GILBERT DURAND VE FOLKLOR: İMGELEMİN ANTROPOLOJİK YAPILARI'NDA HAYVAN İMGELERİ VE SİMGESEL DEĞERLERİ*

Gilbert Durand and Folklore: Theriomorphic Images and Their Symbolic Values in the Anthropological Structures of the Imaginary

Prof. Dr. Kubilay AKTULUM**

ÖZ

Gilbert Durand'ın les Structures Anthropologiques de l'Imaginaire (İmgelemin Antropolojik Yapıları) adlı yapıtında önerdiği imgeleri/simgeleri/arketipleri sınıflandırma, dolayısıyla imgelemi çözümleme modeli bir kişinin (bir yazarın, sanatçının) ya da toplumun, toplumu oluşturan bireylerin düşünme, inanma, yaşama biçimleri olduğu kadar genel olarak insan zihnini kavramada temel bir kavramsal alan ve model sunma arayışıdır. Bu nedenle, Gilbert Durand antropoloji, toplumbilim, psikanaliz ve psikoloji, dinler tarihi, mitoloji, folklor gibi uğraş alanlarının verilerinden yararlanarak değişik imge, simge ve arketipleri sınıflandırır. Bunu yaparken belli bir toplumsal grup üzerinde odaklanmadan, eski olduğu kadar yeni kültürel ve düşünme biçimlerini, uygarlıkları karşılaştırmalı bir perspektifte ele alarak değişik kültürlerin, toplumların, bireylerin yarattıkları imgelem biçimleri arasındaki benzerlikleri ve ayrımları ortaya koymak ister. Önerdiği sınıflandırma modelinde imgelerin/simgelerin "aydınlık ve karanlık düzen/yapı" başlığı altında sınıflandırmasını yaparak işleyişlerini ve işlevlerini kavramaya uğraşır. Belli bir toplumun dünyayı kavrama, sunma, temsil etme biçimine gönderme yapan imge ve simge, söz konusu edilen toplumun her türden sanatsal, kurgusal, metinleştirilmiş folklorik ürünleri aracılığıyla, özel olarak toplumu temsil edenlerin yanında, genel olarak insan düşüncesinin işleyişini kavramaya olanak sağlar. İmge, tek bir şeye gönderme özelliğiyle, bireysel belirlenimleri yanına kültürel belirlenimler eklenerek evrensel bir değer kazanabilmektedir. Bir simge değeri taşıdığından, her imgenin rastgele anlamlar yüklenmek yerine anlamı bağlamsal kullanımlarla güncellenmektedir; bu yolla kökensel anlamının değişik dönemlerde sürdürülmesine olanak sağlanır. Şu ya da bu kültürün, toplumun yarattığı imge ve simgelerin biçimsel ve anlamsal değerlerini kavrayabilmek için sınıflandırılmaları yanında, sınıflandırmaya yön veren temel izleğin ve yöntemin bilinmesi gerekir. Bir başka anlatımla şu ya da bu toplumun düşünme biçimini, gerçeklik algısını bilimsel düzeyde ve nesnel bir biçimde belirlemeye olanak sağlayan belli bir yöntemin verilerinden yararlanmak bir zorunluluktur. İmgelem çözümlemelerinde mitolojinin, eski ya da yeni değişik ülke kültürlerinin ve folklorlarının verilerinin sıklıkla kullanıldığı bilinmektedir. Gilbert Durand hem mit çözümlemelerinde hem de ona bağlı imgelem çözümlemelerinde folklorik ve kültürel içeriği kullanarak sözünü ettiğimiz imge, simge ve arketip sınıflandırmalarını yapar. Bu yazının sınırları içerisinde önerdiği tüm sınıflandırmaların bir listesini çıkarmak, anlamsal değerlerini açıklamak olası olmadığından, çözümleme modelinin uçlarından birisi olan, imgelemin aydınlık düzendeki yapıları içerisinde gündeme gelen hayvan simgeselliği üzerinde kısaca duracağız. Amacımız benimsenen yöntemin ve içeriğin işleyişine dönük birkaç belirleme yaparak mitoloji, kültür tarihi, folklor gibi alanlardan derlenen imge ve simgelerin sınıflandırılma biçimine ya da mantığına yönelik kimi ipuçları vermektir. Böyle bir çalışma Gilbert Durand'ın folklorla olan ilgisini açıklamak yanında sınırlı da olsa folklorik içeriğin imgelemsel çözümlemelerine yönelik yöntemsel kimi veriler sunmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler

Gilbert Durand, İmgelemin Antropolojik Yapıları, Paul Sébillot, folklor, imgelem, hayvan simgeleri.

ABSTRACT

Classification of the images / symbols / archetypes proposed by Gilbert Durand's The Anthropological Structures of the Imaginary, that is, the model for analyzing the imaginary provides a basic conceptual space and model in understanding the ways of thinking, believing, and living of an individual (an author or artist) or society as well as the human mind. Throuht these, Gilbert Durand identifies and classifies different images, symbols and archetypes, the ways of society's beliefs, representations, folklore, etc., by using the data of anthropology, sociology, psychoanalysis and psychology, history of religions, mythology, folklore, etc. To do so, he aims to reveal the similarities and distinctions between different cultures, societies, and the forms of imagination created by different cultures, societies, and individuals from a comparative and structural perspective, without focusing on a particular social group, but including new forms of culture and thinking, civilizations.

* Geliş tarihi: 21 Şubat 2020 - Kabul tarihi: 05 Mart 2021
Aktulum, Kubilay. "Gilbert Durand ve Folklor: İmgelemin Antropolojik Yapıları'nda Hayvan İmgeleri ve Simgesel Değerleri" *Millî Folklor* 129 (Bahar 2021): 32-44

** Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Fransız Dili ve Edebiyatı Bölümü, Ankara/Türkiye, aktulum@hacettepe.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-9929-937X.

