

GILGAMIŞ DESTANI VE TİTANLARIN SAVAŞINDA KAHRAMANIN YOLCULUĞU

Serdar Gürçay*

Giriş

Kahraman ve Canavar Kavramı

Kahraman ve canavar terimleri insanlık tarihi kadar eski kavramlardır. Bu kavramlar hem toplum hem de edebiyatta daima var olan birer unsurdur. En temel anlatımla, kahraman; özgür iradesiyle, tehlikeye atılan ve karşılıksız olarak iyilik yapan fedakâr bireydir. Canavar ise; zararlı veya korkutucu hayvanlara veya ürkütücü fantastik varlıklara verilen isimdir. Çevresine maddi veya manevi büyük zararlar veren kişiler de toplumca canavar sıfatı ile karşılanır. Kahraman ve canavar kavramları aynı zamanda birer arketiptir (Campbell, 2013: 49). Görsel olarak resmedilişleri çağdan çağa değişse de akıllardaki tanımını hep aynıdır.

Tarih boyunca kahraman olarak anılan bireyler var olmuştur. Bu bireyler kimsenin başaramadıklarını başararak, toplumların hayatına etki etmiş, diğer insanlara büyük faydalar sağlamış insanlardır. Bu kişiler toplumun dimağında yer edinirler. Halkın tarihinin ve kültürünün parçası haline gelirler. Türk tarihindeki Nene Hatun**, Kurtuluş Savaşı'nın yılmaz erleri başat örneklerdir. Diğer yandan, tarih içinde halka büyük zararlar veren kötü bireyler daima mevcuttur ve onlarda asla unutulmazlar.

* Arş. Gör., İstanbul Aydın Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, El-mek: serdar-gurcay@aydin.edu.tr

** **Nene Hatun:** 1877 yılında (yani Osmanlıda, Rumi olarak 1293 yılında) “93 Harbi” olarak anılan Osmanlı-Rus savaşında, 3 aylık bebeği olduğu halde, 20 yaşında Erzurum'un savunmasında çarpışarak ve halkı da bir araya getirip sivil halde düşmanla savaşarak adını tarihe yazdıran Türk kadını (Nene Hatun, [2015]).

Kahraman ve canavar kelimeleri Türkçeye Farsçadan geçmiştir. Kahraman kelimesi Pers* mitolojisinden Şah Tahmasp'ın oğlunu tahttan deviren Kahtarasp'tan gelmektedir. Tespit edilen en eski Türkçe kaynak; Kaptan-ı Derya Seydi Ali Reis'in 1557 yılında yazdığı *Mirat-ül Memalik* eseridir (etimolojiturkce.com, [2016]).

Canavar ve kahraman kavramları toplumsal kültürleşme ile nesilden nesile aktarılmıştır. Bu onların çağlar geçtikçe daha da zenginleşmesini sağlamıştır. Bu zenginleşme süresince birçok arketipi de beraberinde getirmiştir. Kahramanın yanı sıra ona destek olan bir “bilge”; örneğin, Gılgamış'ın ölümsüzlük otunu ararken danıştığı aksakallı Ut-napiştım (Campbell, 2010: 117) ve “gizli bir yardımcı” sıfatlı karakterler gibi çok çeşitli arketipler bulunur; örneğin, Perseus'u her zaman gizlice gözeten Io (Campbell, 2010: 117) gibi.

Kahraman ve canavar hikâyelerde birbirini tamamlayan karakterlerdir. Biri olmadan, diğeri de olmaz. Canavar bir insan karakter de olabilir (Campbell, 2010: 26). Canavar kahramanın psikolojik gölgesi olma niteliği de taşır (Campbell, 2010: 273). Kahramanın üstesinden gelmek istediği amaç bir *erginlenme yolculuğu* ise; canavarlar da engelleyici olarak bu yolculuğun temel unsurlarındandır.

“Gölge, en uç dallarının, hayvan atalarımızın ülkesine uzandığı, dolayısıyla bilinçdışının bütün tarihsel görünümünü kapsayan, genellikle aşağı ve suçlu, gizli ve bastırılmış kişiliktir. Bugüne dek insan gölgesinin, bütün kötülüğün kaynağı olduğuna inanılmışsa da daha yakından incelendiğinde, insanın bilinçdışı yani gölge, yalnızca ahlaksal açıdan hoş görülme eğilimlerden oluşmaz; aynı zamanda normal içgüdüler, uygun tepki, gerçekçi görüşler, yaratıcı içtepeler de söz konusudur” (Jung, 1997: 407).

Gölge bilinçdışı benliğin karanlık tarafıdır ve insanın bastırıldığı, kişiliğin istenmeyen özelliklerini barındırır. Bu arketipin en yaygın türevi, kişiliğin ortaya çıkmamış karanlık yarısının tehlikeli tarafını temsil eden şeytandır. Edebiyatta bu arketipin tanınmış temsilcileri Shakespeare'in Othello'sundaki fictional character Iago'su**, Milton'un şeytani*** ve Goethe'nin Mefistofeles'idir****.

Hem toplumsal açıdan hem de edebî açıdan kahraman–canavar savaşları bir anlamda dilin, edebiyatın, yasanın ve uygarlığın vahşi içgüdülerle olan mücadelesinin sahnesidir (Heaney, [2016]).

Diğer yandan, rüyalarla da ilgilenen Jung'a göre düşlerdeki canavarlar bazen bizim bastırdığımız yönlerimizdir ve bunlar bazı zamanlar düşlerde açığa çıkar. Bilincimiz, bastırılan bir duygu veya düşünceyi sembolize etmek için kendine görsel bir motif seçer ve o bastırdığımız yön bir simge olarak bilinç dışımızda kurgulanır ve biz bunu düşlerde korkutucu varlıklar olarak görürüz. Yılan, ejderha ve çeşitli canavarlar bu görsel simgelere örnek olarak verilebilir (psikolik.com, [2016]).

“Mitoslarla arketipler arasındaki bağlantıyı kavramanın, bireyin ve insanlığın evrimi-

* **Persler;** Anzan-Güney Elam civarında yerleşikler ve başkentleri Sus şehriydi. Arapçada “p” sesi olmadığından Araplarca “Pars/Pers” olarak değil, “Fars/Fers” olarak adlandırılmışlar ve sonrasında da genel olarak bu adla anılmışlardır. Günümüz İranlılarının ataları olarak kabul edilirler. Antik İran'da kurulan en önemli iki imparatorluk Ahemenişler ve Sasaniler, Persler tarafından kurulmuştur (Persler, [2015]).

** **Shakespeare'in Iago'su:** Othello adlı eserdeki başkarakter olan Othello'yu kıskanan kötü karakterli yaveridir.

*** **John Milton'un** 1667 yılında kaleme aldığı “Kayıp Cennet” (Paradise Lost) isimli epik şiiri.

**** **Mefistofeles:** Goethe'nin Faust adlı eserinde var olan kötü karakterdir.

ne yönelen bir yol olduğu, Jung ve Campbell gibi otoritelerin yapıtlarında açık ve kesin bir şekilde belirtilmiştir” (Tecimer, 2005: 83).

Öte yandan İsmail Gezgin’e göre, rüyalar ile antik mitolojiler birbirleri ile örtüşmektedir. Düşlerdeki benlik ile gölgenin mücadelesi mitlerde kahraman ve canavarların savaşı olarak beden bulmuştur. “Mitler ve rüyalar aynı sembolik dizgeye sahip olan, aynı kaynaktan türemiş ürünlerdir. Mitler toplumsal bilinçdışının dışavurumu iken, rüyalar kişisel/bireysel bilinçdışının dışavurumları olarak tanımlanırlar. Toplumsal bilinçdışı bireysel bilinçdışı ile iç içe geçmiştir. Mitlerin içeriğindeki her şey toplumsal alana aittir. Mitlerdeki kahramanların toplumu temsil ettiği söylenmelidir. Bu durumda buradaki rüyaların toplumsal olduklarını söyleyebilirim” (Gezgin, 2009: 255).

1. Kahramanın Yolculuğu

Çalışmamızın ana konusu “*Gilgamiş Destanı*” ve “*Titanların Savaşı*”ndaki kahraman ve canavarların incelenmesi olduğundan “*Kahramanın Yolculuğu*” kavramı üzerinde de durmak gerekir. Hikâyelerde her kahraman bir serüvenin taşıyıcısı olması bakımından yazarın ürettiği bir varlıktır. Kahramanın yolculuğu illaki bir yerden bir yere gitmesi değildir, bu yolculuk onun “*kişiliğinin*” ve “*yaşadıklarının*” sürecidir; mesaj bu süreç üzerinden okura aktarılır.

1949’da Joseph Campbell tarafından üretilen bu kavramda kahramanın yolculuğunu; “*karakter arketipleri*” ve “*karakter çemberi*” kavramları üzerinden açıklayabiliriz (Campbell, 1949).

Önce bu kavramlar anlatıldıktan sonra, çalışmanın ilerleyen bölümlerinde her iki eser bu kavramlar açısından incelenmiştir.

1.1. Karakter Arketipleri

Arketipler, bir öyküde yer alan karakterlerin üstlendiği işlev ya da rolü belirler. Sayıca fazla olmakla birlikte sık sık karşılaşılan arketiplere ve öncelikli işlevlerine genel bir bakış şöyle özetlenebilir (Tecimer, 2005: 109).

1.1.1. Arketipler ve İşlevleri

Kahraman: Hizmet ve fedakârlık yapan karakterdir.

Akıl hocası: Kahramanın yol göstericidir. Onu teşvik eder, korku ve tasalarını azaltıcı öğütler verir, eğitimine yardım eder. Onu yolculuk için hazırlar. Çoğunlukla akıl hocaları bu yolculuğa daha önce çıkmış karakterlerdir.

Eşik bekçisi: Kahramanın adanmışlığını ve değerini sınanan, “özel dünya”nın girişini ve gizlerini koruyan bir karakter, kapı, geçit, gizli bir yol, hayvan veya doğa olayı.

Müjdecî ya da haberci: Öykünün devamını sağlayan bir haber ya da bilgiyi kahramana ulaştıran karakter, nesne, düş ya da olay.

Biçim değiştiren: Kahramanın aklını karıştıran karakter, nesne, düş ya da olay.

