri de bulunur. Bu kahramanlar sık sık canavarlar ve kötü yaratıklarla karşılaşıp onları yenerler ve genellikle de güç ve krallıkla ödüllendirilirler. Buna en iyi örneklerden biri Nyanga halkının destansı kahramanı Mwindo'dur. Bölgedeki diğer halkların kozmosta çeşitli fonksiyonlar üstlenen pek çok tanrı ile ilgili efsaneleri vardır.

YARADILIS HIKÂYELERİ

Orta Afrika'daki mitlerin çeşitliliğinin bir göstergesi de yaradılış hikâyelerinin çokluğudur. Örneğin Kongo Demokratik Cumhuriyeti'nin Bushongo halkı için ulu tanrı kozmosu kusarak yaratmıştır. Ardından güneşi, ayı, yıldızları, hayvanları ve en sonunda insanları kusmuştur. Gabon'da, Kongo Demokratik Cumhuriyeti'nde ve Orta Afrika Cumhuriyeti'nde yaşayan Fang halkı içinse yaradılış bir değil iki evrede gerçekleşmiştir. İlk yaratıcı tanrı evvela koltukaltı kıllarını bir çakıl taşı ve beyninin bir kısmıyla karıştırarak bir dünya yumurtası yapmıştır. Sonra bu yumurtayı tohumlarıyla ıslatmış ve yumurtadan üç tanrının çıkmasına neden olmuştur. Bu tanrılar arasında ikinci bir yaratıcı tanrı vardır, o da karaları ve insanları yaratmıştır. Kongo demokratik Cumhuriyeti'nde yaşayan Efe ve Mbuti gibi diğer halklarsa yaratıcı tanrının insan ırkını ayın da yardımıyla kilden yoğurup ona hayat verecek şekilde deri ve kan ekleyerek nasıl yarattığının hikâyesini anlatırlar.



▶ **Ölüleri korumak**
Orta Afrika'nın Kota halkı geleneksel olarak atalarının kemik muhafazalarına ve diğer kalıntılarına *mbulu-ngulus* adı verilen koruyucu metal figürler iliştirirler.



▶ **Evin koruyucusu**
Brtegues adı verilen heykelcikler – Kongo Demokratik Cumhuriyeti'nden Bateke halkının yaptığı bu örnek gibi- ailenin reisi tarafından evin girişine karşı gelecek bir yere konmak üzere ve tüm evi kötü ruhlardan koruması için tasarlanmış figürlerdir.

EFSANE VE GERÇEK

Orta Afrika'nın çoğunu oluşturan geniş ve yoğun tropikal yağmur ormanlarında efsanelerin günlük hayatla ilgisi genellikle çok açıktır. Örneğin Pigme halkı en yüksek tanrılarını yalnızca yaratıcıları olarak değil aynı zamanda avcıların tanrısı olarak da görürler. Mitolojilerinde tanrı ilk insanları gökyüzünden indirmiş ve yaratıklarıyla bazı hayvanlar, genellikle Gökgürleten olarak bilinen fil veya bukalemun aracılığıyla iletişim kurmuştur. Avcıların tanrısı olarak tüm hayvanları insan ırkına yiyecek olsun diye yaratmıştır ve güneşe her gün yeniden hayat verecek ışığı geceleri yıldızlardan ışık toplayarak sağlamaktadır.

KAHRAMANLAR VE DÜZENBAZLAR

Pigmelerin ulu tanrısı insanlığın yardımcısı olmakla birlikte pek çok Orta Afrika kültürünün insanlara özel beceriler kazandıran kültür kahramanları da vardır. Örneğin Kongo Demokratik Cumhuriyeti'nin Fjort halkının bir tanrıdan ateşi çalan ve halkına bakır ve demiri işlemeyi öğreten Funzi adında mitolojik bir demircisi vardır. Bazen de kültür kahramanlarının görevi bir düzenbazın göreviyle birleşir. Mesela Kongo Demokratik Cumhuriyeti'ndeki Zande halkına ateşi getiren düzenbaz k arakter Ture'dir. Bunun gibi karakterler Orta Afrika efsanelerinin binlerce yıldır yerli halkın yaşamlarıyla yakından ilgili kaldığını göstermektedir.

LONKUNDO

Kongo havzasının Mongo-Nkundo halkının kurucusu ve kültür kahramanının adı Lonkundo'dur. Esas olarak halkına avcılığı öğretmesi ile tanınır ancak yaşamının diğer yönleriyle, özellikle karılarıyla ilişkileri üzerine mitler de vardır. Bunlar Lonkundo'nun ormanda nasıl ev kurduğunu ve en sevdiği karısı İlankaka'yı hayvanlar için hazırladığı tuzaklardan biriyle nasıl yakaladığını anlatırlar. Lonkundo'nun soyundan gelenlerle devam eden bu efsaneler, ormanda bir avcının tehlikeli ve belirsizliklerle dolu hayatını anlatırlar.

İLK AVCI

İlk insanlar nasıl avlanacaklarını bilmiyorlardı ve pek fazla hayatta kalma becerileri de yoktu. Bu yüzden de yaşamlarını nasıl sürdüreceklerini bilmiyorlardı. Bir gece Lonkundo rüyasında babasının ruhunu gördü. Babası ona hayvanların topraktaki ayak izlerini aramayı ve bu izleri takip ederek hayvanı doğal ortamına kadar izlemeyi öğretti. Hayvanın yaşadığı yeri bulunca palmiye lifleri ve ince dallardan bir tuzak hazırlaması gerekiyordu. Lonkundo uyandığında babasının dediklerini aynen yaptı ve izlerini takip ettiği hayvanlardan birine bir tuzak hazırladı. Tuzak başarılı oldu ve o andan itibaren Lonkundo hayvanları takip edip tuzaklar kurarak daha çok gezmeye ve halkına yiyecek tedarik etmeye başladı. Aynı zamanda onlara kendi tuzaklarını kurmayı öğretti ve insanlar bir daha hiç açlık çekmediler.



▲ **Avcı kolyesi**
Lonkundo gibi avcılar, leopar ve fildişleri gibi güçlü hayvanların parçalarından yapılmış takılar takarlardı. Bunları takanlar bu hayvanların güçleri'nin kendilerine geçmesini umut ederlerdi.

◄ **Tuzak hazırlamak**
Lonkundo, tuzakları ince esnek dallardan ve palmiye liflerinden hazırlardı. İşlemin önemli kısımlarından biri de nizağı hayvanların düzenli olarak geçtikleri yere kurmak için olası avını izlemekti.



◄ **Ok ve yay**
Lonkundo, ilk insanlara avlanmayı öğrettikten sonra pek çok kabilenin okçuları, avlarını vurmadan evvel onlara iyice yaklaşan usta avcılar haline geldiler.



► **Fırlatma bıçağı**
İlk Afrikalı avcıların ve savaşçıların en güçlü silahlarından biri olan fırlatma bıçağı havada bilyük bir hızla gidebilmesi için tasarlanmıştır.

BİR EŞ AVLAMAK

Lonkundo bir gece rüyasında, hayvan tuzaklarından birisiyle güneşi yakaladığını gördü. Uyandığında her zamanki gibi tuzaklarını kontrol etmeye gitti ve kurduğu tuzaklardan birinden gelen parlak ışığı fark edip şaşırdı. Tuzağın yanına gittiğinde Ilankaka adında çok güzel bir kadının tuzağın palmiye lifinden ipiyle yakalandığını gördü. Çözüp serbest bıraktığında güzelliğinden o kadar büyülenmişti ki ondan karısı olmasını istedi. Ilankaka bunu tek bir şartla kabul etti: hiçbir zaman onu bir tuzakla avladığı için böbürlenmeyecekti. Lonkundo bunu kabul etti ve birlikte oturmaya başladılar. Daha sonra lonkundo başka eşler de aldı ve giderek genişleyen ailenin ünü yayıldı. Diğer aileler onların başarılarını kıskanmaya başlayınca Lonkundo ve eşleri yeni bir hayata başlamak için ormana yerleşmeye karar verdiler.



► **Ilankaka tuzağa düşüyor**
Ilankaka'nın yakalanması ile ilgili efsane kadının Lonkundo'nun hayvan tuzaklarından birine nasıl asılı kaldığını anlatır. Bıçağı olmadığı için avcı gelip onu kurtarana kadar serbest kalma imkânı yoktur.



◄ **Papağan**
Parlak tüyleri ve sesleri taklit edebilme yetenekleri yüzünden papağanların gelecekten haber verebildikleri ve iyi şans getirdiklerine inanılırdı.



► **Palmiye fıstıkları**
Palmiyeler hem yağları hem de papağan ve benzeri kuşlara iyi bir besin kaynağı olan fıstıklarından dolayı değerliydiler.

BİR EŞİ KAYBETMEK

Lonkundo ve eşleri yeni bir ev bulabilmek için ormanda yolculuk ederler. Bir süre sonra iyi şans işareti olarak kabul edilen papağanların tiz çığlıklarını duyarlar ve hemen durarak evlerini orada kurmaya karar verirler. Kulübeler yapmak için ağaçları keser, o zamanki adetlere uygun olarak bir insan kurban ederler. Ancak Lonkundo'nun eşlerinden biri olan Nsombe kendi kulübesinin çok küçük olduğunu söyleyerek kocasıyla kavga eder ve oğlu Yonjwa'yı da alarak köyü terk eder. Lonkundo'nun karısı Ilankaka buna sevinir. Lokundo'nun en çok kendisini sevdiğini düşünmektedir. İlankaka palmiye ağaçları diker ve fıstıkları toplar, ama Lonkundo ağaçların daha çok fıstık vermesini isteyince kavga ederler. Karısını tuzakla yakaladığından dolayı böbürlenmeme sözü veren Lonkundo bu sözünü unutur ve "Unutma, seni tuzağıma düşürmüştüm" der demez Ilankaka kaybolur.

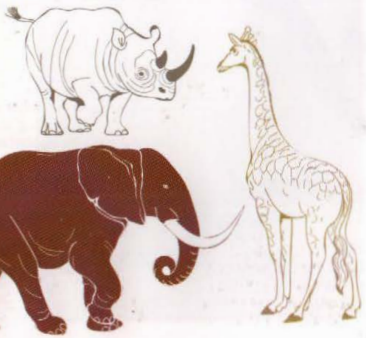
İTONDE VE LİANJA

Lonkundo'nun soyundan gelenler arasında en ünlülerinden biri torunu İtonde'dir. İtonde, Yonjwa'nın oğlu ve bir kavga neticesinde Lonkundo'yu terk eden Nsombe'nin de torunudur. İtonde orman ve çevresinde dolaşan, bulduğu tüm hayvanlara isim takan dikkate değer bir araştırmacıdır. Bir gün ağaçların arasında tanışığı Mbombe adında bir kadınla evlenir. Mbombe hamile kaldığında bir kuşun ağzından düşen fıstığa aş ermeye başlar. İtonde bu fıstıktan bulmaya çıktığında düşmanları tarafından saldırıya uğrar ve öldürülür. Ancak Mbombe birçok çocuk doğurur ve bu çocuklar Orta Afrika'nın Mongo dili konuşan kabilelerinin atalarıdır olurlar. Bu oğullardan biri olan Lianja babasının öcünü alan bir kahraman olur.



▲ **Pirinçten yapılma Mongo bıçağı**
Bu bıçak mükemmel işçiliğiyle Mongo avcıları arasında büyük bir statü sembolü ve değerli bir mal varlığıdır.

▼ **Hayvanları adlandırmak**
Hayvanlara ad veren biri olarak İtonde hayvanlar dünyası hakkında derin bilgilere ve onları etkileme gücüne sahiptir.



AYRICA BAKINIZ Avcılar 266–67, 272–73, 334–35 • Kültür kahramanları 26–27, 214–15, 262–63

MWİNDO

Mwindo'nun hikâyesi Demokratik Kongo Cumhuriyeti'nin Nyanga halkına ait geleneksel bir destandır ve ağızdan ağza aktarılarak günümüze kadar gelmiştir. Mwindo'nun sihirli güçleri arasında hem yenilmez bir güç ve hem de geleceği görme yeteneği bulunmaktadır. Maceraları, kendi babasıyla uzun süren rekabetini anlatır ve destan boyunca gücünü gösterdiği Yeraltı'na da gider, yeni bilgelik edindiği gökyüzüne de çıkar.

MWİNDO'NUN DOĞUMU

Mwindo, Tubondo'nun şefi Shemwindo ile en sevdiği karısının oğludur. Doğuştan kehanet gücüne, kötüleri yok etme yeteneğine, ve karada, sualtında, havada veya yeraltında aynı kolaylıkla hareket etme imkânına sahiptir. Ancak Shemwindo gücüne tehdit oluşturacak bir oğul istememektedir, hele bu kadar güçlüsünü asla. Mwindo'yu öldürmeyi planlar ama onun mucizevi güçleri sayesinde başaramaz. Bunun üzerine maiyetindekilere oğlunu bir davulun içine koymalarını ve nehre atarak ondan kurtulmalarını ister. Adamlar denileni yaparlar ancak davul Shemwindo'nun kız kardeşine doğru gider, o da Mwindo'yu kurtarır.

► **Mwindo**
Tipik bir mitolojik mucize-çocuk olan ve doğduğunda yürüyüp konuşabilen Mwindo en büyük savaşçının bile yenemeyeceği veya öldüremeyeceği insanüstü bir güce sahiptir.





◄ **Mwindo'nun sinek raketi**
Mwindo sihirli güçleri olan bir sinek raketini yanında taşır. Biri kendisine mızrak attığında bu sinek raketini havada sallayarak silahın yönünü değiştirebilir.

▼ **Kütüğün içinde**
Efsanenin bazı versiyonlarında Shemwindo'nun suç ortakları genç Mwindo'yu içi boş bir kütüğün içine koyup ağzını kapatır ve nehrin akıntısına bırakırlar, bu şekilde onun kesin bir ölüme mahkûm olduğunu düşünmektedirler.



BEN MWİNDO'YUM, DOĞDUĞUMDA YÜRÜMEYİ VE KONUŞMAYI BİLİYORDUM. AH BABACIĞIM, BENİ ÖLDÜRMEYE ÇALIŞIYORSUN... AMA BANA KARŞI NE YAPABİLİRSİN Kİ?

Aaron Shepard, *Sihirli Sineh Raketi. Afrika'dan Bir Kahramanlık Hikâyesi*, 2008



▲ **Denizkabuğu kemeri**
Yeraltı hükümdarı Muisa'nın vurduğu herkesi ezen sihirli bir kemeri vardır. Muisa kemerine Mwindo'ya da vurup yere yapıştırmasını emreder ancak Mwindo sinek raketini sallayarak kemerin kendisine hiçbir zarar vermemesini sağlar.



▶ **Karıncayiyen Ntumba**
Babasını takip ederken Mwindo Ntumba adında bir karıncayiyenin ruhuna rastlar. Shemwindo'nun, Ntumba'nın arkasında saklandığını görmüştür. Babasını ortaya çıkarmak için Ntumba'yı yumruklar.

YERALTI'NDA

Mwindo, Shemwindo'nun kendisini hapsettiği davuldan kaçıktan sonra eve dönüp babasıyla kavga etmeye ant içer. Dayıları ona demirden bir zırh verirler ve birlikte Shemwindo'nun evini basar, pek çok insanı öldürürler. Ancak Shemwindo Yeraltı'na kaçmıştır. Mwindo babasının arkasından gider, Yeraltı'na ulaştığında babasının yanına yaklaşmadan evvel oranın hükümdarı Muisa ile dövüşmek zorunda kalır. Sonunda Shemwindo'nun etrafı sarılır ve Mwindo'yu öldürmek istediği için özür diler. İkisi, krallığın ikiye ayrılması ve birinin Shemwindo diğerinin de Mwindo tarafından yönetilmesinde mutabık kalırlar. Yeryüzüne dönerler ve Mwindo ölenlerin hepsini yeniden diriltir.

▶ **Kongo dansçısı**
Dans, Afrika kültürünün ve hikâyeanlatıcılığının çok önemli bir parçasıdır. Mwindo destanının geleneksel giysiler içinde tam olarak sahnelenmesi günler süren dans, şarkı ve anlatım gerektirir.

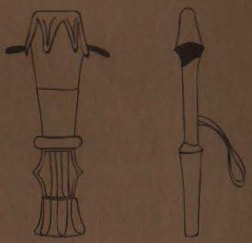


GÖKYÜZÜNDE

Bir gün Mwindo ve bazı yandaşları ava çıkarlar ve bir ejderha gelip aralarından bazılarını yer. Mwindo ejderhayı öldürüp adamlarını onun karnından çıkarır ancak hem Mwindo'nun hem de ejderhanın dostu olan Şimşek Üstadı canavarın ölümüne çok sinirlenir. Mwindo'yu gökyüzüne çıkararak ona bir ders vermek ister. Mwindo gökyüzünde pek çok görevi yerine getirmek zorunda kaldıktan sonra Şimşek Üstadı ona, hiçbir insanın, süper kahraman bile olsa hayvanları küçük görmemesi gerektiğini hatırlatır, çünkü tanrılar tüm hayvanları kutsal saymaktadırlar. Mwindo'nun dünyaya dönmesine izin verilir ve döndükten sonra halkına tüm varlıkların kutsal olduğunu ve onlara saygı gösterilmesi gerektiğini anlatır. Bu olaydan sonra halkını bilgelik ve barış içinde uzun yıllar yönetir.

DESTANI ANLATMAK

Mwindo destanı yazıyla da kayda geçirilmiştir ama esasında bir gösteridir ve davul ile flüt eşliğinde şarkılar, tekerlemeler, atasözleri, dualar ve diğer sözlerle noktalanan uzun bir anlatı biçimindedir. Hikâyeciler destanı nesilden nesle aktarmışlar ve anlatıyı sadece bir eğlence olarak değil halkların inançlarının, tarihinin ve değerlerinin cisimleşmiş hali olarak da görmüşlerdir. İnsanlar destanı sahnelemenin, onu anlatan kişiyi hastalık ve ölümden koruduğuna inanırlar.



Kongo davulu Kongo flütü



▲ **Şimşek Üstadı**
Nkuba veya şimşek Üstadı olarak anılan ruh bir kirpi biçimini almıştır. Shemwindo'nun köyüne saldırdığı sırada Mwindo'ya şimşekler çaktırarak yardım etmiştir.

AYRICA BAKINIZ Krallık için savaş 158–59, 200–03, 206–07

BİLGE KRAL

Güneydoğu Kongo bölgesinin Bushongo halkının bir efsanesi, hem kral hem de kültür kahramanı olarak görülen büyük hükümdarları Shamba Bologongo'nun başarılarını anlatır. Adil ve bilge bir kral olan Shamba'nın pek çok kabilenin güçlü ve geniş bir siyasi cephe oluşturmak için birleştiği 17. yüzyılda yaşamış gerçek bir kral olduğu söylenir. Sadece bilgeliği yüzünden değil savaştan ve şiddetten uzak duruşu, anlaşmazlıkları çözmek için zekâsını kullanarak ortaklıklar oluşturması nedeniyle de saygı uyandırmıştır.



◄ **Shamba Bolongongo**
Bu tahta oyması heykelcik tahtının üzerinde oturmakta ve şifalı bir kök çiğnemekte olan kralı tasvir etmektedir. Çaprazlanmış bacakları ve ritüelik çıplaklığı Bushongo halkının tipik özelliklerindendir.

MİT

Bushongo halkının bir prensi olan Shamba Bologongo, öğrenmeyi çok seven ve meraklı biridir. Tahtın varisi olarak halkı, onların yaşam biçimleri ve gereksinimleri hakkında daha çok şey öğrenirse onları daha iyi yönetebileceğini fark etmiştir. Bu nedenle henüz gençken yollara düşerek uzaklara gider. Yaptığı pek çok yolculukta krallığında ve kendisininkinden uzaktaki topraklarda yaşayan halklar hakkında araştırmalar yapar. Sonunda kendi halkının ilerlemesini ve barış ve mutluluk içinde yaşamasını sağlayacağına inandığı pek çok şey öğrenir.

KÜLTÜR KAHRAMANI

Shalba uzun yolculuğundan dönüp halkının kralı olarak başa geçtiğinde onlara Bushongolar arasında eskiden kullanılmakta olan pek çok yeni beceri kazandırır. Kral onlara palmiye liflerinden dokuma yapmayı ve bu dokumaları elbiseye çevirmeyi gösterir. Onlara besleyici manyok köklerini uygun şekilde hazırlamayı ve bitkide kalmış olabilecek zehri atması için iyice pişirilmesi gerektiğini öğretir. Shamba aynı zamanda palmiye ağaçları da diker ve bunlardan yağ elde eder. Bushongo halkını tütünle tanıştırır.

BARIŞ ADAMI

Bushongolar kavgacı insanlardır ve silah kullanmada son derece yeteneklidirler. Ancak Shamba şiddetten nefret eder ve insanlarına barışın yöntemlerini tanıtmak ister. Tahta geçtikten bir süre sonra savaşlarda ok ve yayların, bir tür fırlatma bıçağı olan shongonun kullanımını yasaklayan bir ferman yayınlar. İnsanlar ilk başlarda silah kullanımına izin vermeyen bir kralın yönetiminde suçların artacağını düşünürler ama yanılmışlardır. Shamba suç oranını indirmek için kendinden önceki krallardan çok daha fazla uğraşır ve suçluları çok daha sert şekilde cezalandırır. Ancak ölüm cezasını uygulamaya pek istekli değildir, bunu ancak mağdurların çok büyük zarar gördükleri durumlarda son çare olarak uygular.

Halk Shamba'nın insanlarına saygı gösterdiğini görür. Özellikle kadınlar ve çocuklar konusunda çok düşüncelidir ve onlara zarar verenleri çok sert biçimde cezalandırır. İnsanların ona bir anlaşmazlık veya sorunla geldikleri her seferinde iyi bir tavsiye verir veya adil bir yargılanma sağlar. O zamandan beri Shamba ideal bir hükümdar ve -hepsi onun kadar başarılı ya da akıllı olmasalar da- her Bushongo kralının örnek alması gereken bir hükümdar olarak görülür. Saltanatının Bushongo halkı için bir altın çağ olduğu söylenir.



◄ **Tahta hançer**
Shamba'nın resmi sembolü bir hançerdir. Her ne kadar bu törensel bir silah olsa da kral şiddetten hoşlanmadığı için bunu sadece olağanüstü durumlarda kullanmıştır.



▲ **Palmiye lifi dokuması**
Palmiyenin liffi dalları ve yaprakları ip, çatı kaplaması ve başka yapmaya çok elverişlidir ancak en çok desenli dokumalar için kullanılır.



► **Manyok**
Bu bitki kıtaya geldikten sonra tüm Afrika'ya hızla yayılmış ve başlıca gıda maddelerinden biri haline gelmiştir. Bu bitkiyi zehrini çıkararak doğru pişirme yönteminin Shamba'nın armağanlarından biri olduğu söylenir.

KÜLTÜR KAHRAMANININ ARMAĞANLARI

Shamba halkının hayatına, faydaları daha sonradan anlaşılacak pek çok beceriyi soktu. Bu yeniliklerin, hikâyenin dayandırıldığı 17. yüzyılda yaşayan gerçek bir hükümdar tarafından mı tanıtıldığı hâlâ belirsizliğini korumaktadır. Manyok ve tütün gibi maddeler Amerika'dan 16. yüzyılda gelmişlerdir, bu nedenle hikâye pekâla gerçekler üzerine kurulmuş olabilir. Öte yandan palmiye lifi (rafya) Afrika'ya ait bir bitkidir ve tarihi Shamba bunu dokuma yapmakta kullanmak için öncülük etmiş olabilir.

▲ **Tütün bitkisi**
Avrupalı tüccarlar tütünü Amerika'dan batı Afrika'ya 1560'larda getirmişlerdir. Bu yıldan sonra Shamba gibi yerel yöneticiler tarafından desteklenmiştir.

BUSHONGO

Orta Afrika'nın Kuba halkı arasında egemen olan Bushongo 16. yüzyıldan beri kabilelerin federasyonu olarak yaşamaktadır. Doğadaki pek çok cin ve geçmiş kralların ruhları üzerine kurulu zengin bir mitolojileri vardır. Yaradılış efsaneleri ulu tanrıları Bumba'nın güneşi, ayı ve yıldızları kusarak yarattığını ardından da hayvanları ve ilk insan Woot'u oluşturduğunu anlatır. Daha sonra dünyayı insan ırkının ellerine teslim etmiştir. Ayinler sırasında her kral, ilk ata olan Woot'u simgeleyen bir Moshambwooy maskı giyer.



Moshambwooy maskı

HALKIN OYUNU

Shamba tarafından meşhur edilen bir başka yenilik de Lele veya Mancala adı verilen bir oyundur. Bu, halkının kumara olan bağımlılığını fark eden Shamba'nın keşfettiği bir oyundur. Onların daha güvenli bir eğlenceye yönelmeleri isteğiyle Lele'yi tanıtmıştır. Dünyanın en eski masa oyunu olduğu iddia edilen Lele aslında Arap dünyasından gelmedir ve yolu Afrika'ya düşmüştür. Üzerinde 32 civarında çukur bulunan bir tahta üzerinde oynanır ve oyuncular bu çukurlara küçük taşlar, çerezler veya taşlar koyup bunları oyun sürerken biriktirirler.



▲ **Lele oyunu**
Lele oyunu iki kişiyle oynanır. Farklı tahtalarda farklı sayılarda çukurlar vardır ama amaç hep aynıdır: rakip oyuncudan daha fazla fiş kazanmak.

NE ERKEKLERİ NE KADINLARI VE NE DE ÇOCUKLARI ÖLDÜRÜN. ONLAR CHEMBE'NİN [TANRININ] ÇOCUKLARI DEĞİLLER Mİ VE YAŞAMAYA HAKLARI YOK MU?

Shamba Bolongongo

BARIŞ VE ADALET

Geleneksel Batı Afrika toplumlarında iki insan veya aile arasındaki anlaşmazlık veya kavgalar köyün şefi tarafından çözümlenir. Benzer şekilde daha geniş ölçekli anlaşmazlıklar da kral tarafından çözülür. İnsanlar bu liderlere, statülerinin onlara verdiği otorite yüzünden uyarlar, bu otorite genellikle liderlerin atalar ve tanrılarla bağlantılı oldukları inancıyla daha da artar. Tebalar hükümdarlarının emirlerine uyarlar çünkü bir hükümdarın isteğini zorla yaptırma gücü vardır ama bir kral, bilgediğiyle kişisel bir ün kazanmışsa yargılarına çok daha fazla saygı gösterilir.



◄ **Shongo**
Geleneksel bir Bushongo silahı olan fırlatma bıçağı ya da shongo'yu, bölge halkları arasındaki barış döneminde yasaklamaya başlamak çok önemlidir.

AYRICA BAKINIZ Kültür kahramanları 26–27, 214–15, 258–59 • Yolculuklar 34–35, 44–45, 64–67, 78–79, 120–21, 220–21



▲ **Kikuyu tören kalkanı**
Bunun gibi kalkanlar yüzyıllar boyunca Kenya'da yaşayan Kikuyu halkı tarafından kullanılmışlardır. Yukarıda görülen kalkan bir erkek çocuğun yetişkinler dünyasına adım attığı sünnet töreninden sonra yapılan danslar sırasında kullanılması için yapılmıştır.

DOĞU AFRİKA

Doğu Afrika mitolojisine damgasını vuran, yağmurdan sığıra kadar hayatın tüm gereksinimlerini getiren üst düzey tanrılardır. İnsanların hayatlarına genellikle doğrudan ve kişisel etkiler yapan binlerce cin de bu tanrılarla yan yanadır.

Bu bölge, kuzeyde Etiyopya'dan, güneyde Kenya ve Tanzanya'ya ve Zambia ile Malawi'nin kuzeyine kadar olan Afrika'nın doğusunu kapsar. İnsanlar dünyanın bu bölgesinde diğerlerinden daha uzun yaşamışlardır. Kenya'daki Koobi Fora ve Tanzanya'daki Olduvai Vadisi bölgesinde türümüzle akraba olan hominid kalıntılarıyla birlikte, bazıları dört milyon yıl öncesine kadar uzanan ilk insanların kalıntıları bulunmuştur. Uzun bir döneme yayılan insan yerleşimi, genellikle yüksek yerlerde kuru ve serin, kıyılara inildikçe daha sıcak ve nemli hale gelerek değişkenlik gösteren yerel koşullara çok iyi uyum sağlayan kültürler gelişmesine katkı yapmıştır. Bölgenin pek çok kültürü arasında Kenya ve Tanzanya'nın Masaileri ve Malawi'nin Tumbukalarının sıradışı mitolojileri dikkat çekicidir.



▲ **Dans eden Masai erkekleri**
Kalkanlarıyla tören silahlarını kuşanmış olan Masai erkekleri Tanzanya'da bir ayin dansı gösterisi yapıyorlar. Bu tür danslar geleneksel olarak savaş hazırlıklarına, geçiş törenlerine ve konuk karşılamalarına eşlik ederler.

MASAİ COBANLARININ SIĞIR EFSANELERİ

Masailer geleneksel olarak sığır çobanlığı yaparlar ve en önemli tanrıları, bazı efsanelere göre kendilerine ilk sığırı da getiren yaratıcı tanrı Enkai'dir. Bu hikâyeler aynı zamanda avcılık, toplayıcılık ve tarımla uğraşan diğer insanların da rollerini açıklamaktadır. Zengin Masai panteonunda Enkai'nin eşi ay tanrıçası Olapa da vardır. Hayatın devamını sağlayan sığırlar Masai efsanelerinde aynı zamanda ölüm ve öbür dünyaya ait roller de üstlenirler. Her insanın koruyucu bir cini vardır ve doğduğu günden itibaren ona gözkulak olur. Ölme zamanı geldiğinde ise aynı cin ölüler yargıcı rolünü üstlenir. Dünyada iyi olan ruhlar sığırların bol bulunduğu bir yere götürülürler; ruhları daha değersiz olanlarsa ne suyun ne de sığırların olduğu bir yere bırakılırlar.



◀ **Şans tılsımı**
Dünyanın her yerinde, kemik gibi materyallerden yapılmış ve boyuna, bileğe veya bacağa takılan ya da sadece taşınılan muskalar veya şans tılsımlarının özel güçlere sahip olduklarına inanılır. Etiyopya'dan bu şans tılsımının sığırların başarıyla yavrulamasını garanti ettiği söylenir.

CİNLER VE HAYVANLAR

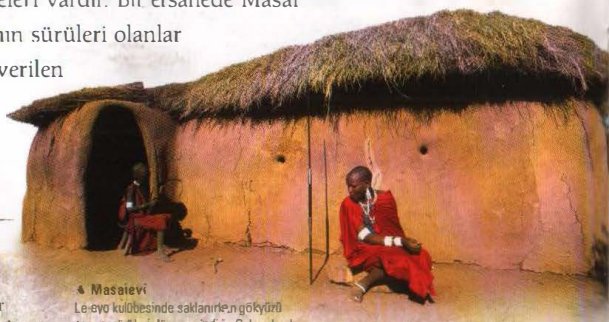
Bir ulu tanrıya ek olarak pek çok kültürde bir çok başka cin vardır. Bazen bu cinler hayvan biçimleri alırlar ve bunlarla ilgili eğlenceli ve ahlaki geleneksel hikâyeler anlatılır. Bu hikâyeler zaman zaman tüm dünyada tanınır ve sevilirler. Örneğin Malawi halklarından biri olan Tumbukaların Chiuta adında bir ulu tanrıları vardır. Tumbuka'nın yaratıcısı Chiuta, evreni yaratmasının yanı sıra hayat veren yağmuru getirir ve her şeye gücü yeten bir bereket tanrısıdır. Ancak Tumbukalar, Chiuta hakkındaki mitlere ek olarak üç hayvan hakkında hikâyeler anlatırlar: akıllı kaplumbağa, düzenbaz tavşan ve kötü kalpli sırtlan. Bu hikâyelerde kaplumbağanın aklının, tavşanın karmaşık entrikalarını ve sırtlanın alçakça davranışlarını nasıl alt ettiğini anlatır.

GEÇİŞ TÖRENLERİ

Doğu Afrika'nın, aynen Afrika'nın diğer kısımları gibi, bu efsaneler ve ahlak hikâyeleri dışında bir de zengin tören ve ritüel mirası da vardır. İnsan hayatının önemli evrelerine geçiş törenlerine, özellikle de bir çocuğun ergenliğe geçişinde yapılan inisiyasyon törenine, özel müzikler ve danslar eşlik eder. Bu törenler, sömürge dönemi ve sonrasında Afrika'nın dışındaki kültürlerle uzun süreli etkileşimine rağmen günümüze kadar bozulmamış biçimde ulaşmışlar ve bu nedenle geleneksel inançları ve hikâyeleri de canlı kalabilmişlerdir.

İLK SIĞIR

Kenya'da yaşayan ve sığır yetiştiren bir halk olan Masailer'in kendi sığırlarına nasıl sahip oldukları hakkında pek çok mitleri vardır. Afrika'daki diğer sığır yetiştiricisi kabilelerin de mal varlıkları içinde sığırların ne kadar önemli olduğunu kanıtlayan benzer hikâyeleri vardır. Bir efsanede Masai kabilesinin erkekleri, Kenya ve Tanzanya'nın sürüleri olanlar tarafından Dorobo (sığırları olmayan) adı verilen avcı-toplayıcı kabilelerinden gelen bir adamla karşılaştırılır.



▲ **Masailevi**
Le-eyo kulübesinde saklanırken gökyürü tanrısı sürüleri dünyaya indirir. Geleneksel Masai evlerinin duvarları güneşte sertleşen inek dışkısıyla sıvanır.

MİT

Çok önceleri toprağını bir fil ve bir yılanla paylaşan bir Dorobo erkeği yaşamaktadır. Bir gün filin bir yavrusu olur. Dorobo anne file yaklaşığında fil yavrusunu korumak için ona saldırır ve adam da kendini korumak için fili öldürür. Adam yakınlarda çöreklenmiş duran yılanı da öldürür. Tehlikeyi sezen yavru fil hayatından endişe ederek kaçar ve Dorobo tek başına kalır.

TANRILARDAN GELEN MESAJ

Bebek fil, Masai kabilesinden Le-eyo adında bir adama rastlayana kadar koşar ve ona annesine ve yılana neler olduğunu anlatır. Hikâyeden etkilenen Le-eyo, Dorobo'nun yaşadığı yere gider ve çalıların arkasına gizlenerek neler olup bittiğini gözetlemeye başlar. Tanrıların elçisi Naiteru-kop'un Dorobo ile konuştuğunu görünce şaşırır. Naiteru-kop, Dorobo'ya ertesi sabah ormandaki bir açıklıkta buluşmalarını ister ve orada kendisine büyük bir hediye verileceğini ekler. Le-eyo, buluşma yerine Dorobo'dan daha erken gitmeyi planlar. Ertesi sabah şafak sökmeden uyanan Le-eyo daha Dorobo uyurken fırlayıp buluşma yerine gider. Oraya ulaştığında Naiteru Dorobo sanarak onunla konuşur. Elçi ona eve gitmesini, kulübesinin çevresine bir çit kurmasını, sonra vahşi bir hayvanı öldürüp derisini yüzmesini ve etini de derinin içine koymasını söyler. Bunları yaptıktan sonra kulübesinde oturup bekleyecektir. Naiteru-kop çok büyük bir gökgürültüsü duysa bile evden dışarı çıkmamasını sıkı sıkı tembihler ve Le-eyo da emre itaat edeceğine dair söz verir.



▲ **Ateş yakmak**
Masailer bir ateş değneğini döndürerek yaratıkları sürtünme ile ateş yakarlar. Bazı kaynaklara göre Masailerin sürüleri dünyaya bir ateş değneğinin üzerinde gelmişlerdir.

SIĞIRIN GELİŞİ

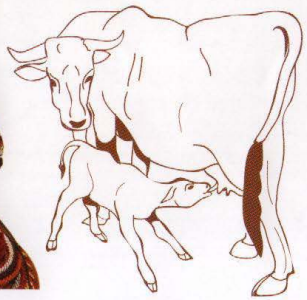
Böylece Le-eyo eve giderek söylenenleri yapar. Çok geçmeden dışarıda gökgürültüsü duyulur. Le-eyo, başlangıçta evde durur ancak ses giderek yükselince korkudan titremeye başlar ve sonunda neler olduğunu anlamak için dışarı çıkar. Gökyüzü tanrısı Enkai'nin gökyüzünden aşağıya, ucunda büyük bir sığır sürüsünün sallandığı bir deri şerit uzattığını görür. İzlemeye devam ederken deri şerit gökyüzünde kaybolur. Le-eyo'nun artık birçok sığırı vardır ama gökyüzü tanrısı ona eğer sadece kendisine söylenenleri yapmış olsaydı çok daha fazlasına sahip olabileceğini söyler. O zamandan sonra Masailer dünyanın tüm sürülerinin sahipleri olurlarken Dorobolar da hayatlarını avcı olarak sürdürmek zorunda bırakılırlar.

SIĞIRLAR VE MASAİLER

Masailer dünyanın bütün sığırlarını koruma sorumluluğunun kendilerine verildiğine inanırlar. Geleneksel bir Masai yerleşiminde sığırları bakma konusunda herkesin üzerine düşen bir görev vardır; erkekler çobanlık yaparlarken kadınlar da süt sağarlar. İneklerin eti ve sütü halkın en temel gıda maddesidir. Derileri giysi yapmak için kullanılır, boynuzları ve kemiklerinden de çeşitli araç gereçler yapılır. İnsanlar içecek bir şey bulamadıklarında ineğin kanını bile içerler. Bu nedenle bir ailenin sahip olduğu ineklerin sayısı mal varlıkları ve toplumdaki statülerinin bir göstergesidir. Bugün bile Masai halkı zaman zaman alışverişte para yerine sığır kullanır.



▲ **Masai gelini**
Bir Masai erkeği evlendiğinde ailesi kadının ailesine bir tür başlık parası ödemek zorundadır ve bu ödemeler de genellikle sığır şeklindedir.