Accordingly, in the proposed classification model he tries to grasp the way its functioning and its functions by classifying images / symbols under the heading "Diurnal Order and Nocturnal Order of the Image". The image and symbol referring to how a particular society understands, presents and represents the world allows us to grasp the functioning of human thought in general, in addition to those who represent the society in particular, through all kinds artistic, fictional and textual folk products of the company in question. With the feature of meaning to one particular thing, the image can acquire universal value by adding cultural determinations alongside its individual determinations. Since an image has a symbolic value, the meaning of each image is updated with contextual uses rather than loading it with random meanings; by this way, it is possible to preserve its original meaning at different periods. In order to grasp the formal and semantic values of images and symbols created by this or that culture and society, it is necessary to know the basic paths and methods that guide classification. In other words, it is essential to use the data of a particular method which makes it possible to determine scientifically and objectively the way of thinking of this society and its perception of reality. It is known that mythology, ancient or new cultures from different countries and folklore data are frequently used in the analysis of the imaginary. Gilbert Durand classifies the images, symbols and archetypes by using folk content both in the analysis of myths and imaginary. Since it is not possible, within the framework of this article, to make a list of all the proposed classifications and to explain their semantic values, we will content ourselves with briefly emphasizing the animal symbolism which has imposed itself within structures of the imagination in the order of the diurnal regime of the image. Our objective is to give some clues on how to classify the images and symbols compiled from mythology, cultural history, folklore, making some determinations concerning the functioning of the adopted method and the manner of treating the folk, cultural or mythological content. Such a study aims, although limited, to show Gilbert Durad's interest to folklore and to provide methodological data for the analysis of the imagination of folk content.

Key Words
Gilbert Durand, The Anthropological Structures of the Imaginary, Paul Sébillot, folklore, imaginary, theriomorphic symbols.

Giriş

Gilbert Durand'ın folklora ilgisi Paul Sébillot'nun *Le Folklore de France - Le Ciel, la Nuit et les Esprits de l'air* (Fransız Folkloru – Gök, Gece ve Hava İnançları) adlı çalışmasıyla başlar. Paul Sébillot'nun benimsediği yapısalcı tutum ilgisinin nedenlerinden birisidir; *les Structures Anthropologiques de l'Imaginaire* adlı yapıtında onun bu tutumuna bağlı kalır. Yaşadığı dönemde yapısalcılığın adı henüz duyulmamış olsa da (buna karşın yapısal dilbilimin yaratıcısı Ferdinand de Saussure ile neredeyse aynı dönemlerde yaşamıştır) Paul Sébillot'nun söz konusu yapıtında benimsediği yöntem, çalışmalarında folklorik gereci sıklıkla kullanan Gilbert Durand'ınkiyle benzeşmektedir. Dolayısıyla onun mit, din, kültür tarihi ve folklor içeriğini kullanarak önerdiği imge, simge, arketip sınıflandırmalarını Paul Sébillot'nun yaklaşımını gözden uzak tutmadan ele almak gerekir.

Revue des Traditions Populaires'in (Toplumsal Gelenekler Dergisi) kurucusu olan Paul Sébillot, adı geçen yapıtında masal, şarkı, efsane, bilmece, atasözü, batıl inançlar vb. toplamda on altı bin kadar folklorik unsuru bir araya getirip halk geleneklerinin bir dökümünü yaparken yüzyıllar boyunca insan ve doğa arasında kurulan, kendi nitelemesiyle "büyülü" ilişkileri ortaya koymaya uğraşır. Paul Sébillot'nun çağdaş folklorculara yaptığı sayısız göndermeler, kullandığı kaynaklar, yazınsal yapıtlardan ya da geçmiş dönem inançlarından, olaylarından alıntılanan onca unsur, üstmetinsel değerlendirmeler, dipnotlar ile karşımıza karmaşık bir yapı çıkarsa da imgelem çözümlemeleri konusunda Gilbert Durand'ın başlattığı çalışmaları haber verir biçimde izleksel bir sınıflandırmaya oldukça elverişlidir: 1- Gökyüzü, Gece ve Hava İnançları 2- Yeryüzü ve Yeraltı dünyası 3- Deniz 4- Tatlı Sular 5- Fauna 6- Yapılar 7- Halk ve Tarih bölümlemesi uçsuz bucaksız yapıtın izleksel olarak düzenleyimine ilişkin temel ipuçları verirler.

Paul Sébillot, kendisinden sonra gelen halkbilimcilerin folklorik ürünlerin dizgeli bir sınıflandırmasını yapabilmeleri konusunda oldukça esinleyici olmuştur. Örneğin, dört te-

mel elementten (hava, su, toprak, yer) yola çıkarak imgelerin sınıflandırmasını yapmaya uğraşan Gaston Bachelard ya da dinler tarihini değişik dinsel imgeler ve simgeler üzerinden ele alan Mircea Eliade, Paul Sébillot'nun sınıflandırma modelini yinelerler. Avrupa ülkelerinde daha çok Grimm masalları konusunda yapıldığı gibi kültürel antropoloji alanında uygulanagelen "*rastlantısal*" bir sınıflandırma anlayışı yerine eşsüremsel, bir başka anlatımla "*değiştirim sonucu birbirinin yerini alabilen ve aynı düzeye bağlanan birimler arasında kurulan düşey bağıntı*" (Vardar 1988: 84) olarak tanımlanan dizisel bir yöntemle antropologların "*yıldız kümeleri*", "*paketler*", "*sürüler*" biçiminde; Paul Sébillot'nun "*geleneksel zincirin halkaları*" olarak adlandırdığı, birbirleriyle yan yana konulabilecek folklorik gereci öbeklendirme anlayışı benimsenir.

Fransa Folkloru'nun ilk taslaklarını yazdığı dönemde C. Lévi-Strauss'dan çok önce Paul Sébillot, yapısal yöntemin modern uygulamalarına tıpatıp uyan bir yaklaşımla söz konusu folklorik içeriği sınıflandırmaya girişir. Çalışmasında en temel anlamsal leitmotifler içerisinde yedi bine yakın "*listelenmiş olguya*" yer verir.