Gölge: Bilinç dışında, reddedilen duygu, düşünce ve özelliklerdir. Bunlar kötü de olabilir faydalı da. Ya da ehlileştirilmesi gereken gizli bir özellikte olabilir.

Oyuncu ya da hileci: Sululuk yapan karakterlerdir. Kahramanın komik bir arkadaşı olabilir. Ya da kahraman düşmanları alt etmek için bu maskeyi edinebilir.

Bu arketipler karakterlerin bir nevi maskeleridir ve hikâyeye sırasında bir karakter birden çoğuna sahip olabilir. Karakterleri daha iyi anlamak için şunlara dikkat etmek gerekir:

• Karakterin “yolculuktaki işlevi” nedir? (yani diğer karakterlerle birlikteyken, onları nasıl etkilemektedir)

• Karakterin kişisel amacı nedir?

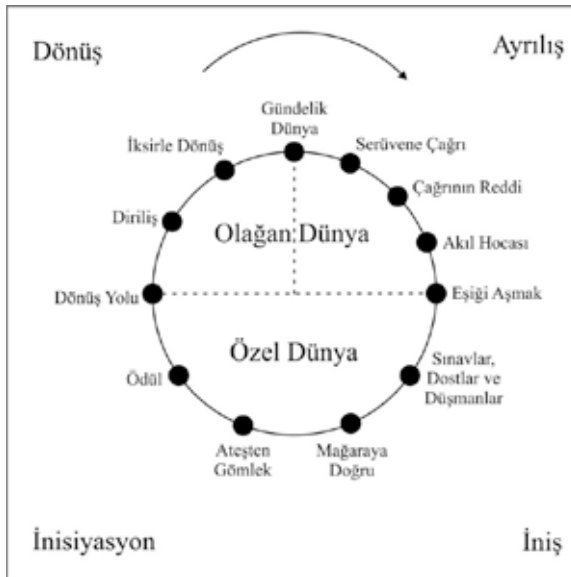
• Amacına ulaşmak için karakter hangi eylemi gerçekleştirmelidir?

“Arketipler, bir öyküde yer alan karakterlerin üstlendikleri işlev ya da rolü belirler. Bu bakımdan arketipi, belirli bir sahnede karakterin giydiği maske olarak düşünmek gerekir. Bir karakter, öykü süresince, öncelikle akıl hocası olarak işlev görüp, yolculuğun büyük bölümünde yalnızca bu maskeyi takabilir. Ancak, yaşam boyunca üstlendiğimiz sayısız role benzer biçimde ve hatta tek bir gün içinde birçok maske değiştirdiğimiz gibi, öyküde yer alan karakterler, arketip maskelerinden herhangi birini öykünün gereklerine uygun olarak değiştirme olanağına sahiptirler” (Voytilla, 1999).

1.2. Karakter Çemberi

Kahramanın yolculuğu ve hikâye paraleldir, birbirlerinden beslenirler. Bu yolculuk veya süreç 12 aşamada incelenebilir (Tecimer, 2005: 113). Tecimer’e göre bu çember, yolculuğun aşamalarını simgelemektedir; lâkin bizi yanılgıya sürükleyip; bunun fiziksel bir yolculuk olduğu kanısına kapılmamıza da neden olabilir. Kahramanın yolculuğunun fiziksel bir seyahat aşaması elbette olabilir ama aslında yolculuk manevidir. Kahramanın karşısına çıkan olaylara nasıl tepki verdiği, öğrendikleri, duyguları ve düşünceleri; öykü ile paralel akar, kahramanın karakteri gelişirken bir yandan hikâyedeki (varsa) fiziksel yolculuk da ilerler.

“What is character but the determination of incident? What is incident but the illustration of character?” –Nedir karakter? Vaka'nın saptanmasıdır. Nedir Vaka? Karakterin çizimidir (James, 1884).



Resim 1: Karakter Çemberi (Tecimer, 2005: 132)

Karakter; hikâyeye, kişisel gelişimine ve fiziksel yolculuğa hayatının normal seyrettiği gündelik dünyadan serüvene çağırılışı ile başlar. Bu ayrılıştır. Sonra iniş aşaması gelir, ardından “inisiyasyon” yani karakterin olgunlaşması ve daha sonra macerayı tamamlayıp dönüş safhasına yönelmesinden ibarettir. Yolculuğun kısımları ve aşamaları şu şekilde tanımlanabilir.

1.2.1. Kısımlar ve Tanımları

a. Olağan Dünya: Gündelik dünya bu kısımdadır. Kahramana çağrı bu dünyada gelir ve akıl hocası da kahramanı burada bulur.

b. Özel Dünya: Kahraman eşiği aşarak olağan dünyayı terk eder. Asıl macera buradadır.

1. **Ayrılış:** Kahramanın olağan dünyayı terk etmesi.

2. **İniş:** Kahramanın özel dünyaya geçişi.

3. **İnisiyasyon:** Kahramanın erginlenmesi.

4. **Dönüş:** Amacına ulaşması ve olağan dünyanın düzenini geri getirmeyi başarması (Tecimer, 2005: 132–195).

1.2.2. Aşamalar

Gündelik Dünya: Kahramanın sıradan yaşamı, yuvası, ailesi, yurdu. Eğilimleri, beklentileri, sorunları ve kusurları. Bunlar “özel dünyaya” geçince farklılaşabilir. Gündelik dünya her zaman iyi olmayabilir ama kahramanın alışık olduğu ve yaşadığı dünyadır. Her öyküde, gündelik dünyanın huzurunu bozan bir etmen vardır ve kahraman özel dünyaya geçerek, yolculuğa adım atarak bu soruna çözüm aramaya girişir (Tecimer, 2005: 132–195).

Serüvene Çağrı: Haberci arketipi tarafından kahramana sunulur. Kahramanın gündelik yaşamını bozarak öykünün akışını başlatır.

Çağrının Reddi: Çeşitli duygular nedeniyle kahramanın çağrıyı reddetmesi. Kahraman gündelik dünyayı tercih eder. Okurların ilgisini genellikle tehlikeli bir macera çeker. Çağrının reddi esnasında bu tehlikeler vurgulanabilir. Kahraman reddettikçe çağrı değişik şekillerde tekrarlanabilir ve kahramanın yaşamakta olduğu gündelik dünyanın düzeni daha çok bozulur ve en nihayetinde düzeni sağlamak için kahraman çağrıya kulak verir.

Akıl Hocası: Kahramana destek olan karakterlerdir. Diğer yandan bu bir harita, günlük, antik bir metin hatta anılar olabilir. Akıl hocası yaşlı bir kişi olarak ortaya çıktığında ise “yaşlılık” ile simgelenmek istenen yaşlılığın kendisi değil; “bilgi ve erdemdir”. Hikâyelerdeki tüm akıl hocalarının ortak özelliği, öykünün bir noktasında geriye çekilerek, kahramanın tam anlamıyla kahraman olmasına sebep olmasıdır.

Eşiği Aşmak: Gündelik dünyanın ardında, bilinmeyenler ve tehlikeler vardır. Sıradan insanlar gündelik dünyanın sınırları içinde kalmayı tercih ederler. İnançlar ve söylenceler, onları bilinmeyenden uzak tutmak için gerekli her şeyi bilinçlerine kazımıştır (Tecimer, 2005: 128). Kahramanın gündelik dünyadan çıkıp gündelik dünyayı tehdit eden sorunun çözümünü bulabilmesi için özel dünyaya adım atması gerekir. Bu eşik fiziksel olmak zorunda değildir, aksine **psikolojik** bir eşik olabilir. Eşik bekçisi ise karakterin özel dünyaya geçmesini engelleyen bir varlık ya da unsurdur. Bu bir karakter, canavar ya da sadece toplumsal öğretilerin dışına çıkmak istemeyen bir bilinç durumu olabilir. Karakter bunu çağrının kuvveti, akıl hocasının desteği ve amaca ulaşma azmi ile

başarır. Bazense amacın kutsallığı uğruna kendini feda eder, buna örnek olarak sevilen birinin zarar görmesi olabilir. Eşiği aşmak, kahramanın sonunda yolculuğa kendini adadığını gösterir. Kahramanın eşiği aşması bir anlamda “ölüm ve yeniden dirilıştır”. Kahraman eski hayatını geride bırakır ve eskisinden tamamen farklı yeni bir yaşama başlar. Bu aşama kahramanın yaşaması gereken önemli aşamalardan birisidir. Bazı hikâyelerde kahramanın eşiği geçmesini takiben kocaman bir canavar tarafından yutulduğu tasvir edilir. Joseph Campbell “*canavarın karnını*” ana rahmine benzetir. Yunus’u yutan balina buna güzel bir örnektir. Kahramanın yutulması şu anlama gelir; kahraman eşiği tam olarak kendi gücüyle aşmamıştır ve bu nedenle bilinci karmaşaya düşer. Girdiği yeni dünyayı özümlediğinde ise canavarın midesinden çıkar. Bilinci eski hayatının ölüp yeni hayatının başladığını kavrayıp, kabul edebilmiştir ve böylelikle kahraman amacına odaklanabilir (Tecimer, 2005: 132–195).

Sınavlar, Dostlar ve Düşmanlar: Eşiği aşmış, eski hayatını geride bırakan kahraman, artık sınavlar ve mücadelelerin içene girer. Bu uğurda gerçek dostlarını ve düşmanlarını daha iyi tanımaya başlar. Özel dünyayı enine boyuna öğrenmeye başlamıştır. Kahraman “ateşten gömleği” giymeden önce kendini hazırlamaya başlar. Eğer hâlâ yan yanalarsa, akıl hocasından daha fazla bilgi edinir. Düşmanlar, kahramanın varlığından tam olarak emin olurlar ve bilinç olarak ona karşı gizli veya açık eylem ve saldırılara başlarlar. İlk başlarda zayıf görünen kahraman giderek güçlenir. Bu aşamayı atlatırsa, bedensel ve psikolojik olarak bir kahramanın kuvvetine erişecektir. Kahraman gizli yönlerini ortaya çıkaracaktır. Bu bir anlamda kendini tanıma, bilinçlenme, farklı koşullar altında kendini değerlendirme sürecidir. Kahraman olmak demek her zaman güç göstermek demek değildir, kimi zaman zihinsel olarak da zorlukları aşabilmektir. Bu aşamada, akıl hocasından öğrendiği bilgilerden, sahip olduğu gereçlerden ve yoldaşlarından destek alır. İlerleyen zamanlarda ise onları yitirebilir.