▲ **Statü sembolü**
Her Masai ailesinin düzenli bir et ve süt üretimine yetecek ve kalanıyla alışverişte ve damızlık olarak kullanılacak ortalama 15 baş hayvanı vardır.

POLİGAMİNİN KÖKENİ

Kenya'nın çiftçi halkı Kikuyuların Masailerle kız alıp verdikleri bir tarihleri vardır. Kikuyu klanları kadınların isimlerini taşır ama erkeklerin buna rağmen birden fazla kadınla evlenme izinleri vardır. Mitolojileri bir zamanlar bu düzenlemenin tersinin yürürlükte olduğunu, kadınların pek çok eşle evlenebildiklerini söylemektedir. Erkekler tüm kadınların hamile olup haklarını savunamadıkları bir dönemde ayaklanırlar. Ve birden fazla kadınla evlenmek için gücü ellerine geçirirler. Ancak kadınlar klan isimlerinin kadınların aile çizgisini takip etmesi gerektiği konusunda ısrar ederler ve istekleri yerine getirilmezse erkek çocuklarını öldürmekle tehdit ederler.



► **Kikuyu erkeğiyle karısı**
Geleneksel kabile giysileri içinde bir Kikuyu çifti. Kalkan ve mızrak günümüzde törenlerdeki danslarda kullanılmaktadır.

YARATICI ENKAİ

Pek çok Masai efsanesinde yaratıcı tanrı Enkai ana karakterdir. Enkai hem güneşi hem de yağmurları simgeleyen gökyüzü tanrısıdır ve eşi Olapa, ay ile gökyüzünde yaşar. Bir zamanlar Enkai halkına *kraal*larını (çitlerini) geceleri açık bırakmalarını söylemiş ama herkes buna uymamıştır. Uyanlarsa ertesi sabah kalktıklarında bahçelerinde bir sürü inek, koyun ve keçi bulmuşlardır. Bu insanlar Masai olmuşlardır. Dorobolar avcı, Kikuyular da çiftçi olarak hayatlarını sürdürürler.



► **Masai çobanları**
Sürü sahipliği hakkındaki Masai efsanesi genellikle başkalarının sürülerine baskın yapmalarını haklı çıkarmak için kullanılır.



◄ **Dorobo avcısı**
Yaratıcının cömertliğinden habersiz Dorobolar sürüsüz kalırlar ve avcı olmaya devam ederler. Ancak günümüzde çoğu sürü çobanı olarak yaşamaktadırlar.

▼ **Kikuyu çiftçileri**
Kikuyular Kenya'nın önde gelen çiftçileridirler. Ulu tanrılarının atalarını Kenya Dağı'nın bereketli topraklarına yerleştirdiğini iddia ederler.



AYRICA BAKINIZ İnekler 90–91, 172–73, 224–25 • Afrika gökyüzü tanrıları 236–39, 252–53

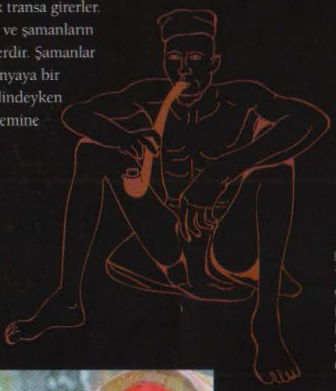
ŞAMANLAR

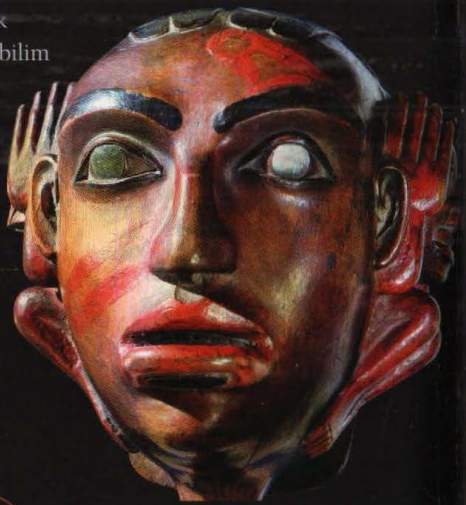
Hem ayinlerin liderleri hem de şifa dağıtıcı olarak hareket eden Şamanlar -aynı zamanda büyücü hekim olarak da bilinirler- pek çok geleneksel toplumda kilit rol oynarlar. Çoğu, halklarının bilim ve dinleri konusunda çok derin eğitim görürler ama esas güçlerini ruhlarla aralarındaki esrarengiz iletişimden alırlar. Ruhlarla iletişim onların kötü ruhların neden olabileceği zararları etkisiz hale getirebilmelerini, dolayısıyla hastalıkları iyileştirebilmelerini ve geleceği görebilmelerini sağlar.

RUHLARLA İLETİŞİM

Bir şifa verebilmek ya da bir kehanette bulunabilmek için şamanlar ruhlar alemiyle temasa geçerler. Bunu yaparken, genellikle müzik ve dansın hipnotik ritmiyle birlikte psikoaktif maddeler kullanarak transa girerler. Sıklıkla bir davulun ritmini kullanırlar ve şamanların davulları kendilerine göre kutsal objelerdir. Şamanlar bazen ruhlar alemiyle temaslarını o dünyaya bir yolculukmuş gibi algılarlar ve trans halindeyken ruhları ziyarete gider ve hatta ruhlar alemine uçarlar.

▼ Benin büyücü hekimi
Batı Afrika'daki Benin, büyücü hekimler çok uzun zamandır değer verilen bir yerdir. Bu kişiler tarihte şef bile olmuşlardır.



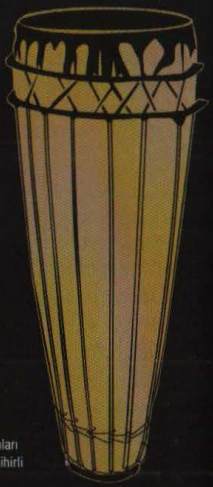


▲ Haida şaman çıngırağı
Kuzey Amerika'nın kuzeybatısındaki Haida şamanları transa girmek için geleneksel olarak özel çıngıraklar sallarlar.

▼ Sibirya şamanı
"Şaman" kelimesi, Şamanların tıp ve şeytan kovma konusundaki çalışmalarının uzun zamandır geleneksel kültürün bir parçası olduğu Sibirya Tungus halkının dilinden gelmektedir.



▶ Afrika şaman davulu
Tipik Afrika şaman davulu ince ve uzundur. Becerikle ellerde insanların, ruhların davulun içinden konuştuklarını sanacakları kadar karmaşık ve etkileyici bir müzik yapabilir.





▲ Lapp şaman davulu
Laplar ve Sibiryalılar gibi Kuzey toplumlarının şamanları geleneksel olarak rengeyiği derisinden yapılmış ve sihirli sembollerle süslenmiş ensiz davullar kullanırlar.

TÖREN VE ÖLÜM MASKLARI

Bir şamanın ekipmanı arasında en önemli unsur bir ruhun yüzünden yapılmış maskır. Bu, Şamana bir aktörün maskı gibi kılık değiştirtmez ama onun ya maskta kullanılan ruhun kendisine dönüşmesini ya da ruhun şaman aracılığıyla konuşmasını sağlar. Diğer tüm şaman ekipmanlarında olduğu gibi masklar da büyük bir saygıyla yapılır ve saklanır. Bazı kültürlerde ölmüş bir şamana da hayattan ölüme geçişte yardımcı olması için bir mask verilir.



▲ **Şaman ölüm maskı**
Bu mask, Alotya Adaları'nda yaşayan ölü şamanların ruhlarının, cansız bedenlerini diriltmeye çalışmasının önüne geçmek için kullanılır.

▼ **Güçlü mask**
Bu Moğol şamanı maskı, eski güç sembolleri olan hilal şeklindeki ay ve yıldızların şeklindedir.





▲ **Pirinç cini maskı**
Endonezya, Sarawak şamanları, bir pirinç cinini iyi bir hasat için çeltik tarlasında bir ritüel gerçekleştirirken tasvir eden bu maskı giymektedirler.



▲ **İroquois maskı**
Kuzey Amerika'nın Iroquois halkı arasında bunun gibi masklar bir zamanlar Sahte Surat Toplumu'nun şamanları tarafından ruh çağırırken ya da şifa verirken giyilirdi.

ŞİFA VE BÜYÜLER

Şamanların işinin büyük bir kısmı şifa ile ilgili olduğu için Şamanların çoğu bitkisel ilaçların kullanımı konusunda son derece yeteneklidirler. Aynı zamanda pek çok kültürün tarihinde hastalıklara kötü ruhların neden olduğuna inanıldığından bunları kovmak da şamanların görevinin bir parçası sayılır. Pek çok şaman bu tür ruhları uzakta tutmak için büyüler taşır.



◀ **Endonezya şaman bebeği**
Endonezya şamanlarının kötü ruhlara karşı gelmesi ve iyi şans getirmesi için bu tür bebekleri vardır. Bebeklerden alınan kazıntılar aynı zamanda ilaçlarda da kullanılabilir.



▲ **Şifa bohçası**
Amerikan yerlilerinden bir şamana görünen bir kartal, onun iyi ruhların gücünü kanalize etmek için bir kartalı sarıp sarmalamasına neden olmuştur.



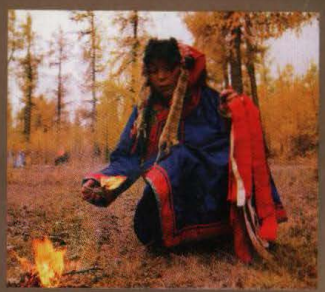


▲ **Haida ruh yakalayıcı**
Geleneksel bir Haida inancı ruhun bedenden kaçarak hastalıklara neden olabileceğidir. Böyle bir durumda bir şaman özel bir gereçle ruhu yakalayıp bedene geri getirmelidir.

◀ **Haida şaman kolyesi**
Haida şamanları geleneksel olarak boyunlarına, kemik parçalarından yapılmış güçlü şifa büyüleri ile süslü kolyeler takarlar.

GÜÇLÜ KADINLAR

Şamanların çoğu erkek olsalar da Kore'den Güney Afrika'ya ve Kuzey Amerika'nın batı kıyılarına kadar olan yerlerde kadınların da şaman olabildikleri kabileler bulunur. Genel olarak erkek şamanlarla aynı fonksiyonları yerine getirirler ama bazen kadın şamanların daha büyük güçlere sahip oldukları ve özellikle ciddi hastalıkları iyi edebilme yeteneklerinin olduğu iddia edilmektedir.



▲ **Moğol şaman kadını**
Moğolistan erkek şamanlar kadar kadın şamanların da bulunduğu bir yerdir. Tüm şamanlar çok çalışırlar, gelenek lerinden, atalarından ve ruhlardan pek çok şey öğrenirler.



▲ **Güney Afrika tören maskları**
Maskler Güney Afrika'nın pek çok yerinde törenlerde kullanılırlar. Angola'da bir müzedeki bu maskler giyeni başka bir kılığa sokar ve onu tören boyunca maskta tasvir edilen yüzün kimliğine bürünmesini sağlar.

GÜNEY AFRİKA

Geleneksel olarak avcılara ve toplayıcılara evsahipliği yapan Güney Afrika'nın efsaneleri günümüzde de bu bölgede yaşayan halkların kültürel kimlikleri bakımından hâlâ önemli sayılan tanrılar, kahramanlar ve cinlerin iki farklı geleneğini oluştururlar.

Güney Afrika, Angola, Zambia ve onların güneyindeki ülkeleri kapsar ve kültürel olarak farklı bir bölgedir. Bu alanın sakinleri, Afrika dışında "buşmen" [çalılık insanları] olarak bilinen Khoikhoi, San ve !Kung (ünlem işareti dillerindeki bir çıtırtıya karşılık gelmektedir) gibi halklardır. Bu insanlar vahşi hayvanları avlayarak ve yabani bitkileri toplayarak yaşarlar. Ancak geçmişte bir zaman diliminde bu bölgeye çiftçilik yapan gruplar akın etmeye başlamıştır. Xhosa ve Zulu gibi Bantu dili konuşan bu çiftçiler yavaş ama emin adımlarla çeşitli avcı-toplayıcı gruplarını giderek daha uzak bölgelere iterek bu toprakları sömürgeleştirmeye başlamışlardır.



▲ **San avcılık gereçleri**
Sanların en iyi nerede avlanacaklarını belirlemek için geleneksel kehanet törenleri vardır. Nefis işlenmiş antilop kemikleri ve boynuzları cevabı bulmak için gerekli gereçlerdir.

AVCI-TOPLAYICILARIN EFSANELERİ

Güney Afrika'nın kültürel mirası bu nedenle bu iki farklı halkın karışımı haline gelmiştir. Avcı-toplayıcılar ya da buşmenlerin tanrılar, kahramanlar ve canavar benzeri kötü yaratıkları içeren karmaşık mitolojileri vardır. Örneğin Güney Afrika'nın Khoikhoi halkı en büyük tanrılarını Gamab veya Gauna olarak adlandırır. Gauna bir gökyüzü tanrısıdır ama aynı zamanda ölüm tanrısı olarak da görev yapar. İnsanları gökyüzünden yolladığı oklarla öldürdüğü söylenir. Diğer önemli Khoikhoi tanrıları arasında Kötülerin Tanrısı Gunab ve aynı zamanda kendilerini öldükten sonra tekrar diriltebilecek güçleri olan büyücülerin de hamisi olan Yağmur Tanrısı Tsui bulunmaktadır.

Khoikhoi'nin mitolojik düzenindeki kötü varlıklar arasında görünüşü insan gibi olan ama gözleri kafasında değil ayağında bulunan, insan yiyen Aigamuxa ve bir çukurun dibinde sessiz ve sabırlı şekilde talihsiz kurbanlarını bekleyen leopara benzer benekli bir yaratık olan Ga-gorib de vardır.



▲ **"Buşmen" mağara resimleri**
Afrikalı sanatçılar resimlerini binlerce yıl boyunca kayalara çizdiler. Avcı-toplayıcı olan bu sanatçılar av sahnelerini tasvir ederlerken – Zimbabwe'nin Matobo Tepelerindeki mağaraların duvarlarında bulunan ve 2000 yıl veya daha eskiye ait olan bu tasvir gibi– kendi antik inanç sistemleri hakkında da bilgi verdiler.

BANTU DİLİ KONUŞANLARIN EFSANELERİ

Bantu dili konuşanlar arasında Xhosa mitolojisinin de tanrılar, ata figürleri ve diğer cinlerden oluşan bir karışımı vardır. Tanrıların başında en yüksek tanrı olan uThixo bulunmaktadır. İnsanlar onunla geleneksel olarak ata cinleri aracılığıyla iletişim kurarlar ve tüm Xhosaların soyundan geldiğine inanılan ilk ata Tashawe'ye özel bir saygı gösterilir. Önemli olaylarda şefe eşlik etme, Tashawe'yi ve diğer ataları öven şarkılar söyleme ve hükümdarla kendinden önce gelen ünlü kahramanlarla aradaki bağı güçlendirme işi imbongi ya da övgü şarkıcısının işidir.

Güney Afrika mitolojisi kötülüklere, hastalık ve hatta ölümlere neden olan cinlere de yer verir. Buna belirgin bir örnek de Xhosa ve Zulu halkalarının cüce benzeri cini tokoloshe'dir. Bu cinin insanları yataklarında rahatsız ettiği söylenir, bu yüzden de insanların yataklarını onun uzanabileceğinden daha yukarıya tuğlaların üzerine koymaları adettendir.

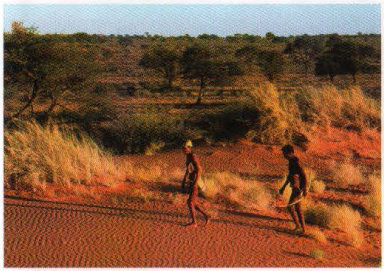
Tarihsel olarak, Avrupalıların sömürgeleştirmesine rağmen Güney Afrika'da geleneksel mitler büyük ölçüde ayakta kalmıştır. Popülerlikleri, önemli törenlerle bağları, hayatın önemli alanlarıyla ilintileri ve uzun tarihleri, yöreye özgü halklarının kültür ve toprağa aidiyet duygularını kalıcı kılmaktadır.

SAN EFSANELERİ

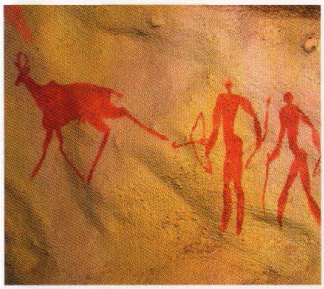
Genellikle "buşmen"ler olarak bilinen grubun bir parçası olan Sanlar esas olarak Botswana, Namibya ve Güney Afrika'da yaşayan avcı topluluklardır. Mitolojileri kabilelerinin ilk insanlarının nasıl yaratıldığının yanı sıra avcılığın başlangıcı gibi kendileri için önemli sayılan olayları anlatan hikâyeleri içerir. Hikâyelerindeki önemli karakterlerden bazıları bal yaptığı için akıl ve beceri sembolü olan arı; insanlığın yaradılışında yer alan ilk cinlerden mantis [peygamber böceği] ve avcılar için popüler bir av olan bir tür antiloptur (eland).

İLK İNSANLAR

Zamanın başlangıcında, bir balarısı bir mantisi (peygamber böceği) bir nehrin karanlık sularının üzerinden geçirmektedir. Ancak nehir çok geniş ve yol uzundur. Sırtında taşıdığı böceğin ağırlığından yorulan arı üzerine konabileceği bir kara parçası aramaktadır. Peygamber böceği giderek daha da ağırlaşıyor gibidir, arı da giderek alçalmaktadır. Sonunda o kadar yorulur ki suyun üzerinde kayar gibi gitmeye başlar. Tam o sırada yarı açılmış büyük bir beyaz çiçek görür. Çiçek tam olarak açılmak için güneşin ilk ışıklarını beklemektedir. Arı peygamber böceğini çiçeğin üzerine bırakır ve ölmeden evvel içine ilk insanın tohumunu koyar. Güneş doğduğunda çiçek tamamen açılır. Hava ısındıkça peygamber böceği uyanır ve tohum da ilk San'ı yaratmak için filizlenmeye başlar.



▲ **Güney Afrika manzarası**
Sanlar, Güney Afrika'nın Kalahari Çölü'nde yaşarlar. Burada su, aynen yaradılış zamanlarındaki gibi çok kıttır. Bu yüzden de onlar için hayatın sembolü olan çok değerli bir maldır.



▲ **San kaya sanatı**
Sanlar olağanüstü ressamlardır. Doğal boyalarla mağaraların ve sarp kayaların taşlarına resimler yaparlar. San ressamlarının konuları arasında kendi mitolojilerinin de birer parçası olan av ve Kalahari Çölü'nün hayvanları bulunur.

İLK AV

Peygamber böceği kendi türünün ilk örneği olan bir antilop (eland) yarattı ve onu balla besledi. Bir gün genç bir adam onu bir su gölcüğünün başında görüp babasına haber verdi. Ata Kwammang-a yayını aldı ve antilobu okuyla vurarak öldürdü. Yiyecek bulmaya giden peygamber böceği döndüğünde hayvanın öldüğünü ve Kwammang-a'nın insanlarının eti paylaştıklarını gördü. Çok öfkelendi ve avcıları vurmaya çalıştı ama atışları boşa gitti. Sonra hayvanın safra kesesini aldı ve içini yardı. Kesenin içinden akan safralar tüm dünyayı karanlığa boğdu. Daha sonra keseyi gökyüzüne fırlattı ve kese orada ay haline geldi. O zamandan beri gece avlananlara ışık verir.



▲ **Eland**
Her ne kadar San avcıları vahşi Afrika antiloplarını ve daha küçük hayvanları avlıyorlarsa da bir tür antilop olan eland da güç sembolü olarak mitolojilerinde popüler bir hayvandır.

HLAKANYANA

Güney Afrika'nın Xhosa ve Zulu halklarının efsanelerinde düzenbaz bir figür olan Hlakanyana daha annesinin rahmine düştüğü anda konuşabilen ve içeriden çıkarılmak için haykıran bir "harika çocuk"tur. Doğduğu anda yürümeye başlar ve açlığını yatıştırmak için annesinin sütü yerine biraz kızarmış et isteyerek dosdoğru sürülerin yanına gider. Hlakanyana büyüdüğünde bir dizi macerası olmuştur bile, bunlardan çoğu insanların ya da hayvanların elinden hileyle yemeklerini çalmakla ilgilidir.

HLAKANYANA'NIN KAZANI

Bir gece Hlakanyana sessizce dışarı süzülür, köydeki diğer çocukların kurdukları tuzaklara yakalanmış kuşları toplayarak pişirmesi için annesine verir. O da kuşları gece boy pişsinler diye kazana atar. Ertesi sabah Hlakanyana erkenden kalkarak kuşların kafaları dışındaki her şeyi yer. Sonra da kazanı sığır dışkısıyla doldurur ve en üste de kuşların kafalarını yerleştirir. Tekrar yatağına yatar ve uyuyormuş gibi yapar. Annesi uyandığında Hlakanyana da yeni uyanmış gibi yaparak yatağından kalkar. Annesinin geç kaldığından ve muhtemelen yemeği berbat ettiğinden şikâyet eder. Kuşları vaktinde ateşten almadığı için etlerin sığır dışkısına döndüğünü söyler. Annesi onun bu fikrine burun kıvırır ama yemeği kontrol etmeye gittiğinde kazanın, aynen oğlunun söylediği gibi sığır dışkısıyla dolu olduğunu görür. Hlakanyana da annesinin hiçbirini hak etmediğini söyleyerek tüm kuş kafalarını afiyetle midesine indirir.



Yemek pişirme kazanı
Yemek, Hlakanyana ile ilgili mitlerin çoğunun ayrılmaz bir parçasıdır. Yine başka bir efsanede bu kez kendisi yaşlı bir kadın tarafından yakalanıp kazana atılır ancak birtakım hilelerle kaçmayı başarır.



Leopar
Leopar, Afrika'nın en yetenekli avcı memelilerindendir. Hlakanyana'nın dişi leoparı aldatıp yavrularını yemesi için tüm aklını kullanması gerekmiştir.

HLAKANYANA VE LEOPAR YAVRULARI

Hlakanyana bir seferinde anneleri yanlarında olmayan dört leopar yavrusu ile karşılaşır. Dişi leopar döndüğünde Hlakanyana'ya saldırmaya hazırlanır. Düzenbaz Hlakanyana ise kendini kurtarmak için o avlanmaya gittiğinde yavrularını korumayı teklif eder, hatta aile için bir de kulübe yapacağını söyler. O gittikten sonra Hlakanyana girişi çok dar bir kulübe inşa eder ve yavrulardan birini yer. Anne döndüğünde kalan yavruların her seferinde birini getirerek dördünün de yaşıyor olduğunu sanmasını sağlar. Sonraki iki gün boyunca aynı oyunu oynar ve geriye kalan tek yavruyla dişi leoparı aldatır. Leopar şüphelenince kulübeye girmek isiter ama o kapıdan içire girmeye çalışırken sıkışır ve Hlakanyana da arka kapıdan kaçar.



Antilop
Büyük antiloplar genellikle büyük kediler tarafından yakalanırlar ve avcılar için leopar yavruları için olduklarından daha muhtemel bir avdırlar.

AYRICA BAKINIZ Afrika yaradılış hikâyeleri 236–37, 250–51, 252–53, 262–63 • Avcılar 258–59, 266–67, 334–35

GÜNEY AFRİKA HALK MASALLARI

Hikâyecilik Güney Afrika halkları kültürlerinin önemli bir parçasını oluşturur. Efsaneler ve halk masalları pek çok değişik konuyu kapsar ama önde gelen temalar harika çocukların olağandışı doğumları ve maceraları ile hayvanlarla mitolojik karşılaşmalardır. Bu hikâyelerin çoğu kuraklık ve kıtlık gibi doğal hayatın veya gündelik yaşamın gerçeklikleri üzerine kurulu olağandışı veya açıklanamayan olayları biraraya getirirler.

KAPLUMBAĞA VE TAVŞAN

Bir zamanlar ormanda büyük bir su kıtlığı olur, tüm hayvanlar (buna zahmet etmeyen tavşan hariç) suyu geri getirmeye uğraşırlar. Sonunda sadece kuru bir dere yatağında zıplayıp duran kaplumbağa minik bir gölcük oluşturmayı başarır. Hayvanlar tembel ve açıkgöz tavşanın suyu çalacağından korkmaktadırlar, bu yüzden suyun başında her gece nöbet tutmaya başlarlar. İlk nöbet sırılanındır, ikinci ise aslanın ama tavşan her ikisini de aldatmayı başarır ve bir-iki maştapa suyu kaçırır. Ardından kaplumbağa nöbet tutmayı önerir, kabuğunu yapışkan kuş pisliğiyle sıvar ve havuzun dibine saklanır. Tavşan gelince suyun yanında kimsenin olmadığını zanneder. Kana kana su içer, sonra da banyo yapmak için gölcüğe atlar. Ayağı kaplumbağanın sırtına yapışır ve orada sabaha kadar kalır. Sabah diğer hayvanlar geldiğinde ceza olarak onu bağlarlar.



Zıt karakterler
Kaplumbağa ve tavşan pek çok masalda zıt karakterler olarak ortaya çıkarlar. Tavşan hızlıdır ama sabırsız ve düşüncesizdir. Öte yandan kaplumbağa yavaş ama akıllıdır.

BANTU HALKLARI

Bantu olarak bilinen ve ilgili diller konuşan yaklaşık 400 etnik grup bulunmaktadır. Esas olarak Orta ve Doğu Afrika kökenlidirler ama çoğu 11. yüzyıldan itibaren güneye doğru göç etmişlerdir. Güney Afrika grupları Xhosa ve Zuluları kapsar, bunlar geçimlerini çiftçilik ve hayvancılıktan kazanırlar. Bu insanların zengin bir sanat ve el işçiliği gelenekleri ve yaradılış hikâyelerinden ölümün kökenini açıklayan masallara kadar uzanan derin bir mitolojik donanımları vardır.



Bantu el işçiliği

YUMURTA ÇOCUK

Bir gün arkadaşlarıyla yaprak toplamaya çıkan bir kız bir sırtlana ait olan bir yumurta bulur ve eve getirir. Ama annesi yumurtayı ateşe atar. Derken sırtlan yumurtasını aramaya gelir ve annesi yaptığını anlatınca çok kızar. Sırtlan kadını tehdit eder ve ondan bir sonra doğuracağı çocuğuna el koymak üzere söz alır. O günden sonra sırtlan kadının her gün yolunu kesmeye başlar, eğer doğacak çocuğu kendisine vermezse onu yemekle tehdit etmektedir. Derken kadın bir gün baldırında bir şişlik fark eder. Çıban sonunda patlayıncaya kadar büyür ve içinden yürüyebilen, konuşabilen ve silahlı bir erkek çocuk çıkar. Kadına adının Kachirambe, "baldır kemiğinin çocuğu" olduğunu söyler. Sırtlan onu almaya gelir ama çocuk fazlasıyla zeki ve çeviktir. Sırtlanı kandırıp öldürür.



◄ **Sırtlan**
Sırtlanın acayip görünüşü onun, Güney Afrika mitlerinde tuhaf olaylarla, dolayısıyla yumurtlamakla ilişkilendirilmesine neden olmuştur.



► **Aile yemeği**
Kızın annesinin sırtlanın yumurtasına ihtiyacı yoktur, bu yüzden onu ailesinin yemeğini pişirmek için yaktığı ateşe atar.



◄ **Bukalemun**
Afrika mitlerinde sık sık ortaya çıkan bukalemunun yavaş hareketleri bu hikâyelerde genellikle altı çizilen bir konudur.



► **Geniş parmaklı kertenkele**
Kertenkelenin hızı ve dikey yüzeylerde de hareket edebilme yeteneği onun en önemli özelliklerindendir. Bu nitelikleri onu pek çok Afrika efsanesinin popüler konularından biri yapmıştır.

ÖLÜMÜN GELİŞİ

Yüksek tanrı insanları yarattığında onların sonsuza kadar yaşamalarına karar verir. Bu güzel haberi onlara vermesi için birini ararken gözü bukalemuna çarpar. Ancak bukalemunlar yavaş hareket ederler ve yolda bir yiyecek gördüklerinde ya da biraz şekerleme yapmak için ikide birde dururlar. Bir süre sonra ulu tanrı fikrini değiştirir ve insanların sınırlı yaşamları olmasının daha iyi olduğuna karar verir. Bu kez haberi götürmesi için farklı bir elçi seçer; "hızlı hareket eden" kertenkele. Kutsal bir emir bir kez yerine ulaştıktan sonra onu iptal etmek mümkün değildir, bu yüzden de insanların ölümlü olup olmayacakları tamamen elçilerin hızına bağlıdır. Ne yazık ki kertenkele çok geçmeden bukalemunu geçer ve insanlara sonsuza dek yaşayamayacakları mesajını iletir.

SAVAŞÇI OĞLAN

Bir zamanlar korkunç bir canavar bir Basuto köyüne dadanır. Bir hayvan ağılına saklanmış hamile bir kadın dışında tüm insan ve hayvanları yer. Sonra tıkabasa dolu karnıyla bir dağ geçidinde sıkışır ve hareket edemez. Aynı gün kadın doğum yapar. Doğurduğu bebek değil yetişkin bir genç adamdır. Kadın oğluna Moshanyana "küçük oğlan" -veya bazı anlatımlara göre Ditaolane- adını verir ve ona neler olduğunu anlatır. Oğlan hemen canavarı öldürür ve karnını yarınca yuttuğu herkes canlı olarak dışarı çıkar.

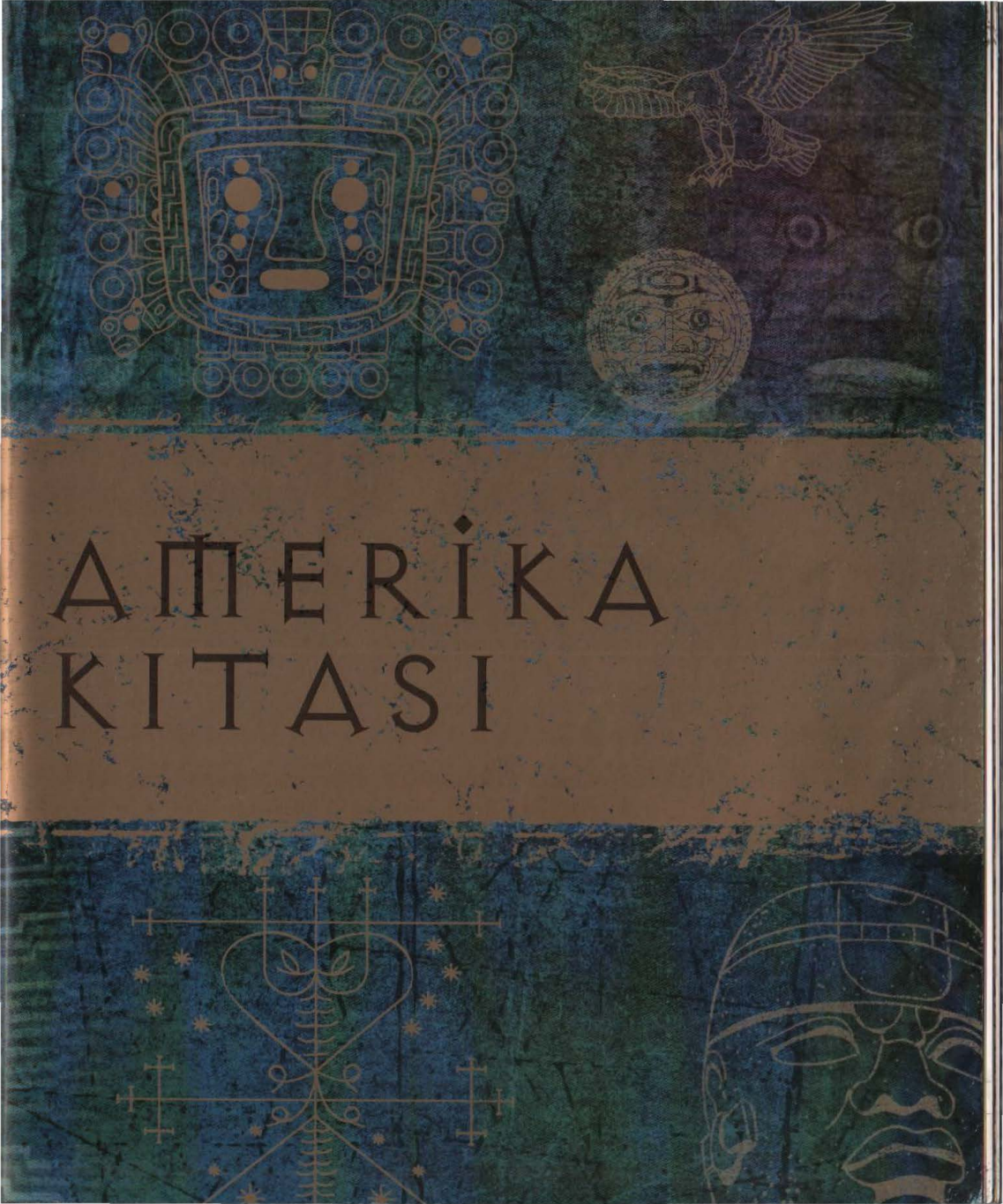


▲ **Kutsal büyüler**
Harika-çocuk Moshanyana doğduğunda kehanet için de kullanılabilecek kemiklerden yapılmış bir kolye takmaktadır.

◄ **Moshanyana**
Annesinin rahminden silahlı olarak doğan Moshanyana halkının kurtarıcısı olarak görülür.

AYRICA BAKINIZ Kaplumbağalar 152–63, 196–97 • Canavarlar 46–47, 52–53, 54–55, 64–67, 72–73, 98–99, 106–07, 156–57, 228–29




AMERIKA
KITASI

İnsanların Amerika'ya ilk olarak deniz seviyesi yükselip Bering Boğazı'nı oluşturmadan evvel Sibirya ve Alaska'yı birbirine bağlayan dar bir kara şeridinden geldikleri düşünülmektedir. İnsanların bu yolculuğu ilk olarak ne zaman yaptıkları kesin olarak bilinmemektedir. Uzmanlar bunun için MÖ 60.000 yıldan MÖ 10.000 yıla kadar uzanan bir zaman aralığı tahmininde bulunmaktadırlar. Ancak bu yolculuk ne zaman gerçekleşmiş olursa olsun yapanlar için yaşamlarını değiştiren gerçek bir macera olduğu kesindi. Oysa bu sadece, insanları güneye doğru taşıyacak daha uzun bir dizi yolculuğun başlangıcıydı. Güneye inenlerden bazıları Kuzey Amerika'nın her yerine dağıldılar diğerleriyse daha da ileri giderek az bir kısmı Güney Amerika'nın en güney ucundaki Tierra del fuego'ya kadar ulaştılar.

Hiç şüphe yok ki binlerce yıl süren bu keşif gezileri, iki kıtanın da yerel koşullarına uyum sağlayan insanları sayısız kabilelere ayırdı. Sadece Kuzey Amerika'da en az 2000 farklı kabile vardı ancak hepsi ayakta kalamadı. Bir kabileyle diğeri arasındaki savaşlar ve bundan da tahripkar biçimde, 17. yüzyıldan sonra Kuzey Amerika'ya gelen Avrupalı yerleşimcilerin boyun eğdirmesi ile geride 300 civarında Kuzey Amerika Yerlisi "ulus" kaldı.

Kuzey Amerika'daki eski Yerli kabilelerin hayatları çok büyük çeşitlilikteydi. Pek çoğu küçük ve dağınık topluluklarda yaşadılar ama kıtanın güneyindeki Pueblo gibi bazıları geniş şehir yerleşimlerinde biraraya geldiler. Şimdi bu insanların çoğu atalarından kalma kültürel miraslarını büyük bir dikkatle korudukları kendilerine ayrılmış rezervasyon denilen bölgelerde yaşamaktadırlar. Ayakta kalan uluslar, çeşitli köken hikâyelerini, birçok hayvan cini ve tanrıyı ve sayısız doğa tanrısını, düzenbazı ve kültür kahramanını kapsayan zengin bir efsane birikiminin emanetçisidirler.









BIRAKTIĞIMIZ İZLERLE SONSUZA DEK BİLİNECEĞİZ..

Dakota atasözü

Yerel koşullara ve gelişime bağlı olarak avcılığa, tarıma ve savaşlara bağlı geleneklerin hepsinin bu mitolojilerde özel yerleri vardır.

Daha güneyde, kültürel tarihte Mezoamerika olarak bilinen alanda, savaş ve kurban mitleri özellikle egemendir. Maya, Toltek ve Aztekler gibi Amerika Kıtasındaki Yerli halkların her biri etkili şehirler, anıtsal binalar ve hiyerarşik sosyal yapılar geliştirmişlerdir. Ancak en kalıcı etkilerini, dinlerini destekleyen ve kana susamış tanrılarını sakinleştirmek için insanları -bazen geniş bir ölçekte- korkunç biçimde kurban etmeyi de içeren şiddetle gösterirler.

Kuzey Amerika'nın kalıcı geleneklerinin aksine ne mutlu ki bu uygulamalar çoktan ortadan yok olmuşlar ama tanrıların hikâyelerinden onlara tapınılan taş mabetlere kadar büyüleyici izler bırakmışlardır. Keza İnkalar ve diğer Güney Amerika uygarlıkları da tanrılarına, özellikle de resimleri taş oymalarda ve şaşırtıcı güzellikteki altın el işlerinde bulunabilen güneş tanrısına olan bağlılıklarını gösteren mimari kalıntılar bırakmışlardır.