Paul Sébillot, artsüremsel, tarihsel ya da etiolojik (nedensel)[1] çözümlemeden çok, yan yana getirilebilir unsurları kavramaya uğraşır. Dolayısıyla bunu yaparken zamansal olarak önceller yerine folklorik unsurlar arasındaki topolojik bağlar (ilişkiler) üzerinde odaklanır. Benimsediği yöntem yapısalcılığın bilinen modern uygulamalarının benzeridir, eskiden benimsenen ve yalın birer "öyküleme" olmanın ötesinde yinelenen unsurları kendi içsel verileri üzerinden gözlemlemeye dayanır. Bununla kalmayarak folklorik unsurlarla roman ve şiirsel metinler arasında sürekli bağlar kurar. Konusuna dizgeli ve eşsüremsel bir görüngüde yaklaşımı efsaneler, mitik anlatılar, gelenekler, toplumsal pratikler arasında alışverişlerin neler oldukları konusunda belirlemeler yapmasına olanak sağlar. En az iki unsur arasındaki ilişkileri gözlemleyerek birini ötekine göre açıklayan Paul Sébillot unsurlar arasında, izleklerin belli bir yapılanma biçimi ile eşsüremsel düzlemde mitbirimleri ortaya koyar, böylelikle insan bilimlerine karşılaştırmalı yaklaşımın prototiplerinden birisini sunar. Folklorik unsurlar arasındaki ilişkilere bağlı olarak ortaya konulan yasalar, kurallar aynı deneyimlerin hangi mantık üzerinden yinelenip birleştiklerini kavramaya olanak sağlar. Karşılaştırma, karşılaştırılabilir unsurların simgesel evrenini kavramaya kapı aralar. Paul Sébillot'nun benimsediği eşsüremsel yaklaşım artsüremsel ve tekboyutlu çözümlemeleri devre dışı bırakır. Gustav Jung, Gaston Bachelard, Claude Lévi-Strauss ile başlayan yapısalcı yaklaşım iyiden iyiye benimsendiğinde Paul Sébillot'nun girişimine benzer biçimde içsel çözümlemeler çoğalır.

Le Folklore de France ortak bilinçaltının eski ve egemen düşlemlerini gözler önüne serer. Göğe, geceye, havaya ilişkin ortak inanışlar ve imgeler Gaston Bachelard'ın *Hava ve Düşler* adlı yapıtının ilkörneği gibidir. Toplumun ortak bilinçaltında yer eden, imgelemin etkin bir yapısı olan, değişik efsanelere konu olan ayın, yıldızların, gezegenlerin doğal hareketleri konusundaki belirlemeler yine Gaston Bachelard'ın çalışmalarının öncelleri sayılır. Paul Sébillot'nun geceye ya da gündüze ilişkin imgesel belirlemeleri ise Gilbert Durand'ın *İmgelemin Antropolojik Yapıları*'nı anımsatır (bu ayrımı G. Bachelard da yapar). İnsan düşüncesinin, tininin özgül gücünü ortaya çıkarmaya dönük belirlemeleri bir toplumun değişik düşünme biçimleri konusundaki *ayrımları/ayrımsallıkları*, ayrıca insanın düşleri ve sözleri arasındaki yakınlığı belirlemeye yöneliktir.

Gilbert Durand, öncelleri arasında Paul Sébillot'dan başka Gaston Bachelard'ın, Gustav Jung'un, Claude Lévi-Strauss'un benimsedikleri eşsüremsel yöntemin yönelimlerine bağlı kalarak *İmgelemin Antropolojik Yapıları*'nda imgelerin, simgelerin, arketiplerin bir sınıflandırmasını yapar, yerdeş[2] unsurların (simgelerin, imgelerin, arketiplerin) aralarındaki olası alışverişleri, bağları somutlaştırmaya uğraşır. Bununla birlikte Paul

Sébillot'dan ayrı olarak, belli bir toplumun (Fransa) folklorik unsurlarını gönderge olarak kullanmakla kalmaz, söylemine, çözümlemelerine, sınıflandırmalarına uygun olarak dünyadaki şu ya da bu folklorik ürünü, efsaneyi, miti katar. Folklorun, mitlerin, efsanelerin, dinler tarihinin verilerini kullanırken yapısalcı (onun yapısalcılığından *imgesel yapısalcılık*[3] olarak söz edilir) bir tutum benimsemek yanında G. Jung ya da S. Freud'un temsil ettiği ruhçözüm, V. Betcherev'in refleksbilimi, fenomenoloji gibi değişik alanların kuramsal ve kavramsal verilerinden ve tanımlamalarından yararlanır. Yapısal sınıflandırmalarda öncelikle dikkate alınması gereken ayrımsallık (yapısal dilbilimin söz dağarına uygun olarak söylersek, bir sözceleme ve yeniden-sözceleme sürecinden geçen eski mitler, masallar, efsaneler anlam üretimine katkı sağlayan türsel, metinlerarası, söylemlerarası, metinsel biçimleri üzerinde odaklanılarak "*ayrımsal bir karşılaştırma*"[4] tutumuyla yapısal işleyişleri içerisinde kavranırlar) onun da benimsediği bir yaklaşım olmuştur.

Yinelenen bir tanımlamaya göre her simge ya da imge öncelikle belli bir toplumun dünyayı kavrama, sunma, temsil etme biçimine gönderme yapar. Gilbert Durand böyle bir tanımlamanın alanını genişletir: Ona göre, imge ve simge söz konusu edilen toplumun her türden sanatsal, kurgusal ürünleri aracılığıyla, özel olarak toplumu temsil edenlerin yanında genel olarak insan düşüncesinin işleyişini kavramaya olanak sağlar. Böyle bir tanımlamaya göre imgenin özeli ve geneli kapsayan simgesel yapısının temel özelliklerinden birisi *çoklubelirlenim*'dir (Fr. surdétermination). Bir imgenin değişik bağlamlarda değişik güdülenmelerle kullanıldığı durumlarda *çoklubelirlenim*'den (fr. surdétermination) söz edilir. İmgenin kültürel, bireysel, sözcüğü sözcüğüne belirlenimleri (ilke olarak bir ülkenin folklorunda gündeme gelen imgeler bu tanıma uyar) ister istemez evrensel bir anlama katılan daha derinlikli bir belirlenime bağlanır. İmgenin tek bir şeye gönderme özelliğiyle, bireysel belirlenimleri yanına kültürel belirlenimler eklenerek evrensel bir değer kazanabilmektedir. Ayrıca bir simge değeri taşıdığından, her imgenin anlamı rastgele anlamlar yüklenmek yerine bağlamsal kullanımlarla güncellenmektedir; bu yolla kökensel anlamının değişik dönemlerde sürdürülmesine olanak sağlanır. İmgelerin yoğun olduğu mitlerin doğasında bulduğumuz, "*kılık değiştirerek yinelenebilirlik*" özelliği metinlerarası bir okumanın önünü aralar (Ute Heidmann'ın sözünü ettiği *ayrımsal karşılaştırma* burada devreye girer.)