Mağaraya Doğru: Kahraman “ateşten gömleği” burada giyer. Tehlike giderek büyür. Burası bazen yer altı veya cehennem olarak da simgelenir.

Ateşten Gömlek: Bu aşama, tehlikenin en büyük olduğu an, kahramanın en büyük korkusu ile yüzleştiği andır. Gerçek ölüm kalım ile yüzleşir, başarısızlığın sınırlarında yürür. Kahraman bazen çok sevdiği birinin ölümüne şahit olur. Bu onun kişiliğini tekrar daha ileri bir aşamaya ilerletir ve onu kahraman yapan karakterine sıkı sıkıya bağlanır, onunla bir olur. Burada kahraman ya macerasını başarılı olarak tamamlayacaktır ya da kaybedecek ve gündelik dünyanın düzeni tamamen tehlikeye girecektir. Kahraman burada gölge-düşmanı ile yüzleşir. Kahraman burada “ölüm” ile karşı karşıya kalır. Görevin başarısızlığa uğraması, bir ilişkinin sona ermesi, hocanın ya da sevgilinin yitirilmesi, en büyük korkuyla yüz yüze kalınması; hep “ölüm” ile simgelenir. Yer altına inmiş kahramanın yaşamının en derin noktasıdır; onda derin psikolojik ve fiziksel izler bırakır. Kahraman başarılı olursa kendisini çok daha iyi tanımış bulunacak ve daha da olgunlaşmış olacaktır.

Ödül: Kahraman yeraltında karşılaştığı en büyük tehlikeyi atlatabilirse, başarılı olmuş olur. Bu bazen en büyük korkuyu yenmektir, iç huzuru kazanmak, sevgiliye kavuşmak, bazense en büyük düşmanı yenmek, bir nesneyi ele geçirmek ya da en büyük sorunun çözümünü bulmaktır.

Dönüş Yolu: Kahraman, yolculuğunu tamamlamak için “gündelik dünyaya” eğer geri dönmesi gerekiyorsa dönmelidir.

Diriliş: Bu aşama, kahramanın “gündelik dünyaya” geri dönebildiğini kanıtlar.

İksirle Dönüş: Zorlu mücadeleleri atlatan kahraman “gündelik dünyanın” düzenini bozan etkiyi ortadan kaldırmıştır ya da kaldıracak olan nesne ya da şeyi beraberinde getirmiştir. Karakter artık gerçek bir kahraman olmuştur. Karakter artık bir eşiği geçmesi gerektiğinde korkmaması gerektiğini kavramıştır (Tecimer, 2005: 132–195).

2. Gılgamış Destanı

Epik şiir türünde, Mezopotamya bölgesindeki Sümer toplumunun mitolojik bir destanıdır. Bilinen ilk yazılı edebiyat eserlerindedir. Aynı zamanda bilinen ilk yazılı epik şiirdir. Yazımı MÖ 2100'lara dayanmaktadır (Epic of Gilgamesh, [2016]). 12 kil tablet üzerine Akad çivi yazısı ise yazılmıştır. Çalışmada İsmail Gezgin'in 2009 basımlı “*Gılgamış – Kültürlenme Sürecinin Mitik Kahramanı*” isimli eserinde kullandığı Gılgamış Efsanesi varyantı esas alınmıştır.

2.1. Hikâye

Gılgamış, Sümerlerin Uruk şehrinin kralıdır. Güçlü olsa da, halkına sıkıntı veren bir kralken, halkının tanrılara yalvarışı sonucu gönderilen Enkidu sayesinde dostluğu öğrenmiş, ona önce yenilmiş, sonra dostu olmuş, onunla türlü maceralara çıkmış ve Enkidu'ya olan sevgisi doğrultusunda farklı bir insan oluvermiştir.

Enkidu ormanda yaşayan vahşi bir insanken, Gılgamış ile yüzleşmek için şehre gitmesiyle zamanla şehirli bir insana dönüşmüştür. Gılgamış ise son derece maceraperest ve gücünü sınıma arzusu içinde bir yapıdadır.

Günlerden bir gün, gücünü sınamak adına, Gılgamış Enkidu ile birlikte, dev Humbaba'ya, (Sedir ormanının koruyucusuna) meydan okumaya gider. Humbaba korkunç sesi ile bile insanı öldürebilen bir varlıktır. Enkidu, Humbaba'nın sesi ile telaştan dona kalır. Gılgamış ise devi öldürür. Bunun üzerine aşk tanrıçası İştâr, Gılgamış'a âşık olur ve onunla evlenmek ister. Gılgamış ise İştâr'ı (herkesle, hatta hayvanlarla bile ilişkiye girmesinden dolayı) beğenmemektedir ve onu reddeder. Bunun üzerine tanrıçanın onuru kırılır ve intikam için Göklerin Boğasını üzerine yollar. Gılgamış, Enkidu'nun da yardımıyla boğayı yener ama gene intikam amacıyla Enkidu, tanrılar tarafından lanetlenir ve öleceğini rüyasında görür.

Enkidu zaman içinde hastalanıp ölür. Bunun üzüntüsüne dayanamayan Gılgamış bir süre kendini kaybeder ve Enkidu'nun varlığını yaşatmak için onun bir zamanlar olduğu gibi görünmek adına hayvan postu giyer ve ormanda yaşar. Ardından ölümsüzlüğün ardına düşer. Bilge Utnapiştım'in yardımıyla “ölümsüzlük otu”nu bulur. Ama uyurken bir yılan, otu çalar. İşte bu yüzden “yılanların her yıl deri değiştirdikleri rivayettendir. Bu durum değişikliği yenilenmenin, yeniden doğuşun ve sonsuzluğun simgesidir” (Tokyay, 2015: 34). Rüzgâr tanrısı Enlil'in öğüdü sayesinde; gerçek ölümsüzlüğün iyi işler yaparak yaşayanların akıllarında iyi bir kişi olarak hatırlanmak olduğunu öğrenir.

2.2. Gılgamış Destanı'nın Analizi

2.2.1. Arketipler

Arketipler ve Hikâyedeki Karakter:

Kahraman: Gılgamış, Enkidu.

Akıl hocası: Gılgamış için; annesi ve Enkidu, daha sonra ölümsüz bilge Utnapiştim. Enkidu için ise; hayat kadını Şamhat ve Gılgamış.

Eşik bekçisi: Humbaba.

Müjdecî ya da haberci: Gılgamış'ın Enkidu'yu gördüğü rüya.

Biçim değiştiren: Enkidu'nun vefatı.

Gölge: Gılgamış'ın ölümsüzlük arayışı (daha sonra gölge olmaktan çıkıp Gılgamış'ın gerçek dünyada peşinden koştuğu yegâne amacı haline geliyor)

Oyuncu ya da hileci: Enkidu için ilk başlarda Gılgamış'ın kendisi.

2.2.2. Karakter Çemberi

Aşamalar:

Gündelik Dünya: Krallığına hüküm sürmesi ve halkına zulüm etmesi.

Serüvene Çağrı: Düşünde Enkidu'yu görmesi.

Çağrının Reddi: Gılgamış reddetmemiştir.

Akıl Hocası: Önce annesi sonra Enkidu. Ardından, rüzgar tanrısı Enlil.

Eşiği Aşmak: Humbaba'yı yenmesi.

Sınavlar, Dostlar ve Düşmanlar: Humbaba'yı yenerek gücünü kanıtlaması. Tanrı-ça İştâr'ı reddetmesi ise düşmanlığını kazanması.

Mağaraya Doğru: Göklerin Boğa'sı ile dövüşüp, Enkidu'nun da desteği ile onu yenmeleri.

Ateşten Gömlek: Enkidu'nun vefatı ve ölümsüzlük otunu aramaya koyulup bulması ama uyuyakalması. Uyandığında otun bir yılan tarafından yenilmiş olması.

Ödül: Tanrı Enlil'in tavsiyeleriyle, insanın ardında ancak büyük bir isim bırakarak ölümsüzlüğe ulaşabileceğini kabul etmek zorunda kalır.

Dönüş Yolu: Gılgamış'ı geri dönmek için engelleyen bir husus bulunmamaktadır.

Diriliş: Halkına zulüm eden o eski hayatına geri dönmeyecektir.

İksirle Dönüş: Ölümsüzlüğün ancak büyük bir isim bırakmak olduğunu bilerek yaşamına devam etmiştir.

2.2.2. Kahramanlar

2.2.2.1. Gılgamış

Gücü, hırsı ve ihtirası temsil etmektedir. Tutkuya dayalı, meydan okuyucu sevgi; şehirli insanın ilkel insana dönüşümü, hayata meydan okuyuş söz konusudur.

Gılgamış'ın erginlenmesini esasen Enkidu ile olan arkadaşlığının başlangıcı meydana getirir diyebiliriz. Enkidu hakkında gördüğü rüya ve onunla tanışmak için duyduğu heyecan, onu evine götürmesi, onunla maceralara çıkması ve en nihayetinde ele avuca sığmayan şımarık bir kraldan gerçek bir kahramana dönüşmesini sağlar. Enkidu'nun vefatıyla ise; derin psikolojik bunalımlara girer; ama maceracı karakteri hep var olur.

2.2.2.2. Enkidu

Enkidu, insan ve hayvanların yaşamlarındaki ilkel benzerlikler, primitive insanın şehirli insana dönüşümü ve sadakate dayalı saf sevgiyi temsil eder.

Enkidu'nun erginleşmesi Gılgamış'ın yolladığı kadın ile birlikte olması ve ardından Gılgamış ile tanışması ile başlar. Gitgide şehirli bir insana dönüşür ve hayvansı davranışlarını terk eder. En nihayetinde Gılgamış'ın en yakını ve macera ortağı olur.