Güney Amerika'dan gelen gezginler aynı zamanda Karayip adalarına yerleşmişlerdir. Onların da güneşi temsil eden veya güneşte yaşayan bir tanrıları vardır. Ancak Karayipler, 15. yüzyılda başlayan Avrupa ile temastan sonra, belki de kültür ve ırkların, Amerika kıtasının geri kalanından bile daha fazla eridiği bir pota haline gelmiştir. Mitolojik bakış açısından en büyük etki ise Hıristiyanlığın gelişi -özellikle de Roma Katolik Kilisesi biçiminde- ve Afrika'dan köle akımıyla olmuştur. Köleler arasında Batı Afrika dinlerine mensup olanlar çoğunluktadır. Bu gelenekler yerel inançlar, Katolik fikirler, semboller ve azizlerle birleşip Voodoo gibi dinler yaratmışlardır. Bu inançlar Amerika Kıtasının yaşayan başka gelenekleri olarak hâlâ ayaktadırlar.





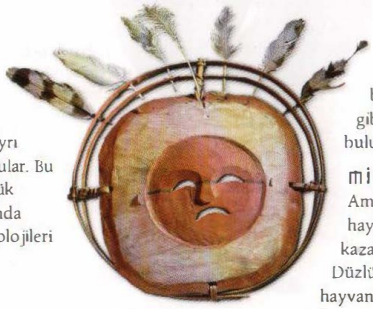



▲ Güneş Dansı'nda bufalo derisi boyama
Güneş Dansı, Büyük Düzlüklerde yaşayan çeşitli Yerli Amerikan halklarının inançlarını pekiştirmek ve refahlarının devamını sağlamak için her yıl düzenledikleri bir törendir. 19. yüzyıldan kalma bu gelenekte Avrupalıların varlığı Hıristiyan haçıyla gösterilmektedir.

KUZEY AMERİKA

Kuzey Amerika'nın yerli halklarının çeşitli mitleri onların bugüne kadar gelen ulusal ve kültürel kimliklerinin önemli bir parçasıdır. Anlatılan hikâyelerin çoğu farklı inanç sistemlerinin ve törenlerinin özünü oluşturur.

Kuzey Amerika'ya ulaşan ilk insanlar kıtanın dört bir yanına dağıldılar, dağınık topluluklar halinde yerleştiler ve farklı yerel koşullara uyum sağladılar. Sonuç olarak Yerli Amerikalılar bir yığın ayrı insan topluluğu veya ulus oluşturdular. Bu değişik grupların kültürleri de büyük farklılıklar gösteriyordu. Yaşamlarında hâlâ büyük rol oynayan zengin mitolojileri de aynı şekilde büyük farklılıklar göstermektedir.



▲ **Şaman maskı**
Bir şamanın bedeni trans halindeyken ruhu yolculuğa çıkabilir. Bu maskın üzerindeki semboller bu tür bir yolculuğu simgelemektedir.

DEĞİŞİK KÜLTÜRLER

Her ne kadar Amerika Yerlileri'nin yaşam tarzları ve mitleri birbirlerinden çok büyük farklılıklar gösterse de bir grupla diğeri arasında bazı benzerlikler de bulunur ve bunlar genellikle dini ve içinde bulunulan çevreyi yansıtırlar. Mesela kuzeybatıdaki halklar ahşap evlerden oluşan köylerde otururlar. Aileler, yerleşim birimlerini ilk oluşturan ve mitolojik hayvanların biçimine giren ve totem başlıklarına çok güzel oymalarla işlenmiş klanlarının ataları hakkında hikâyeler anlatırlar. Bunlar -her ne kadar oradaki evler ahşaptan değil kerpiçten yapılma olsa da- güneybatıdaki yerleşim birimleri ile de büyük benzerlikler gösterirler ve pek çok aileye evsahipliği yapan pueblolara sıklıkla rastlanır. Güneybatının efsaneleri, "ortaya çıkış" hikâyelerine ve tarımın başlangıcına vurgu yaparak bölge halkının kökenlerini anlatır. Halkın süslü masklar takarak, cinleri taklit ettikleri veya onlardan biri "haline geldikleri" ritüeller de bölgede özel bir önem taşırlar.

Büyük Düzlükler'in ortasında, bufalo avlayan ve günlük hayatlarında avlarının etinden derisine kadar her parçasını kullanan göçebe halklara geleneksel olarak evsahipliği yapan apayrı bir bölge de oluşmuştur. Burada hayvan efsaneleri de elementleri kontrol eden tanrıların hikâyeleri kadar boldur. Önemli törenler arasında kutsal çubuk tüttürmeyi içerenler de bulunur. Birleşik Devletler'in doğusunda ise yerel coğrafyayı yansıtan ağaç, göl ve nehir cinleri de yaygındır.

Daha kuzeydeki belirgin Kutup kültürlerinde efsaneleri, avcı-balıkçılara av olan ama insanlar gibi ruhları olduğu için büyük saygı gösterilen ayıbalığı veya balıklar gibi hayvan hikâyelerinin anlatıldığı efsaneler bulunur.

MİT VE YAŞAM

Amerika Yerlileri için efsaneler her zaman günlük hayatla yakından ilişkilidir. Kuzeybatıya kimliğini kazandıran kabileleri yaratan ataları, Büyük Düzlükler'in iklim tanrıları, Kuzey Kutbu'nun hayvanları -bunların hepsi uzun zamandır gerçek insanlar üzerinde gerçek etkileri olan varlıklar olarak görülmüşlerdir. Bu tür mitler sıklıkla çiftçinin ürününü veya avcının avını, dolayısıyla da insanların hayatta kalmalarını etkileyebilen gökgürültüsü ya da başka esrarengiz doğa olaylarını açıklamaya yararlar. Pek çok mit özel bir takım olaylarla yakından ilgilidir; sadece belirli bir zamanda bir rahip ya da şaman tarafından bir törenin parçası olarak anlatılabilirler. Tümü nesillerden nesillere aktarılan güç hikâyeleridir ve insanlar için hayati önem taşırlar. Amerika Yerlileri için hâlâ güçlerini korumaktadırlar.



▲ **Alaska klan evi dekorasyonu**
Alaska'nın geleneksel ahşap klan evi, sahibinin aile ağacını gösteren renkli semboller ve figürlerle süslüdür. Hem insan figürleri hem de burada görülen Kuzgun gibi hayvan atalarını simgeleyen figürler tipiktir.

NAVAJO'NUN ÇIKIŞI

Kuzey Amerika'nın güneybatısındaki Navajo halkının efsaneleri "Çıkış" odaklıdır, bu efsane aynı zamanda Pueblo gibi başka güneybatı kabilelerinin destanlarında da vardır. İlk insanların yaygın biçimde dördüncü dünya olarak adlandırılan bu dünyaya ulaşana kadar pek çok dünyaya tırmanarak nasıl yolculuk ettiklerini anlatır. İlgili diğer mitler Yeryüzü tanrıçası Değişen Kadın, onun çocukları olan savaşçı ikizler ve yaralanan, kaybolan ya da şifa bulmak için tanrılara yaklaşan başka bazı figürler hakkındadır.



◀ **Çakal**
İlk insanlarla ilgili Navajo hikâyelerinde önemli bir figür olan Çakal'nın ölümü getiren olduğuna inanılır.

MİT

Başlangıçta birinci dünya, veya Siyah Dünya vardı. Siyah renkte ve dört köşeliydi; her köşesinde başka renkte birer bulut sütunu bulunuyordu -siyah, beyaz, mavi ve sarı. Siyah ve beyaz bulutlar İlk Erkeği yaratmak için kuzeydoğu köşesinde biraraya geldiler. Güneybatı köşesinde de mavi ve sarı bulutlardan İlk Kadın yaratıldı. Kulaklarından giren beyaz bir rüzgar onlara hayat verdi. İlk Erkek ve İlk Kadın'ın soyundan gelen Hava İnsanlarının ilk başlarda herhangi bir biçimi yoktu. Aralarında kavga etmeye ve giderek kendi dünyalarından hoşlanmamaya başladılar. İkinci dünyaya ulaşana kadar yukarı tırmandılar.

HOŞNUTSUZLUK DÜNYALARI

İlk İnsanlar İkinci Dünya'ya ya da Mavi Dünya'ya geldiklerinde eskiden oldukları kadar mutsuzdular. Herkes kavga ediyordu ve yaygın bir hoşnutsuzluk vardı. İlk Erkek bu dünyayı da terk ederek bir sonrakine gitmeleri gerektiğine karar verdi. Yanına bir abalon (istiridye), beyaz bir deniz kabuğu, bir firuze ve bir kara amber alarak insanları Üçüncü Dünya ya da Sarı Dünya'ya taşıyacak sihirli bir değnek yaptı. Ama burası da mutsuz bir yerdi. İnsanlar günah içinde yaşıyorlar ve doğal olmayan yöntemleri onlara sefalet getiriyordu. Sonra dünyayı yok edecek bir tufan geldi. İlk Erkek insanların selden kaçabilmeleri için yüksek bir yere ihtiyaç olacağını fark etti ve yüksek bir dağ inşa etti. Sonra oraya bir sedir ağacı, bir çam ağacı ve bir erkek saz dikti ama bunların hiçbiri bir sonraki dünyaya ulaşmak için yeterince yüksek değildi. Bunun üzerine bir dişi saz dikti ve bu, insanların Dördüncü veya Parıltılı Dünya'ya ulaşmalarını sağlamaya yetti.



DÖRDÜNCÜ DÜNYA

İlk İnsanlar Dördüncü Dünya'ya ulaştıklarında bir şükran töreni *(karşıda)* düzenlediler. Meditasyon ve şifa için ilk saunayı inşa ettiler. Üçüncü Dünya'dan toprak getirdiler ve kutsal dağlar yaptılar. İlk Erkek halkına evler inşa etti ve gece ile gündüzü yaratması için gökyüzüne güneşi ve ayı koydu. Birinci Dünya'daki Siyah Tanrı ve Çakal'dan *(bkz. sayfa 289)* yardım aldı. Siyah Tanrı gökyüzündeki yıldızları dikkatle düzenlemeye çalıştı ama Çakal onun yavaşlığından sıkıldı ve yıldızları gökyüzüne gelişigüzel dağıtıverdi. Sonunda insanlar mutluluğa kavuştular ve refah içinde yaşadılar.

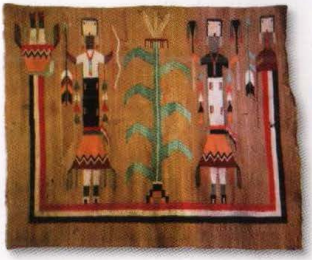
◀ **Kutsal dağlar**
Birleşik Devletler'de Navajo Kızılderililerine ayrılan bölgede Navajolar tarafından kutsal sayılan pek çok dağ vardır. Bazı dağların dişi bazılarının erkek olduklarına ve birlikte doğanın dengesini simgelediklerine inanılır.

DEĞİŞEN KADIN

Navajoların en önemli dişi tanrılarından biri de Yeryüzü'nü ve kozmosun kalıcılığını simgeleyen Değişen Kadın'dır. Bazı kayıtlar onun İlk Erkek tarafından yaratıldığını ve daha sonra kendi bedeninden Navajoların atalarını yarattığını söyler. Ancak başka kaynaklar da onun ya gökyüzü ve Yeryüzü'nün kızı olduğunu ya da İlk Erkek Çocukla (düşünce anlamında) İlk Kız Çocuktan (konuşma) doğduğunu öne sürerler. Değişen Kadın, ismini yaşamının bir evresinden diğerine sonsuz şekilde ve hızla şekil değiştirmesi (bebek, kız çocuğu, kadın ve yaşlı kadın) nedeniyle almıştır. Ergenliğe dört günde erişince insanlar ona bir ergenlik töreni yapmışlardır. Bu daha sonradan kadınlığın eşiğine gelen tüm kız çocukları için uygulanan bir gereksinim halini almıştır.



◀ **Değişim döngüsü**
Değişen Kadın mevsimlerin değişen döngüsünü temsil eder. Her mevsimin gelişini işaret eden farklı renkte bir elbise giyer.



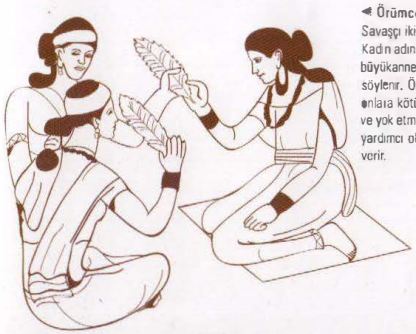
◀ **İnsanlar ve mısır**
Bir Navajo kum resminden esinlenen bu battaniye, bir mısır bitkisinin iki yanında duran İlk Erkek ve İlk Kadını göstermektedir. Bu resim mısırın Navajo halkı için ne kadar önemli olduğunun altını çizmektedir.

İLK İNSANLAR

Navajoların köken efsanelerinin merkezinde İlk İnsanlar yer alır. Bunlar, Navajo atalarının ilk üç dünyadan dördüncüsüne gitmek için yaptıkları yolculukları yönetmişlerdir. Değişen Kadın'ın doğumunu planlayanlar da İlk Erkek ve İlk Kadın'dır. İlk İnsanların, Ortaya Çıkış'ın ve Değişen Kadın'ın kayıtları "Şükran Yolu" olarak bilinen önemli Navajo töreninin özünü oluştururlar. Bu törenin bilgisini Navajolara, Değişen Kadın geçirmiştir; bu ayin insanın genel iyiliği ve refahının devamı için gerçekleştirdiği ritüeller içeren bir şükran törenidir. Bu ritüeller doğum, düğün ve kızların ergenlik törenleri gibi vesilelerle sergilenir. Böylece İlk İnsanlar da Navajo yaşamının önemli olaylarında hatırlanmış olurlar.

SAVAŞÇI İKİZLER

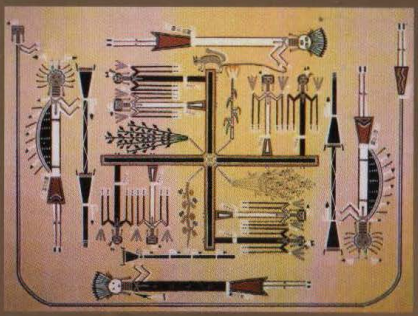
Değişen Kadın'ın iki oğlu vardır. Bunlardan birinin babası güneştir ve adı Düşmanları Öldüren'dir. Adı Suyun Çocuğu olan diğerinin babası da sudur. Babaları farklı olsa da çocuklar birlikte doğmuşlardır ve bu yüzden de ikiz oldukları sanılır. Sonunda güneş bile Suyun Çocuğu'nu kendi oğlu olarak kabul etmiştir. Oğlanlar anneleri gibi çok çabuk büyürler ve bir gün güneşi ziyaret ederek arazilerinde dolaşan kötü ruhları ve canavarları yenmek için ondan yardım istemeye karar verirler. Güneşin evine gelirler ve güneş onlara güçlü oklar ve canavarları öldürmek için taktikler verir. Savaşçı ikizler birlikte, aralarında insan yiyen antilop Teelget'in, Tsenhale adındaki devasa ve korkunç avcı kuşların ve Yeitso adında pullarla kaplı bir canavarın da bulunduğu pek çok yaratığı yenerek topraklarını kötülüklerden temizlerler.



◀ **Örümcek kadın**
Savaşçı ikizlerin Örümcek Kadın adında çok akıllı bir büyükanneleri olduğu söylenir. Örümcek Kadın onlara kötüleri alt etme ve yok etme görevlerinde yardımcı olacak öğütler verir.

KUM RESİMLERİ

Navajolar, Apaçiler, Çeyenler ve Pueblolar gibi bazı Amerikan Yerlisi halkların kum, mısır tohumu veya ezilmiş çiçek yaprakları gibi kuru malzemeler kullanarak yerde veya zeminde yaptıkları resimlere kum resimleri denir. Bu resimler şifa ayinleri ritüellerinin birer parçası olarak yaratılmışlardır ve çeşitli efsanelerden sahneleri tasvir ederler. Aslında her biri kendi özel tasarımı ile birleşmiş yüzlerce farklı tören vardır. Resimler ritüel sırasında yapılır ve tören sonunda süpürülür.



Bir Navajo kum resmi

AYRICA BAKINIZ Amerikan yaradılış hikâyeleri 286–87, 306–07, 314–15, 330–31

ATALAR

Dünyadaki hemen hemen tüm insanlar, ister antik olsun ister geçmiş, atalarına saygı duyar hatta onları severler. Pek çok mitolojide ilk insanların hikâyelerine yer verilir ve bazı kültürler atalarını dini ibadetlerine bile dahil ederler. İnsanlar atalarına olan saygılarını çok çeşitli biçimlerde gösterirler; onları dini sanat eserlerinde tasvir ederek, artık yaşamayan ruhlarıyla iletişime geçmeye çalışarak, onlar adına bağışta bulunarak ya da başka törenler yaparak. Bazı kültürler daha da ileri giderek atalarının ruhlarını tanrı katına çıkarırlar.

ATALARA SAYGI

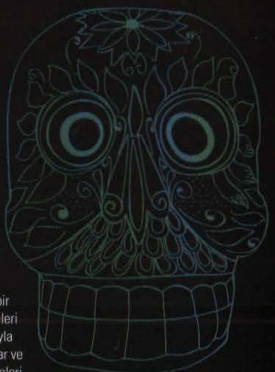
Atalara dua etmek dünyanın her yerinde görülür ama bazı insanlar için bu dinlerinin merkezidir. Japonya'daki Şintoizm gibi Doğu Asya dinlerinde, bazı Amerikan yerlileri arasında ve ataların rolünün Aborijinler için çok büyük önem taşıdığı Avustralya'da olan tam da budur. Bu çok sayıda inanç sistemi atalarını çok farklı açılardan görür ama hepsi de yeryüzündeki ilk evlerini kuran insanlar olan cetlerine büyük saygı duyarlar.



Şinto tapınağı
Şinto dinine inananlar atalarını onurlandırmak için sık sık mezar ziyaretleri yaparlar ve mezar taşlarını temiz ve iyi durumda tutarlar, aynı zamanda *kami* veya cinlerin tapınaklarına muskalar bırakırlar.



Totem direği
Kuzeybatı kıyısındaki Amerika Yerlileri için totem direkleri bir aile ve geçmişiyle ilgili hayvanları ve mitolojik yaratıkları tasvir eder ve tarihlerini, ilişkilerini ve inançlarını biraraya toplar.



Ölüler Günü
Meksika ve başka ülkelerde Ölüler Günü ataların anıldığı bir gündür. Renkli kafatası maskeleri giyen insanlar ölülerin ruhlarıyla temas kurabildiklerine inanırlar ve onları yaşayanları ziyaret etmeleri için ikna etmeye çalışırlar.



Ritüeller için şarap kabı
Bunun gibi törensel kaplar eski Çin'deki ritüellerde insanların, çoğu tanrılaşmış olan atalarını onurlandırmak için kullanılırdı.

İNSANLARIN KÖKENİ

Mitlerin bir amacı da nereden geldiğimizi açıklamaktır, bu yüzden de hemen hemen her mitolojinin, ilk insanlarla ilgili bir hikâyesi vardır; bu hikâyelerde erkek ve kadın genellikle bir tanrı tarafından topraktan ya da tahtadan yapılır. Bu ilk insanların çoğu nasıl yaşayacaklarını bilmemektedirler, bu nedenle bir tanrı ya da bir kültür kahramanı onlara bunu göstermek, ateş yakmak gibi becerileri öğretmek zorunda kalır. Diğer ata efsaneleri ise kültür kahramanları veya büyük başarıları nedeniyle ünlenmiş insanlar gibi önde gelen varlıkları kapsar. Bu insanlara da gerek çağdaşlarına gerekse kendi soylarından gelenlere yardım etmeleri için büyük saygı gösterilir.



Büyük Yu
Yu *(bkz. sayfa 215)* Çinlilerin kahraman bir atasıdır. Wu Shan dağlarının arasından bir tünel kazdığı ve bir kanallar sistemi inşa ettiği söylenir.



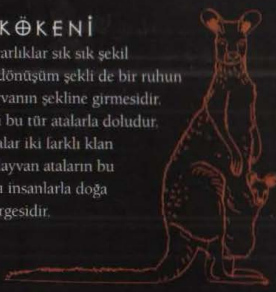
Dazhbog
Eski Slavların güneş tanrısıdır, gökyüzünü arabasıyla dolaşır. Bazı geleneklerde Rus halkının atası olduğu da söylenir.



Ask ve Embla
Ask ("dişbudak") ve Embla ("karaağaç") Nors mitolojisindeki ilk insanlardır; tanrılar Odin, Vili ve Ve *(bkz. sayfa 91)* tarafından ağaçtan oyulmuşlardır.

HAYVANLARIN KÖKENİ

Tüm dünyadaki mitolojilerde varlıklar sık sık şekil değiştirirler ve en çok görülen dönüşüm şekli de bir ruhun ilk insan olmadan evvel bir hayvanın şekline girmesidir. Avustralya Rüya Zamanı mitleri bu tür atalarla doludur. Diğer kültürlerde de hayvan atalar iki farklı klan arasındaki birliği temsil eder. Hayvan ataların bu kadar yaygın biçimde varolması insanlarla doğa arasındaki yakın ilişkinin göstergesidir.



Kanguru
Bazı Avustralya Aborijin toplulukları kanguruyu doğrudan ataları olarak görürler. Başkalarına göre ise kanguru ayrı bir ata figürü olarak var edilmiştir.



Ayı
Kuzey Avrupa, Kuzey Asya ve Kuzey Amerika halkları için ayılar sıklıkla klan ataları olarak görülürler.



Yılan
Sıklıkla hayat simgesi olarak kullanılan çeşitli türlerdeki yılanlar, belirli Avustralya Aborijin gruplarından eski Amerika Kıtası Yerlilerine kadar dünyanın dört bir tarafındaki pek çok toplumun ata hikâyelerinde ortaya çıkarlar.

HAYALETLER

Ölülerin yaşayanlara görünen ruhları anlamında hayalet kavramına çoğu kültürde rastlanır. Hayaletler genellikle hoşnutsuzdurlar, bu dünyayı ziyaret etmektedirler çünkü öbüründe bir türlü yerleşememişlerdir, bu bazen onların uygun biçimde gömülmemelerinden veya uzun süren bir kinlerinden kaynaklanır. Bu tür hayaletler yaşayanlar için korkutucu olabilir. Bazı ülkelerde Hint *bhut*'ları gibi şeytanlar kötü varlıklar yaratmak için çiftleşirler. Japonlar gibi diğerlerindeyse hayaletler ölümden sonrasının doğal bir parçasıdırlar.



Japon hayaletleri
Ölümle yeniden doğuş arasında geçilmesi gereken 36 âlemi evsi bulunan Japon mitolojisinde hayaletlere *yūrei* adı verilir; bunlardan bazıları yeryüzünde yaşama hakkına sahiptirler.



Perili evler
Yerleşik hayaletlerin insan sakinlerini korkuttuğu perili evlere olan inanç Avrupa kökenli halklar arasında çok yaygındır.



Santa Compana *(Kutsal Müzisyenler)*
Galiçya İspanya'sında, başlarında lanetlenmiş yaşayan bir insan olan kayıp ruhların oluşturduğu grup Santa Compana'nın geceleri ölüm zamanı gelmişleri ziyaret ettiği söylenir.

KUZGUN IŞIĞI ÇALIYOR

Kuzey Amerika mitolojisindeki en popüler figürlerden biri de kuzeybatı kıyısında yaşayan halkın kültür kahramanı ve aynı zamanda bir düzenbaz olan Kuzgun'dur. Dünyaya ışığı getirdiğine inanılır çünkü hilelerini ve kılık değiştirme güçlerini kullanarak gökyüzüne güneşi, ayı ve yıldızları yerleştirmiştir. Bazı kültürlerde ateşi getirenin ve ilk insanların yaratıcısı ya da kâşifinin de o olduğuna inanılır.



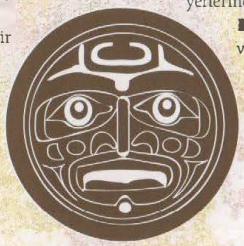
◀ **Kuzgun**
Bu tahtadan çıngırak Tlingitli bir zanaatkar tarafından Kuzgun biçiminde yapılmıştır; Tlingitler Kuzgun'u insanlığın dostu olarak kabul ederler.

MİT

Başlangıçta dünya tanı bir karanlık içindeydi. Çünkü tüm ışığı gökyüzü şefi tarafından, evin bir köşesindeki kutulara konarak saklanmıştı. Yaşlı şef çok bencildi ve ışığın dışarı çıkmasını istemiyordu. Bu yüzden dünyadaki diğer insanlar karanlıkta doğru düzgün balık tutamıyor ve avlanamıyorlar, etrafta körlemesine dolaşıyorlardı. Bir süre sonra dokunma duyularını kullanarak, yürüdükleri yerlerdeki ağaçları tanıyarak ve yerde daha önce başkaları tarafından bırakılan izleri takip ederek yollarını bulmaya alıştılar. Günlük aktivitelerini yeterince iyi yapabilmeye başladılar ancak tek bir hayvan, Kuzgun, bu kopkoyu karanlıktan hâlâ şikâyetçiydi. Kolayca yiyecek bulabilmeyi istiyordu ve karanlıkta bir şeyler ararken hata yapmaktan yorulmuştu.

KUZGUNUN HİLESİ

Kuzgun, ışığın gökyüzü şefinin evinde saklandığını öğrenince eve erişebilmek için bir plan yapmaya başlar. Ve şefin ailesine yeni doğmuş bebek olarak gitmeye karar verir. Şefin kızının su getirmek için düzenli aralıklarla bir kaynağa gittiğini bilmektedir. Bir gün Kuzgun kızın kaynağa yaklaşmakta olduğunu duyar duymaz kendisini bir çam iğnesine dönüştürür ve esintinin kendisini kıza doğru götürmesini sağlayarak onun doldurduğu kovanın içine girer. Yarıyolda kız susayıp kovasından su içince de o fark etmeden boğazından içeri kayıp gider.



▲ **Güneş maskı**
Güneşi ve onun sıcaklığını Alaska gibi soğuk kuzey bölgelerine getirmesi Kuzgun'u yerel mit ve folklorde çok popüler biri haline getirmiştir.

KUZGUN YENİDEN DOĞUYOR

İçinde Kuzgun'u taşıyan şefin kızı bir süre sonra hamile kalır. Kuzgun bir insan yavrusu olarak doğduğunda kalın ve siyah saçları ve gaga gibi bir burnu vardır, çığlıkları da kuş gibidir. Çok geçmeden etrafta emeklemeye başlar. Gökyüzünün şefi bütün gün torunuyla oynamaktan, onun isteklerini yerine getirmekten çok hoşlanmaktadır. Kuzgun keşif araştırmaları sırasında şefin köşedeki kutuları çok büyük bir dikkatle koruduğunu fark etmiştir. Bir gün kutularla oynamak ister ve oradan uzaklaştırıldığında da feci şekilde ağlar. Onun isteklerine kayıtsız kalamayan şef çaresizce en küçük kutuyu ona verir. Kuzgun kutunun içindeki yıldızları görünce onları dışarı çıkarıp oynamaya başlar. Ve yaşlı adamı onu durdurmaya kalmadan onları evin bacasından dışarı atar, yıldızlar gökyüzündeki esas yerlerine yerleşirler.

Daha sonra Kuzgun yeniden ağlamaya başlar ve şef torununu sakinleştirmek için ikinci kutuyu da ona verir. Bu kutuda da ay vardır ve Kuzgun onunla bir süreliğine top gibi oynadıktan sonra ayı da bacadan dışarı atıverir. Sonunda Kuzgun'un gerçek kimliğinden habersiz olan şef ağlayıp duran çocuğa içinde güneşin bulunduğu en büyük kutuyu da verir. Bu kez Kuzgun bir kuşa dönüşür ve güneşi gagasının ucuna alarak gökyüzüne doğru uçar. Dünya sonunda günışığıyla pırıl pırıl bir yer halini almıştır ama gökyüzü şefi ve kızı çocuğu bir daha hiç göremezler.



KUZGUNUN ÇOCUKLUĞU

Mitin tüm versiyonları Kuzgun'u, dedesinin tüm isteklerini yerine getirdiği, hatta ışığı gizlediği kutularla oynamasına bile izin verdiği, sürekli isteyen bir çocuk olarak anlatmışlardır. Bazı kayıtlar Kuzgun'un gerçek biçimine dönmek için uzun süre sabırla beklediğini ve ailenin yemek sofrasına oturduğu anı fırsat bilerek tekrar kuşa dönüşüp ışık topunu alarak kaçtığını anlatırlar. Başka bir anlatımda ise yıldızlar bir çantanın içindedir. Hâlâ sivri bir gagası olan Kuzgun çantayı deler ve yıldızların gökyüzündeki yerlerine gitmesini sağlar.

◄ Gökyüzünün şefi
Kuzgun'un büyükbabası, yaşlı gökyüzü şefi anlaşılması güç bir figürdür. Işığın kaynağını büyük bir kıskançlıkla saklar ama torununun onunla oynamasına izin verir.



► Yosun
Dünyaya ışığı veren Kuzgun daha sonra yosunlardan yapılma bir merdivenle okyanusun dibine kadar iner ve orada karadakilere benzer deniz yaratıkları bulur.



◄ Balık ağları
Kuzgun ilk insanlara nasıl avlanılacağını ve balık tutulacağını öğretir. Daha sonra bunun gibi ağlarla balık tutmayı öğrenirler.



► İlk insanlar
Haida efsanelerinin birinde Kuzgun ilk insanları bir deniz kabuğunun içinde saklanmış olarak görmüştür. Yumuşak konuşmasıyla onları ikna ederek dışarı çıkmalarını sağlar.

KUZGUN VE YARADILIŞ

Kuzey Amerika'nın Haida gibi pek çok kabilesi için Kuzgun yaratıcı bir varlıktır. Bir hikâyede Kuzgun'un gagasında çakıl taşlarıyla okyanusun üzerinde uçtuğu anlatılır. Bu çakıllarla yıldızları ve gezegenleri yapar. Sonra kanatlarını çırparak kuvvetli bir rüzgâr yaratır ve nehir yataklarıyla vadilerin ve dağların aynı anda oluşmasını sağlar. Yer onun düşürdüklerleyle döllenir. Sonunda Kuzgun ilk insanları da yaratır ve dünyada ortaya çıkışlarını izler.

DÜZENBAZ KUZGUN YARATIKLARA DIŞARI ÇIKMALARI İÇİN DİLLER DÖKTÜ. BU KÜÇÜK İNSANLAR İLK HAİDALARDI.

ATEŞİ ARAYANLAR

Kanada kıyılarındaki Kraliçe Charlotte Adaları'ndan bir hikâye de Kuzgun'un bir zamanlar beyaz olduğundan bahseder. Güneş, ay ve yıldızların koruyucusu Şef Gri Kartal'ın kızıyla arkadaş olur ve onun sakladığı serveti çalar. Gökyüzünde uçarak güneşi ve ayı yerlerine koyarken gagasında da bir ateş parçası taşımaktadır. Bunun dumanı tüylerini karartır. Ateş fazla sıcak olunca Kuzgun onu kayaların üzerine düşürür. İki taş parçası birbirine sürtüldüğünde ateş çıkması bundandır.



◄ Narbülbülü
Kuzey Amerika narbülbülü de ateşi getirmekle özdeşleştirilen bir kuştur. Bunun kanatlı kızıl göğsündeki parlak alevlerdir.

► Köstebek
Köstebek, bazı Amerikan efsanelerinde ateşi bulmayı ya da çalmayı başaramayan bir hayvan olarak anlatılır.



HAYATVEREN

Kuzgun gibi insanoğlunun kaderinde rol oynayan başka hayvanlar ve kuşlar da vardır. Bunlar yaşam ve ölümle ilişkilidirler ve suya atıldıklarında yüzen ya da batan objelerle simgelenirler. Tlingit halkı tarafından anlatılan bir versiyonda, bir ata figürü olan tilki birtakım ravent parçalarını denize düşürür. Ravent suda yüzer ve tilki de bunu, insanlığın yaşayacağına dair bir işaret olarak algılar.



◄ Şahin
Bir Kuzey Amerika efsanesi denize bir taş atan şahinden bahseder; taş battıktan sonra sahile vurmuş ve hayatı mümkün hale getirmiştir.



► Tilki
İnsanlara karşı yardımsever olan tilki, insanlığın yaşayacağına işaret etmek üzere ravent parçalarının yüzeceğini umut etmiştir.

AYRICA BAKINIZ Düzenbazlar 60–61, 96–97, 100–03, 252–53, 272–73, 288–89, 310–11, 340–41

GÖKYÜZÜNE YOLCULUK

Kuzey Amerika'nın yerli kültürleri gökyüzünü büyüleyici bulurlar; önemli ritüellerine yol göstermeleri ve değişen mevsimleri önceden öğrenmek için gökyüzü cisimlerinin hareketlerinden yararlanırlardı. En popüler mitlerinden bazıları güneş, ay ve yıldızlarla ilgiliyken diğerleri de (Karaayak Güneş Dansı hikâyesi gibi) atalarının gökyüzüne yaptıkları yolculuklar hakkındaydı. Bu hikâyeler, gökyüzü cisimlerinin rollerini ve hareketlerini açıklamanın yanı sıra rastgele yerleştirilmiş gibi duran yıldızların aslında birinin onları gökyüzüne dağıtması sonucu orada durduklarını da anlatırlardı.

GÜNEŞ DANSI

Ünlü bir Karaayak efsanesi, ayın ve güneşin en küçük oğulları Sabah Yıldızı'nın Beyaz Tüy adında bir kıza aşık oluşunu anlatır. Kız da onun aşkına karşılık verir ve ikisi bir örümceğin ağına tırmanarak gökyüzüne çıkarlar. Orada Sabah Yıldızı'nın ailesiyle birlikte mutlu bir hayat sürerler ve Yıldız Çocuk adında bir oğulları olur. Bir gün Beyaz Tüy'e kök bitkileri biçmesi ve sadece bir büyük şalgamı bırakması söylenir. Beyaz Tüy merakına yenilerek şalgamı da koparır ve gökyüzünde bir delik açar. Emirlere uymamanın cezası olarak oğluyla birlikte yeryüzüne gönderilir. Onun ölümünden sonra Yıldız Çocuk, günbatımındaki ışık huzmelerinden birine tırmanarak büyükbabasıyla büyükannesini ziyaret eder. Yıldız Çocuk güneş dansını, Karaayak kendi şerefine bir festival yaparsa tüm hastaları iyileştireceğini söyleyen güneşten öğrenir. Güneş Dansı ritüelinin doğuşu böyledir.



Beyaz Tüy
Sabah Yıldızı'nın Beyaz Tüy dünyaya geri dönerken verdiği ayrılık armağanı, sadece saf bir kadın tarafından giyilebileceğini söylediği geyik derisi bir elbisedir.

Güneş dansı başlığı
Bu başlık güneş dansı sırasında güneşe sadakat yemini etmiş kutsal bir kadın tarafından giyilir. Başlığın parçaları efsanenin kısımlarını simgeler.



Güneş dansı
Farklı yerli kültürler tarafından sahnelenen güneş dansı ritüelindeki ortak unsurlar arasında şarkı söyleme, dans etme ve kendine işkence etme bulunur.

YILDIZ GÜCÜ

Pawneeler de güneşe olan minnettarlıklarını göstermek ve ondan koruma, bereket ve mevsimlerin değişmesine yardım istedikleri için güneş dansı yaparlar. Ancak efsanelerine göre dansın kaynağı genç bir adama gelen bir imgedir. Gökyüzünün meraklı gözlemcileri olan Pawneeler evlerini yaşadıkları alanın dört noktasına hizalarlar ve duman bacalarını belirli yıldız manzaralarına göre inşa ederler. İlkbaharın gelişini müjdeleyen veya av öncesi sahnelediklerinde olduğu gibi törenlerinin zamanlamasını gözlemledikleri yıldız hareketlerine göre ayarlarlar. Pawneeler rittellerini yıldızların hareketlerine göre düzenlediklerinde evrenin işlemeye ve insanların da gelişmeye devam edeceklerine inanırlar.





▲ **Yıldız haritaları**
Pawneeler gözlemlerini, geceleyin gökyüzünün şeklini gösteren yıldız haritalarına kaydederlerdi. Bu haritalar önemlerini gösterir şekilde antilop derisine çizilir ve kutsal paketler biçiminde rulo haline getirilirlerdi.

◄ **Pawneeler**
Yıldızlar hakkındaki bilgileri ve geceleyin gökyüzündeki hareketleri Pawneelerin düzlüklerdeki yolculukları sırasında yollarını bulmalarına yardımcı olurdu.

► **Kotcimanyako**
Kotcimanyako'nun hikâyesi çok bilinen bir mitolojik temaya dayanır: Birine içine bakmaması gereken bir şey emanet edilmiştir ama o merakına yenilerek bakmaya kalkışır.



DAĞILMIŞ YILDIZLAR

Cóchiti Pueblo halkı, bir zamanlar nasıl büyük bir tufan yaşandığını ve insanların suların altında kalmamak için nasıl kuzeye doğru kaçtıklarını anlattıkları bir efsaneleri vardır. Toprak kurumaya başladığında insanların annesi İatiku güneye, evlerine doğru gitmelerinin artık güvenli olduğunu söyler. Kotcimanyako (Mavi Tüy) adında bir kıza bir çanta verir ve onu açmamasını söyler. Ama Kotcimanyako çok meraklı bir kızdır ve çantayı açma dürtüsüne karşı koyamaz. Çantayı açar açmaz binlerce yıldız dışarı fırlar ve sonunda gökyüzündeki yerlerine yerleşene kadar tüm yönlere doğru uçuşup dururlar. Kız telaşla çantanın ağzını tekrardan bağlar ama artık içinde çok az yıldız kalmıştır. Cóchiti Puebloloar evlerine ulaştıklarında Kotcimanyako, İatiku'yu ne yaptığını gösterir ve ikisi birlikte kalan yıldızları dikkatle gökyüzündeki doğru yerlerine yerleştirirler. Bunlar, adları insanlar tarafından bilinen yıldızlardır.