G. Durand'ın sözünü ettiği antropolojik yapılar kültürel, folklorik, mitik, dinsel vb. göndermelerle doludur. Gilbert Durand değişik toplumsal imgeleri, simgeleri ve arketipleri toplumların inanma biçimleri, temsilleri, folklorları vb. aracılığıyla tanımlayıp sınıflandırır. Yaklaşımından, Paul Sébillot gibi salt belli bir toplumsal grup üzerinde odaklanmadan, eski olduğu kadar yeni kültürel ve düşünme biçimlerini, uygarlıkları karşılaştırmalı bir perspektifte ele aldığı kolaylıkla anlaşılacaktır. Temel amacı değişik kültürlerin, toplumların, bireylerin yarattıkları imgelem biçimleri arasındaki benzerlikleri ve ayrımları ortaya koymak olan Gilbert Durand, bunun için, imgelerin/simgelerin "*aydınlık ve karanlık düzen/yapı*" (Durand 1984) başlığı altında sınıflandırmasını yaparak işleyişlerini ve işlevlerini belirler.

Daha çok Paul Sébillot'nun ve Gaston Bachelard'ın çalışmalarından esinlenerek yapılsacılığı bir yöntem olarak kullanan Gilbert Durand için ağırlıklı olarak mitleri ve folklorik gereci odağa alarak önerilen imge, simge ve arketip sınıflandırmasında rastlantıya bağlı bir işlem yerine, değişik disiplinlerin: psikanalizin, psikolojinin, antropolojinin, refleksbilimin verilerinin kullanıma sokulması kaçınılmazdır. *İmgelemin Antropolojik Yapıları* adlı çalışmasındaki tutumu budur. Ayrıca Gilbert Durand'ın yaklaşımına koşut olarak gerçekleştirilen kimi çalışmalarda onun tanımlamalarıyla örtüşen yanlar bulunur. Ör-

neğin, "Edebiyatta Mitolojik ve Arketipik Yaklaşım Tarzları"[5] adlı bölümde şunları okuruz:

> Her ne kadar her halk, mit, folklor ve düşünce sistematiği içinden yansıyabilen, kendi mahallî mitolojisine sahip, diğer bir deyişle mitler kendi özel şekillerini, içinden doğdukları kültürel ortamlardan alırlarsa da mit genel anlamda evrenseldir. Dahası, benzer tema ve konular pek farklı mitolojiler içinde bulunabilir ve birbirlerinden oldukça farklı zaman ve yerlerdeki halkların mitlerinde tekrarlanan belirgin imajlar, bilinen bir anlam içerir gözükmekte, daha doğrusu karşılaştırılabilir psikolojik tepkileri ortaya koyar ve benzer kültürel işlevler görür gibi gözükmektedir. Böylesi tema ve imajlar arketipler olarak adlandırılır. Sözün kısası arketipler evrensel sembollerdir (Oğuz 2008:293).

Tanımlamada öncelikle mitin, ardından imajın (imgenin), arketipin, sembolün (simgenin) ve bunların işlevlerinin değişik toplumlara özgü olabileceği, aynı zamanda evrensel düzlemde ortak özellikleri bulunabileceği görüşü Gilbert Durand'ın tanımlamalarına koşut bir biçimde vurgulanmaktadır. Mitlerin ve diğer unsurların, genel olarak insanın ortak bilinçaltı yanında özel olarak bir toplumun öznel bir bilinçaltını temsil edebileceği görüşü öne çıkmaktadır. Yinelemenin belirgin bir özellik olması, dolayısıyla değişik dönemlerde bir yenidenyazma, yeniden kullanıma sokma işleminden geçirilerek böyle bir değer kazanması nedeniyle söz konusu kavramlar kültürel işlevleriyle biçimlenerek sunulmaktadırlar.[6] Tanımlamada ortak bir konuma getirilen imge, simge ve arketip terimlerinin aralarındaki ilişkiler yatay düzlemde, daha çok bir "*benzeşiklik*" ilişkisiyle kurulmaktadır. Buna karşın, G. Durand, söz konusu kavramları, kendi sorunsalına bağlı olarak, ortaya çıkışları, aralarındaki ilişkiler, işlevleri açısından tanımlarken değişik disiplinlerin verilerinden yararlanmakta, söz konusu ilişkileri yalnızca "*benzeşiklik*" değil "*ayrışıklık*", "*çelişkinlik*", "*karşıtlık*" vb. ilişkiler üzerinden sınıflandırmakta, kendi özgün konumunu böylelikle belirlemektedir. Ayrıca, imge ve simgelerin sınıflandırılmaları aşamasında, kimi araştırmacılarca benimsenen ölçütlerden ayrı bir yol izlemektedir: Kimileri temel ölçüt olarak örneğin meteorolojik verilere, yıldızların durumuna, mevsimlerin bölümlenmesine ya da sıradan bir fizik olayına yaslanarak; kimileri, belli bir halkın, toplumsal grubun kendi koşullarından yola çıkarak dinsel ritüelleri, imgesel mantaliteleri toplumsal işlevleri üzerinden sınıflandırmayı önermektedirler; kimileri de sınıflandırmada tarihsel dönemleri temel almaktadır. G. Durand'ın oldukça yararlandığı Paul Sébillot gibi G. Bachelard, temel elementlere (hava, su, ateş, toprak) göre; G. Dumézil ve Piganiol, ritüel ve mitlerin işlevsel ve toplumsal özelliklerini öne çıkararak ya da bir toplumun tarihsel ve siyasal statüsüne bağlı olarak ortaya çıkan mantalite ve simgeler arasındaki ayrımlara yaslanarak bir sınıflandırma önermektedirler. G. Dumézil, Hint-Avrupa toplumlarında mitsel temsil unsurlarına ve dilsel anlatım biçimlerine göre üçlü bir ayrım yapar, Piganiol ise toplumbilimin verilerine yaslanarak Akdeniz ülkelerinin mitlerini, toplumsal adetlerini, simgelerini sınıflandırmaktadır. Tümüyle dışsal verilere yaslanarak önerilen sınıflandırmalar şu ya da bu toplumun yaşama biçimlerini, alışkanlıklarını, inançlarını kavrayabilmek adına kimi ipuçları verseler de simgelerin gerçek güdülerini açıklamaya yetmemektedir. Bu nedenle G. Durand, "*antropolojik yol*" (Fr. trajet anthropologique) adını verdiği şey ile "*imgelem düzeyinde öznel ve özümleyici itkilerle kozmik ve toplumsal ortamdan çıkan nesnel güdülenmeler arasında sürekli alışveriş*" olduğu türünden bir anlayış benimser. Bir başka deyişle, imgelemle "*nesnenin temsilinin öznenin zorunlu itkileriyle özümlenip biçimlendiği yol*"u anlar. Buna göre simge, "*hep ortamın dayatmalarıyla belirlenen biyolojik ve psişik zorlamaların bir ürünüdür.*" Bireysel itki hep toplumsal koşullarla belirlenir. G. Durand, ritüelleri, dinsel simgeleri, mitolojiyi, ikonografiyi, yazınsal olanı antropolojinin verilerinden yararlanarak, bir "*yakınsama yöntemi*"ne (Fr. Con-