Anlatının içeriğinden yola çıkan bir sav ise; "birey topluma uyarken kendi özünü

ister istemez yitirmeye başlayabileceğidir.” Özü kötü özellikler içeriyorsa, yitirilmesi faydalıdır. Özü zararsız, kişiye özel ise; toplumla uyuşmak adına özünü yitiriyorsa bu olumsuz sonuçlar ortaya çıkarabilir. Enkidu, hayvanlarla bir arada sürdürdüğü vahşi yaşamını terk edip şehirli oldukça aslında kendisinden bir parçayı da yitirir. Enkidu, zaten özünde iyi bir insandır, sadece farklıdır ve doğal hayatla iç içe yaşar. Bu farklılığı yani özünü yitirmesi onun savaşçılığını da etkiler ve o korkusuz, atılgan kişi, yer yer dövüşler sırasında içini korku kaplayabilen bir kişiye dönüşür. Gılgamış'ta ise böyle bir durum yoktur, o hep öz benliğini korur. Bu nedenle içindeki güç hiç sönmez. Lâkin şımarık ve topluma zararlı biridir; bu özelliklerini Enkidu ile çıktığı maceralarda terk eder; fakat bu durum onu güçsüz kılar. Çünkü özü aslında güçlü olmak, gücünü kanıtlamaktır. Bu sebeple halkına zulüm etmeyi bırakması onu güçsüzleştirmez, bunu farklı bir yöne çevirerek canavarlarla mücadeleye dönüştürür.

2.2.3. Canavarlar

2.2.3.1. Humbaba ve Göklerin Boğası

Mitolojilerdeki canavarlar genellikle insanlığın sıklıkla mücadele ettiği açlık, hastalık, ölüm, doğal afetler ve savaşların edebî yansımalarıdır.

Örneğin; Humbaba sedir ormanının koruyucusu ise temsil ettiği olgu, yerleşik hayata geçmiş insanların yaban hayat karşısındaki mücadeleleri, bir bakıma gölgeleridir diyebiliriz.

Bir diğer canavar olan Göklerin Boğası “gücü, boynuzları ve gürlemesiyle öne çıkan varlıklardan biridir. Baskın yönleriyle öne çıkan boğaya kutsallık atfedilir. Yerle göğün birleşmesi, tarlaların göklerin yağmuruyla verimli hale gelmesi ileride ortaya çıkacak mitolojilerin örneğin gök tanrısı Zeus’la toprak tanrıçası Demeter’in evliliği ya da Babil’deki bahar bayramlarının temelinde boğa kültü vardır. Boğanın hilale benzeyen boynuzları da ayla eşleştirilir. Mit dünyasında tanrısal güç, bereket, yeniden doğum, yenilenme ve ruhsal güç boğanın boynuzları arasındaki dünyadadır” (Koçak, 2016: 174).

Göklerin Boğası hem karada yaşayan insanların hem de gemicilerin derdi olan şiddetli fırtınaları temsil edebilir. Bir gök canavarını yenmek aslında “fırtınadan sağ çıkmış olmanın efsaneleşmiş halidir” şeklinde yorumlanabilir.

2.2.4. Tanrıça İştâr

Tanrıça İştâr, Venüs gezegenini* temsil eder. Bereket, aşk, savaş ve cinsellik tanrıçasıdır. Venüs, antik Yunan’da ise Afrodit tarafından temsil edilir. Venüs, Güneş ve Ay’dan sonra dünyadan görülen “en parlak” gök cisimidir. Bu sebeple antik çağlarda insanların dikkatini çekmiş ve aşk gibi tutkulu ve enerji yüklü kavramlar ile özdeşleştirilmiş olabilir savı türetilir (İştâr, [2015]).

Yaşam; yemek, müttefik, mutluluk ve hayat sunarken; açlık, düşman, dert ve ölüm de veren karmaşık bir yapıya sahiptir. Tarih boyunca, insanlar dünyaya, doğa olaylarına ve yaşama bir anlam getirmeye çabalamışlardır. Doğa inanışlarından politeizme geçişle birlikte yaşamın içerdiği unsurlar doğaüstü varlıklara bağlanmıştır. Mitolojide titanlar, tanrılar, tanrıçalar, devler, periler ve diğer mistik varlıklar yaşamı ve yaşamın içerisinden

* Venüs, Güneşe ikinci, dünyaya ise en yakın gezegendir. Venüs Güneş’e göre dünyanın ilerisinde Mars ise dünyanın gerisindedir. Venüs dünyaya, sanılanın aksine mesafe olarak Mars’tan daha yakındır. Gezegenin bir diğer adı ise bazen Güneş doğmadan önce görüldüğü için Sabah Yıldızı ya da Çoban Yıldızıdır (Venüs, [2015]).

deki kavramları temsil etmekteydiler. Yeri gelince cömert, yeri gelince zorlayıcıydılar ve kendi aralarında da mücadele içindeydiler. Bu özellikleri yaşamın parçalayıcı, ayrıştırıcı ve bütünleştirici yapısı ile uyumaktadır. Mitolojik olaylar ve varlıklar; hayata ait kavramlar hakkındaki yorumlamaların bin yıllar boyunca geçirdiği edebî yansımalar olabilir (Armstrong, 2005: 17-18).

“En erken mitolojiler, insanlara elle tutulur dünyaya bakarak başka bir şey temsil eder gibi görünen gerçekliği öğretmişlerdi. O çağlarda kutsal olanla olmayan arasında hiçbir fark yok gibiydi. Bu ilk insanlar bir taşta baktıklarında cansız, niteliksiz bir kaya parçası görmezlerdi. Gücü, kalıcılığı, dayanıklılığı ve insanın incinebilir durumundan epey farklı mutlak bir varlığı temsil ederdi taş. Onu kutsallaştıran bu özelliği idi. Ayrıca, kendini yenileme yeteneğine sahip olan ağaçlar ve ölümlü insanlarda olmayan mucizevî yeniden yenilenmeyi ortaya koyardı. Ayın küçülmesiyle büyümesini seyrederken insanlar ise; kutsal güçlerin yeniden dirilişine, katı ve acımasız, bağışlayıcı ve ürkütücü olduğu kadar avutucu da olan bir yasanın varlığına tanık olurlardı” (Armstrong, 2005: 17-18).

3. Titanların Savaşı Filmi

Teknoloji ve kitle iletişim araçları halk bilgisinin, mitolojinin azalıp yok olmasına sebep görünse de aslında halk bilgisinin nakledilme hızını arttırarak ve farklı duygu organlarını da işin içine katarak bilgiyi kalıcı kılmakta, evrensel hitap etme süresini kısaltmaktadır (Dundes, 2006: 32). Gelenek ve yeniliğin kesiştiği bu çok yönlü perspektif göz önünde bulundurularak, bu çalışmanın tamamlayıcı ögesi olarak Gılgamış destanı ile Titanların Savaşı filmi kıyaslanmıştır.

Perseus efsanesi dünyanın başka birçok folklorlarında bulunan masal motifleriyle süslüdür (Erhat, 1996: 433).

“Titanların Savaşı” filmi MÖ 700'lere uzanan Perseus efsanesini konu almaktadır (Perseus and Medusa, [2016]). Perseus antik Yunan mitolojisinin en önemli kahramanlarından kabul edilir (Kerenyi, 1959: 75). Film ilk kez 1981 yılında İngiliz yönetmen Desmond Davis tarafından çekilmiş ve sinema tarihi içerisinde kendine yer edinmiştir. 2010 yılında ise Fransız yönetmen Louis Leterrier tarafından ikinci kez sinemaya uyarlanmıştır. Bu uyarlamanın senaristleri Travis Beacham, Phil Hay ve Matt Manfredi'dir. Perseus'u Sam Worthington, Io'yu Gemma Arterton, Prenses Andromeda'yı Alexa Davalos, Zeus'u Liam Neeson, Hades'i Ralph Fiennes ve Medusa'yı ise Natalia Vodianova canlandırmıştır. Yapım şirketleri ise Legendary Pictures, The Zanuck Company ve Thunder Road Pictures iken dağıtım şirketi Warner Bros Pictures'tır.

3.1. Hikâye

Tanrılar, ebeveynleri olan Titanları devirir ve dünyaya hükmederler. Zeus tanrıların kralı olarak gökleri, kardeşi Poseidon denizleri, diğer kardeşi Hades ise yer altı dünyasını yönetmektedir. Zeus ve diğer tanrılar Hades'i yer altı dünyasına terk etmiş ve dışlamışlardır. Zamanla insanlar tanrıların zalimliklerine başkaldırırlar. Başkaldıran krallardan birine ceza olarak tanrı Zeus, kralın karısı ile kralın kılığında birlikte olur. Bunu öğrenen kral, karısını ve doğan bebeği bir sandığın içinde uçurumdan denize atar. Kadın ölür ama oğlu yaşar.

Sandık denizin ortasında bir balıkçı tarafından bulunur. Balıkçı ve karısı bebeği evlat edinir ve kendi öz oğulları gibi severler. Yıllar sonra tanrılara isyan eden insanlar Zeus'un

bir limandaki dev heykellerinden birini yıkarlar. Zeus'un düzenbazlığı ile bilinen kardeşi Hades ise bunu yer altı dünyasından fark edip o insanları öldürür. İnsanların tanrılara isyanını Zeus ile barışmak için bir fırsat olarak kullanır. Hades heykeli yıkan askerleri öldürdüğü sırada, denizde balık tutan Perseus ve ailesinin gemisi Hades'in bir alev topu ile darbe alıp batar, üvey ailesi boğularak ölür. Bunun üzerine Perseus tanrılardan intikam almak ister. Hades gittikten sonra sağ kalan askerler Perseus'u bulup şehirlerine götürürler.

Hades Zeus'tan insanları yola getirebileceğini ve bunun için izin vermesini ister. Kardeşini ikna eder, Zeus'un heykelini yıkan ordunun geldiği şehir olan Argos'u basar, tüm halkı yok etmekle tehdit eder; ancak kralının kızı Andromeda'yı kurban ederlerse ve tanrılara tekrar boyun eğderlerse bağışlanacaklarını söyler. Andromeda halkı için bunu kabul eder ama babası izin vermez. Hades insanları birbirine düşürmek için Perseus'un, Zeus'un oğlu olduğunu açıklar. İnsanlar Perseus'u hapsederler. Perseus'u ömrü boyunca gizlice takip eden Io, insanları ikna eder ve insanlar Perseus'u affeder. Karşı karşıya oldukları sorunlara bir çözüm bulmak için kralın askerlerinden bir grup, Io ve Perseus tehlikeli bir serüvene çıkarlar. Yolculuklarında onlara dost cinler de katılır.