SAMANYOLUNUN KÖKENİ

Siyah Tanrı ve Çakal'ı takdim eden Navajo yaradılış hikâyesi gibi *(bkz. sayfa 282-83)* birçok Amerika Yerli efsanesi, Samanyolu'nun kökenini anlatır. Ateşin yaratıcısı olduğu söylenen Siyah Tanrı bir zamanlar gökyüzündeki yıldızları dikkatlice düzenlemiştir. Yıldızların doğru yerleştirilmesi gerektirdiğinden, bu uzun süren bir işlemdir ve Siyah Tanrı yanlış yapmamak için büyük bir itina göstermektedir. Onun bu yavaş temposundan son derece rahatsız olan Çakal ise onu izlemektedir. Bir süre izledikten sonra içinde kalan yıldızların bulunduğu çantayı kapar ve bir seferde hepsini gökyüzüne fırlatır. Samanyolu da böylece doğar.



► **Samanyolu**
Pek çok Amerika Yerlisine göre Samanyolu gökyüzünü boydan boya geçen bir patika ve aynı zamanda ölülerin ruhlarının üzerinde yolculuk ettikleri güzergahtır.

◄ **Çakal**
Çakal pek çok Amerikan Yerli efsanesinde düzenbaz veya kültür kahramanı olarak, Navajoların Samanyolu hikâyesinde de çok sabırsız bir karakter olarak ortaya çıkar.



AYRICA BAKINIZ Tufan hikâyeleri 30–31, 196–97, 212–13, 214–15, 314–15, 328–29 • Yıldızlar 318–19, 334–35, 340–41

UZAK KUZEY'İN EFSANELERİ

Kuzey Amerika'nın en kuzey bölgesindeki halklar geleneksel olarak soğuk Kutup denizlerinde balıkçılık yaparak ve avlanarak yaşarlardı. Bu nedenle efsaneleri, deniz hikâyelerini ve tanrılarını anlatır ve deniz hayvanlarının kökenleriyle balıklar, deniz kabukluları, fok, deniz aygırları ve balinalar gibi yaratıkların bir görünüp bir kaybolmalarını açıklar. Bu efsanelerde pek çok cine yer verilir; İnuitler gibi bazı halklar arasındaki şamanların *(bkz. sayfa268-69)* genellikle hayvan biçimine giren cin yardımcıları, İnua'nın da yardımıyla, onlarla iletişim kurabildikleri söylenirdi.

DENİZ TANRIÇASI

Deniz Kadını olarak da bilinen Sedna Deniz Tanrıçasıdır. Fırtınalar yaratır ve kuşlarla hayvanların göçlerini etkiler. Sedna aslında uzun, güzel saçları olan güzel bir kızdır. Kendisine kürklü battaniyeler ve iyi yiyecek vermeye söz veren genç bir adamla evlenir. Ancak onun evine geldiklerinde Sedna kocasının insan kılığına girmiş bir kuş-adam olduğunu anlar. Adam Sedna'ya çok kötü davranır. Sedna'nın babası bunu duyunca adamı öldürerek kızını Eskimo kayığıyla kaçırır. Ancak kuş-adamın ruhu büyük bir fırtına çıkarır ve Sedna'nın babası öfkeli ruhu yatıştırmak için kızını kayıktan aşağıya atar. Tekrar kayığa tırmanmak isteyen kızının parmaklarını keserek onu engeller. Bu parmaklar sonradan ilk deniz yaratıkları olacaklardır. Sedna okyanusun dibine batar ve bir deniz tanrıçası olur.



◄ **Sedna**
Deniz aygırı benzeri bir yaratık olan Sedna'nın parmakları yoktur, o yüzden de okyanusun dibine dalar. Şamanların dolanmış saçlarını taramaları çok hoşuna gider.



◄ **Deniz kabuğu şeklinde el sanatı**
Sedna'nın İnuitlere verdiği hediyelerden biri de deniz kabuklularının etleri, derileri ve balık yağıdır. İnuit zanaatkârları bunun gibi denizin yüzeyine doğru çıkan deniz kabuğu biçiminde objeler yapmışlardır.



► **Zıpkın**
Şamanlar iyi bir avı garantilemek için ritüelik olarak Sedna'nın ruhunu çağırır ve onu büyülü bir zıpkınla alıkoyarlar.



▼ **Sedna denize düşüyor**
Sedna'nın babası onun parmaklarını kestiğinde bu parmakların her biri, günümüzde de okyanusların sakinleri olan deniz kabukluları, balinalar ve balıklar gibi deniz yaratıklarına dönüşürler.

GÜNEŞ İNSANI

Güneş cini hayata ağabeyinin tecavüzüne uğrayan genç bir kadın olarak başlamıştır. Derin bir üzüntü içinde kendisini sakatlar ve zalim ağabeyinden kaçabileceği kadar uzağa kaçarak orada yaşamaya başlar. Gökyüzünün en tepelerinde bir yere yerleşmiş ve orada Güneş İnsanı olarak tanınmıştır. Orada her sabah, genellikle turuncu renkte ve ölümcül yaralarını anımsatan ince izlerle görünmektedir. Onu bulmaya kararlı ağabeyi de aya dönüşür ve gökyüzünde onu takip etmeye başlar. Gökyüzünde güneşle ayın sırayla ortaya çıkmasının nedeni de budur. İnsanlar Güneş İnsanı'nın maruz kaldığı muameleye üzülürler ama anneler soğuk vatanlarında onu çok değerli bir enerji kaynağı olarak görürler ve sıcak ışınlarıyla çocuklarını ısıtırlar.



◄ **Yaralı güneş**
Kuzey Buz Denizi'nin göklerinde genellikle lekeli bir görüntü yaratan turuncu güneş insanlara Güneş İnsanı'nın yaralarını hatırlatır. İnuitler güneşin sıcaklığının, çocuklarının bacaklarını güçlendireceğine, onların hızlı koşucu ve usta avcılar olmalarını sağlayacağına inanırlar.

► **Alaska şaman maskı**
Şaman oğlan bunun gibi bir mask giyerek ruhunun bedeninden ayrılarak diğer ruhlarla iletişime geçmesini sağlamaktadır.



ŞAMAN OĞLAN

Alaska'nın Gwich'in efsaneleri bir şamanın güçlerine sahip olan bir oğlanın hikâyesini anlatırlar. Bu güçlerini bir süreliğine kabilesine bol bol yiyecek getirmek için kullanır. Aynı zamanda gıda olarak etinden, çadır ve giysiler yapmak için derisinden faydalandıkları ren geyiği stoklarının hiç azalmamasını sağlamaktadır. Ancak bir gün şaman oğlan çok önemli bir duyuruda bulunur. Annesine gökyüzüne yolculuk yapacağını, kendisini görmek için aya bakmasını ve sadece ona bakmakla oğlunun dünyadaki gıda stoklarının görünüşünün ne olduğunu anlayabileceğini söyler. Eğer annesi onu dimdik dururken veya geriye doğru eğilmiş görürse insanlar için bol miktarda yiyecek olduğu anlamına gelecektir. Böylece yiyeceklerini yaşlı ve yoksullarla paylaşabileceklerdir. Ancak eğer öne eğilmişse o zaman ren geyiklerinin o kadar da bol olmadığı ve kendi stoklarını edinmeleri gerektiği anlaşılacaktır.

ALİGNAQ

Güneş İnsanı'nın (*üstte*) suçlu ağabeyinin adı Alignaq'tır. Aya dönüştükten sonra kızkardeşinin peşindeki şehvet dolu takibine devam eder. Bu arada yiyip içmeye de son verir ve giderek zayıflar. Sonra üç gün boyunca ortadan kaybolur ve patlayıncaya kadar yemek yedikten sonra yeniden kız kardeşinin peşine düşer. Ayın büyüyüp küçülmesinin nedeni de budur. Ay Tanrısı olarak aynı zamanda iklimleri ve gelgitleri de kontrol etmektedir. Aydaki geniş bir Eskimo iglosunda, ren geyiği gibi av hayvanlarının ruhlarıyla birarada yaşamaktadır. Kara hayvanlarının ruhları evinin içinde yaşarken, deniz kabukluları ve deniz aygırları gibi deniz hayvanlarının ruhları da kapısının önüne koyduğu geniş bir küvette yüzmektedirler. Alignaq göklerdeki av gezintilerinin çoğunda insan davranışlarını da yakında izlemektedir. Eğer insanlar kötülük yaparlarsa davranışlarını düzeltene kadar onlardan av hayvanlarını çekmektedir.



▲ **Ren geyiği**
İnuitler hayvanların da ruhları olduğuna ve bu nedenle öldürüldükten sonra yatıştırılmalarının gerektiğine inanırlar. Ölü av hayvanlarının ruhları Alignaq'la birlikte otururlar



◄ **Ay cini**
Tahta ve kutup ayısı tüyünden yapılmış bu parmak maskı danslar esnasında Alaskalı kadınlar tarafından takılır. Ay cini Alignaq'ı temsil eder.

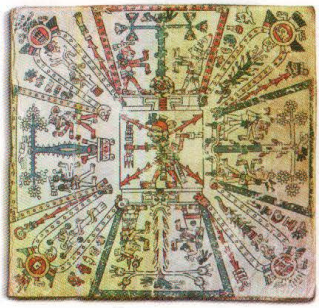
AYRICA BAKINIZ Deniz tanrıları 30–31, 158–59, 160–61, 294–97, 338–39



➤ Oyma rölyef, Yaxchilan
Meksika'nın Chiapas eyaletindeki Maya kenti Yaxchilan'da bulunan bir dizi oyma, Shield Jaguar adlı bir hükümdarın 681'de tahtı devralması nedeniyle yapılan törenleri tasvir etmektedir. Bu hükümdarın adı taş rölyefin tepesindeki oymalarda (glif) kaydedilmiştir.

MEZOAMERİKA

Mezoamerika uygarlıkları, piramit şeklindeki gösterişli tapınaklarında renkli ve değişik bir grup tanrıya tapınırlar. Kan adakları hem mitolojilerinde hem de bu tanrılara ibadetlerinde çok önemli bir yer tutar.



◄ Fejervary-Mayer Kodeksi'nden bir sayfa
Azteklerin hükümdarları, tanrıları ve karmaşık takvimlerini glifllerle yazıya dökerek codice adı verilen kitaplarda toplarlardı. Bu metinlerin tamamı deşifre edilmemiştir ve uzmanları hayrete düşürmeye devam etmektedirler.

Mezoamerika, günümüzde Meksika ve başta Belize, Guatemala ve Honduras olmak üzere komşusu ülkelerin oluşturduğu bölgeye verilen addır. Bu bölgede, Avrupalıların 16. yüzyıldaki fetihlerinden evvel de yüksek derecede gelişmiş bir kent uygarlığı bulunmaktaydı. Bu uygarlığı oluşturanlar çok çeşitli kültürlerdir. Bunlardan ilki olan Olmekler MÖ 1500-400 Meksika'nın güneyinde, La Venta gibi sitelerde yaşamışlardır. Zapotekler 300-600 de yine Meksika'nın güneyinde Mitla ve Monte Alban gibi şehirler kurmuşlardır. Mayalar ise 300-900 Yukatan Yarımadası'nda, Uxmal ve Tikal gibi kentlerde yerleşiktirler. Toltekler'in 900-1180 yaşadıkları şehirse Texcoco Gölü'nün kuzeyindeki Tula'dır. Ve büyük Mezoamerikan kültürlerinin sonuncusu olan Aztekler 1300-1521 günümüzde Mexico City olarak bilinen yerde kurdukları Tenochtitlan'da yaşamışlardır.

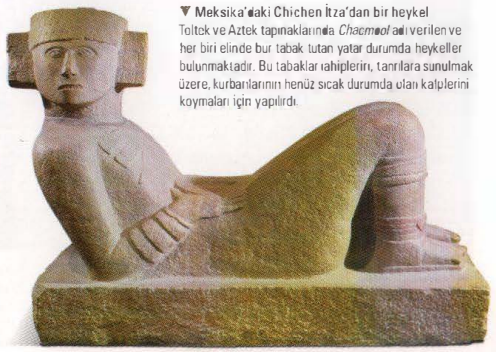
ORTAK BAŞARILAR

Zapotekler, Mayalar, Toltekler ve Azteklerin bazı ortak noktaları vardır. Hepsi de glif adı verilen resimli sembollerden oluşan bir yazı sistemi geliştirmişlerdir. Tümü, iki paralel takvim kullanan yetenekli astronomlardır. Bunlardan biri modern takvime benzeyen ve güneş sistemini esas alan bir takvimdir, diğeriyse 260 günlük ritüel yılını kapsayan dini bir temele dayanır. Ve tüm bu toplumların, Mezoamerikalılar için hayati önem taşıyan iklimden çiftçiliğe kadar çeşitli alanları yöneten sayısız tanrıları ve karmaşık birer mitolojileri bulunmaktadır. Bu tanrıların bazılarının birden fazla kimlikleri vardır. Bunun nedeni kısmen bir kültürden diğerine geçmeleri kısmen de değişen rolleridir. Aztek tanrısı Tezcatlipoca,savaş tanrısı iken Yaotl, rüzgâr Tanrısı iken Yoalli Ehecatl adını almaktadır. Başka bir Aztek tanrısı olan tüylü yılan Quetzalcoatl ise aynı zamanda rüzgâr tanrısı Ehecatl'dır.

Bu tanrılara ibadet edilen tapınaklar da büyük ölçüde benzerdirler. Genellikle çok geniş alanlara oturtulmuş yüksek, basamaklı piramitlerden oluşan bu tapınaklar erken dönem Mezoamerikan şehirlerine damgalarını vurmuşlardır. Bunların pek çoğu, onları inşa edenlerin hünerlerine ve Mezoamerikalıların dini ibadete ayırdıkları geniş kaynaklara tanıklık edercesine hâlâ ayaktadırlar.

KAN ADAĞI

Mezoamerikan kültürlerinin ortak başka bir yönü de kan adağı uygulamasıdır. Aztekler ve ataları, tanrıların insan kanıyla beslenmeleri gerektiğine inanırlardı. Bunun nedeni ise tanrıların insan ırkını yaratırken kendi kanlarını kullandıklarına ve bu yüzden insanların onlara kan borcu olduğunu düşünmelerinden kaynaklanıyordu. Özellikle Toltekler ve Aztekler insanları, genellikle de savaş esirlerini kurban ederlerdi. Mezoamerikan ritüel sanatının çoğunluğu bu dini uygulamayı yansıtan kafatası oymalarından, kurbanların yüzülmüş derilerini giyen rahiplerin resimlerinden ve kurbanların kalpleri için taslar tutan heykellerden oluşurdu.



▼ Meksika'daki Chichen İtza'dan bir heykel
Toltek ve Aztek tapınaklarında *Chacmool* adı verilen ve her biri elinde bir tabak tutan yatar durumda heykeller bulunmaktadır. Bu tabaklar rahiplerin, tanrılara sunulmak üzere, kurbanlarının henüz sıcak durumda olan kalplerini koymaları için yapılırdı.

POPOL VUH

Guatemala'nın dağlık bölgelerinde yaşayan Quiché Mayalara ait yaradılış hikâyesi ve diğer efsaneler Popol Vuh (Konsey Kitabı) adı verilen bir kitapta anlatılır. Bu metin, İspanyolların bölgeyi fethetmelerinden sonra, 16. yüzyıl ortalarında yazıya geçirilmiş ve daha erken dönemde Maya glifleri ile yazılmış metinlerden kopya edilmiştir. Yüzyıllarca önceki mitleri anlatan kitabın önemli bölümlerinden biri de Mayaların Yeraltı olan Xibalba'ya giden Kahraman İkizler'in maceralarının anlatıldığı hikâyelerdir.



MİT

Deniz tanrısı Gucumatz ve gökyüzü tanrısı Gökyüzünün Kalbi yeryüzünü doldurmak ve tanrıları onurlandırmak için insan ırkını yaratmaya karar verirler. Ancak ilk kreasyonları başarısızlıkla sonuçlanır: yaratılan insanlar tanrıların adlarını söyleyememekte ve sadece acayip sesler çıkarıp ulumaktadırlar, bu yüzden onlar ilk hayvanlar olurlar. Yaratıcılar biraz kil alırlar ve başka bir ırk yaratmaya çalışırlar ama bunlar da çok gevşek ve kıvrımlı olurlar, üstelik konuşamamakta ve suda erimektedirler. Bu başarısızlıklardan dolayı hayal kırıklığına uğrayan iki tanrı, kâhinler Xpiyacoc ve Xmucane'yi görmeye giderler. Tanrılardan bile yaşlı olan iki kâhin onlara erkeği tahtadan ve kadını da sazlardan yaratmalarını söylerler. Ancak bu yaratıklar da tanrıları memnun etmez çünkü onlara tapınmayı reddetmişlerdir. Bunun üzerine Gökyüzünün Kalbi üzerlerine bir tufan göndererek onların hakkından gelir. İnsanların başarılı biçimde yaratılmasından önce başka olayların da olması gerektiği aşikârdır.

YERALTI

Kâhinlerin Hun Hunahpu ve Vucub Hunahpu adındaki ikizleri tüm zamanlarını oyunla ve top oynayarak geçirmektedirler. Oynarken de Xibalba'nın (Yeraltı) efendilerini sinirlendirecek kadar çok gürültü çıkarmaktadırlar. Efendiler elçileriyle mesaj göndererek ikizleri bir top oyununa davet ederler. İkizler Xibalba'ya gittiklerinde Yeraltı'nın efendileri zalimce hile yapmaya başlarlar. Onlara önce bir sıraya oturmalarını söylerler ama orası o



▲ **Hun Hunahpu ve Xquic**
Bakire Xquic sukabağı ağacından bir meyveyi koparmak için uzanınca ağacın tepesinde duran Hun Hunahpu'nun kafası ona tükürür ve kızı hamile bırakır.

► **Dünya ağacı**
Mayaların dünya ağacı onların evren kavramının sembolüdür. Kökleri Yeraltı Xibalba'da üst dalları da gökyüzündedir.

kadar sıcaktır ki oturmalarıyla kalkmaları bir olur. Ardından ikizler bir geceliğine, Yeraltı'nın Karanlık Ev denilen bir bölgesine gönderilirler. Yanlarında ışık olarak sadece bir meşale ve iki yaprak sigarası vardır. Sabahleyin Xibalba'nın efendileri gelip meşaleyi ve sigaraları geri isterler ve onların yanıp bittiğini görünce de ikizlerin ölümle cezalandırılmaları gerektiğine karar verirler. Bunun üzerine iki kardeş adak salonunun avlusunda öldürülürler ve Hun Hunahpu'nun başı kesilerek bir ağacın üzerinde sergilenir. Bu ağacın meyveleri ilk su kabaklarının biçimini alır.

KAHRAMAN İKİZLERİN DOĞUMU

Xibalba'dan Xquiç adında bir kız sukabağı ağacına bakmaya gider. Bir meyveyi koparmaya çalışığı sırada Hun Hunahpu ona tükürür. Bu Xquic'i hamile bırakır ve buna çok öfkelenen babası onun öldürülmesini ister. Kız kaçıp Hun Hunahpu'nun annesiyle birlikte yaşamaya başlar. Ardından Kahraman İkizler, Hunahpu ve Xbalanque'yi doğurur.

Hun Hanahpu ve Vucub Hunahpu gibi Kahraman İkizler de top oynamayı çok sevmektedirler. Babaları ve amcalarının Xibalba'nın Efendileri tarafından öldürüldüklerini öğrenince onların intikamını almaya kara verirler. Bir gün top oynarken çok gürültü yaparlar. Xibalba'nın Efendileri onlara karşı top oynamayı önerir, onlar da kabul ederler. »

İLK TANRILAR

Maya tanrıları genellikle değişen isimlerle tanınırlar ve belirli tanrılar tarihlerinin belirli dönemlerinde önem kazanır. Erken dönem Mayaların yüksek dereceli tanrılarından biri olan İtzamna Quiché Mayalar zamanında daha soyut bir güç halini almıştır. Quiché Mayalara göre tanrılar iki farklı yerde yaşarlar; deniz ve gökyüzü. İkisinin de birer hükümdarı vardır; Tanrı Gucumatz ve Gökyüzünün Kalbi. Aynı zamanda Yeraltı'nın güneş tanrısı olduğunu iddia eden Vucub Caquix (Yedi Papağan) gibi kötü tanrıları da vardır. Vucub Caquix, İkiz Kahramanlar tarafından saldırıya uğramış ve ikizler sonunda onu aldatarak yenmişlerdir.



▼ **Hunahpu'nun Vucub Caquix'i vurması**
Vucub Caquix, ilk tufandan sonra dünyayı yöneten kibirli bir kuş-tanrıdır. Kahraman İkizler'den Hunahpu onu ok sorusuyla vurmasına rağmen kaçmıştır.



◄ **İtzamna**
Gökyüzünde yaşayan ilk dönem yaratıcı tanrılardan İtzamna'nın Tıp Tanrısı ve yazının mucidi olduğu söylenir. Bazen insan bazen de kerkenkele biçiminde tasvir edilir.



◄ **Gucumatz**
İnsanlığın yaratıcılarından biri olan Gucumatz tüylü bir yılandır ve Azteklerin yüce tanrısı Quetzalcoatl'ın *(Bkz. sayfa 298-99)* Quiché Maya eşdeğeridir.

GÖKYÜZÜNÜN KALBİ TEK BİR KELİME SÖYLER, "YERYÜZÜ" VE YERYÜZÜ DENİZDEN SİS GİBİ DOĞAR.

Popol Vuh

KAHRAMAN İKİZLER

Dünyadaki pek çok kültür gibi Mayalar da ikizleri kendi tarihlerinde özel bir rolü olan sihirli varlıklar olarak görürler ve zaman zaman Kahraman İkizler Hunahpu ve Xbalanque'nin hükümdarlarının ataları olduğunu iddia ederler. İkizler, Xibalba'nın Efendileri'nin yanı sıra kıskanç üvey ağabeyleri -Uluyan-Maymun Tanrıları- ve tiran Vucub Caquix'i akıllarıyla yenmek için cesaretlerini ve sezgilerini kullanırlar. Hikâyenin sonunda gökyüzünde güneş ve ayın yüce tanrıları olarak saltanat sürerler. Bazı kayıtlarda babaları Hun Hunahpu'nun yeniden dirilmiş hali olduğu söylenen Maya Mısır Tanrısı *(bkz. sayfa 296)* ile birlikte resmedilirler.



▲ **Katip tavşan**
Top oyunu sırasında *(bkz. sayfa 296)* Kahraman İkizler'e, bazı Maya vazolarında yazıcı olarak tasvir edilen bir tavşan yardım eder.



▲ **Hunahpu ve Xbalanque**
İkizlerin kahramanlık maceraları evreni kötülüklerden temizledi ve başarılı bir insan ırkının yaradılışına yol açtı.

İLK HAYVANLAR

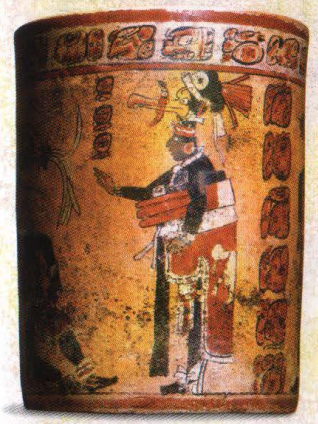
Gucumatz ve Gökyüzünün Kalbi tarafından yaratılan ilk yaratıklar arasında jaguar, geyik ve yılan vardır. Bu hayvanların tümü güçlü sembollerdir; jaguar avcı olarak, geyik tanrıları onurlandırmak için ziyafetlerde yenilen kutsal hayvan olarak ve yılan da Maya dilinde "yılan" ve "gökyüzü" kelimelerinin benzerlikleri nedeniyle gökyüzünün sembolü olarak.



XİBALBA'DA HAYATTA KALMAK

İkiz Kahramanlar Xibalba'ya ulaştıklarında ölümcül bir dizi testten geçirildiler. Her gece tehlikelerle dolu bir başka evde kalmaya zorlandılar. Karanlık Ev, Jilet Ev, Soğuk Ev, Jaguar Ev, Ateş Ev ve Yarasaların Evi'nden sağ kurtuldular. Bu evlerden her birinde birer gece kaldılar ve o gecelerin sabahında da Xibalba'nın Efendileri'ne karşı top oynadılar. Her gece akıllarını kullanarak hayatta kaldılar. Karanlık Ev'de babalarıyla amcalarının düştüğü tuzağa düşmediler ve ateşböceklerini kullanarak sigaralarının sönmesini engellediler. Ve son gece de yarasaların kötülüklerinden korunmak için ok atan borularının içine saklandılar ama Hunahpu başını dışarı çıkarınca yarasalardan biri onu ısırdı ve yuvarlayarak top sahasına kadar götürdü.

Hunahpu başını kaybedince Xbalanque kardeşi için yeni bir baş yaptı ve ikisi bir kez daha top sahasına gittiler. İlk başta Hunahpu'nun kafasını top olarak kullandılar. Xbalanque ona vurarak sahanın dışına attı ve bir tavşan sessizce geri getirdi. Xbalanque kardeşinin kafasını yerine taktı ve oyun başka bir topla sürdü. Kahraman İkizler kolaylıkla kazandılar.



◄Top oynayanlar
Bu çömlekte de görüldüğü gibi Kahraman İkizler babaları ve amcaları tarafından giyilen keçe ile kaplı giysiyi buldular ve top oynarken onu kullandılar. Bu giysinin beli etrafındaki tahtadan veya yünden bir yeke topa vurmak için kullanılıyordu.



► Mısır Tanrısı
İlk insanlar sonunda mısırdan yapıldıkları için Mayalar da burada mısır liflerini anımsatan bir başlık giymiş olarak tasvir edilen Mısır Tanrısı'na taparlardı.

ÖLÜMÜ YENMEK

Xibalba'nın Efendileri yenilgilerine çok sinirlendiler. İkizleri yakaladılar ve fırınlarında yaktılar, kemiklerini ezip tozları da nehre attılar. Ancak tam altı gün sonra ikizler, kendilerini tekrar biraraya getirdiklerini söyleyerek ve ölüleri hayata döndürmenin yolunu keşfettiklerini iddia ederek yeniden ortaya çıktılar. Efendiler şüphelenmişlerdi ve ikizlerden söylediklerini kanıtlamalarını istediler. Xbalanque, Hunahpu'yu tuttu, kalbini çıkardı ve sonra kardeşinden ayağa kalkmasını istedi. Hunahpu da kalktı ve Efendiler çok şaşırdılar. Bazıları o kadar etkilenmişti ki yeniden hayata dönmenin nasıl bir şey olduğunu tecrübe etmek için ikizlerden aynısını kendilerine de yapmalarını istediler. Bunun üzerine ikizler onları tutarak kalplerini çıkardılar. Ama açıkgöz kardeşler efendileri hayata döndürmediler. Bu şekilde Kahraman İkizler, ölümü fethetmiş, önce onun sonra da Yeraltı krallığının etkisini azaltmış oluyorlardı. Hunahpu ve Xbalanque dünyaya döndüler ve sonra da oradan güneş ve ay olmak için gökyüzüne yükseldiler. Ölümün her yere yayılan gücünün üstesinden gelme görevini yerine getirerek evrenin Yeryüzü'nü dolduracak insanların yaratılması için hazır olmasını sağladılar.

TOP OYUNU

Mezoamerikan top oyunu her birinin sayıları ikiden onbire kadar değişen iki takım arasında oynanırdı. Oyunun amacı küçük, sert, lastik bir topu rakiplerin gol çizgisinin öbür yanına sokmak veya sahanın yan duvarında yüksekte bir yere yerleştirilmiş dar bir halkadan geçirmekti. Oyuncular topa vurmak için yalnızca dizlerini, dirseklerini ve kalçalarını kullanabilirlerdi, el ve ayakları kullanmak yasaktı. Mayalar tarafından Kahraman İkizler ve Xibalba Efendileri arasındaki mücadelenin bir sembolü olarak görülen oyun aynı zamanda dini bir amaç da taşıyor ve bazen kaybedenlerin kurban edilmesi ile sonuçlanabiliyordu.



◄ Top sahası
Kilden yapılmış bu model bir Maya top sahasının tipik biçimini göstermektedir. Seyirciler yanlarda otururak topun peşinde koşan oyuncuları seyretmenin zevkini çıkartabilirlerdi.

MAYALARIN YER ALTI

Xibalba (Korku Mekanı) olarak da bilinen Maya Yeraltı herkesin -iyi veya erdemli bir hayat yaşayıp yaşamadıklarına bakılmaksızın- ölümden sonra gittiği yerdi. Dokuz kademeliydi ve kuraklıklar, kasırgalar ve savaş getiren tanrılar tarafından yönetilen acımasız bir yerdi. Yeraltı'na gelen ölüler kandan nehirlerden ve Xibalba'da yaşayan korkunç efendilerin bir dizi denemesinden geçmek zorundaydılar. Eğer bunları geçerlerse gökyüzünde kahraman İkizlerle yaşamalarına izin veriliyordu. Maya halkı testlerde tüm zorluklardan sağ olarak çıkan Kahraman İkizler kadar başarılı olmayı umut ederlerdi.



◄ Cenaze kabı
Cenaze adetleri Mayalar arasında değişkenlik gösterirdi; yüksek statüdeki insanlar yakılırlar ve külleri süslü kaplarda muhafaza edilirlerdi.

İLK İNSANLAR

Yaratıcılar sonunda mısır koçanından ilk dört erkeği ve onlar için dört de kadın yaratmayı başarırlar. Gökyüzünün Kalbi onların gözlerine sadece yakını görebilecekleri şekilde bir sis indirir ve böylece tanrı olmaya özenmezler. Bu insanlar gelişirler ama ışığın özlemini çekmektedirler. Tanrılardan ateş isterler ve tanrılar da kabul eder. İnsanlar minnettarlıklarını belirtmek için onlara adaklar adarlar.

► Kanlı ayinler
Tanrıları onurlandırmak için kanlı ayinler düzenlenirdi. Bu ayinlerde rahipler müritlerden birinin dilini dikenlerden oluşan bir iple keserlerdi.





◄ Maya halkı
Mayalar kendilerini "gerçek insanlar" olarak adlandırırlar ve kendi dünyalarıyla tanrılarınkı arasında aracı olduklarına inanırlardı

İŞTE ÇAMUR VE TOPRAKTAN YAPILAN YENİ YARATIK. HİÇ DE İYİ GÖRÜNMÜYOR.

Popol Vuh

MAYA DİNİ

Mayaların doğa tanrılarından oluşan bir panteonları vardı ve dinlerini yöneten rahiplerin tarihte (özellikle Maya hükümdarlarının güçlerini teyit eden soy ağaçlarında) rituellerde ve takvimin hesaplanmasında büyük etkileri vardı. Rituelleri balıkçılar, avcılar ve arıcıları onurlandırırdı ve en önemli ritüelin Mayaların yeni yılının başlangıcını belirten festival olduğuna inanılırdı.



► Palenque'den bir yazıt
Palenque gibi şehirlerdeki tapınak yazıtları Maya glif alfabesiyle yazılırdı ve bunlara hükümdarların fetihlerini ve müttefiklerini de içeren tarihçeleri kaydedilirdi.

▼ Maya tapınağı
Chichen İtza'daki bir örneği görülen tipik Maya tapınakları, Maya Yeraltı'nın derecelerini yansıtan dokuz kademeden oluşan bir piramidin tepesindedir.



MAYA TAKVİMİ

Mayaların günleri ve yılları saymak için çok çeşitli yöntemleri vardı ve bu takvimler onların dininde bayram günlerini ve diğer önemli tarihleri hesaplamak için kullanılırdı. Maya takvimlerinin en eskisi MÖ 6. yüzyıldan kalmadır ve tanrı İtzamna'ya adanmış 13'er günlük döngüleri olan toplam 260 günlük bir takvimdir. Bu sistem genellikle dini ritüelleri ve bayramları düzenleneceği tarihleri belirlemek için işe yaramaktadır. Mayaların aynı zamanda 20'şer günlük döngüleri olan 365 günlük bir takvimleri de vardır. Bu iki takvim bazen daha uzun döngüler oluşturmak için birleşirler.



AYRICA BAKINIZ İkizler 78–79, 282–83 • İntikam 18–19, 38–39, 46–47, 70–71, 100–03, 150–51



TÜYLÜ YILAN EFSANELERİ

Büyük Aztek tanrısı Quetzalcoatl'ın – Tüylü yılan olarak da bilinir, çünkü yarı quetzl yani kuş, yarı coatl yani yılandır- çok önemli rolleri vardır. O hem insanlara nasıl mısır yetiştireceklerini gösteren bir yaratıcı tanrı hem de zamanı ölçmeyi öğreten bir kültür kahramanıdır. Ehecatl kılığındaki Quetzalcoatl aynı zamanda gökyüzünde güneşi geçen ve büyük rüzgârlarıyla gökyüzünü süpüren bir rüzgâr tanrısıdır. Bir hikâye Ehecatl'ın bir zamanlar nasıl babası ölüm tanrısı Mictlantecuhtli tarafından yönetilen Yeraltı'na inerek yeni bir insan ırkı yaratmak için ölülerin kemiklerini çalmaya kalkıştığını anlatır. Ancak kaçarken kemikleri düşürür ve onları yeniden toplayamadan bir bıldırcın gelip onları gagalar. Sonuç olarak kemikler deforme olur ve Ehecatl onları kendi kanını püskürterek tekrar hayata döndürmeye çalıştığında kemikler farklı boyutlarda insanlara dönüşürler ve bir kez daha ölüm mahkum olurlar.



1. Mictlantecuhtli
Ölüm tanrısı boynunda göz yuvarlaklarından yapılmış kolye takan bir iskelet kılığına girmiştir. Tüm kemiklerinin üzeri kurbanlarının kanlarını simgeleyen kırmızı lekelerle doludur. Aztekler, tanrıların insan ırkını yaratmak için kendi kanlarını kullandıklarına inanırlar ve bu yüzden de borçlarını ödemek için düzenli olarak insan kurban ederlerdi.

2. Ritüel gereçleri
Mictlantecuhtli elinde kemikten yapılmış ve çıngıraklarla süslenmiş ritüel gereçlerini veya diğer adıyla *chicahuaztli*'yu tutar. Bu kemikler de ölüm tanrısının kendi kemikleri gibi kurbanlarından gelen kanlarla lekelidir.

3. Ehecatl
Rüzgâr tanrısı kılığındaki Quetzalcoatl bir ördeğin gagası biçiminde kırmızı bir mask takar ve göğsünde "rüzgârın mücevheri" olarak bilinen bir deniz kabuğu süsü taşır. Aztek rahipleri de genelde rüzgârın anaforlarına benzer kıvrımları olan deniz kabuklarından yapılmış benzer süsler takarlar.

4. Tüylü şapka
Quetzalcoatl üzerinde pek çok sembolik özellikler bulunan süslü bir şapka takar. Geniş kenarları rüzgârın ani esişlerini sembolize ettiği sanılan siyah, kırmızı ve beyaz bir desendedir. Arkasında kırmızı kuştüyleri ve bir çift göz quetzal'ın tüylerini anımsatır. Kırmızı, siyah ve yeşil konik tacı bazı Quetzalcoatl tapınaklarındaki konik çatıları anımsatır. Şapkanın önünde duran nesne Aztek rahiplerinin insanları kurban ederlerken kullandıklarına benzer bir bıçaktır.

5. Sırıtan kafatası
Mictlantecuhtli ve Quetzalcoatl sitilize biçimde boyanmış ve baş aşağı bir insan kafatasının üzerinde dururlar. Kafatasının korkunç biçimde sırıtan dişleri ve dişetleri ile kocaman gözlerinin ortasında adak olarak kurban edilen yuvarlak bir glif veya resim yazı sembolü vardır. Ölüm tanrısının kemikleri gibi kafatası da kan lekeleriyle doludur.

6. Aztek takvimi
İki tanrının her iki yanında duran glif sütunları, sembollerinden her biri 13 günden oluşan, 20 dönemi -bazen "ritüel ayları" olarak adlandırılırlar- simgeleyen ve Azteklerin 260 günlük "ritüel yılı"nı oluşturan bir takvimi meydana getirirler. Her 260 günde bir gece Aztek rahipleri ölüm tanrısını temsil eden bir insanı kurban ederler. Bazı bilim insanları rahiplerin kurbanı daha sonra yediklerine de inanmaktadırlar.

7. Gün diskleri
Resmin alt ve üst kısmında yer alan iki sıra kırmızı yuvarlak Aztek takviminin "ritüel ayları"nın günlerini simgeler. Her sırada 13 yerine 12 yuvarlak vardır çünkü her iki taraftaki sütunlardaki gliflerden bir tanesi "ritüel ay"ın ilk gününü göstermektedir.

Ehecatl ve Mictlantecuhtli
Aztek Codex Borgia'dan, 15. yüzyıl

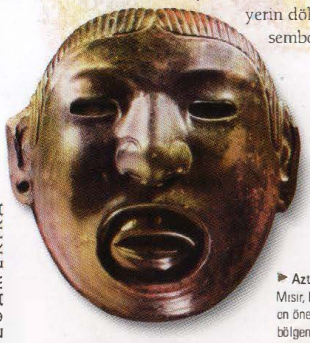
AYRICA BAKINIZ Yılanlar 28–29, 48–49, 92–93, 98–99, 100–03, 160–61, 238–39

AZTEK DOĞA TANRILARI

Pek çok Aztek tanrısı, insanların hayatta kalabilmek için muhtaç oldukları doğa güçlerini kontrol ederler. Bu tanrıların bazıları yeryüzü ve sakinleriyle ilgili konularda zalim davranan ve korkulan yaratıklardır; hareketleri günümüzde Meksika olarak bilinen Aztek topraklarının sert iklimini ve koşullarını yansıtır. Hikâyeleri genellikle insan kurban etme adeti ile özdeşleşmiştir – mesela bir tanrı ekinlerin olgunlaşmasını sağlamak için kendisine insan kanı bağışlanmasını istemektedir.