vergence) göre inceler.

Simgelerden oluşan "*antropolojik yol*", belli bir anlamsal yerdeşlik (yakınlık) ilişkisiyle birbirlerine yakınlaşan, durağan özellikli simgelerin ve imgelerin belirlenmesine dayanmaktadır:

> Eliade'ın söylediği gibi, zaman, ay ve ayın hareketleri sayesinde ölçülmektedir: Sanskritçe'de mas, eski İran dilinde mah, gotik anlamda menâ, Grekçe mene ve Latince mensis olarak kullanılan gece yıldızı me'ye, gönderme yapan en eski Hint-Arya kökeni aynı biçimde ölçmek anlamına gelmektedir. "Kara ay", yazgıyla özdeşleştirilerek çoğu zaman bir ilk ölüm anlamında kullanılmıştır. Ay, üç gece silindikten sonra gökyüzünden kaybolur, değişik folklorlar ayın canavarca yutulduğunu hayal ederler. Böyle bir yerdeşlikten dolayı, çok sayıda ay tanrısı bir yeraltı ve ölüm düşüncesine bağlanır. Persefones'in, Hermes'in, Dionysos'un durumu budur. Anadolu'da ay tanrısı Men aynı biçimde ölüm demektir, Rus folklorunun kurnaz ve ölümsüz dehası efsanevi Kotschei'si de ölümü çağrıştırır (Durand 1984:111).

Alıntıladığımız kesitte görüldüğü üzere, söz konusu yaklaşımda, değişik düşünce alanlarında anlamsal bakımdan benzeşen imgeleri/simgeleri bir araya toplamak hedeflenir. *Yakınsama*, diyelim ki ortak bir atadan gelme farklı iki tür arasında gözlemlenen benzer özellikleri içermekte ve izleksel bir varyasyon (çeşitleme) tanımlamasına uygun düşmektedir. Simgeler, belli bir arketip üzerinden gidilerek oluşturulan çeşitlemeler, aynı arketipsel bir izleğin geliştirilmiş biçimleri olarak görülmektedir. İmgeler ve simgeler böylelikle çekirdek işlevli düzenleyici unsurlar ya da *ana-yapı* (şema) adı verilen özler çevresinde kümelenirler. Örneğin, Piganiol, kırsal ritüeller kümesi ile tarımsal ritüelleri karşıt bir konuma yerleştirir: "*Göçebeler, tektanrıcı bir yöne kayarlar, mavi gökyüzüne hayranlık duyarlar, Tanrı'yı bir baba olarak yüceltirler; tarımla uğraşanlar, tersine tanrıçayı öne çıkarırlar, kurban ritüelleri vardır; tanrıçayı bir yığın put ile donatmışlardır*." (Piganio 1917:140). Değişik toplumlarda değişik çeşitlemeleri bulunabilecek bu türden bir kümelendirme işleminde *yerdeşlik* temel bir ölçüt olarak alınmaktadır. Bir toplumun mitlerinde, yazılı ve/ya sözlü ürünlerinde kullanılan imge ve simgeler bu ölçüte göre kümelendirilir; benzerleriyle ilişkilerinde ise biçimsel ve anlamsal dönüşümler dikkate alınır. Gilbert Durand, *yerdeşlik* ölçütü üzerinden giderek imge ve simgeleri sınıflandırırken psişik olandan kültürel (dolayısıyla bir toplumun imge evrenine) olana varmaya çalışır. İmgeleri, simgeleri, arketipleri sınıflandırabilmek için büyük ölçüde psikolojinin, özellikle refleksbilimin verilerinden yararlanır. Alıntıladığımız şu kesit reflekslere bağlı olarak üretilen imgelerin geçtiği aşamaları özetlemekte ve G. Durand'ın yaklaşımını kavramada kimi ipuçları vermektedir:

> İnsan yavrusu, çok sayıda refleksle doğar. Bu refleksler, çevresine uyum sağlamasına yardım eder. Çevresindeki dünya ile ilgili hiçbir yaşantıya sahip olmayan bebeğin davranışlarını refleksler yönlendirir. Ancak bebek, biyolojik olarak olgunlaştıkça ve çevresi ile etkileşimleri sonucu yaşantı kazandıkça, refleksler değişikliğe uğrar (Senemoğlu 2013:39).