Bu serüven sırasında Perseus ve yol arkadaşları türlü canavarlarla savaşır. İnsanların sevgisi ve tapınması gökteki Olimposlu tanrılar beslerken, korku yer altındaki Hades'i beslemektedir. Olimposlu tanrılar önceleri bunu fark edemez. İlerleyen sürede Hades'in kışkırtmasıyla tanrılar Argos şehrini yok etmemesi için dev deniz canavarı Kraken'i uyarırlar. Hikâyenin ileriki safhalarında göksel tanrılarının gücü azalırken, yer altı tanrısı Hades'in gücü Kraken'in gelişini öğrenen insanların korkusundan beslenerek artar. Zeus ve diğer tanrılar güçsüz kalırlar. Zeus elinde kalan imkânla, Hades'i ve Argoslu insanları kurtarmak konusunda oğluna yardımcı olması için uçan at Pegasus'u ve sihirli bir kılıç gönderir.

Maceranın ilerleyen safhasında, Perseus ve sağ kalan arkadaşları bakanı taşla çeviren yarı-yılan, yarı-kadın Medusa isimli canavarla karşılaşır. Yolculuk sırasında yol arkadaşlarının bir kısmı ölmüştür, kalanı ise Medusa tarafından öldürülür. Perseus Medusa'nın yer altı mağarasında, tek başına ateşten gömleği giyer. Medusa'ya bakmadan onunla çarpışır. En nihayetinde kalkanındaki yansıması yardımıyla Medusa'nın başını bakmadan kesmeyi başarır. Bu mitoloji tarihindeki önemli olaylardan biridir. Kraken'in yaklaştığını öğrenen Argos'lu bazı fanatikler Andromeda'yı ele geçirip dev canavarın geleceği yönde kurban etmeye hazırlarlar. Perseus uçan atıyla son anda yetişip, Medusa'nın kesik başını kullanarak Kraken'i taşla çevirerek ölmesini sağlar. Şehir halkının korkusu ortadan kalkar ve Hades gücünü yitirir. Zeus, oğlu Perseus'a teşekkür etmek için onu tanrı olmaya ve Olympos'ta ölümsüz olarak yaşamaya davet eder; fakat oğlu insan olmayı seçer ve halkıyla birlikte kalır (Titanların Savaşı, 2010).

3.2. Titanların Savaşı'nın Analizi

3.2.1. Arketipler

Arketipler ve Hikâyedeki Karakter:

Kahraman: Perseus.

Akıl hocası: Öncelikli olarak Balıkçı babası ve Io. Ayrıca, Hades'i yenebilmesi için ona Pegasus'u ve sihirli bir kılıç veren Zeus. Savaşçı kişiliğini ortaya çıkarması için onu teşvik eden Argos'lu muhafızların komutanı Draco.

Eşik bekçisi: Hades.

Müjdecî ya da haberci: Ailesinin boğulması. Hades'in Argos'ta Perseus'a herkesin önünde, "sen Zeus'un oğullarındansın" demesi. Io'nun Perseus'u hapisanede ikna etme çabası ve onu haptisten çıkarışı.

Bîçim deęiřtiren: Hikâye boyunca Perseus'un aklını karıřtırıp onu yanlış yola sürükleyen bir olgu olmadı.

Gölge: Savařçı olduęunu reddetmesi.

Oyuncu ya da hileci: Yolculuk sırasında Perseus'a sululuk yapan bir karakter olma-

dı.

3.2.2. Karakter Çemberi

Ařamalar:

Gündelik Dünya: Ailesi ile birlikte balıkçılık yapması.

Serüvene Çaęrı: Babasının yakınmaları.

Çaęrının Reddi: Sıradan bir balıkçı olduęunun kabulü.

Akılcı Hocası: Io, Zeus ve Argos'lu muhafızların komutanı Draco.

Eřięi Ařmak: Hades'e kořarak saldırışı.

Sınavlar, Dostlar ve Düşmalar: Andromeda, Io, Argos'lu asker, Cinler dostları.

Zeus ve Pegasus kendisine yardım edenler. Annesinin canavarlařmış kocası ve çeřitli yaratıklar düşmanlarıdır. Kendisinden daha büyük yaratıklarla dövüşmesi karřılařtıęı sınavlardır.

Maęaraya Doęru: Medusanın yer altı inine girmesi.

Ateřten Gömlek: Yolculuk boyunca saę kalan son yoldařlarının da Medusa tarafından tařa çevrilmesi. Medusa ile karřılařması ve ona bakmadan başını kesmesi.

Ödül: Medusa'nın başı.

Dönüş Yolu: Pegasus ile Argos şehrine hızlıca geri dönebilmesi.

Diriliř: Perseus artık bir kahramandır; ama tekrar halktan biri de olabilmektedir.

İksirle Dönüş: Medusa'nın bakanı tařa çeviren kesik başını kullanarak Kraken'i öldürüp Andromeda'yı ve şehri kurtarması hadisesidir. Artık kim olduęunu ve neler yapabildięini bilmektedir; ama yine de kibirli davranıp kendisine teklif edilen tanrıların yanında yer almayı reddetmiş halktan biri olmayı seçerek karakterinin tamamen olgunlařtıęını göstermiştir.

3.2.2. Kahramanlar

3.2.2.1. Perseus

Antik Yunan mitolojisinde bilinen "ilk" kahramandır. Antik Yunancadaki "pertho" (περθω) yani "yok etmek" kelimesinden geldięi düşünölmektedir (Perseus [2016]). Perseus önüne çıkan engelleri bertaraf etmekte, canavarları yenmekte, hem de tanrıların zalimliklerine başkaldırmaktadır. Maddî bir çıkar gütmenden sorunların üzerine gitmektedir. Ayrıca, yetimdir ve babasız bir bebek olarak bulunmuřtur. Bu özellięi babasız doęum temasının ve su üzerindeki bir sandıkta bulunan bebek temasının gösterenidir. Bu efsaneden yüzyıllar sonra ortaya çıkan Musa Peygamber'in hikâyesi bazı yönleriyle bu efsane ile benzeřir. Su, yaratılıřı, ayrıřmayı ve birleřmeyi sembolize eder. Bu bağlamda Perseus'un bir balıkçı tarafından suda bulunması ve Gilgamiř'in ölümsüzlük otunu gölün içerisinde bulması suya atfedilen sembolik özelliklerle bütünleřir.

Çoğu mitolojik kahramanlar gibi Perseus karakteri de insanların zorluklarla mücadelesini temsil etmektedir. Bu tip efsanelerde ciddi hatalar yapan benzer karakterlere nazaran Perseus hem cesurdur hem de dikkatlidir. Büyük acılar çektiği için intikam hırsıyla dolu ve bitmeyen bir azme sahiptir; lâkin erdemsizce davranışlardan da kaçınmaktadır.

3.2.2.1.1.

Yardımcıları

Yarı-tanrı Io, Argoslu askerler ve Cinler. İnkileme düştüğü için babası tanrı Zeus da Perseus'a yardım etmektedir. Ona uçan at Pegasus'u ve sihirli bir kılıç yollar. Io ise Perseus'u bebekliğinden beri gözetmektedir, onun bir kahraman olacağını ümit ederek büyümesini uzaktan izlemiştir ve Argos'ta yarı-tanrı olduğu öğrenilip hapisaneyeye düştüğünde askerleri ikna edip onu hapisten çıkarttırmıştır. Argoslu askerler de bundan sonra Perseus ile yolculuğa çıkmış ve birlikte savaşmışlardır. Maceranın ilerleyen bölümlerinde onlara Cinler de yardım etmiştir.

3.2.2.1.2.

Engelleyicileri

Yer altı dünyasının tanrısı Hades en büyük engelleyicidir. Amacı Zeus'u devirmek olan Hades önceleri Zeus'un gözüne girmek için Perseus ve Argos halkını tanrılara boyun eğmeleri için tehdit eder. Hikâyenin ilerleyen safhalarında ise Zeus Hades'in gerçek niyetini öğrendikten sonra, Hades bu sefer kendisine ve planına zarar vermek isteyen Perseus'u ve yoldaşlarını kişisel olarak durdurmayı amaçlamıştır. Perseus'un üzerine annesinin babası Acrisius'u yollar. Acrisius'u canavarlaştırmıştır. Ayrıca, Perseus ve askerlerin önüne dev akrepler ve en nihayetinde Medusa çıkacaktır.

3.2.2.1.3.

Kahramanın Erginlenme Safhaları

Perseus, balıkçı tarafından bulunup yetiştirilirken; aile ve insan sevgisi görek büyür. Ekmeğini alın teriyle kazanmayı öğrenir. Ailesi ona asla üvey evlat muamelesi göstermediği için yeni doğan kardeşini kıskanmayı değil; aksine onu korumayı öğrenir. Balıkçı babasının ona “*sen de bizim evladımızsın*” demesi kişiliğinin hem dönüm hem de erginlenme noktalarından biridir. Bir diğer dönemeç ise ailesinin Perseus'un gözlerinin önünde boğularak ölmesidir. Bu vakıa onu tamamen intikamcı bir insana dönüştürür; ama çocukken sahip olduğu ahlaki değerleri yitirmez. Yarı-tanrı Io'nun ise onu hep gözetmesi ve yeri gelince ona yol göstermesi de Perseus'un ileri yaşlarında da olsa erginlenmesinde bir etken olur. En nihayetinde Argoslu askerler ve Cinler ile beraber çıkılan maceralar Perseus'un kişiliğinin tamamen yoğrulmasına vesile olur. Zeus ona teşekkür etmeye geldiğinde artık tamamen kişiliği oluşur. Prensipleri belirlenir. Perseus artık bir tanrı değil; bir insan olmayı istemektedir.

3.2.3. Canavarlar

3.2.3.1. Hades

Hades, ölümler diyarı ve aynı zamanda bir hapisane olan yer altı dünyasının tanrısıdır. İsmi “görünmeyen” anlamından türemiştir (Hades, [2016]). Dünyanın yer altı kısmı, sıradan insanlarca yer üzerinden görünmemektedir, ayrıca kötülük kavramı “sinsilikle” özdeş olduğundan gizli kötülükler genelde açıkça görülmezler. Hades, mitolojide yer altını temsil ettiğinden ve hikâyelerde yer yer sinsi kötülüklerle sebep olduğundan bu isim manidardır.