XİPE TOTEC

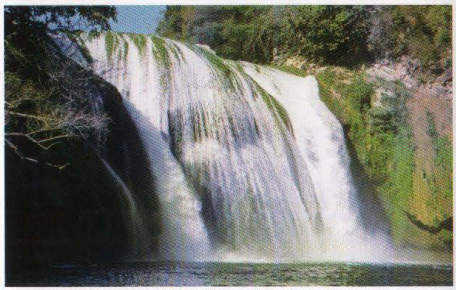
Tanrı Xipe Totec'in adı "derisi yüzülmüş efendi" anlamına gelmektedir ve bu da hikâyesiyle ilgili bir ipucu verir. Xipe totec İlkbahar Tanrısıdır ve ne zaman Yeryüzü'nde bir kıtlık olsa, tohumların tomurcuklardan nasıl patladığını göstermek için kendi derisini yüzdüğü söylenir. Xipe Totec'e adanmış ritüellerde kendisine inananlar kurbanların yüzülmüş derilerini kendi üzerlerine giyerler ve bu deri aynen Xipe Totec'inki gibi üstlerinden düşüp altındaki müridi ortaya çıkarınca bitkilerin ilkbaharda yeşermeleri sembolize edilmiş olur. Xipe Totec'e adanmış başka bir kurban ritüelinde de kurbanlar bağlanarak oklarla vurulurlar. Yeryüzü'nü temsil eden yuvarlak bir taşta toplanan kanları yerin döllenmesini sembolize eder.



▲ **Derisi yüzülen efendi**
İlkbahar, mısır ve bereket tanrısı Xipe Totec genellikle olgunlaşmak üzere olan taze ekinleri sembolize etmek üzere genç bir erkek olarak tasvir edilir.



▶ **Aztek çiftçisi**
Mısır, Mezoamerika'nın en önemli ekinidir ve bu bölgenin resim ve heykellerinin çoğu mısır hasadını tasvir eder.



▲ **Köpüren sular**
Anaforlar, şelaleler ve hızla hareket eden suyun diğer görüntüleri genellikle akan bir suyun önünde otururken tasvir edilen Chalhiuhtlicue'ye adanmıştır. Diğer adlarından biri de "Köpüren"dir.

▶ **Güzellik Tanrıçası**
Chalhiuhtlicue genellikle mavi ve yeşil elbiseler giyen ve süslü mücevherler takan güzel bir kadın olarak tasvir edilir; bazen de sazdan yapılmış bir başlık takar.



CHALHİUHTLİCUE

Chalhiuhtlicue (Dişi Yeşim) Azteklerin güzellik tanrıçasıdır ve yağmur tanrısı Tlaloc'un (*karşıda*) kız kardeşidir. Hareket eden suyun üzerinde ışığın oluşturduğu desenlerin cisimleşmiş hali olarak görülür. Bir su tanrıçası olarak ağabeyine çok yakındır, hatta bir süreliğine ikisi karı koca da olmuşlardır. Ancak gökyüzünde iki tane suyla ilgili tanrının olması Yeryüzü'nde sellere ve fırtınalara neden olunca ayrılmak zorunda kalmışlardır. Tanrı Quetzalcoatl *(bkz. sayfa 298-99)* Chalchiuhtlicue'yi yeryüzüne almış ve nehirlerin, akıntıların, göllerin ve diğer suların tanrıçası yapmıştır.



◄ Karanlık tanrı
Tezcatlipoca'nın siyah renkli olduğu ve karanlık saatlerde gökyüzünde dolaşarak "kara güneş"i simgelediği söylenir.

▼ Tlaltechutli
Aztek yaradılış efsanesinin bir versiyonunda Tezcatlipoca ilk canavar Tlaltechutli'yi yener ve yeryüzünü onun sırtında yaratır.



TEZCATLİPOCA

Esasında güneş tanrısı olan Tezcatlipoca (Tüten Ayna) konumundan alınmış ve Azteklerin Yeraltı Tanrısı olarak görevlendirilmiştir. Fiziksel biçimlerinden biri geceleri kuvvetle esen rüzgârdır; diğer zamanlarda siyah bir jaguarın (*altta*) şeklini alır. Tanrı aynı zamanda Büyük Ayı takımyıldızı olarak da gökyüzünde oturur. Geceleri iskelet biçimine girerek dünyayı dolaşığı ve kaburgalarının arasından kalbinin göründüğü söylenir. Onu yenmenin tek yolunun kalbini oradan çıkarmak olduğu söylenir. Tezcatlipoca insanların zihinlerini okumak için bir ayna taşır ve kendi görüntülerini görme becerisine sahip olanlara geleceğe bir gözatma izni verir.

TLALOC

Aztek yağmur tanrısı Tlaloc'un her biri bir dağın tepesinde olan ve hepsinde gemş bir kap dolusu su bulunan dört tane sarayı vardır. Bunlardan biri sabah yağmurunu, biri öğleyin yağan sağanağı, diğeri akşam çisiltisini ve sonuncusu da ölkeli fırtınaları meydana getirir. Tanrının aynı zamanda yeryüzüne yağmuru getiren bulut hizmetçileri de vardır. Bu yağmurlar iki amaca birden hizmet ederler; hem toprağa bereket getirirler hem de sert fırtınalarla Tlaloc'un öfkesini gösterirler. Tlaloc'un aynı zamanda çiçekli bitkiler ve harika bir meyveliğin de bulunduğu çok güzel bir bahçesi vardır. Burası, hastalıktan ölenlerin ruhlarının gittiği bir yerdir; Tlaloc'un kendi gücünün kurbanlarının da (boğularak ya da yıldırım çarparak ölenler gibi) tanrının cennetine girmelerine izin verilir.



► Yağmur tanrısının kabı
Tlaloc'un başı şeklinde yapılan kapların tanrıyı onurlandırmak için yapılan kutsal ritüeller sırasında yağmur sularını toplamak için kullanıldığı sanılmaktadır. Mexico city'deki Aztek şehri Tenochtitlan'da bu tür pek çok kap bulunmuştur.



◄ Quetzalcoatl
Tüylü yılan tanrı Quetzalcoatl aynı zamanda Aztek rüzgâr tanrısı Ehetcatl ile özdeşleştirilmiştir. Aztekler rüzgârın yağmurların habercisi olduğuna inandıklarından Tlaloc'la da ilişkilendirilmiştir.



► Tlaloc'un silahı
Tlaloc'un gökgürültüsü bazen Kızılderililerin savaş baltasına ya da gökyüzüne vuran bir baltaya benzetilir. Bundan dolayı bu silah tanrı ile yakından ilişkilendirilir.

JAGUAR

Aztek diminde jaguar, Quetzalcoatl'ın rakibi tanrı Tezcatlipoca'yı simgeler. Quetzalcoatl tarafından güneş tanrısı görevinden uzaklaştırıldıktan sonra Tezcatlipoca jaguar biçimini almış ve Tepeyolloti (Dağların Kalbi) adını almıştır. Aztek gece tanrısı olarak, insanların yuvarlanan kayalar ve patlayan volkanlarla benzeştirdiği bir sesle kükrer. Tezcatlipoca'nın yıkıcı gücü çok büyüktür ve bir efsanede güneş tanrısı pozisyonunu kaybettikten sonra intikam almak için dünyayı yok ettiği söylenir. Jaguar, Aztekler için gücün sembolü haline gelmiştir ve bir grup seçkin savaşçıya bu hayvanın ismi verilmiştir.



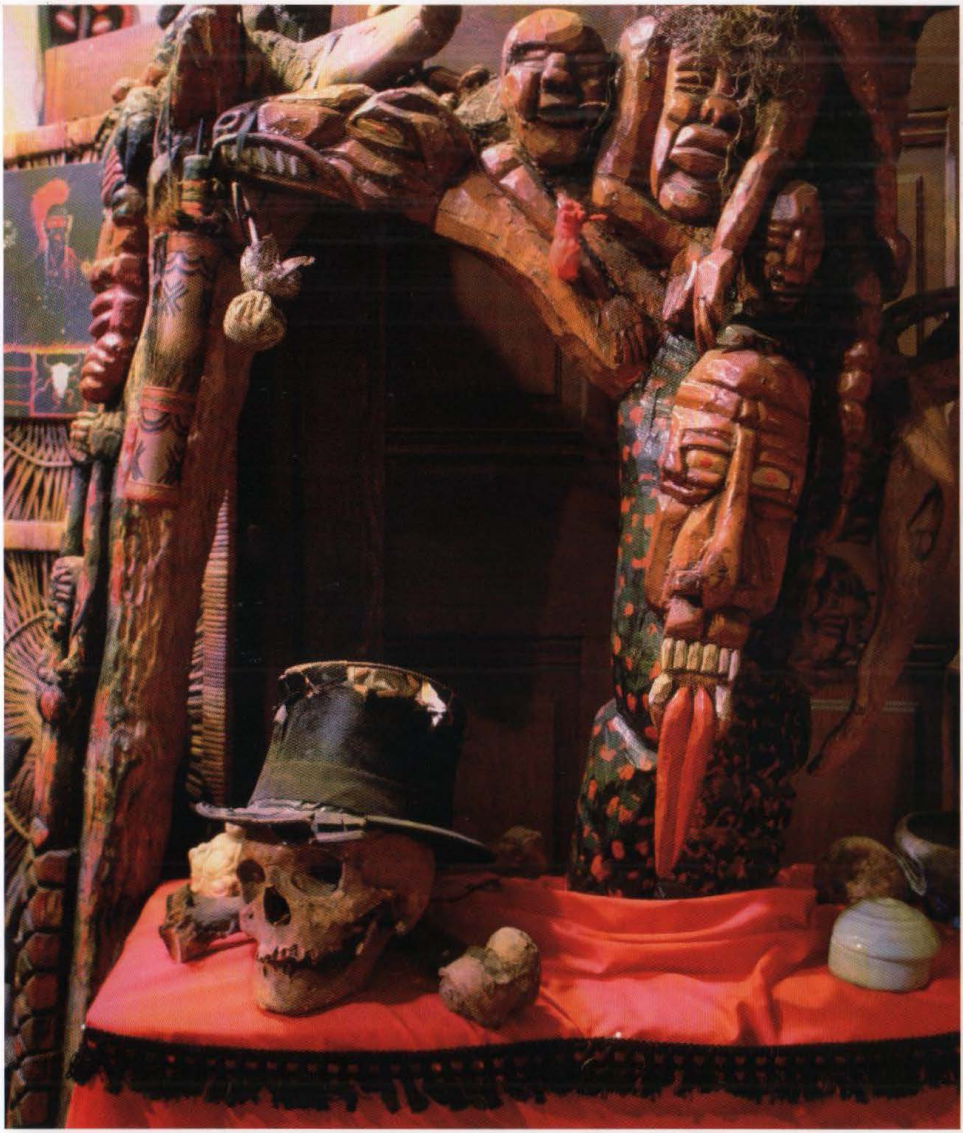
Tezcatlipoca jaguar biçiminde

AYRICA BAKINIZ İklim tanrıları 188–89, 194–95, 308–09, 318–19





Aztek yağmur tanrısının oyma röliyefi
Aztek yağmur ve şimşek tanrısı Tlaloc bu oymada, bir zamanlar Aztek hükümdarı Ahuitzotl'un (1486-1502) kölelerinin durduğu taş bir kutudan su ve tahıl dökerken görülmektedir.



▲ Voodoo cinlerinin müze sergisi
Voodoo dinine ayrılmış müzedeki sergiden seçilmiş bu objeler arasında insan kafatası ve çapraz kemiklerin yanı sıra tanrıların ve cinlerin pek çok renkli ve süslü tahta oyma objeleri de bulunmaktadır.

KARAYİPLER

Karayip bölgesinin yerli halkı olan Taínolar, kalıcı olmanın yanı sıra daha sonraları Avrupa ve Afrika'dan gelenlerin inançlarını da etkilemiş tanrılar ve cinlerden oluşan zengin bir mitolojiye sahiptir.

Taínolar Karayiplere MÖ 5000 civarında Güney Amerika'dan gelmişlerdir. Yanlarında bir dizi yaratığı yöneten ulu tanrılarının yanı sıra dünyaya nüfuz eden ve fırtına ve kasırgalarla sık sık bozulan bir bölgede oldukça alakalı bir kavram olan kılık değiştirme gücüne sahip sayısız cin hakkındaki inançları da getirmişlerdir.

Taínolar iki sınıf cin olduğuna inanırlar: canlıların cinleri olan *goeiza* ve ölülerin cinleri *hupia*. Hupiaların yarasalara benzedikleri ve gecelerı kadınları taciz ettikleri veya kaçırdıkları söylenir. Bunlar aynı zamanda aralarında "manyok cini" ve deniz tanrısı Yucahu ile bereket ve tatlısu tanrıçası Atabey'in de bulunduğu *cemis* adı verilen tanrılardır. Bazı kaynaklar çiftçilere yardım eden ve barışı seven Yukiyu ve fırtınalar ve kasırgalar tanrısı Juracan'dan da bahsederler. *Cemis* tanımı aynı zamanda temsil ettikleri tanrılar tarafından büyük ruhsal güçlerle doldurulan figürlerdir.

YENİ GELENLER

15. yüzyıl Kristof Kolomb'un Bahamalara gelişiyle birlikte Karayipler'de Avrupa etkisinin görülmeye başladığı dönemdir. Daha sonra Avrupalılar bölgeye Afrikalı köleleri getirecekler ve kültürel karışıma katkıda bulunacaklardır. Karayip mitolojisinin en iyi bilinen efsaneleri yerel Taíno, Avrupa ve Afrika unsurlarının bir karışımı olarak ortaya çıkmıştır. Kültürlerin bu karışımına en iyi örneklerden biri hiç kuşkusuz Voodoo adı verilen Haiti inanç sistemidir.



◄ **Taíno tören sandalyesi**
15. yüzyıl Haiti'sinden bir örneği görülen bu tahta tören sandalyesi Taíno şefleri tarafından kullanılırdı. Sandalye Yeraltı Tanrısı'nın başıyla süslenmiştir. Bu sandalyeye oturmak büyük bir doğaüstü gücü üstlenmek anlamına gelir.



► **İthal gökgürültüsü tanrısı**
Nijerya'nın Yoruba halkına ait gökgürültüsü ve şimşek tanrısı Shango, Karayiplerin pek çok yerinde önemli bir figür haline gelmiştir. Burada olduğu gibi genellikle *oshe*ya da iki başlı balta ile temsil edilir.

Voodoo, yerli Taíno halklarından alınma folklorik unsurları, Yoruba, Kongo ve Dahomey gibi halkların inançlarını temel alan Afrika mitolojisi ve Karayiplere ilk kez 17. yüzyılda gelen Fransız sömürgecilerinin Roma Katolik Kilisesi'nden büyük ölçüde etkilenen ritüelleri ile birleştirmiştir. Aynı zamanda bereketten ölüme, fillerden balıklara kadar pek çok varoluş alanını yöneten ve *loa* olarak bilinen çok sayıda tanrı ve cını de kapsar. Dinin ritüelleri rahipler kadar rahibeler tarafından da yönetilir. Küba'nın daha az bilinen Santeria dını de benzer şekilde, yerli ve ithal inanç ve uygulamaların zengin ve karmaşık bir bileşimini sergiler.

CİNLER SÜRÜSÜ

Karayiplerin başka yerlerinde de bu çoklu kültürün farklı yapılarına rastlanabilir. Örneğin bölgedeki ada toplumlarının çoğu gibi Guyana'da da insanlar, *jumbee* adı verilen kötü ruhlu cinlerden, aralarında nehirlerde yaşayanlardan tutun da kötü ruhlu hayvanlara ve doğum yaparken ölen kadınların ruhlarına kadar tüm canlı türlerini kucaklayan cinlerden bahsederler. Bu arada kurt-adamlar ve vampirler gibi Avrupalı olduklarını düşündüren yaratıklar da vardır. Bölgedeki pek çok insan için bu tür cinler günlük hayat üzerinde büyük etkileri olan son derece canlı ve evrensel varlıklardır.

BEŞ ÇAĞ

Karayip adalarındaki Hispanyola, Taíno halkının yaradılış efsanesi, sadece kadın ve erkeklerin yaradılışını anlatmasıyla değil aynı zamanda beş tarihsel dönemin çerçevesini çizmesi ve 15. yüzyılda Avrupalı yerleşimcilerin gelişine kadar olan dönemde halkının tarihini anlatmasıyla da sıra dışı bir hikâyedir. Buna ek olarak ilk insanların aktivitelerini ve okyanusların, balıkların, ayın, ağaçların ve kuşların nasıl oluştuğunu anlatan başka efsaneleri de bulunmaktadır.



▲ **Kaya resimleri**
Taínoların petroglifleri (kaya oymaları) güçlü, grafik çizgileriyle Taíno mitolojik evreninin sakinleri olan tanrıları tasvir eder. Toprak Tanrıçası Atabey'in *(bkz. sayfa 309)* bu resmi onu, bazen çocuk doğururken kullanılan bu pozisyonda otururken göstermektedir.

MİT

Evrenin ve içindeki insanların yaradılışı beş çağı içerir. İlk dönemin başlangıcında ulu tanrı Yaya'nın oğlu babasına karşı ayaklanır ve Yaya onu öldürür. Yüce tanrı oğlunun kemiklerini evine asılı büyük bir sukabağının içine koyar. Birkaç gün sonra sukabağına baktığında kemiklerin suda yüzen balıklara dönüştüğünü görür. Yaya'nın karısı bu balıkların bir kısmını pişirir ve ikisi birlikte yemeğin zevkini çıkarırlar. Bir gün sukabağı kırılır -bazıları bunu Yaya'nın evine gelen misafirler tarafından yapıldığını söylerler- ve içindeki su yeryüzüne dökülerek Karayip Adaları'nı çevreleyen okyanusu oluşturur.

İNSANLIĞIN ORTAYA ÇIKIŞI

İkinci çağ ilk insan Taíno'nun yeryüzünde ortaya çıkmasıyla başlar. Hispanyola Adası'ndaki Caonao'da bulunan iki mağaradan birinde oluşurlar ve denizde balık avlayarak hayatta kalmayı öğrenirler. Ancak dışarı çıkanlardan bazıları güneş tarafından yakalanıp ağaca dönüştürülürler çünkü eve şafak vaktı dönmüşlerdir. Diğerleri balık avlarken mağarada nöbet tutan başka bir adamsa görevini ihmal ettiği için güneş tarafından taşa dönüştürülür. Bunları gören adamlardan biri güneş doğmadan önce balık tutmayı umarak şafaktan evvel kalkar ancak güneş onu yakalar ve ilk ışıklarla şarkı söyleyen bir kuşa dönüştürür. Zaman geçtikçe, kalan Taíno diğer adaları araştırmak için oralara gider ve orada bulduğu verimli toprağı ekmeye başlar.

YENİ BİR YAŞAM BİÇİMİ

Üçüncü çağda erkeklere eşlik etmeleri ve birlikte nüfusu çoğaltmaları için kadınlar yaratılır. İnsanlar uygarlaşırlar ve hayatta kalma sanatını öğrenirler. Dördüncü çağda Karayip adalarına yayılırlar, yerleşimler kurarlar ve ana gıda maddelerinden manyok ekmeyi öğrenirler. Köyler inşa ederler, süslü bir dil geliştirirler ve uyum içinde yaşarlar. Uzun yıllar boyunca her şey yolunda gider ama Karayiplere ilk Avrupalıların gelişiyle her şey değişir.

Taínoların beşinci ve son çağı Avrupalı denizci Kristof Kolomb'un 1492'deki gelişiyle başlar. Taínolar bunu bir felaket olarak görürler çünkü bu onların geleneksel yaşam biçimlerinin yok olması anlamına gelmektedir. Avrupalı yerleşimciler hem Taínolara zalimce davranırlar hem de bölgeye yeni hastalıklar getirirler, bu da pek çok kabilenin soyunu tüketir.

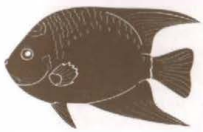


▲ **Taíno sembolü**
Taíno kabilelerinden birine ait bu mühürdeki iç ve dış halkalar sırasıyla güneşi ve ayı simgelemektedir.

YAYA VE İTİBA'NIN OĞULLARI

Okyanusun meydana gelmesi hakkındaki efsanenin bazı versiyonları Yaya'nın balıklarla dolu sukabağını bir gün nasıl ihmal ettiğini anlatır. Bu, çocuklarını doğururken ölen bir Toprak Ana figürü olan İtiba Cahubaba'nın dört oğlunun Yaya'nın evine geldikleri gündür. Sukabağını gördüklerinde içine bakmak için aşağı indirirler ve içindeki balıklardan bazılarını yerler. Birdenbire Yaya'nın döndüğünü duyunca sukabağını telaşla yerine yerleştirmeye çalışırlarken kabak yere düşüp kırılır ve içindeki balıklar da etrafa saçılır. Dört kardeş ardından büyükbabalarının evine kaçarlar.

SU KABAĞINDAKİ SU FIŞKIRDI. OKYANUSLARIN KÖKENİNİN BU OLDUĞUNU SÖYLÜYORLAR.



▲ **Okyanus balıkları**
Yaya'nın sukabağındaki balıklar kap kırıldığında etrafa dağıldılar. Denizin cömertliği Taíno'nun geçim kaynağı oldu.



► **Taíno sukabağı**
Sukabağı hem depolama görevi görüyordu hem de bir cazibe semboüydü. Bazı efsaneler kırılan sukabağının İtiba'nın oğullarının bindikleri bir kanoya dönüştüğünü söylerler.

İLK YARATIKLAR

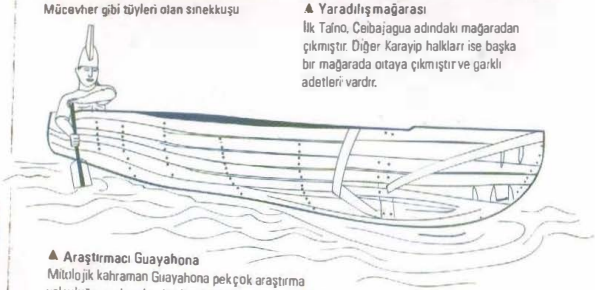
Taíno yaradılış hikâyesi güneşin, bir mağaradan çıkan çeşitli insanları nasıl kuşlara, ağaçlara veya taşa çevirdiğini anlatır. Taíno efsanelerinin çoğunda kuşlar bulunur; Taínolardan biri şafakta şarkı söyleyen bir kuşa dönüşür ve ağaçkakan da ilk kadının yaratılmasına yardım eder *(aşağıda)*. Başka bir efsane sinekkuşunun yanardöner tüylere nasıl sahip olduğunu anlatır: bir zamanlar ensest yapan bir adam lekeli bir yüzü olan aya dönüştürülerek cezalandırılır, sinekkuşu da ayın oğlunu gagasında taşıyarak babasına göstermek için getirir, bunun üzerine adam kuşu parlak tüylerle ödüllendirir. Taíno efsaneleri aynı zamanda yarı kültür kahramanı yarı şaman olan ve Taínoların altın pırıltısı yüzünden itibar gösterdikleri guanin alaşımını aramak için uzak diyarlara yolculuk eden Guayahona'nın *(bkz. sayfa 268-69)* hikâyelerini de anlatır.



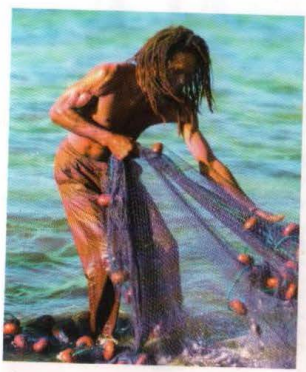
Mücevher gibi tüyleri olan sinekkuşu



▲ **Yaradılış mağarası**
İlk Taíno, Ceibajagua adındaki mağaradan çıkmıştır. Diğer Karayip halkları ise başka bir mağarada ortaya çıkmıştır ve garklı adetleri vardır.



▲ **Araştırmacı Guayahona**
Mitolojik kahraman Guayahona pekçok araştırma yolculuğuna çıkar; bunlardan birine kendisiyle gelmeye ikna ettiği ada sakini tüm kadınlar da katılmıştır.



◄ **Karayip balıkçıları**
Taíno efsaneleri genellikle balık avlanna atıfta bulunurlar çünkü balıkçılık, aynı zamanda çok iyi tekne yapımcısı olan Taínoların belli başlı işlerinden biridir



KADINLARIN YARADILIŞI

Taíno yaradılış efsanesine göre ilk insanlar sadece erkekler. Yağmurlu bir günde balıktan dönen erkekler ağaçlardan düşen meraklı yaratıklar görürler. Bunlar kadına benzemektedir ama aseksüeldirler. Erkekler içgüdüsel olarak bunların gereksinim duydukları kadınlar olduklarını anlarlar ve onları yakalayıp bedenlerine ağaçkakanlar bağlarlar. Ağaçkakanlar ağaç zannederek kadınların bedenlerinde delikler açarlar, dışı cinsel organları da bu şekilde oluşur Ve ilk kadınlar da bu şekilde yaratılmış olurlar

◄ **Ağaçkakan**
Efsanede adı "ağaçlarda delikler açan biri" olarak geçen ağaçkakan ya da *inriri* Taínolar tarafından kadınların yaratılmasındaki rolü nedeniyle çok itibar gören bir hayvandır.

AYRICA BAKINIZ Amerikan yaradılış hikâyeleri 282–83, 286–87, 314–15

TANRILAR VE CİNLER

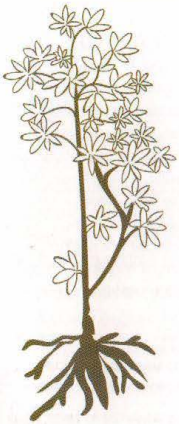
Avrupalı yerleşimcilerin Karayiplere gelmesinden önceki yüzyıllarda Taínolar Büyük Antiller'de ve Bahamalar'da yaşamışlardır. Bu insanlar esas olarak Küçük Antiller'de yaşayan Karayiplilerin düşmanıdırlar. Her ne kadar Taínoların başlıca meşguliyetleri balıkçılık ve avcılıksa da kendilerini aynı zamanda tarımda da geliştirmişler ve hem manyoka hem de mısır yetiştirmeye başlamışlardır. Dinleri çerçevesinde cinlere, tanrılara ve atalara tapınırlar. Özellikle tanınan tanrıları toprağın verimliliği ve ekinlerin büyümesiyle ilgili olanlardır. Efsanelerinin çoğu törensel danslar ve sözel anlatımlarla günümüze kadar gelmiştir.

YÚCAHU

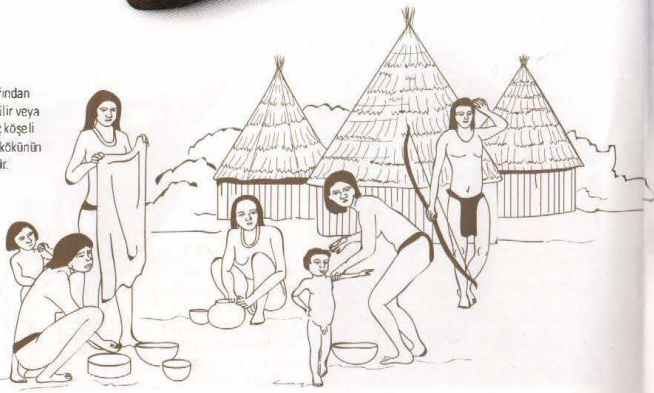
Karayipler'in temel gıda maddesi, nişastalı kökleri yaygın biçimde tüketilen manyokadır. Yerli halkın tüm tanrıları arasında en güçlüleri manyokanın yetişmesine yardım edenlerdir. Bu tanrılar arasında en önemli olanı Yúcaha'dır. "Meyveveren" olarak da tanınan Yúcaha deniz tanrısı olmasının yanı sıra ekinleri gözeten ve büyüten bir bereket tanrısıdır. İlaveten insanları kollayan ve koruyan bir muhafız tanrıdır. Yúcahu, ortasında yüzünün bulunduğu bir üçgen olarak düşünülür ve bazı resimlerinde bitkilerin gövdelerini ve yapraklarını anımsatan desenler bulunur. İnsanlar tanrının oymalarını yaparak tarlalarına gömerler ve orayı sularlar. İnanışa göre bu hareket tanrının suretini "döller ve karşılığında Yúcahu'nun bitkileri büyüten gücünün tarlalara yayılmasını sağlar.



Üç köşeli taş
Karayipler'de üç köşeli taş biçimindeki Yucaha resimleri bulunmuştur. Bunlar genellikle sunu olarak gömülmüşlerdir. Bazen tanrının başının tepesi bir meme ucu şeklinde yapılmıştır.



Manyoka
Manyoka bitkisi Karayipliler tarafından yuka olarak bilinir. Bitki haşlanabilir veya ekmeği yapılabilir. Yúcahu'nun üç köşeli imgesinin de manyokanın yumru kökünün üçgen biçimini andırdığı düşünülür.



Taíno halkı
Taíno halkı yuvarlak damlı evlerden oluşan köylerde yaşar. Ekinlerini Yúcahu'nun icadı olduğu söylenen ve *conucos* adı verilen toprak kümeciklerinde yetiştirirler.



► **Ana tanrıça**
Atabey'in çömelmiş pozisyonu pek çok toplumda kadınların çocuk doğururlarken aldıkları pozisyonu anımsatır. Tanrıça aynı zamanda doğurganlığın da sembolü olduğu için resimleri hamile kadınları kötü talihten koruması için taşınır

ATABEY

Tanrıça Atabey büyük tanrı Yúcahu'nun annesidir ve oğlu gibi o da bir bereket tanrısıdır. Atabey Yeryüzü tanrıçası, ana tanrıça ve göllerle akarsuları yöneten tanrıçadır. Yağmur getirdiği için elçisi Guatauva tarafından seller tanrıçası Coatrischie olarak da tanımlanır. Genellikle çömelir pozisyonda tasvir edilir. Bu pozisyonda bacakları sık sık özdeşleştirildiği kurbağanınkiler gibi çaprazlanmıştır. Kurbağalar, yılın yeni manyokaların ekildiği zamanına ve tropikal yağmur mevsiminin başlangıcına da denk gelen çiftleşme mevsimlerinde çok gürültü çıkarırlar. Tüm bu faktörler kurbağa ile toprağın verimliliği ve tatlı suları yönettiğine inanılan tanrıça arasında doğal bir bağ oluşturur.

ZEMİ RESİMLERİ

Taíno ibadetinde kullanılan imgelere "zemi" adı verilir, bunlar sadece heykelcikler olarak değil aynı zamanda tanrıların cisimleşmiş hali olarak görülürler. Bu imgeler, herkes tarafından tapınılan ulu tanrı Yúcahu'dan sadece kendi soylarından gelenler tarafından tanınan aile atalarına kadar tüm tanrıları temsil eder. Genellikle belirli bir hiyerarşi içinde sıralanan zemi pek çok değişik biçimde kullanılır. Mağaralar gibi kutsal yerlerde düzenlenen halka açık törenler ve evlerdeki özel kullanımlar için sunaklar bunlardan birkaçıdır. İnananlar zemi'ye adaklar adar, onların adına şarkılar söyler ve dua ya da rica şeklinde onlarla konuşurlar.



▲ **Ahşap heykelcik**
Bazen bir ağacın ruhunun inananlardan, tahtadan bir ritüel heykelciği ya da *zemi* oyarak kendisine fiziksel bir biçim vermelerini istediği söylenir.



▲ **Cinin yüzü**
Pek çok *zemi* bilinmeyen cinleri tasvir eder. Bunlar büyük olasılıkla aile içinde tapınılan veya önemli bir odak oluşturan ataları simgelemektedirler.



GUABANCEX

Taínolar, Karayiplerdeki iklim değişikliklerini farklı tanrıların üstünlükleri olarak görürlerdi. Yağmurlar, haberi gökyüzündeki kara bulutlarla verilen tanrı Boinayel (Gri Yılanın Oğlu) tarafından getirilirdi. Ancak bu tanrı, havanın açık olmasını sağlayan ağabeyi açık gökyüzü tanrısı Marohu tarafından dengelenirdi. Zaman zaman bu iklimsel uyum, fırtınalar tanrıçası ve kasırgalar getiren öfkeli Guabancex tarafından bozulurdu. Bu tanrıça sükuneti paramparça ederdi ve yanına tanrılar Guatauva ve Coatrischie'yi de alırsa tamamen engellenemez bir hal alırdı.

◄ **Kasırgalar Tanrıçası**
Tanrıça Guabancex'in imgeleri bacaklarını zıt yönlerde kıvrılmış şekilde gösterir. Bu modelin bir kasırganın yeryüzünde bıraktığı yılankavi biçimi anımsattığı sanılıyor.



▲ **Öfkeli tanrıça**
Kasırgaların neden olduğu yıkıcı rüzgârlar Karayipler'deki hayatın ayrılmaz bir parçasıdır. Rüzgârların Hanımelendisi Guabancex'in öfkesi bitene kadar adalıların hayatı askıya alınır.

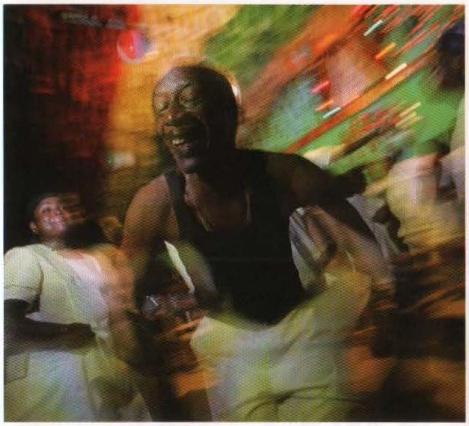
AYRICA BAKINIZ Bereket tanrıları 40–41, 84–85, 114–15, 158–59, 214–15, 244–45, 310–11

GHEDE

Ghede eski bir Haiti aşk, cinsellik ve bereket tanrısıdır. Haiti voodoosunda ölüm tanrısı olmasının yanı sıra ölümü ve bereketi simgeleyen bir grup cinin de adıdır. "İoa" kavramı voodoo kültürü için gereklidir. İoa doğal hayatın belirli yönlerini temsil eden ve etkileyen önemli ataların ruhlarıdır. Bu ruhlar arasında Baron olarak bilinen ruh da bulunmaktadır. Baron farklı voodoo geleneklerine göre ruhların lideri ya da Ghede'nin bir yönü olabilmektedir. Tüm bu ruhlar, ölüm ve cinsellik temalarının tam zıddı -ama bağlı- olan Haiti inanç ve ritüellerinin odağını oluştururlar.

GHEDE VE CİNSELLİK

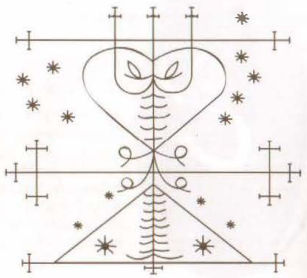
Bir cinsellik cini olarak seksi iyi ya da kötü değil kaçınılmaz olarak değerlendirilir. Doymak bilmez bir cinsel iştahı vardır. Karakterinin bedensel zevklere ve lükse düşkün yönünü vurgularcasına yemek ve alkole de sürekli özlem duyar. Ghede açık saçık cinsel konuşmalara bayılır ve cinsel duygularını bastırmak isteyen ya da sekse karşı bastırılmış bir yaklaşım sergileyenleri alay konusu eder. Sık sık erotik şakalar yapar ve cinselliğini herhangi bir sınırlama olmaksızın teşhir eder. Aynı zamanda diriliş ve yaşam enerjisinin cisimleşmiş halidir, dolayısıyla, özellikle çocuklarda etkili olduğuna inanılan potansiyel bir iyileştirme kapasitesine sahiptir. Sofistike ve şık Ghede, köylüye benzeyen erkek kardeşi Azacca'ya çok bağlıdır; tarım cini ve çiftçilerin hamisi olan Azacca'nın törenlerine katılır.



▲ **Ghede'nin müritleri**
Ghede'nin dansetmekten hoşlandığına inanılır ve dansı hızlı ve etkilidir. Adına düzenlenen Ölüler Günü gibi festivallerde müritleri çılgınlar gibi dansederler ve genellikle de kendilerinden geçip transa girerler.



◄ **Ghede'nin eşinin sembolü siyah horoz**
Ghede bir ölüm ve bereket cinidir ve kendisine sunulan adaklar arasında siyah horozlar, mumlar, minyatür kefenler ve rom dolu süslü şişeler bulunur. Siyah horoz aynı zamanda Ghede'nin eşi Maman Brigitte'nin de sembollerinden biridir.



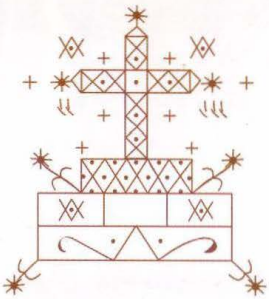
► **Maman Brigitte'nin işareti**
Ghede gibi Maman Brigitte de güçlü bir cinsel iştaha sahiptir. Voodoo ritüellerinde, tanrıları çağırmak için toprağa "vever" adı verilen desenler çizilir. Maman Brigitte'nın veveri bir kalp ve haçlardan oluşmaktadır.

BARON SAMEDİ

Baron Samedi ata ruhlarının ya da loa'ların en bilinen yönüdür. Diğer enkarnasyonları arasında Baron La Croix ve Baron Cimetiere de bulunmaktadır. Farklı gelenekler tarafından Ghede ruhlarının şefi veya babası ya da Ghede olarak bilinen ruhun cisimleşmiş hali olarak görülür. Genellikle beyaz veya kafatasına benzer bir yüzü, siyah elbiseleri, beyaz bir silindir şapkası ve koyu renk gözlükleri olan zarif bir figür olarak tasvir edilir. Sigarasını uzun bir ağızlıkla içer ve elinde bir baston taşır. Baron Samedi, insanların ve ruhların dünyaları arasında iletişim kurabilen bir "psikopomp"tur. Ölülerin ruhlarına Yeraltı'nda (*bkz. sayfa 43*) yol gösterir. Aynı zamanda zombileri – ölülerin ruhsuz bedenlerini- de kontrol ettiği ve onların ruhlarını restore ederek yeniden hayata getirme gücünün olduğu söylenir.



▲ **Baron Samedi**
Baron Samedi çok çeşitli biçimlerde tasvir edilir. Bazen üzerinde bir insan kafatası resmi bulunan geniş ve süslü bir şapka giyer.