Yeni-doğan çocuğun *egemen* refleksleri temel simgelerin oluşmasında başlıca çıkış yolu olarak alınmıştır. Söz konusu refleksler üç başlık altında ele alınır: imgenin aydınlık düzenine/yapısına ilişkin olan "*duruş egemeni*"; imgenin karanlık düzenine/yapısına ilişkin olan "*beslenme egemeni*" ve "*çevrimsel ya da ritmik (doğal) egemen*".

Egemen refleksler ile bunların kültürel uzantıları "*insanın teknolojik çevresiyle*" de ilişkilendirilir. "*Motor-duyuşsal*" egemenleri koşullandıran çevredir. İnsanın yaşadığı ortam taklit "*şemalarının*" yansısı olur. Kültürel koşullanmalarla doğal olan özelleşir, göreceleşir, hatta bir *zorunluluk* durumuna gelir. Yeni-doğan çocuğun refleksleri kültürel koşullarla belirlenir. Bir kültürde, temsilde kullanılan imgeler ve simgeler bu etkileşimin

sonucunda belirir; sürdürülür olmalarının önü bu biçimde açılır. Söz konusu edilen imgelerin sürdürülebilirlikleri için temel *dolayım* (fr. médium), folklor yanında sanatın her türden biçimi, özellikle mitlerdir.

İmgelerin oluşmasında "*teknolojik çevrenin*" katkısını önemle anmak gerekir. İnsanoğlunun, bir topluluğun, toplumun belli bir coğrafyada, belli bir dönemde ve zamanda ürettiği ("*düşlediği"*) araç ve gereçler, egemen hareketlerin (reflekslerin) güdüsüyle ortaya çıkmışlardır. G. Durand, Leroi-Gourhan'ın çalışmalarını bu bağlamda önemle anmaktadır. Tarih boyunca, değişik koşullarda insanın "*düşlediği gereçler*"i Leroy-Gourhan dört kategoriye ayırmaktadır: Birinci kategoride, *toprak* yer alır; toprak vuruş, çarpma vb. edimler için temel bir gereç sunar; "*kırmak, kesmek, biçim vermek*" bu kategoride konumlandırılır; her toplumun, halkın ürettiği çanak çömlek, vazo vd. ürünler bu kategoriye girer. İkinci kategori, *ateş*in alanına ilişkindir; "ısıtma, pişirme, eritme, kurutma, bozma" vb. deviniler bu kategoriyi belirtir. Üçüncü kategoride *su* yer alır; yıkama, kalıba dökme, sulandırma, suda eritme bu kategoridedir. *Hava*, dördüncü kategoriyi oluşturur; kurulamak, temizlemek, canlılık vermek bu kategoride yer alır. Eldeki madde (element) tekniği belirlemektedir. Ancak tüm bu kategorilerde "*hareket*"in önemini göz ardı etmemek gerekir. Üretilen nesneler, sonuçta değişik koşullarda (yer, zaman, coğrafya en belirleyici olanlardır) insanların psişik olduğu kadar kültürel eğilimlerini, hareket düzenlerini dışlaştırır. Öyleyse üretilen bir vazo bir toplumun, halkın gerçeklik karşısında genel eğiliminin somutluk kazanmasıdır; mantalitesine ilişkin ipuçları verir; vazo, toprağın, çamura biçim veren hareketin işleme sokulmasıyla ortaya çıkarak bir gösterge durumuna gelir. Öyleyse kültürel bir ürün hem topluma hem de özele (örneğin bir halk şairine) gönderme yapmaktadır. Benzer eğilim bir toplumun simgesel ürünlerinde de karşımıza çıkmaktadır. Simgesel ürünler, nesneler birden fazla egemeni kapsayabilmektedir. Ağaç, hem mevsimsel dönüşümün hem de dikey bir yükselişin simgesi olabilmektedir. Altın, hem göksel bir renk hem de güneş rengi olmakla kalmaz gizli bir öz, içtenlik simgesi olarak kabul edilir (birazdan hayvan imgeleri üzerinde duracağız).

Kısacası, insanın her hareketi, bir madde ve teknikle buluşur; bu da düşsel bir gerecin üretilmesine olanak sağlar.

Ana reflekslerden birincisi olan yatay ya da dikey duruşta örtük olarak evrenin bir çatışma ya da mücadele yeri olduğu bildirilir; ayakta duran, savaşçı adam imgelerinin yanına silah, kılıç, mızrak simgeleri katılır: Duruş egemeni aydınlık, görsel gereçler ve ayırma, arındırma teknikleri ister; silahlar, oklar, asalar en fazla yinelenen simgelerdir. Volkan, doruklar, vahiy vb. imgeler bu kategoriye aittir; ayırma ve arındırma teknikleri burada konumlanır.

Yutma ve/ya sindirme refleksi "*derinlik maddelerini/gereçlerini*" çağırır: su, toprak, mağara, çukur, kaynaştırma, bir araya toplama, büzüştürme fikri bu kategoriye ilişkindir; bıçak, kesici aletler, sandık, kasa gibi gereçler bu kategoride yer bulur; yeme, içme edimleri de burada sınıflandırılır. Evrenin gizi, esrarengizliği sorunsalına ilişkindir.

Ritmik hareketler ya da refleksler kategorisinde özellikle zaman, mevsimsel dönüşümler, yıldızların düzenli yer değiştirmeleri yer alır. Teknik anlamda kullanılan gereçler tekerlek, çıkrık, yayık vb.dir. Bu egemen içerisinde evrenin karmaşası, dönüşüm ve üreme düşüncesi temsil edilir.

Söz konusu bu kategoriler, J. Piaget'nin "*duygusal şemalar*" adını verdiği unsurlarla desteklenir. Kişinin ilk çocukluk döneminde, çevresiyle ilişkilerinin dolayımı anne ve babadır; çocuğun gerçekliği kavramasında bir tür "gereç" işlevi görürler. Tüm kültürlerde anne, beslemenin, doyurmanın; baba gücün simgesidir. Duruş ve sindirim refleksleriyle ortaya çıkan simgelerin özneleri yine onlardır. Simgeler, anne ve babanın işlevlerine göre

sınıflandırılır.