Hades yeraltı dünyasının efendisi olmaktan mutsuzdur ve kardeşi Zeus'u kandırıp devirmek istemektedir. Son derece hilebaz ve acımasızdır. Namıyla özdeş davranışları

ve ismiyle uyumlu gizli planları vardır. Bu sebeple, her ne kadar insanımsı bir görünümde de olsa da davranışları canavarcadır. Ayrıca, istediği zaman vahşi ve korkutucu yaratıkların kılığına da girebilmektedir.

3.2.3.2. Acrisius

Zeus'a başkaldıran bir kraken, ceza olarak karısı Zeus tarafından hamile bırakılır ve Perseus doğar. Kral deliye döner ve karısını ve bebeği bir sandığa koyup, uçurumdan denize atar. Yıllar sonra Hades, Acrisius'u bulur ve onu görünüşünü canavarlaştırıp Perseus'un üzerine gönderir. Nefret hırsıyla Acrisius bunu hemen kabul eder. Fakat en nihayetinde Perseus'a yenilir. Ölümler Perseus'a tanrıların oyunlarına gelmemesini öğütler.

3.2.3.2. Medusa

Medusa eskiden güzel bir kızdır. Zekâ ve sanat tanrıçası Athena'nın tapınaklarından birinde yaşar. Bir gün Athena'nın kocası deniz tanrısı Poseidon tarafından ırzına geçilir. Athena ise hıncını Medusa'dan çıkarıp onu bir canavara dönüştürdü (Medusa, [2016]).

Antik Yunan mitolojisinde ve popüler **kültürde** oldukça bilinen bir varlıktır. Medusa yer altı mağaralarında yaşar. Belinden aşağısı dev bir yılan, üst kısmı kadın, saçları ise onlarca küçük yılanın oluşur. **İsminin** kelime anlamı antik Yunancada “planlamak” ve “bir yolunu bulmak” anlamlarına gelen “medomai”den (μεδομαι) türemiştir (Medusa, [2016]). **Yılanlar sinsi varlıklar olarak bilinirler. Ayrıca,** efsanede Medusa mağarasına gelenleri kurnazlıklarıyla gafil avlayıp taşla çevirmektedir. Savaşırken, gerçek bir yılan gibi gizlenen, kıvrak hareketlerle düşmanın saldırılarından kaçınan ve hızlı geri saldırılar yapabilen bir varlıktır.

Eski çağlarda Medusa kafası işlenmiş “Gorgoneion” isimli taşlar koruyucu tılsım olarak kabul edilirdi. Nasıl ki Perseus Kraken'i Medusa'nın kesik başını kullanarak öldürmüşse, Medusa başı şeklinde oyulmuş taşlar evlerin kapılarının üzerine yerleştirilirdi böylece kötü insanların içeriye giremeyeceğine inanılırdı. İstanbulda Yerebatan Sarnıcı'nda da iki adet büyük Medusa kafalı sütunlar bulunmaktadır. Medusa'nın mitolojideki in'i de Yerebatan Sarnıcı'na benzer bir yer olduğundan bunu o hikâyeye atf yapmak için tasarlanmış olabilirler. Sütunlarda kullanılan kafalar Roma'dan getirilmiştir. Medusa'nın lanetini kırmak için ise kafalar kasıtlı olarak ters yerleştirilmiştir.

Carl Gustav Jung'a göre rüyalarda yer altı anne karnını sembolize etmektedir. (König, 2003: 316). Medusa'nın canavara dönüşmesinin ardından yeni bir hayata başlar ve yer altı da yeniden başka bir hayata doğmayı sembolize eder. Diğer yandan, rüyalarda insanların bastırıldığı hisleri olan gölge bazen bir yılan olarak da belirebilmektedir. Ayrıca, Jung'a göre yer yer canavarlar kahramanın gölgesidir. Perseus, Medusa ile yer altında savaşır. Jung'un anlatımları ile antik Yunan sembolizminin benzeştiği bir yöndür.

“Kahraman, artık en derinlerdeki mağaraya ulaşmak için gerekli son hazırlıkları yapmalıdır. Mağara, yolculuğun yüreği, ateşten gömleğin giyileceği yerdir. Kahramanınız şimdi ejderhanın inine girmek üzeredir. Şimdi tehlikenin sınırında, mağaranın önünde durur. Çoğunlukla bu aşamada eylem akışı bir süreliğine yavaşlar; hazırlıklar, planlar yapılır” (Lee, 2005).

3.2.3.3. Kraken

Hades'in Zeus'un izni ile insanları yıldırma için gönderdiği dev deniz cana-

varıdır. Hades, tanrılara başkaldıran Kral Cepheus ve Kraliçe Cassiopeia'nın kızı Andromeda'nın kurban edilmesi şartı ile Kraken'in durdurulabileceğini dile getirmiştir. Annesi Andromeda'nın tanrıçalardan bile daha güzel olduğunu iddia etmesini bahane olarak kullanmıştır ama Hades'in asıl planı Zeus'un güvenini kazanıp sonra da onu devirmektir. Zeus dualardan güç alırken, Hades korkular ile beslenmektedir. İnsanlar, tanrıların zalimlikleri karşısında dua etmeyi bırakmışken, Hades çıkagelip tanrıları kandırması ve insanların korkutulurlarsa boyun eğeceğini söyleyerek planını başlatmıştır.

Perseus, Medusa'nın başını kestikten sonra, bakanı taşa çeviren bu başı Kraken'e tutarak onu yenmiştir. Bu sayede hem başkaldıran kralın şehrini, hem kızını hem de Zeus'u kurtararak hem tanrıların hem de insanların takdirini kazanmıştır. Kraken ve Hades ise yenilmişlerdir.

Filmde Kraken olarak geçen bu isim antik yunan mitolojisinde Ketos olarak geçmektedir (Cetus, [2016]). Ketos ismi bu filmde değiştirilmiş ve İskandinav mitolojisindeki dev ahtapot olan Kraken'in ismi kullanılmıştır (Kraken, [2016]). Ketos orijinalinde dev bir balina ve yılan balığı karışımı bir varlıkken, filmdeki Kraken ise birden çok kolu ve uzun dokunacı olan dev dinazor benzeri bir varlık olarak tasvir edilmiştir.

Diğer yandan MS 52-68 yıllarında yazıldığı düşünülen Matta İncil'inde de bu varlıktan Hz. Yunus'u yutan dev balık olarak söz edilmektedir (Cetus, [2016]).

3.2.4. Zeus

Zeus* isminin Cilalı Taş Devri'nin sonları olan MÖ 4000'li** yıllardaki ilk-Hint-Avrupa toplumlarındaki gök tanrısı olan "Dyeus"tan geldiği düşünülmektedir.***

Ebeveynleri olan Titanları yenerek babası Kronos'u yer altı dünyasına hapsedmiş ve tanrıların lideri konumuna yükselmiştir. Burada baba-oğul çatışması görülebilir. Diğer tanrılar gibi gücü elinde tutmak ister. Hades kadar acımasız olmasa da tamamen şefkatli değildir. Perseus ilk başlarda bilmese de onun oğludur. Perseus'un annesi ise bir insandır. Perseus ile Zeus arasında da bir baba-oğul çatışması vardır. Perseus, diğer tanrılar gibi Zeus'un da zalimliklerine kızgındır. Lâkin Perseus, Hades'i yenerek Zeus'un tahtının da sarsılmasının önlenmesine vesile olduğu için baba-oğul çatışmaları orada son bulmuştur. Perseus tanrıların arasına çağrılmış ama o insan olarak kalmayı istemiştir ve gene de tanrılara muhtaç olmadan yaşamayı seçmiştir. Bu da bir oğlun babası olmadan ayakta durmayı istemesi kavramı ile örtüşmektedir.

3.2.5. Diğer Karakterler ve Varlıklar

3.2.5.1. Andromeda

Argos şehrinin prensesi ve Hades tarafından kurban edilmeye zorlanan kızdır. Bu karakter aynı zamanda; kahramanın tamamlayıcısıdır. Diğer yandan ise bir canavar tarafından öldürülecekken kahraman tarafından kurtarılma motifinin bir örneğidir.

İsminin etimolojik anlamı "insanların yöneticisidir" (Andromeda, [2016]). Hikâyede insanları kurtarmak için Andromeda, ailesi istemediği halde kurban edilmeyi kabul etmiştir ayrıca hal ve tavırları her zaman güçlü ve kendinden emindir.

* Zeus, [2015], https://en.wikipedia.org/wiki/Zeus#cite_note-Zeus-16.

** Proto-Indo-Europeans, [2015], <https://en.wikipedia.org/wiki/Proto-Indo-Europeans>.

*** Zeus, [2015], <https://ahdictionary.com/word/search.html?q=Zeus>.

3.2.5.2. Pegasus

Beyaz kanatlara sahip beyaz ve renkli uçabilen efsanevi atın ismidir. Perseus, Medusa'nın kafasını kestiğinde, sıçrayan kanından doğmuşlardır. Hesiodos, Pegasos'un doğuşunu (Erhat, 1996: 426) şöyle anlatır:

“Phorkys’le birleşen Keto Graiaları doğurdu...

Gorgoları da doğuran Keto’dur...

Sthenno, Euryale ve bahtsız Medusa...

Perseus kestiği zaman kafasını

Khrysaor’la Pegasos çıkıverdi kanından.

Biri Okeanos’un kaynaklarından doğduğu için,

öteki elinde altın kılıç tuttuğu için

almışlardı Pegasos’la Khrysaor adlarını.

Pegasos bırakıp davarlar anası toprağı

havalandı gitti ölümsüzlere doğru.

Zeus’un sarayında oturur şimdi

şimşekle yıldırım taşıyıp onun adına”.

Ancak filmde, Pegasus, Zeus tarafından Perseus’a yardım etmesi için yollanmıştır.

Pegasus ismi “pınar, su kaynağı”ndan gelmektedir (Pegasus, [2016]). Pegasus hızlı bir attır ve uçabilmektedir.

“Beyaz at” mitolojide ve sanat tarihinde her zaman kahramanların, kurtarıcılarının, kralların veya önemli kişilerin bindikleri atın rengidir. Örneğin; “*Fatih Sultan Mehmet’in İstanbul’un Kapısından Girişi’nin*” tasvir edildiği* ünlü tabloda olduğu gibi**.