▲ **Baron Samedi'nin sembolü**
Voodoo, Afrika, Karayip ve Roma Katolik inançlarının karışımıdır ve ölümle özdeşleştirildiği için Baron Samedi'nin *veve*'inde haçlar çok belirgindir.

▼ **Tarot kartları**
Kökeni Ortaçağ İtalya'sı olan tarot kartları kehanette kullanılır ve Karayiplere büyük olasılıkla Avrupalı yerleşimciler tarafından getirilmişlerdir. Ghede genellikle tarot kartları aracılığıyla nasihatlerde bulunur.



GHEDE VE KEHANETLERİ

Ghede'nin geleneksel olarak sık sık uğradığı yer yol kavşaklarıdır. Dörtyol ağızları sembolik olarak canlılarla ruhların, insanlarla ölülerin dünyalarının bir araya geldiği yerdir. Bu buluşma noktasını yöneten bir cin olarak Ghede'nin kehanet gücüne ve yeteneğine sahip olduğuna inanılır. İnsanlar bu yüzden ona özellikle doğurganlığı içeren sorularla gelirler. Onun adına adaklar adar, Ghede'ye soru sorması için bir rahipten yardım isterler. Cevap yere düşen rom damlalarının oluşturduğu bir desen şeklinde veya belirli tarot kartlarının dönüşümü ya da zar atışlarının gizlediği şifreli mesajlar olarak gelir. Cinin verdiği nasihat genellikle ricacıların duymak istedikleri cinsten olmaz ama onlar bu cevabın geçerli olduğuna inanırlar ve buna büyük saygı gösterirler.

GHEDE CİNLERİ

Ghede aynı zamanda canlılarla ölülerin dünyaları arasındaki aracılık ve psikopomp görevlerini üstlenmiş bir grup cinin de adıdır. Bu cinler inananlar için kolay ulaşılabilir ve akıl danışılmaya hazırdırlar. Bunların farklı karakterleri ve rolleri vardır. Örneğin Ghede Nibo, muhtemelen şiddet görerek erken ölmüş genç bir erkeğin biçimini almıştır, erken ölenlerin koruyucusu ve mezarlıkların muhafızı olduğu düşünülür. Ghede Ti Malis ise düzenbaz bir cindir ve dalavereleri arasında insanları yiyeceksiz bırakmak da vardır.



▶ **Voodoo bayrağı**
Voodoo için gereken nesneler arasında Ghede'nin sembollerini taşıyan süslü bir bayrak da bulunur. Bu bayrağın açılması törenin resmen başladığına işaret eder.

AYRICABAKINIZ Bereket tanrıları 40-41, 84-85, 114-15, 158-59, 214-15, 244-45, 308-09



▲ **İnka altın tabağı**
İnkalar altını, kendi güneş tanrıları İnti'nin teri olarak görürve çok büyük değer verirlerdi. Ancak 16. yüzyılda İspanyol istilacıları altını sadece değerli bir metal olarak gördüklerinden İnkaların altın el sanatları ürünlerinin çoğunu erittiler. Bu altın tabak İnti'yi tüm ihtişamıyla gösteriyor.

GÜNEY AMERİKA

Güney Amerika farklı tanrı ve efsaneleri olan birçok kültür yaratmışsa da bunlar arasında en kalıcı olanı kıtanın batı kıyılarında ve yüksek And Dağlarının doruklarında yaşayan İnkalardır.

Güney Amerika son üç bin yıldır son derecede gelişmiş uygarlıklara evsahipliği yapmıştır. İleri kültürlerin çoğu And Dağlarında, bugün Peru, Şili, Bolivya ve Ekvador topraklarında kalan bölgede gelişmiştir. Bu süreç Peru'nun kuzeyinde Chavin kültürü MÖ 850-200 ile başlar ve Peru'nun içinde veya yakınlarında kurulan pek çok imparatorlukla devam eder. MÖ 600'le 900 yılları arasında hüküm süren Paracas İmparatorluğu, Moche kültürü ile Huari ve Tiahuanaco uygarlıkları bunlardan bazılarıdır.

MİTOLOJİK TEMALAR

Yapılar, oyma eserler, çömlekler, altın takılar ve dokumalar gibi önemli fiziksel miraslar bırakmalarına karşın bu kültürlerin hiçbiri yazılı bir sistem geliştirmemiştir, bu yüzden de mitolojileri hakkında çok az şey bilinmektedir. Bununla birlikte bilim insanları bu kültürlerden kalan sanat eserlerinde tanrı olarak yorumladıkları figürlere rastlamışlardır. Bunlar günümüzde en göze çarpan özellikleriyle tanınlanmışlardır: Sopalı Tanrı, Zehir Dişli Tanrı veya Jaguar Tanrı gibi. Sonraki yerli halklar üzerinde yapılan çalışmalar onların atalarının ruhlarına, yeryüzü şekilleriyle özdeşleşmiş tanrılarına ve bereket tanrılarına büyük saygı gösterdiklerini göstermiştir.

Yerel cinler, yaratıcı tanrılar ve kültür kahramanları gibi insanlara çiftçilik gibi önemli beceriler öğreten figürler, Güney Amerika'nın geri kalan yerlerindeki çeşitli halkların inanç sistemlerinde de tipiktirler. Bu erken dönem kültürlerinin bazılarında açıkça öne çıkan temalardan biri de güneşe olan bağlılıklarıdır. Tiahuanaco arkeolojik sitesinin giriş kapısının üzerinde güneş tanrısını anımsatan bir figür bulunmaktadır ve uzmanlar, insanların önemli bir Moche tapınağında güneşe tapındıklarına inanmaktadırlar.



▶ **Gümüş mısır koçanı**
Mısırın İnkaların temel gıda maddesi olarak hayatlarındaki önemini gösteren bu gümüş mısır koçanı yetenekli İnka metal işçilerinin elinden çıkmadır. Mayıs ayındaki mısır hasadı sırasında düzenlenen geniş çaplı törenlerde genç İnka soyluları Cuzco sokaklarından ilahiler söyleyerek geçerlerdi.

İNKALARIN GELİŞİ

1230 ve 1532 yılları arasında Andlarda imparatorluk kuran İnkalar, Tiahuanaco'yu kökenlerinin bulunduğu yer olarak görürler ve ataları gibi onlar da güneşe taparlardı. Hükümdarlarının güneş tanrısı İnti'nin soyundan geldiklerine inanırlardı. Peru'daki Cuzco kenti yakınlarına dayanan bir köken efsaneleri de vardı. Atalarından bir grup -üç erkek ve üç kız kardeş- Cuzco yakınlarındaki bir mağaradan çıkmışlar ve gerçek İnka hükümdarları için, altın takı takmak, kız kardeşleriyle evlenmek ve dağların tepelerine tapınaklar kurmak gibi çeşitli kurallar belirlemişlerdi.



▲ **Geyik başlı figür**
Bu geyik başlı Moche çömlek figürü ile simgelenen hayvan ruhları geleneksel Güney Amerika mitoloji ve dinlerinde önemli bir rol oynar.

İMPARATORLUK VE TANRILAR

İnkaların, Güney Amerika'nın batı kıyıları boyunca, Ekvador'dan Şili'nin ortalarına kadar uzanan büyük bir imparatorlukları vardı. Başkentleri Cuzco'daydı ama Machu Picchu gibi başka önemli şehirler de kurmuşlardı. İmparatorluk gelişmiş bir bürokrasi ve iyi bir yol ağıyla bir arada tutuluyordu. Resmi dinleri Cuzco'daki geniş bir tapınakta İnti'ye tapınma üzerine kuruluydu ama İnkaların aralarında yaratıcı Viracocha, bereket tanrısı İlyap'a ve ay tanrıçası Mama Kilya'nın da bulunduğu pek çok başka tanrıları da vardı. Becerikli metal işçileri altına da büyük bir dini önem verirlerdi. Kolombiya'dan çıkan El Dorado (altın adam) efsanesi İnkalar tarafından da iyi bilinirdi. El Dorado'da bir kralın taç giyme töreni sırasında altın tozuna bulanması ve daha sonra bir göl ortasına götürülerek üzerindeki altınları ibaret amacıyla gölün sularına bırakması anlatılırdı. Bu tür hikâyeler 16. yüzyılda büyük zenginlikler bulmak amacıyla gelen İspanyol istilacıların hayal güçlerini kamçıladığı gibi günümüzde de insanları hâlâ peşinden sürüklemeye devam etmektedir.

İNKALARIN BAŞLANGICI

16. yüzyıldaki İspanyol istilasını izleyen yüzyıllarda İnkalar Güney Amerika'nın batısındaki And Dağlarında çok büyük bir imparatorluk kurdular. Karmaşık bir sözlü kültürleri vardı ve mitolojileri kökenleri hakkında pek çok farklı hikâye anlatıyordu. Bu hikâyelerin hepsinde dünyaya, yandaşlarıyla birlikte bir mağaradan çıkan Manco Capac adında bir atadan bahsediliyordu.



► Manco Capac
Tüm İnka hükümdarları gibi Manco Capac da hep güneşle özdeşleştirilirdi. Bazıları onun Cuzco'ya geliş töreninde altın bir harmanî giydiğini söylerlerdi.

MİT

İnka yaratıcı tanrısı Con Tiki Viracocha ya da sadece Viracocha, İnka mitolojisindeki en önemli tanrılardan biriydi. Yaradılış hikâyesinin çoğu versiyonunda bir dev ırkı yaratmak için Titicaca gölünün sularından çıkmıştı. Ancak yaratıklarından hoşnut kalmadığı için *Unu Pachacuti* adında büyük bir sel getirerek onları boğdu. Ardından gölün kıyısında bulduğu çakıl taşlarından ilk insanları yarattı. Bu insanlara çeşitli diller, kostümler, yiyecekler verdi ve bazıları onun bu insanları bir mağaraya gönderip ortaya çıkarmak için uygun zamanı beklediğini söyleseler de onları dünyanın dört bir tarafına dağıttı. Birtakım görüşlere göre bu mağara günümüzde Cuzco şehrinin bulunduğu yerin 25 km güneybatısındaki Pacaritambo (Şafak Hanı) adında bir yerdeydi. Diğerleri ise yerin esas isminin Tambotocco (Pencereler Hanı) olduğunu çünkü insanların doğal mağaraya üç törensel giriş yaptıklarına inanıyorlardı.

ORTAYA ÇIKIŞ

Andlıların şefi mağarada üç erkek ve üç kız kardeşiyle yaşayan Manco Capac adında bir adamdı. Kız kardeşlerinden biri olan Mama Ocllo aynı zamanda karısıydı. İkisi birlikte İnka kraliyet ailesini kurmuşlar ve kendilerini izleyecek İnka hükümdarlarının ataları olmuşlardı. Sonunda İnka soylularını temsil eden küçük bir grup mağaranın girişlerinden birinden çıkmaya başladı. Mağaranın diğer iki kapısından sa daha aşağı sınıf köylüleri ve köleler çıktılar. Ardından ilk İnka yerleşimleri kuruldu.



▲ Cuzco
Peru şehri Cuzco İnka'nın başkentiydi. Cuzco ve komşuları, birçok tapınakları ve kutsal siteleriyle Titicaca gölünden sonra İnka bölgesindeki en önemli yerlerdi.

İNSANLAR VE GÜNEŞ TANRISI

Köken efsanesi bazı vakanüvislerce başka türlü hikâye ediliyordu. Onlar Manco Capac ve diğer İnkaların güneş tanrısı İnti (*bkz. sayfa 318*) tarafından Titicaca gölünün kıyılarına indirildiklerini söylüyorlardı. Tanrı Manco Capac'a bir çubuk ya da altın bir asa vermiş ve insanlara bölgede yolculuk yapmalarını buyurmuş, mola verdikleri her yerde altın çubuğu yere batırmalarını öğütlemişti. İnti bir süre yolculuk etmekten sonra çubuğun sapladıkları zeminde tamamen kaybolacağı bir yere geleceklerini söylemişti. Bu da onlara oradaki toprağın derin ve verimli olduğunu gösterecekti. İnti, Manco Capac'a bu sitede büyük bir şehir inşa etmesini söylemişti. İnsanlar, Güneş Tanrısı'nın buyruklarını yerine getirdiler ve bir süre dolaştıktan sonra çubuğun toprağa batırdıkları yerde gözden kaybolduğunu gördükleri bir yere geldiler. İnkalar başkentleri Cuzco'yu oradan pek de uzak olmayan bir yerde kurdular ve Manco Capac İnka krallığının ilk hükümdarı oldu. İnka hanedanı da böylece başladı.

VİRACOCHA

İnkalar Viracocha'nın insanları yarattıktan sonra onları izlemek için biraz geride durduğuna inanırlardı. Tanrı bir dilenci kılığına girerek İnkalar arasında mucizeler yapıp nasıl yaşanacağını anlatarak dolaşmaya başlamıştı. Ancak insanların çoğu tanrının anlattıklarını dinlemiyorlardı ve Viracocha yeryüzüne yaptığı yolculuktan gözyaşları içinde döndü. Gözyaşlarının günün birinde tüm insanlığı yok edecek başka bir sele neden olacağını düşündü. Viracocha'yı tasvir eden maskların genellikle gözlerinden dökülen yaşlarla göstermesi bundandır.



Viracocha altın maskı

▼ **Quipu**
İnkalar kayıtlarını ve hesaplarını tutmak için düğümlenmiş sicimler veya derilerden oluşan uzun ve *quipu* adı verilen bir gereç kullanırlardı.





▲ **Machu Picchu**
Dağın tepesine kurulu bu site en etkileyici İnka yerleşimlerinden biridir. Muhtemelen İnkaların üç ağızlı bir mağaradan çıktıklarını hatırlatan üç pencereli bir tapınağı vardır.



► **İnka çömleği**
Parlak cilalı ve bazen tanrıların başlarını tasvir eden antropomorfik kaplar İnka çömlekçiliğinin sık rastlanan ürünleriydiler.

İNKALAR

Tekerleği icat etmeseler veya konvansiyonel bir yazı sistemleri olmasa da İnkaların sofistike bir uygarlıkları vardı. Zanaatkârları dokuma ve çömlekçilik konularında çok maharetliydiler ve İnkalar aynı zamanda usta inşaatçılardı. Harç kullanmadan ördükleri duvarları olan taş binalar yapıyorlardı. Andlardaki topraklarında kurdukları uzun yol ağları İnkaların imparatorluğu bir arada tutabilmek için bir iletişim sistemi geliştirmelerini sağlamıştı. Efsaneleri hem Titicaca gölündeki alçakgönüllü başlangıçları hem de güneş tanrısı İnti'nin ışınları altında geniş bir imparatorluk yaratma özlemleri hakkında bilgilendiricidir.

PACA MAMA, GÜNÜN BİRİNDE MUTLAKA DÖNECEĞİMİZ TOPRAK ANADIR.

DENİZ VE YERYÜZÜ TANRILARI

İnka mitolojisinde deniz ve yeryüzü aslında iki tanrıçadır. Deniz, balıkçıların ve denizcilerin koruyucusu olan Mama Cocha'dır (Deniz Ana). Yeryüzü ise çok önemli bir İnka tanrısı olan Paca Mama'dır (Toprak Ana). Paca Mama, güneş tanrısı İnti'nin karısıdır ve insanlar onun şerefine lamalar kurban ederler. Sonraki dönemlerde İnka mitolojisi Paca Mama'nın ateş ve yağmur tanrısı Pachacamac'la nasıl evlendiğini ve ikisinin birlikte yıldızları, güneşi, ayı ve dünyayı nasıl yarattıklarını anlatır.



◄ **Paca Mama**
Yeryüzü Tanrıçası bir bereket figürü olarak görülür ve yılanlı bir kadın olarak tasvir edilir. İnkaların, Cuzco'ya ilk girişinden önce hayvanı lama törensel olarak kurban edilir.

GARCILASO DE LA VEGA

İspanyol bir fatihle bir İnka prensesinin oğlu olan Garcilaso de la Vega (1539-1616) yetişkin yaşamının büyük bölümünü İspanya'da geçirmiş ama anne tarafının kültürüne sadık kalmıştır. 1609'da İnka kültürü ve yaşam biçimini anlattığı *Royal Commentaries* (Kraliyet Tefsirleri) adlı eserini yayımlamış, kitabının sekiz yıl sonra gelen ikinci cildinde de İspanyolların İnkaları nasıl lethettiklerinin hikâyesini anlatmıştır. İnka hayatı hakkındaki tasvirleri paha biçilemez değerdedirler çünkü her ne kadar İnka dini inançları ve uygulamaları hakkındaki açıklamaları kendi Hristiyan bakışıyla tahrif edilmiş olsa da ilk elden tecrübelere dayanmaktadır.



Garcilaso de la Vega

AYRICA BAKINIZ Amerika yaradılış hikâyeleri 282–83, 286–87, 306–07





Peru mumyasının altın maskı
12.-15. yüzyılda gelişen Kuzey Peru'daki Chimu'lar yüksek düzey kişilerin mumyalarının yüzlerine yerleştirilmek üzere altından -güneşin tanrısından- cenazesi maskları yapıyorlardı.

ANDLARIN GÖKYÜZÜ TANRILARI

İnkalar güneşin insanları olarak bilinirler. İmparatorları Güneş Tanrısı İnti'nin soyundan geliyorlardı ve tanrının önemli tapınaklarında onurlu bir yeri vardı. Ancak halk gökyüzünün başka tanrılarına, genellikle İnkaları koruyan ve ekinleri için yeterli miktarda suyu garanti eden varlıklara da itibar ediyordu. Bu tanrılar zaman zaman, ardıardına gelen şimş ekler veya tutulmalar gibi dramatik olaylarla insanlara ilahi güçlerini hatırlatırlardı.

İNTİ

İnka güneş tanrısının adı İnti'ydi ve aynı zamanda "gündüzün lideri" olarak da bilinirdi. İnkalar için tüm diğer tanrılarından daha önemliydi. Dost tavırlı bir tanrı olarak sadece Yeryüzü'nü ışınlarıyla ısıtmakla kalmaz aynı zamanda sakinlerine de aktif olarak yardım ederdi. Bu tür efsanelerden birinde İnkaların ataları -Manco Capac ve Mama Ocllo *(bkz. sayfa 314)*- İnti'nin işlerine yarayacak bilgileri öğrenmeleri sonra İnkalara nasıl yaşayacaklarını göstermek üzere Yeryüzü'ne gönderdiği oğlu ve kızıdırlar. Bu ikisi daha sonra İnka hanedanlığının ataları olacaklardır. İnka hükümdarları İnti için başkentleri Cuzco şehrinde pek çok muhteşem tapınak inşa etmişlerdir. Bunlardan biri olan Altın Evi zengin dekorasyonu ile bilinir. Ana şapel doğan güneşin ilk ışınlarının İnti'nin yüzünü resmeden imgeye yansıyacağı şekilde yerleştirilmiştir. İnti genellikle altın bir disk ve ondan yayılan ışınlarla tasvir edilmiştir.



► **Rahibe figürü**
Güneş tanrısı onuruna yapılan törenler, aynı zamanda İnka İmparatorunun metresleri olarak hizmet veren *mamaconas* (seçilmiş kadınlar) adı verilen özel olarak eğitilmiş rahibeler tarafından sahnelenirdi.



▲ **İnti motifi**
Peru'nun erken dönem Nazca kültürüne ait bu dokumanın, güneş tanrısı İnti'nin sıcak renklerini ve yayılan ışınlarını simgeleyen bir deseni vardır.



► **İntihuantana makamı**
İntihuantana adı ile bilinen Machu Picchu'daki bu yapının ritüellerde veya takvim hesaplamalarında kullanıldığı sanılmaktadır.



▲ **İnka çiftçiliği**
Patatesten kabağa kadar çok çeşitli ekinler yetiştiren İnka çiftçileri özellikle gökgürültüsü tanrısı İllapu'ya bağlıydılar ve yağmur getirmesi için sunaklarında ona kurbanlar keserlerdi.

İLLAPU

İnka gökgürültüsü tanrısı İllapu silahı mancınık topu olan savaşçı bir tanrıdır. Bir efsane, onun gökyüzünü dev adımlarıyla nasıl geçtiğini ve arkasında bıraktığı gölgeden Samanyolu'nun nasıl oluştuğunu anlatır. Mancınığını kız kardeşi tarafından taşınan bir kap suya nişanlar. Ateşlediği zaman mancınığın derisi gökgürültüsü gibi bir ses çıkarır ve fırlattığı taş havada şimşek gibi çakar. Su kabına çarptığında içindeki sular gökyüzünden yağmur olarak dökülür. Yağmur getiren olarak İllapu İnkalar tarafından büyük itibar görür. Ona genellikle yaşadığı gökyüzüne yakın olsun diye dağların tepelerinde tapınaklar inşa etmişler ve bu tapınaklarda yağmur duaları etmişlerdir. Eğer insanlar yağmurun yağmasına çok ihtiyaç duyuyorlarsa İllapu'yu memnun etmek için insan da kurban ederlerdi.

MAMA KİLYA

Ay tanrıçası Mama Kılya İnti'nin karısı ve bazılarının iddiasına göre kız kardeşidir. Güneş tanrısının dışı eşdeğeri olarak İnka hükümdarlarının anne atası olarak görülür ve geceyi yönetir. İnkalar ay tutulması sırasında bir canavarın Mama Kilya'nın bir parçasını ısırdığına ve bunun feci bir felaketin habercisi olduğuna inanırlar. Bu yüzden de silahlarını gökyüzüne doğru sallayarak ve yüksek sesle gürültüler çıkararak canavarı kaçırmaya çalışırlar. Mama Kilya aynı zamanda kadınların tanrıçasıdır; onları aylık dönemleri süresince korur, dişi doğurganlığını korur ve evlilik yeminlerini pekiştirir.



▲ Ay Tanrıçası
İnkalar, Tanrıça Mama Kilya'nın geceleri kendilerini gözlediğine ve geniş yüzüyle kocaman gözlerinin dolunay gecelerinde ayın yüzeyinde açıkça görülebildiğine inanırlar.



▲ Gümüş el işçiliği
Altın İnti'nin ve gümüş de Mama Kilya'nın metalidir. Gümüş objeler onun onuruna yapılır ve Cuzco'nun ana tapınağındaki mihrabı gümüşle zengin biçimde dekore edilmiştir.

▼ Gökyüzü köprüsü
İnsanların ve tanrıların alemlerini birbirine bağlama yeteneğinin yanı sıra gökkuşağının çok sayıda pırıltılı rengi bir arada bulundurması Chuichu'nun İnka tanrıları panteonu'nda çok özel bir yere sahip olmasını sağlamıştır.



CHUİCHU

İnkalar gökkuşağının Chuichu adında iki başlı ejderha benzeri bir tanrı olduğuna inanırlar. Gökkuşağı ile güneş arasında bir ilişki bulunduğunu fark etmişler ancak çok renkli etkisinin nasıl oluştuğunu tam olarak anlayamamışlardır. Gökkuşağının güneş tanrısı İnti'den dost tanrı Chuichu'nun varlığını gösteren bir armağan ya da mesaj olduğunu düşünürler. Gökyüzündeki tanrılar alemini yeryüzü ile birbirine bağlayan Chuichu'nun hem güneş hem yağmur tanrılarının hayat getiren armağanlarını yeryüzüne getirmelerine yardım eden semavi bir elçi ya da kurye olduğu düşünülür. Bazı insanlar gökkuşağı tanrısını İnkaların üç temel kozmosunu, gökyüzü, Yer yüzeyi ve yeraltını birbirine bağlayan sihirli bir varlık olarak görürler.

YILDIZ TANRILARI

İnkalar yıldızları, geceleri Mama Kilya'nın yaptığı gibi kendilerine bakan yardımsever tanrılar olarak düşünürler. Yıldızların gökyüzüne tesadüfen saçıldığını düşünen dünyanın başka yerlerindeki bazı kültürlerin aksine İnkalar günümüzün astronomlarının ve astrologlarının yaptığı gibi farklı yıldız kümelerini ve takımyıldızları tanımlamışlardır. Ancak onların bunlara verdikleri adlar farklıdır; Şilyan takımyıldızını Lama, Akrep burcunu Kedi, Ülker yıldız kümesini Küçük Anneler veya Ambar olarak adlandırırlar. Bu takımyıldızlardan bazıları İnka toplumunun belirli kesimleri tarafından özel itibar görürler. Mesela Ambar'ın tohum stoklarını koruduğu ve beslediği düşünüldüğü için genellikle çiftçiler ve ekicilerden rağbet görmüştür.



◀ Lama
Avrupa'da Şilyat olarak bilinen takımyıldıza yıldızların konumunun lamaları simgelediğine inanan İnkaların lama yetiştiricileri tarafından tapınılırdı.

AYRICA BAKINIZ İklim tanrıları 188–89, 194–95, 300–01, 308–09 • Yıldızlar 288–89, 334–35, 340–41

YER CİNLERİ

İlk insanlar tüm Yeryüzü'nü, her biri belirli bir yerde yaşayan ve orayı koruyan cinlerle dolu bir oluşum sanırlardı. Özel doğaüstü öneme sahip olduğu sanılan alanların cinlere evsahipliği yapması olasılığı daha çoktu. Dağlar, göller, nehirler, ormanlar ve büyük sıradağların hepsi bu şekilde sıradan yer şekilleri arasında göze çarpardı ve yerel halk ve benzer şekilde gezginler de buraların cinlerine adaklar adarlardı.

SU CİNLERİ

Nehirler, göller ve kaynaklar, suyun– bazıları yaşam için hayati önem taşıyan ama aynı zamanda tehlike de getiren- çift yönlü doğasını yansıtan kendilerine ait cinlere ya da tanrılara sahipüler. Bu ilahi varlıkların kimi Hindu cin Ganga gibi yardımseverken pek çoğunun çift karakteri vardı; hem hayat ve bereket getirirler hem de boğularak ölme riskini barındırırlardı.



Ganga
Hindistan'ın en kutsal nehir tanrıçalarından olan Ganj'ların cisimleşmiş hali *(bkz. sayfa 208-09)* kendisinde yıkanan herkesi günahlardan arındırır.



Göl Lady'si
Arthur ve Kelt efsanelerine ait bir cin olan "Göl Lady'si" *(bkz. sayfa126-27)* Arthur'a ünlü kılıcı Excalibur'u verir ve kralla şövalyelerinin koruyucusudur.



Sobek
Timsah başlı Sobek Mısırlıların nehir ve göl tanrısıdır. Firavunların koruyucusu olmasına rağmen bazen onların düşmanı tanrı Set'le de özdeşleştirilir.



Nehir cini
Bu Orta Avrupa su cini hoşnut edildiği zaman balıkları ağlara doğru yönlendirir. Öfkelendiğinde de tehlikeli akıntılara ve fırtınalara neden olur.



Undine
Alman ve diğer Avrupa efsanelerinde Undine'ler ruhsuz doğmuş su perileridir. Ancak bir ölümlüyle evlenirlerse ve ondan çocukları olursa bir ruha sahip olabilirler.



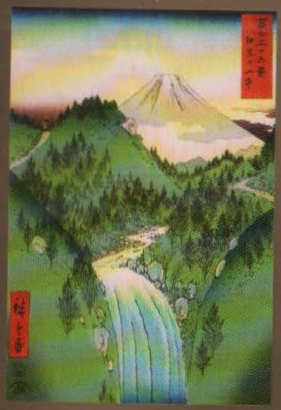
Nereid
Yunan mitolojisinin Nereid'leri, Denizin Yaşlı Adamı, Titan Nereus'un 50 kızıdır. Tehlikedeki denizcilere de yardım ederler.



Rusalka
Slav efsaneleri Rusalka'lardan *(bkz. sayfa 136)* tahrik edici şarkılarıyla her şeyden habersiz erkekleri göllerine çeken dişi su cinlerinden bahseder. Ancak bunlar bazen toprağı verimli hale getirmek için çayırlarda da dans ederler.

KARA CİNLERİ

İnsanlar çok uzun zamandır yüksek dağlar veya olağandışı çıkıntılar gibi göze çarpan özelliklerin kendi yönetici tanrılarına ya da cinlerine sahip olduklarına inanırlar. Bunlar genellikle civarda yaşayanlar veya gelip geçen gezginler tarafından bağış yapılan yerel varlıklardır ama büyük dağlar gibi özellikle görülmeye değer sitelerin tanrıları uzaklardaki hacıları bile kendisine çeker.

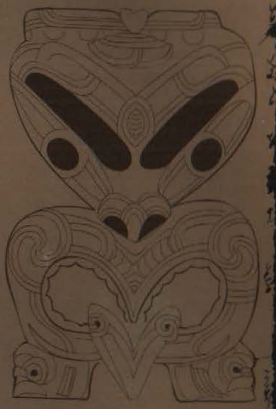


▲ **Fuji dağı**
Japonlarını Şinto dini sayısız cini ya da kamı'yi tanır. Bunlardan pek çoğu yeryüzünün kayda değer şekilleriyle özdeşleşmişlerdir ve aralarında en çok bilinenlerinden biri de kutsal, tepesi karla kaplı, volkanik Fuji Dağı'nın zirvesidir.



► **Dahi İnci**
Romalılar belirli bir yerin koruyucu cinlerini oranın dahisi ruhu olarak adlandırırlar. Bu tür bir cin kanatları olan bir çocuk ya da bir yılan şeklinde olabilir.

▼ **Tipua**
Yeni Zelanda mitolojisinde Tipua adı verilen kötü cinler, ağaçlar veya kayalar gibi yeryüzü şekillerinde yaşarlar; gezginler kendilerine zarar gelmesini engellemek için onlara bağışta bulunurlar.



ORMAN CİNLERİ

Bazı ağaçların boyutları ve yaşları, koruların ve ormanların karanlık, esrarengiz atmosferi insanların her zaman bazı ağaçların ve ormanların kendilerine özel cinleri olduğunu düşünmelerine neden olmuştur. Bunlar ne yapacakları önceden kestirilemeyen varlıklardır ancak en önemli ilgi alanları yaşadıkları yeri, içindekileri ve zaman zaman ormanın kendi sakinlerini korumaktır. Tanımadıkları bir ormandan veya korudan geçen gezginler oranın koruyucu cinlerine ya da tanrılarına bağışlar yaparak kendilerinin yolculukları sırasında herhangi bir kaza, soygun ya da başka bir aksiliğe kurban gitmemelerini garanti altına almaya çalışırlar.

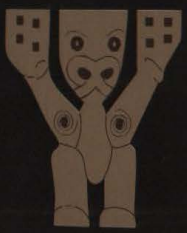


◄ **Silvanus**
Romalı cin Silvanus ağaçların, ormanların ve tarlaların koruyucusudur. Aynı zamanda arazilerin komşuları tarafından çalınmaması için muhafızlık da ederler.



► **Dryad**
Yunan mitolojisinin Dryad'ları özellikle meşe ağaçlarıyla özdeşleştirilen perilerdir. Genellikle çok güzel ve utangaç genç kızlar olarak tasvir edilirler.

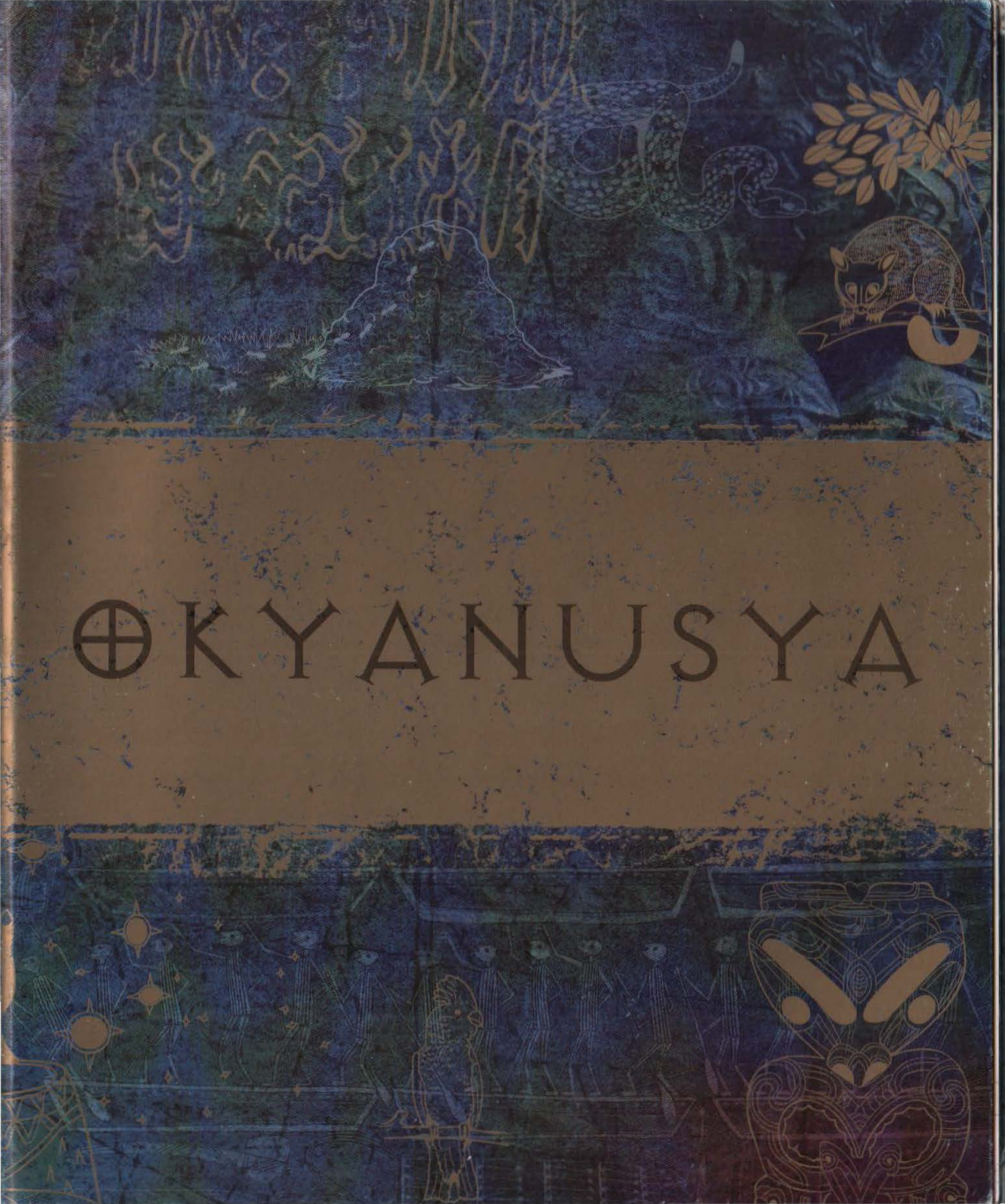
▼ **Tane**
Yeni Zelanda ağaç ve orman tanrısı cin Tane'dir. Bir efsane onun, ilk kadını karısı olması için nasıl kumdan yarattığını anlatır *(bkz. sayfa 340-41)*.



◄ **Leshii**
Doğu Slav folklorunda Leshi'ler ağaçları ve ormanlardaki hayvanları koruyan cinlerdir. Genellikle erkeğe benzerler ama herhangi bir hayvanın kılığına girebilirler.






OKYANUSYA

Okyanusya, Avustralya ile onun kuzeyinde ve doğusundaki adalardan oluşur. İnanılmaz büyüklükteki bir coğrafi alana yayılan bu topraklar dört farklı kültür bölgesi yaratmışlardır: Avustralya'nın kendisi; Yeni Gine adasıyla daha küçük bir adalar dizisi ve Solomon Adaları ve Yeni Hebridler gibi volkanik takımadalardan oluşan Malinezya; Yeni Gine'nin kuzeyindeki ada gruplarından oluşan Mikronezya ve sınırları Yeni Zelanda, Hawai ve Doğu Adaları ile çizilen üçgeni kaplayan geniş ve dağınık nüfuslu Polinezya.

Avustralya farklı diller ve kültürlere sahip pek çok Aborijin kabilesine evsahipliği yapar. Geleneklerinin ve inançlarının çeşitliliğine rağmen uzaklardaki bir gökyüzü tanrısı ile ataların ruhları veya kültür kahramanları olarak hareket eden diğer tanrılara olan inanç ortaktır. Bu tanrılar çok eskiden bu topraklara gelmiş, kendi özelliklerini yaratmış, ilk insanları yapmış ve onlara nasıl yaşanacağını öğretmiş varlıklardır. Bu atasal varlıkların yolculukları toprakları kutsal hale getirmiştir ve bu nedenle Aborijin inançlarının merkezine oturarak törenler ve sanat yoluyla hep anılmış ve itibar görmüşlerdir.

Okyanusya'nın dağınık adaları çok sayıda farklı efsaneye evsahipliği yapmaktadır. Örneğin Malinezya'da geleneksel olarak yeryüzünün hep varolduğuna inanılır. Dünyanın şeklini bugünkü biçimine getirmek için değiştirdiklerine inanılan doğaüstü cinlere ve benzer şekilde ataların ruhlarına tarihsel olarak tapınılmış ve ***mana*** olarak bilinen sahip oldukları esrarengiz güce huşuyla ve korkuyla karışık bir saygı duyulur. ***Mana***, insanların kontrolleri dışında görünen her şeyle birlikte dünyanın normal ve doğal işleyişini de açıklar. Ayrıca bu doğal ve doğaüstü güçler genellikle bağımsızdırlar. Caroline Adaları'nda ***ani*** olarak bilinen cinler ataların ve tanrıların rollerini birleştirirler ve geleneksel olarak kuş, balık, çeşitli hayvanlar ve ağaçlar gibi belirli



PASİFİK'İN BİNDEN FAZLA DİLİN KONUŞULDUĞU CİNLER ALEMİ, EN AZ MERCAN KAYALIKLARI VE KIYILARINDAKİ BİTKİ ÖRTÜSÜ KADAR ÇOK RENKLİDİR.

Jan Knappert, *Pasifik mitolajisi*, 1992

varlıkların bedenlerinde yaşadıkları düşünülür.