Arketiplere bağlı olarak ortaya çıkan imgeler, simgeler "*aydınlık düzen*" ve "*karanlık düzen*" olarak iki temel başlık altında kümelendirilir. Aydınlık düzende kümelenen imge ve simgeler *duruş* egemeni, el ve görüşle ilgili unsurları içermektedir. Aydınlık düzen, duruş egemenini içerdiğinden, her türden silah, büyücü, savaşçı, göğe yükseliş ve arınma ritüelleri bu sınıfta yer alır. Karanlık düzen, *sindirim*, yutma ve çevrimsellik egemenlerini içermektedir; ev, besin ve yutma ile ilgili değerler, annelik, besleyicilik burada konumlanır; *çevrimsellik* ya da *yineleme* teknikleri, tarım takvimi (örneğin ayın doğuşu ve batışı), tekstil ürünleri, dönüşle ilgili doğal ya da yapay simgeler, mitler, göksel-biyolojik dramlar, öyküler bu düzene ilişkindir.

Gilbert Durand'ın, arketiplerden yola çıkarak bir toplumun imge evrenini temsil eden ve kendi imge, simge, arketip sınıflandırmasını yönlendiren, imgelemin kökeninde yer alan ve içeriğini yapılandırmaya olanak sağlayan temel çizgi özetle şudur: İmgelemin kökeni zamanın olumsuz deneyimine bağlı varoluşsal iç sıkıntısına bir yanıttır. İnsanoğlu bir gün öleceğini bilmektedir, çünkü zaman onu doğumdan ölüme alıp götürmektedir. İmgelem bu varoluşsal ve evrensel iç sıkıntısından doğmaktadır.[7] Zaman kavramını imgelemin kökenine yerleştiren Gilbert Durand, bu temel soruna ağırlıklı olarak mitler, dinler tarihi, değişik folklorik ürünler üzerinden giderek yanıt arar. Gilbert Durand'ın tüm imge, simge ve arketip sınıflandırmalarını güdüleyen böyle bir sorunsaldır. Belli bir toplumun, halkın olduğu kadar, genel olarak insanların söz konusu gerçeklik karşısındaki tepkilerine bağlı olarak ürettikleri çok sayıda simge ve imge bulunmaktadır.

İmgelemin düzenleyici ilkesi, *Zaman*'ın ve *Ölüm*'ün değişik yüzlerini temsil eden, simgeleyen, gösteren imgeleri belirlemektir; çünkü *Zaman* ve *Ölüm* düşüncesi ancak bu yolla bastırılabilecektir. Tüm toplumlar mitleri, efsaneleri, değişik yazınsal ürünleri vb. aracılığıyla bu iki izleği kendilerince değişik biçimlerde temsil etmişler, böylelikle onlar konusunda değişik imge ve simgeler üretmişlerdir. İnsanoğlunun temel amacı, imgelem aracılığıyla akıp giden *Zaman* ve *Ölüm* karşısındaki varlıksal korkularını olabildiğince azaltmak olduğundan bu arayışını simgeleyen temsil araçları (tüm yazınsal, folklorik ürünler) "*korkunç gece*", "*yok edici düşüş*", "*saldırganlık*" vb. imgelerle doldurulmuştur. Öyleyse yaratıcı imgelem "*uğursuz Nesne*"nin (Ölüm ve Zaman)[8] doğurduğu "*yaratıcı işlevden*" yola çıkarak, onu yaşama bağlayan, yüzünü yaşama döndüren imgelerle bu korkularından kurtulmaya uğraşmaktadır.

Değindiğimiz gibi, refleksbilimin ortaya koyduğu üç refleks egemen (duruş ya da konum egemeni; sindirme ya da beslenme egemeni; ritmik ya da çevrimsellik egemeni) iki temel grup altında toplanmaktadır: Beslenme ve ritmik/çevrimsel egemeni ile yan yana getirilir; karşısına ise *duruşsal egemen* konur. Refleks egemenlerin üstüne konulan bu iki kategori imgelemin kendine özgü biçimlerini oluştururlar. Beslenme ve sindirme yanında ritim/çevrimsellikle ilgili olanlar alışılmış olarak "*karın zevklerine*" bağlanan, az çok *karanlık* özelliğinden dolayı "*karanlık biçimler*" (régime nocturne); *konum egemeni* ise imgelemin *aydınlık* biçimi (régime diurne) olarak adlandırılır.

Bir yazının sınırları içerisinde her iki düzendeki tüm imge ve simgelerin neler olduklarını ayrıntılarıyla irdelemek, dökümünü yapmak, tüm işlevlerini belirlemek olanaksız olduğundan, burada daha çok kimi hayvan imgeleri ve simgelerine değinmekle yetineceğiz.

Aydınlık düzenin ilk kategorisinde *zamanın görünümleri*ni temsil eden yabanıl (vahşi) hayvan (ve hayvan biçimli canavar) simgeleri (fr. symboles thériomorphes) yer alır. Alması da doğaldır çünkü her arketipsel sorgulamada, öncelikle hayvanlar sorgulamaya alınır, mitlerde, masallarda, efsanelerde en fazla hayvan imgelerine rastlanır. Değ-

şik kültürlerde hayvan imgelerinin sıklıkla kullanıldığı bilinmekte, ortak düşünüşte hayvan geniş bir yer tutmaktadır. Hayvan sıklıkla "*simgesel bir benzetme nesnesi*" olmuş, hayvanların öne alındığı mitolojiler ve bunlara bağlı olarak değişik imgeler üretilmiştir.

Hayvan-biçimli simgeler kategorisinde yer alan yılan, fare, gece kuşları olumsuz imgeler yaratırken güvercin, kuzu ya da genel olarak ev hayvanları olumlu değerde imgelerle donatılırlar. Söz konusu imgeler sıradan olduğu kadar evrensel değerleriyle incelenirler. İnsanın sürekli olarak içli dışlı olduğu ve kafasında yeniden yarattığı hayvan temsilleri, hayvanlar üzerine kugulanmış mitolojiler, hayvan efsaneleri, inanışları, hayvanlara yüklenen simgesel değerler (örneğin tilki kurnazlığı, baykuş uğursuzluğu bildirir) imgelemin hayvansallığa olan eğilimini açıklar. Kimi zaman da değişik toplumlarda hayvanlara, onlarda olmayan özellikler, imgeler eklenmiştir. Örneğin, kuş, mızrak gibi "yükseliş" ve "uçma" imgelerine sahiptir. Hayvan seçimi de oldukça anlamlıdır. Saldırgan hayvanlar "*güçlü hayvansı duyguların, saldırganlığın*" simgesidir. Tersi durumlarda evcil hayvanlar seçilir. Kimi ritüellerde insanlar hayvan kılığına girerler.