Uçabilmek ise insanların tarih boyunca en büyük düşlerinden biridir, imkânsız olarak görülen şeylerdendir, uçabilmek ise bir anlamda imkânsız yenmektir. Uçan beyaz bir atın, antik Yunan mitolojisinin ilk kahramanı olarak düşünülen Perseus’u göstermesi anlamlıdır.

4. Kahramanlar ve Canavarlar Açısından Karşılaştırma

4.1. Kahramanlar

Sümer’in ve Antik Yunan’ın bu her iki hikâyesinin ilk ortak özelliği; Hikâyelerin kahramanları olan Gılgamış ve Perseus’un kendi uygarlıklarının sözlü eserlerindeki, görece olarak bilinen ilk kahramanları olmasıdır.

Gılgamış ile Perseus’un ortak yanları;

- Her ikisinin de tanrılara zalimlikleri sebebiyle başkaldırması.
- Güçlü, zeki ve azimli olmaları.
- İyi birer savaşçı olmaları.
- Sevdikleri kişilere sadık ve koruyucu olmaları.

- Sevdiklerini yitirip acı çekmeleri.

* Fatih’in İstanbul’a Girişi, [2015], https://en.wikipedia.org/wiki/Mehmed_the_Conqueror#/media/File:Zonaro_GatesofConst.jpg

** 1912 yılında bir Bulgar bombardımanı sırasında eserlerini kurtarmaya çalışırken ölen ve şehit ressam olarak anılan Hasan Rıza tarafından resmedilmiştir daha sonra 1905 yılında İtalyan ressam Fausto Zonaro tarafından rekonstrüksiyon olarak tekrar çizilmiştir (trthaber.com, [2016]). (Rekonstrüksiyon: Tahrir olmuş bir eseri düzeltmek amacı ile yeniden üretmektir).

• En zor dövüşlerin bile üzerlerine gidebilecek kadar cesur ama bir o kadar dikkatli ve planlı olmaları.

Farkları ise şöyle sıralanabilir;

• Gılgamış tarihî bir şahıs iken, Perseus kurguya dayalı bir karakterdir.
• Gılgamış bir kraldır, Perseus ise yetim bir balıkçıdır.
• Perseus özel güçlere sahip olmasa da yarı tanrı iken; Gılgamış sıradan bir savaşçıdır. Anlatımlarda Gılgamış da tanrı gibi tasvir edilir; fakat bu övgü içindir demek yanlış olmaz.

• Diğer yandan, Perseus her zaman bir kahramanın karakterine sahiptir. Gılgamış ise önceleri bir anti-kahramandı. Halkına zulmediyordu, kabaydı ve nefesine düşküdü. Buna rağmen adının geçtiği destanın başkarakteriydi, bu durum onu anti-kahraman yapmaktadır.

“Üçte ikisi tanrı, üçte biri insan olarak tanrılarca mükemmel bir surette yaratılan Gılgamış zamanla kaosa neden olacak davranışlar sergiler” (Koçak, 2016: 176).

Lâkin destanın ilerleyen safhalarında, Enkidu ile tanışması ve çıktıkları maceralar onun bir kahramana dönüşmesine vesile olur. Nefsi için yaşayan zalim Gılgamış, canavarlarla savaşan, kendini tehlikeye atan ve dostluğun değerini bilen bir kahramana dönüşür.

Karakterleri psikanaliz açısından incelersek, Gılgamış ele avuca sığmayan, kendi başına buyruk bir kişiliğe sahiptir, gençliğinde bunun hatalı olabileceğine dair baskın bir örnekle karşılaşmadığından olacak ki kral olduktan sonra da halkına zalim davranan biri olmuştur. Önceleri anti-kahraman vasfı taşırken, sonradan Enkidu’ya olan sevgisi, Enkidu’nun tutum ve davranışları, çıktıkları maceraların etkisiyle bir kahramana dönüşmüştür.

Diğer yandan, Perseus bir yetimdir. Balıkçı bir çift tarafından bulunmuştur. Yetim olduğunu çocuk yaştan itibaren bilmektedir; lâkin büyük bir sevgi ile yetiştirilmiştir. Ailesinin tanrılarının zalimlikleri yüzünden ölmesi, Perseus’ta kin duygusunun ortaya çıkmasına hâsıl olmuştur. Daha sonra başarıları ile halka da faydası dokunmuş ve bir kahraman olarak anılmıştır. Karakter olarak da her zaman bir kahramanın kişiliğine sahiptir.

Gılgamış’ın babası ile olan ilişkileri hakkında fazla bir bilgi yoktur. Lâkin, Perseus babası olarak gördüğü balıkçıya sadıktır ve onu canından çok sever. Gerçek babası olan tanrı Zeus’tan ise zalimliği ve umursamazlığı nedeniyle nefret eder. Burada görülmektedir ki, aslında erkek evlatlar ile babaları arasındaki çekişme tamamen kişiden kişiye göre değişmektedir.

4.2. Canavarlar

Her iki hikâyede de majör tanrılar genellikle zalim ya da umursamazdır. Ayrıca her iki eserde de fantastik yaratıklar mevcuttur; bunlar edebî bir simgeleştirmeye canavar olarak adlandırılmaktadır. Gerçek hayattaki yırtıcı hayvanların aslında canavar olmadıkları gerçeği, mitolojik veya günümüz fantastik eserlerde mevcut değildir. Bu eserlerdeki canavarlar birer tiptir. Neden böyle oldukları çoğunlukla belirtilmez. Eser içindeki var oluş amaçları kahramanlar ile dövüşmek ya da onları engellemektir.

“Kötülük, varlığın iyilikten mahrum (privatio boni) olması anlamına gelen bir noksan olarak anlaşılır. Dolayısıyla dünyada bir kötülük varsa, bu olsa olsa insan eylemi-

nin sonucu olabilir. Bu nedenle Augustinus* kötülüğün kaynağı meselesi yerine, insanın kendi iradesiyle kabahat işleminin kaynağı meselesine odaklanır. Kötülüğün nedeni kozmojenide değil, *iradi bir eylemde arar, 'kötü niyette'*" (Kearney, 2012: 109).

Gılgamış, hikâyenin başlarında kendi halkına eziyet eden bir kraldır. Bu sebeple o da canavar karakterlidir denilebilir. Enkidu ile olan birlikteliği ve maceraları ile bir kahramana dönüşmektedir. Diğer yandan, Enkidu ilk yaratıldığında vahşi bir hayvan tarzında yaşamaktadır; fakat zamanla şehirli bir insan gibi modern davranmaya başlar. Bu sebeple onun için canavardır denmesi doğru olmaz.

Gılgamış anlatısındaki Humbaba yılan saçlı-sakallıdır. Efsanenin bakış açısına göre Humbaba kötüdür, vahşi ve korkutucudur. Lâkin aynı zamanda sedir ormanının savunucusu; yani doğanın koruyucularından biridir. Şehir için sedir isteyen ve bunun için doğaya zarar veren Gılgamış ise efsanede kahraman olarak betimlense de orman söz konusu olduğunda bu durum göreceli olmaktadır.

Diğer yandan, bir Gorgon olan Medusa, Hades'ten sonra Perseus efsanesinin asıl canavar / engelleyicilerinden biridir. Medusa'da görülen yılan motifi Humbaba'da da mevcuttur (Wilk, 2000: 64). 1914 yılında Arkeologist Eduard Meyer'in anlatımına göre, antik sanat eserlerinde yüzü tam olarak betimlenen üç figür bulunmaktaydı; Gorgon, Bes** ve Humbaba (Wilk, 2000: 64). Ayrıca, Humbaba'nın kendisini gizleyen ve koruyan aura'ları bulunmaktaydı (George, 1999: xxxii). Bu durum Medusa'nın yer altında gizli ve sinsi bir hayat sürmesini sağlar.

Medusa ve Kraken arasında, her ikisinin de kaos dışı-iblisinin veya dünya-ananın çocuğu olmaları; birden çok insan dışı uzva sahip bulunmaları benzerliği bulunmaktadır (Fontenrose, 1959: 359).

Aslında Humbaba ve Medusa'yı canavarlaştıran da yine dış faktörlerdir, bu bağlamda onlar sadece insanların bakış açısına göre canavardır.

Öte yandan, Hades, düşünce ve amaçları itibariyle canavarca davranmaktadır. Erkek kardeşi Zeus'unda aklını çelerek onu da kötülöklere alet etmektedir.

Sonuç

Kahraman ve canavar kavramları, yazının icadından öncesine dayanan sözlü anlatılarda ve onlardan da önce insanların bilinçlerinde anlam kazanmış kadim olgulardır. Vahşi hayvanlar sadece avlanan ve içgüdüleriyle hareket eden canlılardır. Mitolojik ve fantastik yaratıklar ise edebidir. Bu sebeple kahraman ve canavar; insanların zihinlerindedir; onların kişilikleridir, yaptıklarıdır, tutum ve davranışlarıdır.

Gılgamış ve Perseus kendi çağlarının en önemli kahramanlarındandır. Perseus her zaman iyi karakterli iken; Gılgamış sonradan kahramanlaşmıştır. Lâkin her ikisi de birer tip değildir; aksine geçmişleri, duyguları, doğru ve yanlışları olan birer karakterdirler. Her birinin yardımcıları ve engelleyicileri bulunmaktadır. Günümüzdeki çoğu eserde gördüğümüz temel öğelerin bazılarında bu karakterlerin efsanelerinde rastlamak mümkündür.

Sahip oldukları kıymetli özellikler ve zamanla toplumlar arasında doğan kültürleş-

* MS 354-430 yıllarında yaşamış, Pagan bir baba ve Hristiyan bir anneye sahip, Afrika doğumlu, Roma'lı Hristiyan azizi ve filozof (Augustine of Hippo, [2016]).

** Antik Mısırda yuva, anne ve çocukları koruyan tanrı (Bes, [01.09.2016]).

menin etkisi; Perseus ve Gılgamış'ı gelecek zamanların efsane ve karakterlerine esin kaynağı yapmıştır. Binlerce yıl sonra bile Perseus ve Gılgamış'ın edebiyatın ve popüler kültürün içerisinde görülmesinin bir nedeni de budur.

Gılgamış destanı bilinen ilk yazılı eserlerden biriyken, Titanların Savaşı filmi Perseus efsanesinin modern zamanda yankı bulmuş halidir. Bu boylamdan bakıldığında her iki eser de edebiyat tarihi zaman çizergesinde adeta iki farklı ucu temsil etmektedirler. Bu iki uç edebiyatın yükünü sırtlayan gerilim ve dinamik noktalarıdır.