Polinezya'nın çok sayıda farklı adasının mitolojileri karmaşık ama muhtemelen geçmişte bir adadan diğerine ya da bir grup adaladan diğerlerine yapılan göçlerle ilgili olarak dikkati çekecek şekilde birleşmiştir. Adaların geniş panteonları ve karmaşık hikâyeleri vardır. Örneğin yeni Zelanda'nın yaradılış efsanesi Rangi adında Yeryüzünün Anası olan partneri Papa'dan ayrılmak zorunda kalan ve gökyüzüne gönderilen bir tanrıdan bahseder. Ancak ondan sonra döllerinden meydana gelen çocukları olur ve geniş bir panteon oluşur. Bunu insan ırkının yaradılışıyla bilindik dişi günah ve suç hikâyesi izler. Ataları bilinmeyen sularda çok uzaklara kadar giden deniz insanlarından oluşan Polinezya halkları aynı zamanda kozmostaki fantastik yolculuklarla ilgili hikâyeler anlatırlar. Yeraltları ise genellikle ruhların ölümden sonra gönderildikleri -ölen kişi bir kahramansa onun ruhu tanrılarla paylaşılan gökyüzündeki bir cennete gönderilir- bir çukur olarak görülür. Bu ada halkları için tanrılar her yerdedir; yeryüzünün altında, üstünde ve sınırsız denizlerin her yerinde.





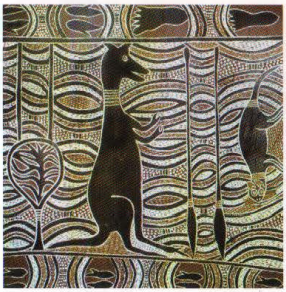



▲ **Aborijin mağara sanatı**
Kayalara yapılan resimlerin Avustralya'da uzun bir tarihi vardır. Aborijinler atalarının ve geçmişteki soylarının resimlerini doğrudan kayalara çizerek onlarla kara parçası arasında yakın bir ilişki kurmak istemişlerdir. Yukarıdaki örnek Kuzey Bölgesindeki Kakadu Ulusal Parkı'ndadır.

AVUSTRALYA

Avustralya'nın yerli halklarıyla ilgili mitler çok çeşitlidir ve buna rağmen pek çok benzerlikleri vardır. Bu mitler ezelden beri varolduğuna inanılan insanlarla arazi arasındaki bağı açıklar ve pekiştirir.

Avrupalılar 18. yüzyılın sonlarında Avustralya'ya geldiklerinde dört yüz civarında farklı Aborijin kabilesinin olduğu bir kıta buldular. Bu kabile gruplarının her biri küçüktü, bazen sadece bir elin parmakları kadar bazen de elli civarında aileden oluşuyordu ve Avustralya'nın bazen olağanüstü sertleşebilen yeryüzü şekillerinde hayatlarını sürdürebilmeleri için her biri kendisine uygun bir yer bulmuştu. Bu insanlar hayatlarını binlerce yıldır avcılık ve toplayıcılıkla sürdürüyorlardı. Kimse Avustralya'ya ilk insanların ne zaman geldiklerini bilmiyordu. 50.000 yıl kadar önce Endonezya'dan geldikleri sanılıyordu. Yeni gelen Avrupalılar, metal işçiliği veya çömlekçilikte ilerleme göstermedikleri için yerli halkı "ilkel" bulsa da aslında onlar topraklarına çok iyi uyum sağlamışlardı.



▲ **Kanguru ruhu**
Bu Aborijin sanat eseri, aralarında ünlü kanguru ruhunun da bulunduğu bir dizi ata figürünü göstermektedir. Bu tür resimler köken hikâyelerinin önemli pozisyonlarını ve bunun insanların kimlikleri üzerindeki önemlerini yansıtırlar.

KÖKEN MİTLERİ

Avustralya'nın Aborijin kabilelerinden her birinin kendine ait lisanı ve efsaneleri vardır ve onlar için bu hikâyeler kökenlerini ve ilk Aborijin insanlarının ortaya çıkışını açıklamaktadır. Aborijinler için binlerce yıl önce kıtaya geldikleri hakkındaki Avrupalılara has tarihsel kayıtlar geçersizdir. Onların Avustralya kıtasındaki varlıkları, her kabilenin yaşadığı arazi ile yakın birlikteliğini ve atalarının bu arazilere biçim vermedeki rollerini anlatan kendi efsaneleriyle kayıt altına alınmıştır. Ne yazık ki Avustralya kabilelerinin tümü hayatta kalamadığından bu mitlerden bazıları kaybolmuştur. Ancak hâlâ bilinenler Aborijin inançlarının merkezini oluştururlar ve anlatılmaya devam edilirler.

ATALARIN YOLCULUKLARI

Bu Aborijin mitleri birbirinden tamamen farklı olsalar da pek çok benzerlikleri de vardır. Çoğu ilk başlarda ülkenin her yerini dolaşan, araziyi ve tüm coğrafi özelliklerini var eden, tüm bitkilere, hayvanlara ve diğer canlılara hayat getiren, tüm yer cinlerine ve hatta insanların ruhlarıyla henüz doğmamış varlıkların ruhlarına bile hayat veren atalarının ruhlarına -genellikle hayvan ruhları- odaklanmışlardır.

Bu eski, dünyadaki tüm varlıklara hayat getirme işlemi Rüya veya Rüya Zamanı olarak adlandırılır. Bu isim atalarının ruhlarının uzun bir uykudan kalkarak bu canlandırma işlemini yerine getirip büyük görevlerini bitirdikten sonra tekrar sonsuz bir uykuya daldıkları fikrini yansıtmaktadır.

RÜYA ZAMANI HİKÂYELERİ

Rüya ya da Rüya Zamanı'nın eski olayları günümüzde de bir düzeyde yaşanmaktadır. Rüya Zamanı'nın hikâyelerini yeniden anlatarak ve doğru ritüelleri canlandırarak Aborijinler yaratma sürecini yeniden canlandırmakta ve ruhlarla bir tür komünyona ulaşmaktadırlar. Bu anlamda Rüya Zamanı daima vardır. Rüya Zamanı hikâyeleri kıtada yapılan yolculuklarından oluşmaktadırlar. Bu yolculuk hikâyeleri farklı kabilelerin anlatıcılarının simgeledikleri eski patikalarla kesişirler ve kayalardan dağlara, derelerden sulaklara kadar çok çeşitli doğal oluşumların varlığını açıklarlar. Bu tür pek çok sitin de efsanelerin kendileri gibi kabilesel törenlerle ve sanatsal tasvirlerle hayata geçirilen ruhsal anlamları vardır.



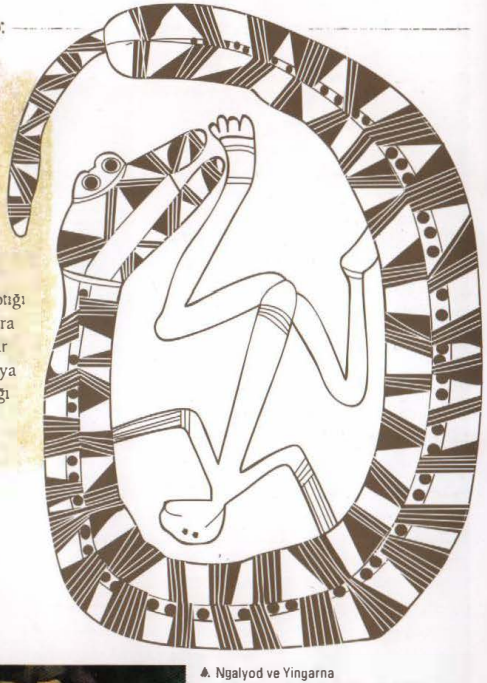
▶ **Bir Wandjina'yı tasvir eden ağaç kabuğu resmi**
Batı Avustralya'nın Kimberley bölgesinde Wandjina, hayat veren-yağmur getiren ataerkil bir yaratıcı ruhtur. Bu varlıkların çizimlerinin onları cisimleştirdiğine inanılır ve bu nedenle derin bir saygı gösterilir.

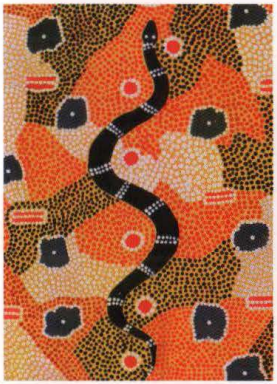
GÖKKUŞAĞI YILANI

Pek çok isimle bilinen Gökkuşağı Yılanı, Avustralya Aborijinlerinin mitolojisinde yer alan neredeyse evrensel bir cindir. Etkili olduğu pek çok alan vardır ve bazı kültürlerde insanlığın yaradılışında bile rol alır. Gökkuşağı Yılanı hakkındaki mitlerde iki tema öne çıkar. Bunlardan biri hayat veren ama tüm kabileleri silip atabilecek kabiliyette bir sele dönüşebilen suyu getirme yeteneğidir. İkincisi ise insanların ruhlar aleminin bilgeliğine erişmelerini sağlayan, yeryüzüyle gökyüzünü birbirine bağlayan köprü görevidir.

YILANIN KARNINDAN KAÇIŞ

Batıdaki Arnhem Topraklarında, Kuzey Bölgesi'nin kıyılarındaki ağaçlık alanda Gökkuşağı Yılanı'na Ngalyod denir ve bazen bir çift ince boynuz ve bir timsah kuyruğuyla tasvir edilir. Ngalyod insanları yediği için ondan korkulur ve çabuk öfkelenen yapısıyla tanınır. Bir efsanede ağlayarak onu sinirlendiren bir çocuğu yuttuğu söylenmektedir. Ngalyod hakkındaki popüler bir hikâye onu insanlığın yaradılışı ile ilişkilendirir. Bir gün yılan acıkıp üç kuş yer. Yılanların hep yaptığı gibi avını bütün halde yutmuştur. Yılanın karnına indikten sonra kuşlar kaçmaya çalışırlar ve gagalarıyla Ngalyod'un karnında bir delik açmaya başlarlar. Üç kuş sonunda ilk insanlar olarak ortaya çıkarlar ve çok geçmeden yeryüzünde yerleşmek için Gökkuşağı Yılanı'nı öldürürler.





◀ **Ngalyod**
Gökkuşağı Yılanı, yağmurlu mevsimin cini olarak tapıldığı ve bereket, bolluk ve hayat veren güçlerle de ilişkilendirildiği Arnhem topraklarında sanatçılar için çok sevilen bir konudur.



▲ **Ngalyod ve Yingarna**
Batı Arnhem'in yaradılış efsanesinde Ngalyod ilk Rüya Gören Anne olan Yingarna'nın oğludur ve diğer çocuklarına bakması için annesine yardımcı olmaktadır.

◀ **Aborijin ağaç kabuğu resmi**
Aborijinler efsanelerinin resimlerini ağaç kabuklarına doğal boyalarla yaparlar. Bir kişinin ruhlar alemi tasvirleri, o öldüğü zaman kefeninin üzerine boyanır.

SU BASKINI

Arnhem Topraklarında yaşayan Djauan halkı bir balıkçının diğer adamların yediği bir balığın siyah kılçıklarını nasıl bulduğunu anlatır. Balıkçı aramakta olduğu nadir bulunan balığın kılçıklarını tanıyınca hem üzülür hem de öfkelenir. Balıkçı Kurrichalpongo'ya -siyah kaya yılanı- bir şarkı söyler ve yılan gökyüzünden çok renkli, kıvrımlı bir gökkuşağı şeklinde aşağı iner (Gökkuşağı Yılanı). Yılan bir *billabong*'da (göl) bir delik açar ve Djauanlar dışındaki tüm komşu kabileleri önüne katıp sürükleyecek büyüklükte bir sele neden olur. Sonra kabuklarından çıktıkları zaman nehirler, tepeler ve diğer yeryüzü şekilleri haline gelen yumurtalar yumurtlar.



▲ Siyah kaya yılanı
Yarattığın sellere neden olma gücünden dolayı Djauanlar balık avlamadan veya billabongdan (gölden) su almadan evvel geleneksel olarak siyah kaya yılanının iznini alırlar



▲ İnsanlar ve yılan
Gökkuşağı Yılanı suyu getiren olmasının yanı sıra şamanların da öğretmenidir. Ancak bazı efsanelere göre o aynı zamanda ilk kadın ve elik erkeğin de yaratıcısıdır.



▲ Aborijin şifacıları
Şamanlar iyileştirme ritüelleri sırasında temas kurdukları cinlerden yardım görürler. Yukarıda bir şifacının öküz boynuzu kullanarak geleneksel kan akıtma törenini uygulaması görülmektedir.

GÖKKUŞAĞININ SONU

Aborijin Avustralya'sının şamanlarına *(bkz. sayfa 268-69)* hastaları iyileştirme ve geleceği görme güçlerinden dolayı hep saygıyla bakılır. Şamanların bu bilgiyi cinlerden aldıklarına inanılır ve onların bu bilgiyi nasıl kazandıklarını anlatan çeşitli efsaneler bulunur. Bu hikâyeler genellikle gökyüzüne yolculuk eden, bazen de uçan şamanlar hakkındadır. Efsanenin bir versiyonu Şamanların Gökyüzü Yılanı'nın bedenine tırmanarak gökyüzüne yolculuk ettiklerini anlatır. Gökkuşağına tırmanmak Şamanları canlıların ülkesinden alıp Gökkuşağı Yılanı'nın bedeninin sonundaki ruhlar ve atalar alemine götürür. Burada bir süre ruhlarla yaşarlar ve onlardan iyileştirme ve kehanet sanatını öğrenirler.

TAİPAN

Taipan olarak bilinen yılan genellikle Gökkuşağı Yılanı ile özdeşleştirilir. Bu yılanın yaşam ve ölüm üzerinde korkunç bir gücü vardır ve yağmur ile gökgürültüsünü bile kontrol edebilir. Taipan'ın çok sevdiği bir oğlu vardır ama bir gün oğlu mavi dilli kertenkele Wala'nın kızına aşık olur ve ikisi birlikte kaçarlar. Wala, kızının kendisinden izin almadan eş seçmesine sinirlenir ve çifti takip ederek Taipan'ın oğlunu öldürür. Oğlunun ölümüyle yıkılan Taipan ailesinin büyük kısmını yeryüzünün karanlık derinliklerine, iki kız kardeşini ise ölen yeğenlerinin kanından bir miktar alarak gökkuşağının renklerine eklemeleri için gökyüzüne gönderir.



▲ Mavi dilli kertenkele
Efsane mavi dilli kertenkele Wala'nın, kertenkelenin sinirlendiğinde neler yapabileceğini göstermek için oğlunun kalbi ve kanını yaslı Taipan'a getirmesini anlatır.

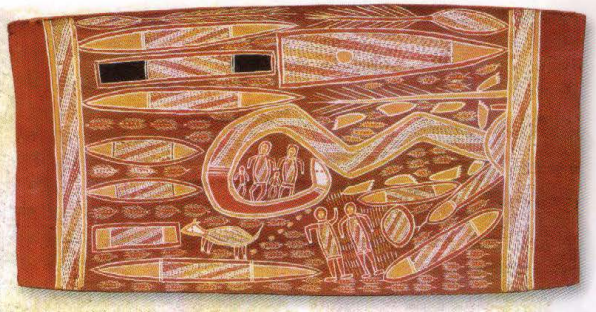
AYRICA BAKINIZ Yılanlar 28–29, 48–49, 92–93, 98–99, 100–03, 160–61

İLK KIZ KARDEŞLER

Avustralya'nın yaygın Aborijin efsanelerinden biri, atalarından genellikle Wawilak veya Wagilag Kardeşler olarak bilinen ve Arnhem ülkesinde yolculuk yapan bir çift kız kardeşin hikâyesini anlatır. Kardeşlerin Gökkuşağı Yılanı *(bkz. sayfa 328-29)* ile dişi ve erkek tanrıların bir mücadelesi olarak görülen ve yılanın kadınları yutmasıyla sonuçlanan travmatik bir karşılaşmaları olmuştur. Ancak kardeşler kurtulurlar ve sonunda, yaradılış için dişi ve erkek güçlerinin dengelenmesinin gerektiği fikrini pekiştirircesine ezeli rakipleriyle barış içinde yaşamak üzere yılanın karnından çıkarlar.

MİT

Bir gün okyanustan iki kadın çıkar ve Avustralya'nın Kuzey Bölgesindeki Arnhem ülkesinin kıyılarına ayak basarlar. İkisi kardeştirler ve küçüğü hamileyken büyük olanı da kucağında bir bebek taşımaktadır. Kardeşler kıyıdan içerlere doğru yürürler ve karınlarını doyurmak için hayvanlar ararlar. Her ikisinin de ellerinde mızrakları vardır ve onları kullanma konusunda ustadırlar. İki kız kardeş yaratıcıdırlar. Gezdikleri yerlerdeki yeryüzü şekillerine isimler vermekte ama esas olarak onları yaratmaktadırlar. Hamile olan kardeş doğumu yaklaşan bebeği için endişelenmeye başlayana kadar istikrarlı bir ilerleme gösterirler. İki kardeş Mirrimina adında bir yerdeki gölcüğün yanında kamp kurarlar.



▲ **Kız kardeşler**
Gökkuşağı Yılanı ilk kız kardeşler hakkındaki efsaneyi tasvir eden bu resimde iki kadının çocuklarıyla birlikte çevrelerine dolanmıştır.

GÖKKUŞAĞI YILANI'NIN YARATIKLARI

Abla yiyecek bulmaya giderken kardeşi de hareketsiz uzanıp çocuğunu doğurur. Ancak abla geri dönüp yemek hazırlamaya başladığında tuhaf bir şey olur. Yakalayıp öldürdüğü tüm hayvanlar pişirme kabından fırlayıp kaçarak gölcüğe atlarlar. Kardeşler bu sırada o gölcükte Gökkuşağı Yılanı'nın yaşadığını bilmemektedirler. Gökkuşağı Yılanı o bölgedeki tüm hayvanların sahibidir ve kardeşlerin onları yemelerine izin vermeyecektir. Bu olay birkaç kez gerçekleştikten sonra abla gölcüğü incelemeye gider. Gökkuşağı Yılanı onun geldiğini duyar ve uzun uykusundan uyanır. Gölcükten yukarı kalkar ve toprakların istila eden iki kadına saldırarak onlarla çocuklarını yutar.

KIZ KARDEŞLER DÖNÜYOR

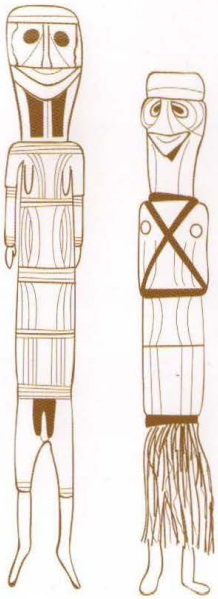
Gökkuşağı Yılanı bunu yaparken çok gürültü çıkarmıştır; bu şamata diğer yılanları da ayaklandırır ve ona neler olup bittiğini sorarlar. Gökkuşağı Yılanı ilk başta bir kanguru yakalayıp yediği hakkında bir yalan söyler ama ona inanmazlar. Sonunda kız kardeşleri yediğini itiraf eder. Aniden şiddetli bir rüzgâr eser ve muson yağmurları yeryüzünü dövmeye başlar. Yağmur ve rüzgâr o kadar şiddetlidir ki Gökkuşağı Yılanı yediği kardeşleri ve çocuklarını bir karınca tepesinin üzerine geri kusmak zorunda kalır. Kardeşlerle çocukları canlanırlar.



◀ **Karınca tepesi**
Gökkuşağı Yılanı kız kardeşleri karınca tepesine kustuğu zaman karıncaların devamlı ve acı veren ısırıkları sonucunda çabucak hayata dönerler.

WAWİLAK KARDEŞLER

Genellikle Wawilak Kardeşler olarak bilinen iki kız kardeşin hikâyesi pek çok Aborijin kabilesi tarafından farklı şekillerde anlatılır. Ancak tüm bunların ortak teması karşı cinsten rakiplerin karşılaşmasıdır. İlk kız kardeşler dışı akli temsil etmektedirler usta avcılar olan kardeşler aynı zamanda araziye biçim verme yeteneğine de sahiptirler. Gökkuşağı Yılanı onları yuttuğunda onların aklının bir kısmını da kazanmıştır. O zamandan bu yana kabile bilgeliği geleneğini sürdüren hep erkek kabile üyeleri olmuştur ve bu bir nesilden diğerine böyle sürüp gider.



► **Kabilesel simgeler**
Kız kardeşler genellikle rituellerde kullanılan oymalarda tasvir edilirler. Küçük kardeş *(sağda)* yeni doğum yaptığı için göğüslerini güçlendirmek amacıyla üzerlerine bir kuşak sarmıştır.

KUNAPİPİ

Hikâyenin belli anlatımları Toprak Ana Kunapipi'yi Wawilak Kardeşler'in anneleri olarak tanımlar. Aynı zamanda bazen ezeli bir "Yaşlı Kadın" figürü ve erkek Gökkuşağı Yılanı'nın dişi karşılığı olarak da düşünülür. Diğer mitler onu dünyadaki erkeklerin, kadınların ve hayvanların yaratıcısı olarak tanımlar. Kunapipi müritlerinin belirli ailelere ya da gruplara mensup olduklarını göstermek için kendilerini boyalamalarını ister. Bazıları tarafından ilk kadın ve erkek kahramanlardan oluşan bir grupla birlikte yolculuk eden eski bir gezgin olduğuna da inanılır. Akıllı ve yaratıcı karakteri ruhaniliğin dişi yönünü temsil eder.



▲ **Galah papağanı**
Galah papağanları Kunapipi'nın talimatları doğrultusunda bir ritüelde kendilerini boyamışlardır.



▲ **Timsah**
Kunapipi'ye tapan eski aile gruplarından bir diğeri de kendilerini yeşile boyayan timsahlardır.

ABORİJİN TANRILARI

Aborijin mitolojisinde binlerce tanrı bulunmaktadır ve aralarındaki ortak özellik, var ettikleri ve geçtikleri toprak parçasıyla yakından ilişkili olmalarıdır. Bu özellik Wawilak Kardeşler'in efsanelerinde de açıkça görülmektedir. Tanrıların çoğu bir hayvanın şekline girebilen kılık değiştiricilerdir *(bkz. sayfa 285)* ama aynı zamanda bir insan kabilesinin ya da grubunun üyesi de olabilirler. Çoğu belirli bölgelere özeldir ve karada kök salmışlardır ama Gökkuşağı Yılanı gibi bazıları da tüm Avustralya'da bilinir.



◄ **Wandjina**
Wandjinalar doğurganlığı ve doğal elementleri kontrol eden cinlerdir. Bedenleri üzerinde yağan yağmuru simgeleyen beyaz çizgilerle tasvir edilirler.

▼ **Güneş tanrıları**
Bir efsaneye göre güneş, gökyüzünde kayıp oğlunu arayan güneş tanrıçası Gnowee tarafından her gün taşınan bir meşaledir.



RİTÜELLER VE KUTLAMALAR

Aborijin ritüelleri, bir doğumu kutlamaktan ölüleri gömmeye kadar pek çok olayda sahnelenir. Tüm kabilenin katıldığı diğer törenlerde Rüya Zamanı *(bkz. sayfa 327)* hikâyeleri şarkı ve danslar eşliğinde yeniden anlatılır. Birkaç ritüelin ilk kez, ilk kız kardeşler tarafından Gökkuşağı Yılanı'nı uzakta tutmak için sahnelendiği sanılmaktadır. Ritüeller tüm yaradılışın nasıl atalarla bağlantılı olduğunu gösterirler.

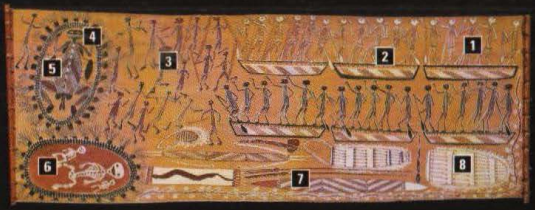


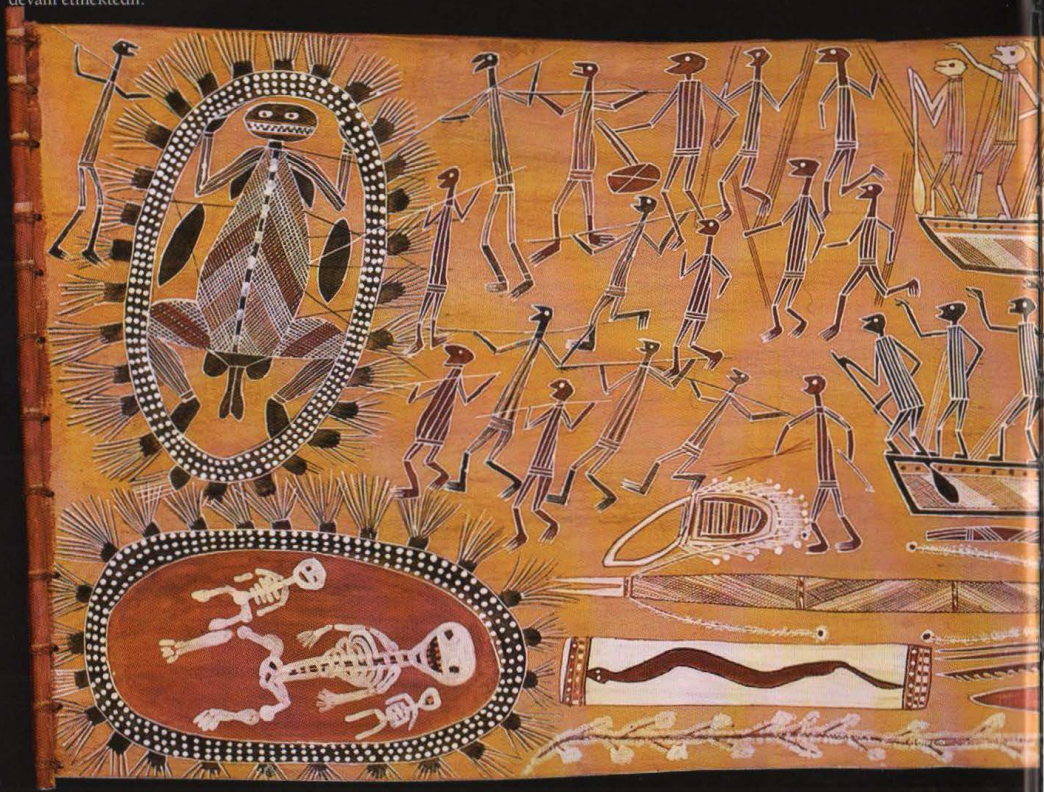
Aborijin töreninden bir sahne

AYRICA BAKINIZ Yılanlar 28–29, 48–49, 92–93, 98–99, 100–03, 160–61, 328–29

LUMALUMA'NIN ÖLDÜRÜLÜŞÜ

Avustralya'nın kuzeyindeki Arnhem ülkesinin sakinleri olan Yolngu halkı, Lumaluma adında bir balinanın okyanustan nasıl çıktığını ve insan şekline girdiğini anlatırlar. Sonra kendine iki eş almış ve kutsal ritüelleri uygulayarak tüm ülkeyi dolaşmıştır. Onun öğretilerine saygı göstermekle birlikte Yolngu halkı, dinmek bilmez iştahı ve bu iştahını tatmin etmek için kutsal konumunu kullanması yüzünden Lumaluma'ya öfkelenmeye başlar. Lumaluma ne zaman ağızları sulandıracak bir yiyecek bulsa onu kutsal ilan etmekte ve sadece kendisinin yiyebileceğini söylemektedir. Bu o kadar sıklıkla tekrar eder ki insanların sonunda sabrı taşar, onu ve karılarını öldürürler. Ölürken bile Arnhem ülkesi halkının o zamandan beri yinelediği kutsal ritüelleri öğretmeye devam etmektedir.





Djorlom Nalorlman, *Lumaluma'nın Katli*, 1988

1. Yola çıkış
Kendi yiyeceklerini alan Lumaluma'ya öfkelenen Yolngu halkının erkekleri onu takip etmek için yola çıkarlar. Yolngu halkı da içinde olmak üzere Arnhem ülkesindeki her şeyin iki hissedardan birine, (ritüelik gruplar) Dualara veya Yiridjalara ait olduğu söylenir. Dualar atalarının denizden, Yiridjalar ise karadan geldiklerine inanırlar. Burada bu iki hissedar grubun üyeleri farklı renklerdeki beden boyalarından anlaşılmaktadır..

2. Kanolar
Yolngu erkekleri, Lumalula'nın denizden geldiğinin bilincinde olarak kanolarla yolculuk ederler. Lumaluma bir insanın şeklini almış olsa da canı balık istediği zaman avlanmak üzere tekrardan bir balina şekline dönüşebilmektedir.

3. Saldırı
Avlarının peşinde koşarken Dua ve Yiridja gruplarından erkekler saldırıya hazır şekilde mızraklarını çekerler. Lumaluma'ya saldırıp mızrakladıktan sonra bedenini bir ağaca dayayıp göğsünden ve boynundan sıkıca bağlarlar.

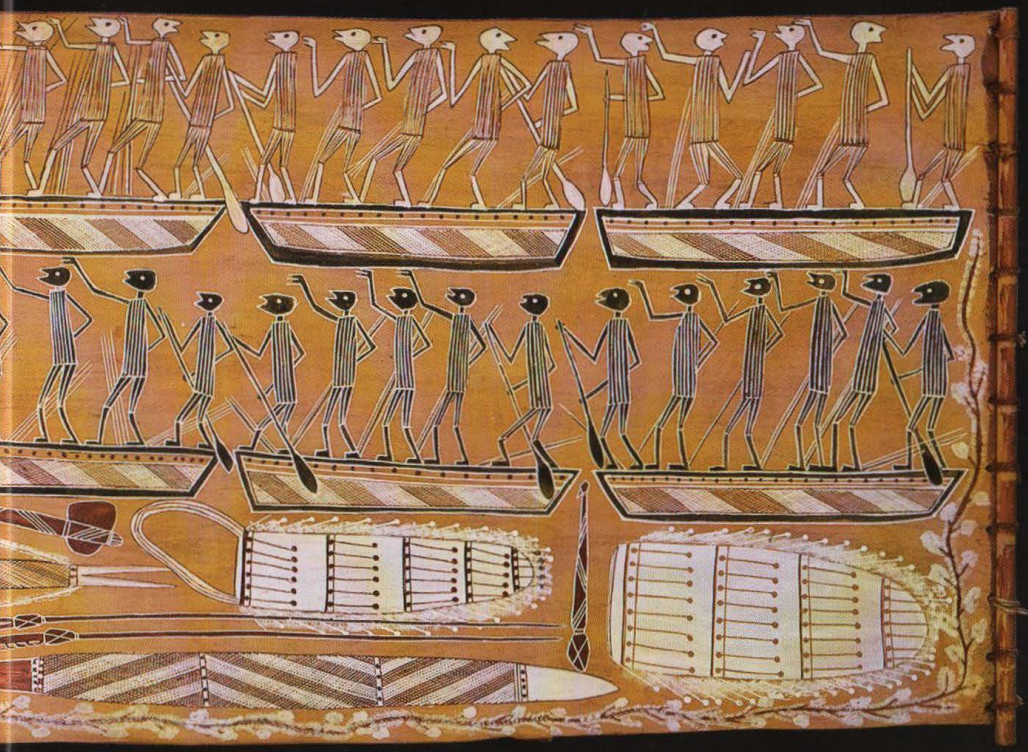
4. Gölgelik
Lumaluma'yı güvene aldıktan sonra onun bedenini güneşten korumak için erkekler derme çatma gölgelikler kurarlar. Yaprak ve dallardan yapılma bu kulübecikler balinanın kendilerine öğrettiklerine çok benzemektedir. Ona ne kadar kızsalar da Lumaluma Yolngu halkı için hâlâ önemli bir figürdür. Bu tür kulübeler Lumaluma'dan gelen ritüellerin sahnelenmesi için hâlâ inşa edilmektedir.

5. Lumaluma'nın ölümü
Lumaluma mızraklandıktan sonra bile hâlâ kutsal törenleri öğretmeye devam eder. Burada bedeni kutsal desenlerle kaplı görülmektedir. Lumaluma ölmeden hemen önce insanlara *mercii* adı verilen kutsal ritüeli bir kez daha gösterebilmek için bedenine keserek desenler çizmiştir. Bu desenler Yolngu halkının atalarının hikâyelerini simgelemektedir.

6. İskeletler
Lumaluma'nın karılarının iskeletleri kendisininkinin yanında yatmaktadır. Onun Yolngu halkından çaldığı bu iki kadın onunla birlikte her yere yolculuk ederler ve dini törenler öğretirlerdi (özellikle de Arnhem ülkesindeki kadınlar tarafından kullanılanları). Kadınların ikisi de mızraklanıp kocalarının yanında ölmüşlerdi.

7. Ritüel objeleri
Resmin alt tarafında gösterilen ve Lumaluma tarafından kutsal törenlerde kullanılan objeler Yolngu halkınca bir araya getirilmişlerdi. Bunlar arasında tahta saplı taş bir balta, bir bondok ya da mızrak atıcı, ritüellere eşlik eden sesi çıkarması için birbirine çarpılan çubuk kastanyetler ve bir çift heybe vardı.

8. Aborijin heybeleri
Liflerden dokunan heybeler bu gizli ritüel eşyalarını saklamaya yarardı. Burada iki cins heybe gösterilmektedir. Saplı olanı Yiridja sapsız olanı da Dua grubu tarafından kullanılırdı.Heybelerin şekilleri, Djanggawul adı verilen ilk kız kardeşlerin sonsuza dek hamile olduğuna inanılan rahimlerini simgelerdi.



AYRICA BAKINIZ Şekil değiştiriciler 34–35, 96–97, 108–09, 120–21, 132–33, 140–41, 176–77, 190–91, 198–99, 200–03, 240–41, 286–87

BRAM-BRAM-BULT

Birçok Aborijin efsanesi erkek kardeşler etrafında şekillenir. Bu hikâyelerden biri, atalardan aynı zamanda Bram-Bram-Bult olarak tanınan Yuree ile Wanjel'ın maceralarını anlatır. Mitleri sadece kardeşlerin Avustralya'nın farklı yeryüzü şekillerini hayata getirip onları isimlendirmelerini açıklamakla kalmaz, aynı zamanda aralarında Wembulin adındaki ekidne cininin de bulunduğu ölümcül rakiplerle karşılaşmalarını da hikâye eder. Kardeşler Wembulin'le savaşmışlar ve onu öldürerek yeğenlerinin ölümünün intikamını almışlardır.



► Oyma figür
Avustralya Aborijin sanatı oyma figürler açısından çok zengindir. Bram-Bram-Bult efsanesine göre Yuree Wanjel'in tahtadan bir figürünü oyarak onu tekrar hayata döndürmüştür.

MİT

Bir zamanlar Doan adında büyük bir cin vardır. Doan küçük bir keseli sıçan biçimindeki kuvvetli bir avcıdır. Bir gün Purra adındaki güçlü bir kangurunun peşine düşerek ava başlar. Takip çok uzun sürer ama kanguru Doan'a yakalanmaz. Sıçan tam Purra'yı yakalamak üzeredir ki iki kızıyla dinlenmekte olan ekidne cini Wembulin'in topraklarına girerler. Wembulin Doan'a saldırır ve sıçan başlangıçta kaçmayı başarsa da sonunda yakalanır ve öldürülür. Wembulin ve kızları, Doan'ı yerler ve kangurunun peşine düşerler.

AĞABEYLERİN İNTİKAMI

Doan'ın iki dayısı Yuree ve Wanjel başlarından geçen pek çok maceradan dolayı ün kazanmış iki cesur savaşçıdır. Yeğenlerini çok severler ve Doan kaybolunca onu aramak için yola düşerler. Onu ararlarken, bir sıçanın tüylerini ve etinden parçaları yuvalarına taşımakta olan bir karınca kolonisine rastlarlar. İki kardeş yeğenlerinin öldürülmüş olduğundan kuşkulanmaya başlarlar. Bir süre sonra Wembulin'in Doan'a saldırdığı yere gelirler, orada kıyasıya bir mücadelenin izlerini ve yeğenlerinin kalıntılarını bulurlar. İki kardeş yeğenlerinin intikamını almak için ekidnanın izini sürmeye başlarlar. Gelişmiş iz sürme yetenekleri sayesinde Wembulin'in izini sürerek üçüncü günde kendisiyle ailesini bulurlar. Kardeşler sürpriz bir saldırı yaparak ekidnayı öldürürler; iki kızını da kendilerine eş olarak alırlar.

YARATMA SÜRECİ

Eve dönüş yolculuğunda Yuree ve Wanjel ekidna kardeşlerle evlendiklerine pişman olmaya başlarlar. Kızların babalarının ölümüne öfkelendiklerini ve intikam almak istediklerini fark etmişlerdir. Bunun üzerine karılarını öldürüp kırlara doğru yola çıkarlar. Yolculuk sırasında çevrelerinde dünyayı meydana getirirler, geçtikleri yerlerdeki bitkilere, kayalara, ağaçlara ve nehirlere isim takarlar. Kaotik bir boşluktan capcanlı topraklar yaratırlar. Zaman geçtikçe Yuree ve Wanjel yaradılış görevlerini tamamlayarak Wanjel'in ölümüyle sonuçlanan bir dizi maceraya atılırlar. Becerikli Yuree kardeşini yeniden hayata döndürür ve iki kardeş hiçbir zaman dönmeyecekleri uzun bir yolculuğa çıkarlar. Bazı kaynaklara göre İkizler burcunun takımyıldızındaki en parlak iki yıldız olan Castor ve Pollux'ta yaşamaktadırlar.



▲ Wembulin'i öldürmek
Wembulin'i üç gün izledikten sonra iki kardeş ekidnayı uyurken bulurlar. Ona sessizce yaklaşıp öldürürler.

ÖNEMLİ KARAKTERLER

Aborijinlerin Rüya Zamanı *(bkz. sayfa 327)* hikâyelerindeki çoğu karakter gibi Bram-Bram-Bult'taki bazıları da ebedî ruhlar olarak görülmelerine rağmen hayvanların şeklini alırlar. Bu ruhlardan bazıları hikâyeyi anlatanların atalarıdır ve bu yüzden doğaüstü işler yapabilirler. Sıradan bir keseli sıçanın bir kanguruyu öldürebilmesi mümkün değildir ama Doan, Purra'yı takip edebilir çünkü o atalarının hayatlarında vuku bulan bir hadiseyi canlandırmaktadır. Doan ve Wembulin'in güç ve enerjilerine rağmen hikâyenin gerçek kahramanları, cesaret ve becerikilikleri ile hayranlık uyandıran Yuree ve Wanjel'dir.



▲ **Purra**
Bram-Bram-Bult'ta güçlü Purra bir avcının avı olur. Bununla birlikte pek çok başka Avustralya efsanesinde kanguru bir kahraman ve ata ruhudur.



▲ **Doan**
Boyutlarına göre dikkat çekecek bir güce sahip olan Doan'ın av sırasındaki hızı muhtemelen bir keçeli sıçanın havada çaba sarfetmeden hareket edebilme kabiliyetinden esinlenmiştir.

GÜNEY HAÇI

Gece göğü Aborijin efsanelerinde önemli bir rol oynar. Bram-Bram-Bult da bunlardan biridir. Maceralarından birinde iki kardeş, Tchingal adındaki yırtıcı bir devekuşunun Bunya adında bir adama saldırmasını, adamı bir keseli sıçana dönüştürüp devekuşunu mızraklarıyla öldürerek engellemişlerdir. Genellikle iki kardeşle özdeşleştirilen Güney Haçı takımyıldızının devekuşunu, sıçanı ve Tchingal'i öldürmekte kullanılan mızrakları simgelediğine inanılır.



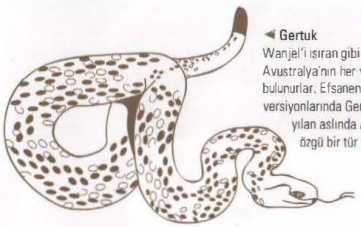
► **Güney Haçı**
Kuzeybatı kıyılarının Aborijin halkı, Güney Haçı'nın dört köşesindeki yıldızları, hayati bir kaynak olan ateşin kökeni olarak görürler.

HEPİMİZ BU ZAMANDA BU YERİN KONUKLARIYIZ... AMACIMIZ GÖZLEMLEMEK, ÖĞRENMEK, BÜYÜMEK, SEVMEK. SONRA EVE GERİ DÖNERİZ.

Avustralya Aborijinlerinin atasözü

WANJEL'İN ÖLÜMÜ

Bram-Bram-Bult hikâyesinin sonunda Wanjel, Gertuk adında zehirli bir yılan tarafından ısırılır. Yuree onu kurtarmak için çok uğraşır ama yılanın zehri ağabeyini öldürür. Bunun üzerine Yuree bir ağacın gövdesini Wanjel'e benzeyecek şekilde oyar ve mucizevî bir şekilde ona hayat verir. Wanjel'i hayata döndürdükten sonra ona konuşmayı ve yürümeyi öğretir ve iki kardeş yolculuklarına kaldıkları yerden devam ederler. Sonunda ülkenin sonuna ulaşır, bir mağarayı kendilerine ev yaparlar. Ölümlerinden sonra gökyüzüne yükselirler. Pek çok insan yaşamlarını bir çift yıldız olarak sürdürdüklerine inanır.



◄ **Gertuk**
Wanjel'i ısıran gibi zehirli yılanlar Avustralya'nın her yerinde bulunurlar. Efsanenin bazı versiyonlarında Gertuk adındaki yılan aslında Avustralya'ya özgü bir tür lekeli baykuştur.

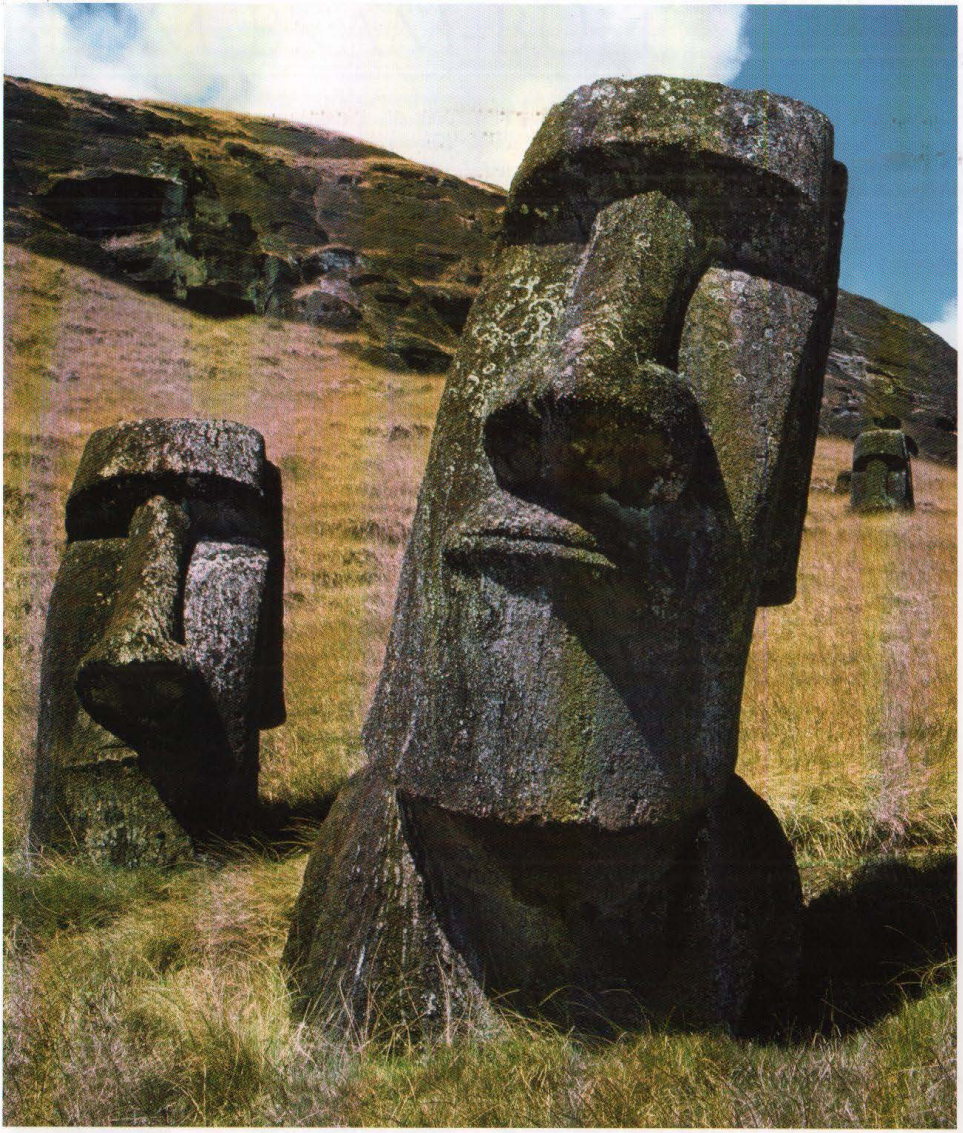
KARDEŞ ÇİFTLER

Özellikle erkek kardeşlerden oluşan çiftlere Avustralya Aborijin efsanelerinde sıkça rastlanır. Bunlar Yuree ve Wanjel gibi yakın ve sadık kardeşlerden sık sık tartışan zıt karakterlerdeki kardeşlere kadar uzanan bir çeşitlilik gösterirler. Bu tür efsanelerden biri iki kardeş suyun sahibinin kim olduğu konusunda kavga ederlerken nasıl bir su baskını meydana geldiğini anlatmaktadır. Kardeşlerden biri bulduğu tüm suyu ihtiyatla bir deri çantaya doldururken diğeri böyle bir şey yapmaz. İkinci kardeş susayınca diğerinin çantasını almak ister ve sonunda içindeki suyun dışarı hoşalmasıyla büyük bir sele neden olur.



► **Aborijin ağaç kabuğu boyaması**
Kardeş çiftler Aborijin ağaç kabuğu boyamalarında sıkça rastlanan bir tasvirdir. Bu çiftlerden biri de bir kadını saldırıdan kurtardıktan sonra gökyüzüne çıkan Warti-kutjara'dır (İguana adamlar).

AYRICA BAKINIZ Avcılar 258–59, 266–67, 272–73 • Yıldızlar 288–89, 318–19, 340–41



▲ **Paskalya Adaları'nda ikonik heykeller**
Paskalya Adaları'nda yaklaşık altı yüz adet taştan oyulmuş kafa vardır. Bunlardan bazıları yirmi metre yüksekliğindedir. Pek çoğu *ahu* denilen taş mezar platformlarının üzerinde durmaktadır. Kafaların kesin olarak önemleri bilinmemekle birlikte muhtemelen ataları simgelemektedirler.

POLİNEZYA

Devasa bir alana dağınık biçimde yayılmış bir grup adada yaşayan Polinezya halkının sayısız tanrı ve efsanesi vardır. Bunlardan çoğu çevrelerindeki muhteşem güzellikte ama çok tehlikeli deniz ortamının farkında olduklarına zarif bir dille işaret eder.

Polinezya'yı oluşturan pek çok küçük Pasifik adası Paskalya Adası, Hawai ve Yeni Zelanda'nın çerçevesini çizdiği geniş üçgene yayılmış durumdadır. Pek çok arkeolog kabaca kuzeybatıdaki Caroline Adalarından güneydoğudaki Vanatu'ya kadar uzanan bu gruba Malinezya Adalarını da katar çünkü bunların pek çok kültürel benzerliği vardır. Bu benzerliklerin en olası nedeni Filipin ve Doğu Endonezyalı yerleşimcilerin Polinezya'ya gelirken Malinezya'dan geçmiş olmalarıdır. Bu göçler muhtemelen yüzlerce yıl önce, MÖ 1000 civarında gerçekleşmiş olmalıdır.

İLK YOLCULUKLAR

Şaşırtıcı biçimde, insanlar bu küçük, uzak adalara dengesi küreklerle sağlanan, basit şekilde oyulmuş kanolarla ve daha sonraları da başka araçlarla denize açılarak ulaşmışlardır. Bu ilk denizciler navigasyon araçları geliştirmiş olsalar da açık denizi pusulaları ya da diğer navigasyon araçları olmadan geçmek zorunda kalmışlardır. Hangi yöne gitmekte olduklarını tayin edebilmek için esas olarak yıldızların konumlarını veya dalgaların biçimini ya da rüzgârları kerteriz almak zorunda kalmışlardır. Ancak kilometrelerce ötedeki bir adaya ulaşıktan sonra nasıl olup da geriye dönebildikleri hakkında bilinenler kuşkusuz çok azdır. Bu Pasifik adaları insanlarının mitolojilerinin ana konusunun yolculuklar olduğunu öğrenmek hiç de şaşırtıcı değildir.



◀ **Ulu Hawai tanrısı**
Bu ahşap 19. yüzyıl heykeli ulu Hawaii yaratıcı tanrısı Tu veya Ku'yu simgeler. Bu güçlü tanrı aynı zamanda savaş, hava durumu ve bitki ve hayvan doğurganlığı tanrısıydı



▲ **Klan ata figürü**
Bu tahtadan yapılma dişi ata figürü, Yeni Zelanda'nın Kuzey Adası'nda 1842 yılında inşa edilen Maori klanına ait, Manutuke adındaki toplantı evinin duvarlarını kaplayan sayısız örnekten biridir.

Polinezyalı kahramanlar sadece okyanus aşırı yerlere seyahat etmekle kalmamışlar aynı zamanda güneşe, gökyüzüne ve ateşi bulup insanların kullanması için geri getirdikleri Yeraltı'na da gitmişlerdir. Diğer yolculuk tanrıları arasında Fiji'nin Ndauthina'sı gibi balıkçılık tanrıları da bulunmaktadır. Annesinin çocukken kafasına yanan sazlar bağladığı bu tanrı mercan kayalıklarını geçerken bile denize ışık yayınaya devam etmiştir.

TERK EDİLMİŞ KAHRAMAN

Bir kültür kahramanı ve düzenbaz olan Maui, denizle özdeşleştirildiği Polinezya'da yaygın biçimde bilinir. Bebekken onu okyanusa atan annesi tarafından terk edildiği söylenir. Hayatının geri kalanında suyla yakın bir bağı olmuş, balık tutmaya gittiğinde balık yerine toprak parçası yakalamıştır. Maui bunu, atalarından bir tanrıçanın çene kemiğinden yapılmış sihirli silahı ile başarmıştır. Toprak parçasını kemiğin bir dokunuşuyla denizin üzerine çıkarmış ancak ağabeyleri onun ne yaptığını görünce kara parçasını tekmeleyerek denize atmışlar ve böylece Polinezya adalarını meydana getirmişlerdir. .

SEL HİKÂYELERİ

Maui suyun içinde kendi elementidir ama Polinezya efsaneleri aynı zamanda denizin tehlikelerinden de bahsederler. Örneğin Hawai'ye ait bir efsanede derinliklerden yükselen bir tanrıçanın çok büyük bir tsunami ya da dip dalgası yarattığını anlatılır. Sonuçta meydana gelen sel büyük yıkıma neden olmuş ama kahraman Nu'u kendisine kaçmak için bir tekne yapmıştır. Malinezya adalarının da benzer bir efsanesi bulunmaktadır; bunda da gemisiyle kaçan Qat adındaki kahramandır. Pasifik adalarının halklarına ait efsanelerde genellikle içlerinde bulundukları ortamın tehlikelerine ve aynı zamanda kendilerinin bu tehlikelerle başa çıkabilmelerine saygı duyulur.

TANGAROA

Pasifik adalarının en iyi bilinen tanrılarından biri de Tangaroa'dır (Ta'aroa veya Tagaroa olarak da bilinir). Bazı yerlerde bir deniz tanrısı olarak kabul edilir ama Tahiti'de ve aralarında Samoa, Tonga ve Tuvalu'nun da bulunduğu diğer ada toplumları arasında kozmosun ve içindeki her şeyin yaratıcısı olarak bilinir. Kimilerine göre ilk tanrılar Rangi ve Papa'nın oğullarıdır. Efsanenin bir çeşitlemesiyse onun, içinden çıktığı büyük kabuğu ikiye ayırdıktan sonra evreni yarattığını söyler.



▶ **Deniz Tanrısı**
Tangaroa diğer tanrıları kendi bedeninden yarattığı için genellikle yeni doğurduğu tanrılar üzerinde emekleyen tasvir edilir.

MİT

Dünya yaratılmadan, hatta tanrılar evreni kontrol etmeye gelmeden çok önceleri, büyük bir kabuk içinde yüzen bitimsiz bir boşluktan başka hiçbir şey yoktu. Bunun adı Rumia'ydı ve bir yumurta şeklindeydi. Her yer kapkaranlıktı ve tek başına yüzen kabuk da dahil hiçbir şey görünmüyordu. Ancak kabuğun içinde bir şey kımıldıyordu o da yaratıcı Kangaroa'ydı. Annesi ya da babası yoktu ve kabuğun içinde onunla birlikte başka hiçbir tanrı yaşamıyordu. Kendi kendisini doğurmuştu ve dünyayı yaratmadan önce zaman öldürüyordu.

GÖKYÜZÜ VE YERYÜZÜ

Sonunda Tangaroa harekete geçti. Kabuğu içerden itirerek ikiye ayrılmasını sağladı. Ortaya çıktığında da "Orada kimse var mı?" diye bağırdı. Ancak sorusuna cevap alamadı. Etrafı kapkaranlık ve çok sessizdi. Hemen ardından yaratma işine girişti. Önce kırılan kabuğun bir parçasını aldı ve gökyüzünün kemerini oluşturmak üzere havaya kaldırdı. Ardından diğer yarısını alıp yeri yarattı. Sonra etrafına bakındı ve yaratma işi için kullanabileceği kendi bedeninden başka bir şey göremedi. Bunun üzerine kendi etinden yerdeki toprağı yaptı. Omurgasından dağları ve iç organlarından gökyüzündeki bulutları yarattı. Tangaroa el ve ayak parmaklarının tırnaklarını bile kullanarak denizlerdeki yaratıklara kabuk ve yüzgeçler yaptı.



◀ **Deniz ayısı**
Bir Paskalya Adası miti, tanrı Tangaroa'nın insan yüzüne ve sesine sahip bir deniz ayısı biçiminde nasıl adaya çıktığını anlatır.

DÜNYAYI DOLDURMAK

Tangaroa sonra, kendi içindeki diğer tanrıları da yardıma çağırdı. Tanrılar teker teker ortaya çıkmaya başladılar ve özellikle birisi -Zanaatkârlar Tanrısı Tu- Tangaroa'ya yaradılışta yardım etti. Dünyayı dolduran ağaçları ve hayvanları ikisi birlikte yarattılar. Sonra da Til ve Hina adındaki ilk insanları yapıp ve ikisini birbirlerine yaklaşıp üremeleri için ikna ettiler.

Tangaroa ilkinden başlayarak yarattığı her şeyin bir kabuğu olduğunu gördü. Gökyüzü, güneşi, ayı ve yıldızları içeren bir kabuktu. Yeryüzü de aynı şekilde bir kabuktu; tüm kayalar, nehirler ve göllerle üzerinde büyüyen bitkiler ve yürüyen hayvanlar için devasa bir depoydu. İnsanların bile kabukları vardı; kadınların rahimleri yeni hayatların doğduğu kabuklardı.

TANGAROA YENİ ZELANDA'DA

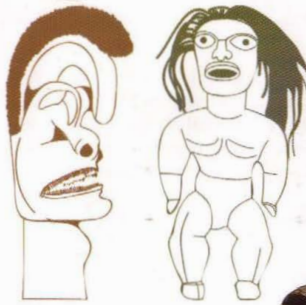
Yeni Zelanda'da Tangaroa, Maorilerin deniz tanrısı ve ilk tanrılar Papa (Yeryüzü tanrıçası) ile Rangi'nin (Gökyüzü Tanrısı) oğullarıdır. Zamanın başlangıcında Papa ve Rangi birbirlerini sıkıca tutar, çocuklarını da kollarının arasına sıkıştırırlar. Ancak Tangaroa ve bazı kardeşleri yaradılış sürecini başlatmak için onları ayırır. Bu hareket ağabeyleri rüzgâr tanrısı Tawhirimatea'yı kızdırır ve üzerlerine öfkeli fırtınalar yollamasına neden olur. Tangaroa'nın soyundan gelenlerden bazıları korkarak ormana saklanırlar. Tangaroa kaçanlara korunak sağladığı için kardeşi ormanlar tanrısı Tane *(bkz. sayfa 340-41)* ile tartışır. Dalgalarını göndererek Tane'nin topraklarına saldırır ve oradaki tüm yaratıkları kendi sular ülkesine süpürür.



▲ **Yam (tatlı patates)**
Ayın belli geceleri Tangaroa'nın adını taşır. Bu "Tangaroa Geceleri"nde ekilen yamların en iyi şekilde köklenebileceklerine inanılır.



► **Maori kanosu**
Orman insanları kanolarıyla denize açılmadan evvel, Tane'nin ölümcül düşmanının ükesine girdiklerinden dolayı Tangaroa'ya bağışlarda bulunurlar.



◄ **Pele**
Volkan Tanrıçası Pele'nin tüm Hawai'yı yarattığına inanılır ama dağlardan fışkıran lavları onu aynı zamanda, birileri bir tabuyu yıktığında patlayan yıkıcı bir tanrı haline de getirmektedir.



▲ **Kukailimoku**
Hina'nın eşi ve Tanrı Ku'nun (Tu olarak da bilinir) bir biçimi olan Kukailimoku savaş, orman ve ekinlerin tanrısıdır. Hawai'deki zanaatkârlar tarafından yaygın şekilde tapınılan bir tanrıdır.

► **Papatuanuku**
Toprak Ana ya da Papatuanuku ilk çiftten dişi olanıdır. Kocası Rangi ile uzun kucaklaşmasından sonra kolunu kaldırdığında çocuklarının ilk kez güneş ışığına bakmalarını sağlamıştır.

POLİNEZYA TANRILARI

Tangaroa en eski Polinezya tanrılarından biri ve bazı efsanelere göre de ilk tanrıdır. Polinezya tanrılarının çoğuna, rüzgâr tanrısı Tawhirimatea örneğinde olduğu gibi, güçleri fırtınalar ve kasırgalar biçiminde ortaya çıkan gökyüzü tanrısı olarak tapınılır. Bazı efsanelere göre Tangaroa'nın oğlu Maui *(bkz. sayfa 341)* güneşi yavaşlatır ve yaz aylarında daha uzun sürelerle ışımaya zorlar. Tanrıça Hina dalgaları kontrol eder ve bazı versiyonlarda aynı zamanda batı rüzgârlarının tanrıçasıdır. Özellikle Hawai'de egemen olan volkan tanrıçası Pele gibi başka güçlü yeryüzü tanrıları da vardır. Diğer tanrılar arasında Papatuanaku veya Papa olarak bilinen ana tanrıça da sayılabilir.

DİĞER POLİNEZYA YARADILIŞ MİTLERİ

Pasifik adalarında anlatılan pek çok hikâye, Polinezya adalarını büyük bir balık oltasıyla denizin dibinden çekerek yaratan Maui'den bahseder. Bazı yaradılış mitleri, ilk tanrıları ve ilk insanları kendi bedeninden yaratan Yeralu'nda bir tanrıçayı esas alırlar. Diğerleriyse evrendeki her şeyi oluşturan ışıkla karanlığın birleşmesinden başlayan bir dizi cinsel birliktelikten bahseder. Bu hikâyeler gökyüzü tanrısı Tagaloa'nın marangoz oğlunun adaları, işe yaramayan tahta kıymıklarından nasıl yarattığını da anlatırlar. Bununla birlikte mitlerin çoğu Tangaroa'yı yaratıcı tanrı ve denizcilerin koruyucusu olarak görür.



▲ **Rongorongo tabletleri**
Paskalya Adası'nda bulunan tahta tabletler üzerindeki esrarengiz hiyeroglif yazılar bugüne kadar bilinmeyen bir yaradılış efsanesi anlatıyor olabilir.





► **Yaratıcılar**
Fiji mitlerinden birinde ilk insanlar bir kızla bir erkektir. Bu ikisi şahin Turukawa'nın terk ettiği çocuklardırlar. Onları yılan tanrısı Degei büyütmüş, onlar da insan ırkını yaratmak için biraraya gelmişlerdir.

EY UZAYIN ENGİNLİĞİNDEKİ TANGAROA, GÜNDÜZ VAKTİ DAĞIT ŞU BULUTLARI.

Dennis Kawaharada, *1992 Voyage: Sail to Rarotonga*, 1992

AYRICA BAKINIZ Deniz Tanrıları 30-31, 158-59, 160-61, 290-91, 294-97

ÖLÜMÜN KÖKENİ

Ölümün kökeni hakkındaki Maori efsanesi orman tanrısı Tane hakkındadır. Tane, sadece erkek çocukları olan ilk tanrılar Rangi ve Papa'nın *(bkz. sayfa 339)* oğullarından biridir. Tane, kum ve kilden kendine bir eş yarattıktan sonra kendi kızı, güzel Hine-titama (Şafak Bakiresi) ile evlenmeye kalkışarak bir tabuyu yıkmış ve dünyaya ölümü getirmiştir. Bu üzücü bir hikâyedir çünkü ilk ağaçları diken Tane pek çok yönden insanlığın dostudur ama aynı zamanda dünyaya ölümü getiren de yine odur.

MİT

Tane'nin hikâyesi, dünyada hiçbir insanın bulunmadığı ve sadece birkaç tanrının olduğu zamanın başlangıcında başlar. Tane tüm vaktini ormanlarını gezerek geçirmektedir. Başlarda ağaçları yanlış dikmekten gelen pek çok zorlukla karşılaşmış olsa da artık sorun kalmamıştır. Ağaçlar büyümeye başladıktan sonra Tane'nin yapacak fazla bir işi kalmaz ve yalnız kalır. Bir eş istemekte ama nerede bulacağını bilmemektedir. Çünkü ilk çift Rangi ve Papa'nın tüm çocukları erkektir. Önce annesine gitmiş ama reddedilmiştir, daha sonra birkaç eşle birlikte olduysa da onlardan doğan çocuklarının hepsi sürüngenler, taşlar ve akıntılardır. Bunlar Tane'yi memnun etmez ve kendisini tatmin edecek eşi nasıl bulacağını merak etmeye başlar.



▲ **Hine-nui-te-po**
Yeraltı'nın Kraliçesi gecenin ve ölümün de tanrıçasıdır ve onlar ne kadar engellemeye çalışırlarsa çalışsınlar tüm insanlara ölümü getirmiştir.

BİR EŞ YARATMAK

Sonunda bir kumsala gider, çamurla kumu karıştırır ve bu karışıma bir kadın şekli verir. Onun yanında durarak hayat nefesi üfler ve ona bir ad takar: Hine-hau-one (Topraktan Doğma Bakire). İkisi birlikte olurlar ve Hine-hau-one, Hine-titama (Şafak Bakiresi) adında bir kız çocuk doğurur. Hine-titama babasının kim olduğunu bilmemektedir ve büyüdüğünde Tane onu da kendine eş yapar. Bir gün kızı gittiği bir köyde yerli halkla konuşurken babasının adını bilmediğini söyler. Onlar da kıza babasının Tane olduğunu anlatırlar. Bu açıklamaya o kadar şaşırır ve öyle utanır ki aynı zamanda Po'nun, yani karanlığın krallığı olarak da bilinen evrendeki en derin yer olan Yeraltı'na kaçar.

Bir süre sonra Tane genç karısının kaybolduğunu fark eder ve her yerde onu aramaya başlar. Sonunda onun şarkı söylediğini duyar. Bu çok melankolik bir şarkıdır ve sözleri "Sen benim babam Tane misin?"dir. Tane, Hine-titama'nın gerçeği öğrendiğini anlar. Sesinin Yeraltı'ndan geldiğini de anlamışsa ama karanlık ülkeye giremez, bunu yapmasını bizzat Hine-titama engellemiştir..

ÖLÜMÜN GELİŞİ

Çok geçmeden Hine-titama, Tane'yi çağırır. Babasına yerin üstündeki aydınlık dünyada kalmasını ve çocuklarına iyi bir baba olmasını, kendisinin de Yeraltı'nda kalmasına izin vermesini ister. Zamanı geldiğinde kendi çocuklarını da karanlık ülkeye çekeceğini söyler. O andan itibaren tüm insanlar ve hayvanlar ölümlü olacaklardır. Ölüm dünyaya bu şekilde gelmiştir ve Şafak Bakiresi de o andan itibaren Hine-nui-te-po, Karanlığın Ulu Tanrıçası olur.

TANE

Orman tanrısı Tane insanlara tahta ve bitki lifleri gibi armağanlar vermiş, onların bu malzemelerle çok yararlı nesneler yapmalarını sağlamıştır. Ancak ilk ağaçları ektiğinde her şey yolunda gitmez. Tane ağaçları insan kılığında görmüş, dallarını kollar, köklerini de saçlar gibi düşündüğünden toprağa baş aşağı gömmüştür. Kökleri havada savrulan ağaçlar bir türlü büyüyemezler. Sonra birden kendisinin ve kardeşi Tangaroa'nın yaratılış zamanında Rangi ve Papa'yı nasıl ayırdıklarını *(bkz. sayfa 339)* hatırlayarak ağaçları bu kez, kökleri toprağın altına gelecek şekilde, doğru diker. Tane'nin diğer armağanları arasında güneş ve ay biçimindeki ışık da vardır.

► **Rangi ve Papa**
Maori yaratılış hikâyesi ilk tanrılar olan (Gökyüzü) Rangi ve (Yeryüzü) Papa'nın oğulları Tane ve kardeşi tarafından dünyayı yaratmak için onları ayırana kadar sarılmış olarak kaldıklarını anlatır.

▼ **Tane ve erkek kardeşleri**
Maori tahta oymaları Tane ve kardeşlerini dünyayla gökyüzünü ayırmaya çalışırlarken tasvir etmişlerdir.





MAUİ YERALTI'NDA

Düzenbaz Maui bir ölümlüdür ancak ölmek istememektedir. Bu yüzden de ölüm tanrıçası Hine-nui-te-po'yu aldatmaya karar verir. Maui'nin annesi ona eğer biri bir tanrıçanın vücudunda emeklerse o insanın ölmeyeceğini söylemiştir. Üstelik onun yerine tanrıça ölecek ve ölüm de yasaklanacaktır. Bir gün Maui uyumakta olan Hine-nui-te-po'ya rastlar. Bu çok işine gelir ve hemen tanrıçanın vücudunun içine tırmanır ve bu hareketiyle tüm arkadaşlarını da güldürür.

Bunlara arasında bir kuş o kadar çok güler ki sesi Hine-nuit-te-po'yu uyandırır. Ölkelenen tanrıça Maui'yi ağzından kaçamadan içindeyken parampuçarpa eder. Sonuç olarak Maui ölür ve ölüm tanrıçası da saltanatını sürdürür.



◄**Yeraltı'na açılan kapı**
Maori efsaneleri ölüm işlemini "Uyuyan Ölüm Aria'nın rahmine süzülmek" olarak adlandırırlar. Böylece Yeraltı'na açılan kapı da Hine-nui-te-po'nun vücudunun girişi, dünyanın karanlık derinlikleri olarak görülür.



►**Maui**
Maui düzenbaz bir kahramandır. Maori efsanelerinden biri onun okyanus tabanından nasıl balık avladığını anlatır. Bu balık bir süre sonra Yeni Zelanda'nın gerçekten de balığa benzeyen Kuzey Adası olacaktır.

> SULAR AYRILSIN, GÖKYÜZÜ BİÇİMLENSİN, YERYÜZÜ VAROLSUN.
>
> Maori yaratılış şarkısı

YILDIZ MİTLERİ

Maoriler yıldızlara isimler verir ve insani özellikler atfederler, onları tanrılarıyla ilişkilendirirlerdi. Örneğin Matariki (Küçük Gözler), Tautoru (Orion'un kemeri) ve Takurua'nın (Sirius) yılın sonundaki dizilişlerinin Yeraltı'ndan gelmekte olan ölüm tanrıçasının alameti farikası olduğuna inanırlardı. Aynı zamanda Ülker (Pleiades) olarak da bilinen Matariki gibi takımyıldızların yeryüzünü izlediklerine ve her zaman için bolluk bereket zamanlarının işaretleri olduklarına inanılırdı.



◄ **Matariki**
Bazı mitler bu yıldızların Matariki ve altı kızını simgelediğine güneşin güneye doğru yolculuğunda ona yardım ettiğini öne sürerler.

AYRICA BAKINIZ Ormanlar 134–35, 136–37, 258–59 • Yıldızlar 288–89, 318–19, 334–35

KUTSAL TAŞLAR

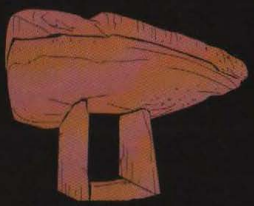
Eski dini inançlar arasındaki en çarpıcı ibadetlerden biri de insanların tapınaklara ya da sadece yeryüzünün çeşitli yerlerine diktikleri ya da oydukları genellikle devasa taşlardır. Güçlü efsaneleri ve tanrıları simgeleyen bu taşlar onları yapanlar hakkında büyük bir sırrı gizlerler. Yüzlerce hatta binlerce yıl sonra bu taşlar hâlâ bir gizem perdesi altındadırlar.

DİKİLİ TAŞLAR

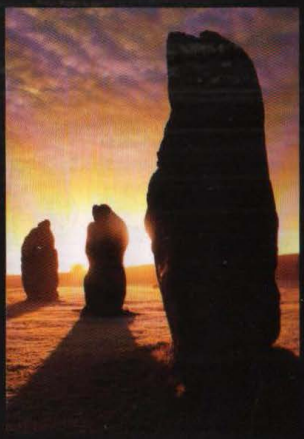
Dünyanın birçok yerinde, özel anlam atfedilen sahalar, tekil ya da çember, uzun sıralar veya küçük gruplar teşkil edecek şekilde sıralanmış dikili taşlarla işaretlenmiştir. Bu taşların çoğu binlerce yıl önce dikilmiştir ve birçoğunun dikilme amacı hâlâ açıklanamamakta; ancak bazılarının mezar ya da açık tapınaklar olduğu bilinmektedir. Genellikle gündoğumuna veya yıldız takımlarına hizalanmış olmaları, anlamlarının cennet mitleriyle ilişkili olduğunu düşündürmektedir.



▲ **Carnac**
MÖ 3300 civarında yapıldığı sanılan ve 11 uzun sıra halinde dikilen yaklaşık 1100 taş Fransa'daki Carnac'ta hâlâ durmaktadır. Bu taşlar astrolojik bir amaçları olduğunu düşündürecek şekilde doğudan batıya uzanırlar.



▲ **Japonya**
Japonya'daki pek çok sitte dikili taşlar, geniş, düz taşları taşımak için dayanak görevi görürler. Bu etkileyici yapılar bir zamanların mezarlarıdırlar ve taşıdıkları düz taşlarsa çatılarını oluştururlar.



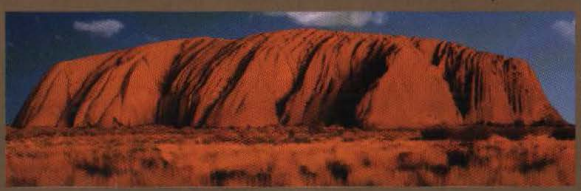
▲ **Avebury**
MÖ 2500 yılından kaldığı sanılan, İngiltere'nin güneyindeki bu büyük taş daire topraktan yapılmış eserlerle, 100 civarında dikili taştan oluşan bir meydandan ve ilkçağlardan kalma diğer anıtlardan oluşmaktadır.



▶ **Stonehenge**
Yaklaşık 5000 yaşındaki Stonehenge, İngiltere'de, taşların çevrelediği tapınak benzeri bir komplekstir. Yılın en uzun gününde güneş doğrudan bu taşlardan birinin üzerinden doğar.

KUTSAL KAYA

Avustralya'nın Kuzey Ülkesi'nde batan güneşin altında parlayan doğal bir yeryüzü şeklinin yerel Aborijinler için derin bir anlamı vardır. Yerlilerin Uluru adını taktıkları bu oluşum, Rüya Zamanı'nda (*bkz. sayfa 327*) atalarının yolları üzerinde bulunurdu. Bu devasa kayanın üzerindeki her işaretin özel bir anlamı vardır: bir taraftaki aşağı doğru yapılmış bir işaret savaşta yaralanan zehirli yılan insanlarının kanlarını, bir çift delik bir atanın gözlerini simgeleyebilirdi.



Uluru

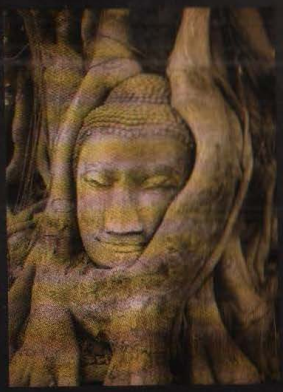
OYMA TAŞLAR

Pek çok kültürde insanlar tanrılarının suretlerini oyarak tasvir etmişlerdir ve bu tür portreler için kalıcı bir malzeme olduğu için sıklıkla taş kullanılmıştır. İnsanlar bu oymaları bir sanat eserinden daha fazlası olarak görürler, doğru şekilde ve saygı duyarak yapılmış bir tasvirde o tanrının gerçekten yaşadığına inanırlardı. Bu oyma taşlar, tanrıların, cinlerin ve ataların ebedi istirahatgahı olarak, onları yapanlar hakkındaki gerçek sırları saklarlar.



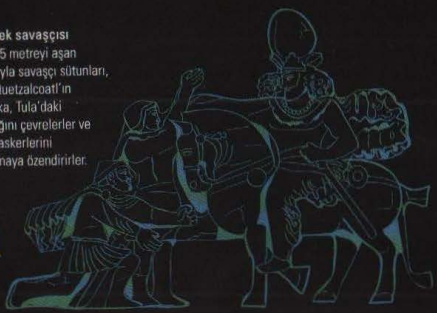
Maya stelası
Meksika'nın eski sakinleri düz oyma taşlar olan stelalar dikerek hükümdarlarının gerçek ve efsanevi atalarını onurlandırmışlardır. Burada görülen dikilitaş -stela- Quetzalcoatl'ı Sabah Yıldızı olarak tasvir etmektedir.





Buda'nın başı
Efsaneye göre Buda'nın, Tayland'daki Wat Mahathat tapınağında bir ağacın kökleri arasına sıkışıp kalmış bu taştan yapılmış başı ilk başlarda gömülüyken sonradan ağaç büyüdükçe yavaş yavaş ortaya çıkmıştır.

Aztek savaşçısı
Kimisi 5 metreyi aşan boylarıyla savaşçı sütunları, Tanrı Quetzalcoatl'ın Meksika, Tula'daki tapınağını çevrelerler ve Aztek askerlerini savaşmaya özendirirler.





Omphalos
Yunan Tanrısı Zeus *(bkz. sayfa 24-25)* dünyanın doğu ve batı kenarlarından yola çıkıp omphalos ya da "işaret taşı" ile belirlenen orta noktada buluşuncaya kadar uçan iki kartalı vardır.





Naqsh-i Rustam
Naqsh-i Rustam'ın İran'daki kentinde eski Pers hükümdarlarının pek çok mezarı bulunmaktadır. Yukarıdaki rölyef Kral I. Shapur'un iki Romalı imparatora, Valerian ve Arap Philip'e karşı MÖ 3. yüzyılda kazandığı zaferi tasvir etmektedir.

Olmek başı
Meksika'da MÖ 800-500 yılları arasında hüküm süren Olmeklerin eski liderlerini simgeleyen taştan yapılmış başları muhtemelen yekpare bir bazalt bloğundan kestikleri sanılmaktadır.

Paskalya Adası başları
Güney Pasifik'teki Paskalya Adası'nda her biri altı tona ulaşan ağırlıklarıyla sıralar halindeki taştan yapılmış başlar denize doğru bakmaktadırlar ve büyük olasılıkla adadaki yerlilerinin atalarının onuruna yapılmışlardır.