Kaynakça

- Andromeda*, [2016], [https://en.wikipedia.org/wiki/Andromeda_\(mythology\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Andromeda_(mythology)).
- Arketipler*, [17.08.2016], <http://www.psikolik.com/threads/analitik-psikoloji-arketipler.797>.
- Armstrong, K. (2005). *Mitlerin Kısa Tarihi*, İstanbul: Merkez Yayıncılık.
- Augustine of Hippo*, [2016], https://en.wikipedia.org/wiki/Augustine_of_Hippo.
- Beacham, T., Hay, P., Manfredi, M. (2010). *Titanların Savaşı*, ABD: Warner Bros. Entertainment.
- Bes*, [01.09.2016], <https://en.wikipedia.org/wiki/Bes>.
- Canavar*, [2016], <http://www.etimolojiturkce.com/kelime/canavar>.
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*, Kaliforniya: New World Library.
- Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Campbell, J., Moyers B. (2013). *Mitolojinin Gücü*, İstanbul: Mediacat Kitapları.
- Cetus*, [2016], [https://en.wikipedia.org/wiki/Cetus_\(mythology\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Cetus_(mythology)).
- Dundes, A. (2006). Halk Kimdir?. *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar-1*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Epic of Gilgamesh*, [2016], https://en.wikipedia.org/wiki/Epic_of_Gilgamesh.
- Erhat, A. (1996). *Mitoloji Sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Fatih'in İstanbul'a Girişi*, [2015], https://en.wikipedia.org/wiki/Mehmed_the_Conqueror#/media/File:Zonaro_GatesofConst.jpg.
- Fatih Tablolarını Kim Yaptı?*, [2016], <http://www.trthaber.com/haber/kultur-sanat/fatih-tablolarini-kim-yapti-1784.html>.
- Fontenrose, J. E. (1959). *Python: A Study of Delphic Myth and its Origins*, Kaliforniya: University of California Press.
- George, A. (1999). *The Epic of Gilgamesh – The Babylonian Epic Poem and Other Texts in Akkadian and Sumerian*, Londra: Penguin Books.
- Gezgin, İ. (2009). *Gılgamış – Kültürlenme Sürecinin Mitik Kahramanı*, İstanbul: Alfa Basım Yayım.
- Hades*, [2016], <https://en.wikipedia.org/wiki/Hades>.
- Heaney, S. (2001). *Beowulf*, akt. sabitifikir.com [16.08.2016], New York: W. W. Norton & Company.
- İştar, [2015], <https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0%C5%9Ftar>
- James, H. (1884). *The Art of Fiction*, London: Longman's Magazin.

- Jung, C. G. (1997). *Collected Works Vol.9*, çev. E. Gürol, İstanbul: Payel Yayınları.
- Kahraman*, [2016], <http://www.etimolojiturkce.com/kelime/kahraman>.
- Koçak, A. (2016). Mit ve Ritüel Dünyasından Gılgamış Destanı'na Boğa Kültü. *Frankofoni*. c. 29: 174, 176.
- Kearney, R. (2012). *Yabancılar, Tanrılar ve Canavarlar*, çev. B. Özkul, İstanbul: Metis Yayınları.
- Kerenyi, K. (1959). *The Heroes of the Greeks*, London: Thames and Hudson.
- Kraken*, [2016], <https://en.wikipedia.org/wiki/Kraken>.
- Lee, S. (2005). *The Hero's Journey in Two Classic Stories*, [17.05.2013], <http://web.archive.org/web/20130701055516/http://qui-gonline.org/features/herosjourney.htm>.
- Medusa*, [2016], <https://en.wikipedia.org/wiki/Medusa>.
- Nene Hatun*, [2015], https://tr.wikipedia.org/wiki/Nene_Hatun.
- Perseus*, [2016], <https://en.wikipedia.org/wiki/Perseus>.
- Perseus and Medusa*, [2016], <http://myths.e2bn.org/mythsandlegends/origins20134-perseus-and-medusa.html>.
- Persler*, [2015], <https://tr.wikipedia.org/wiki/Farslar>.
- Proto-Indo-Europeans*, [2015], <https://en.wikipedia.org/wiki/Proto-Indo-Europeans>.
- Seyidov, M. (1994). Gam-Şaman ve Onun Gaynaklarına Umumi Bakış. (Akt. Koncu, H. 2003). Klasik Türk Şiirinde Kuyu, Zindan ve Mağaranın Bazı Kullanımları. *Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi*. c. 30: 316.
- Tecimer, Ö. (2005). *Sinema Modern Mitoloji*, İstanbul: Plan B Yayıncılık.
- Tokay, N. (2015), *Perseus'un Yolculuğu – Mitler, Arketipler ve Semboller*, İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Venüs*, [2015], <https://tr.wikipedia.org/wiki/Ven%C3%BCs>.
- Voytilla, S. (1999). *Myth and the Movies*, Kaliforniya: Michael Weise Procutions.
- Wilk, S. R. (2000). *Solving the Mystery of the Gorgon*, New York: Oxford University Press.
- Zeus*, [2015], <https://ahdictionary.com/word/search.html?q=Zeus>.
- Zeus*, [2015], https://en.wikipedia.org/wiki/Zeus#cite_note-Zeus-16.

ÖzET

GILGAMIŞ DESTANI VE TİTANLARIN SAVAŞINDA KAHRAMANIN YOLCULUĞU

Bu çalışma, karşılaştırmalı mitolojide “Gılgamış Destanı”nın ve “Titanların Savaşı Filmi”nin “kahramanın yolculuğu” açısından incelenmesini içermektedir. Gılgamış Destanı MÖ 2100’lerden kalma, bilinen ilk yazılı epik şiir olarak kabul görür. Gılgamış ve en yakın dostu Enkidu’nun başlarından geçen maceraları anlatır. Gılgamış; Mezopotamya’da yaşayıp hüküm sürdüğüne inanılan Uruk kralıdır. Uruk ise bir Sümer şehridir. Gılgamış zalim bir kralken, zamanla bir kahramana dönüşür. Endiku isimli primitive genç adam ona yoldaşlık eder, aralarında derin bir bağ kurulur. Enkidu ilerleyen zamanlarda doğa ile olan uyumunu yitirir, güçten düşer ve ölür. Gılgamış ise daha sonra ölümsüzlüğün peşine düşer ve hayatın

gerçekliği ile yüzleşir. Diğer yandan, Titanların Savaşı filmi MÖ 700'lere uzanan Perseus efsanesini konu almaktadır. Perseus antik Yunan mitolojisinin en önemli kahramanlarından biri kabul edilir. Bu efsanede tanrılar zalimdir, insanlarsa acı çekmektedir. Efsanede Argos şehri ni dev bir canavar aracılığıyla yok edilmekten kurtarmak için Medusa ile yüzleşmesi gereken Perseus'un, uçan atı Pegasus ve yoldaşları ile çıktıkları macera anlatılır. Gilgamiş Destanı için İsmail Gezgin'in kitabı baz alınmışken, Titanların Savaşı filminin ise Louis Leterrier'e ait 2010 tarihli en son çekimi seçilmiştir. Çalışmanın giriş bölümünde "kahraman ve canavar" terimlerine değinilir. İlk bölümde ise 1949 yılında Joseph Campbell tarafından üretilen "Kahramanın Yolculuğu" kavramı açıklanır. Bu bölümde "karakter arketipleri" ve "karakter çemberi" ifadeleri detaylıca irdelenir. Ardından, Sümer mitolojisine ait olan "Gilgamiş Destanı" sonraki bölümde ise "Titanların Savaşı" isimli filmdeki kahramanlar ve canavarlar incelenir. Her iki eser de "karakter arketipleri" ve "karakter çemberi" açısından analiz edilir. Son bölümde ise Gilgamiş Destanı ile Titanların Savaşı'ndaki kahramanlar ve canavarların kıyaslaması yapılır. Bu eserlerin seçilme nedeni; biri geçmişe aitken diğeri modern zamanlardaki versiyon olmasıdır. Antik çağların sözlü edebiyatı ile modern çağın sinema sanatı arasındaki ahenk inceleme konusu olmuştur.

Anahtar Kelimeler: Kahraman, Canavar, Gilgamiş, Perseus, Mitoloji.

ABSTRACT

HERO'S JOURNEY IN THE EPIC OF GILGAMESH AND THE CLASH OF THE TITANS

This work is about the interpretation of "Epic of Gilgamesh" and the movie named "Clash of the Titans" in comparative mythology from the view point of "hero's journey". Epic of Gilgamesh is the first known epic poetry from BC 2100. It tells the adventures of King Gilgamesh and his best friend Enkidu. Gilgamesh believed to be Uruk king lived and ruled in Mesopotamia. Uruk is a Sumerian city. Once a tyrant, Gilgamesh turned into a hero. A savage young man Enkidu becomes his companion, a deep bond occurs between them. Later on Enkidu loses his synergy with nature, becomes weak and finally dies. In return, Gilgamesh begins to seek immortality and faces the facts of life. On the other hand, the movie Clash of the Titans covers the legend of Perseus which is recorded from BC 700s. Perseus is accepted as one of the most important heroes in ancient Greek mythology. In this legend the gods are ruthless and humans are in distress. It tells the adventures of Perseus, his flying horse Pegasus and his companions in a quest for saving the city of Argos from being destroyed by a giant monster. For the Epic of Gilgamesh the book of İsmail Gezgin (2009) is used as the source material and the latest movie of Clash of the Titans directed by Louis Leterrier (2010) is selected. In the introduction section of this work, the terms of "hero and monster" is covered. In the first section, "the journey of the hero" concept is explained. In this part "character archetypes" and "character cycle" concepts are also involved in detail. In the following sections, heroes and monsters of "Epic of Gilgamesh" and the movie "Clash of the Titans" are studied respectively. Also each work is analyzed in terms of "character archetypes" and "character cycle". The final section is about the comparison of heroes and monsters in the

epic and the movie. The reason –why these works of art are chosen– is; one belongs to the past where the other is an echo of a modern variant. The harmony between oral literature of ancient times and cinema art of modern times became a subject of study.

Key Words: *Hero, Monster, Gilgamesh, Perseus, Mythology.*