Her yabanıl hayvan: kuş, balık, böcek biçimsel ve somut bir bulunma hâlinden çok deviniye duyarlıdır. Bu nedenle, hayvan imgeleri/simgeleri hem hareketliliği ve değişikliği/değişkenliği hem de saldırganlığı, yırtıcılığı ve kan dökücülüğü bildirirler (kurt, ayı, kuş, yılan, toprak kurdu, at, boğa, aslan, jaguar). İmgelemin hayvanlara ilişkin bölümü özellikle zamanın iki temel görünümünü temsil ederler, çünkü hayvan "*hareket halinde olandır, kaçandır, yakalanamazdır, ancak aynı zamanda parçalayandır, kemirendir*". (Durand 1984:76).

Hayvansallığın en eski temsillerinden birisi *kaynaşma* (fr. fourmillement) imgesine bağlanır. Bir canlanma düşüncesi içeren hayvansallığın görünümlerinden birisi kaynaşma ya da korku verici devinilere ilişkindir. Hareket halindeki çok sayıda unsur (örneğin, karıncaların kaynaşması) küçümseyici bir *aura*'ya sahip olabilmektedir. Çünkü bu türden kaynaşma, hareket ya da canlanma bir iğrençlik duygusu da yaratır, dolayısıyla bir kaos arketipine gönderme yapar. Örneğin, her türden böcek, solucan bir larva imgesine bağlanır. Devinileriyle yılan fare, sıçan gibi hayvanlarla birlikte yine bir iğrençlik etkisi yaratır.

Batı kültürlerinde dinsel ikonografide cehennem kaotik olduğu kadar hareketli bir uzam olarak tasarlanır (örneğin, Bosch'un cehennem resimlerinde kaynaşma ve hayvansal metamorfoz iç içedir). Değişim bir kaos nedenidir, zaman deneyimiyle buluşur. Çocukluğun ilk yıllarından başlayarak yaşanan değişimler kimi zaman olumsuz değerler alırlar (V. Hugo'da zamanın hızlı akışı, yazgının peşinden koşmak bir kötülük simgesi olarak kullanılır). Yazgının elinden kaçıp kurtulma şemasının arkaik kökenleri vardır. Charles Baudouin, kaçış izleğini at imgesiyle yan yana koyar. Kaçış bir yıkım, felaket düşüncesiyle buluşur. At, karanlığın ve cehennemin yerdeşi olur: "*Bunlar gölgenin arabasının siyah atlarıdır*." (Durand 1984:78).

At, zamanın akışını simgeler, bir değişim/dönüşüm düşüncesi içerir. At, kimi kültürlerde *Kötülük* ve *Ölüm* simgesidir. Doğal zaman unsurlarıyla bağıntılı olan at, bir zaman simgesi olarak da kullanılır. Hayvan simgeleri zamanın akışını, yok edilişini simgelerler. Vahşi, korku veren hayvanlar, karanlık ve "karanlık su" imgesiyle yerdeştir, çünkü ölümün habercisidirler.

Mitlerde, efsanelerde cehennem atı simgesi su birikintileri, şimşek, cehennem imgeleri ya da güneş mitleriyle bağlantılı olarak sıklıkla yinelenir. Tüm bu imgeler değişim, dönüşüm ve gürültü ile simgelenen zamanın akıp gidişi karşısında duyulan korku izleğine bağlanırlar (Ayrıca bu kümede yer alan imgeler değişik kan temsilleriyle de yerdeş konumdadırlar: Hepsi ölüm düşüncesine gönderme yapar).

Mitolojilerde, dinlerde, halk folklorunda, sanatta, edebiyatta, psikanalizde sıklıkla yinelenen ata, yılanla birlikte oldukça değişik değerler verilmiş; öteki dünyaya, cennete, cehenneme götüren, sırtında sayısız insan taşıyan ata olumlu olduğu kadar olumsuz değerler ve işlevler yüklenmiştir. Örneğin G. Jung için at, annenin arketiplerinden birini temsil eder: Çocuğunu taşıyan anne gibi at, sahibini taşır. S. Freud'a bakılırsa at, iğdişçi bir baba imgesi yaratır. Ata yüklenen en eski simgesel değer bir olumsuzluk, kaygı değeridir. G. Durand, atı ayrıca doğal saatler içerisinde konumlandırır. Ona göre tüm at hikayeleri zamanın akıp gidişi karşısında duyulan korkuyu simgeler. İmgelemin temel yapılarından birisine ilişkin olan *chtonian* (yeraltı, öbür dünya) atı kaygı, korku, ölüm düşünceleri imler. Cehennem, ölüm, kabus, fırtına izlekleriyle iç içedir. Eski Yunan'dan Ortaçağ'a gelinceye değin at, ölümün habercisi olarak görülmüştür. Atın hareketi ölümü çağrıştırır. Ölülere hükmeden yeraltı tanrısı Hades, denizlerin, yer sarsıntılarının, atların tanrısı Poseidon gibi ata biner. At, ruhu alıp götürendir. Siyah at kimi zaman şeytanla ilişkilendirilir. Değişik kültürlerde atın *Kötülük* ve *Ölümle* ilişkilendirilmesine sıklıkla rastlanmaktadır. Alman ve İngiliz folklorunda rüyada at görmek ölümün yakın olduğunu imler. Güneş atı imgesi ise kaygı verici zamansal dönüşümle ilişkilendirilir. At, bir zaman simgesidir.

At, kimi zaman su ile anılır. Akan suyun hareketi, sıçrayan dalgalar, suyun sürekli olarak ileriye akması at imgesiyle örtüştürülür (Fransız folklorunda suyun akıp gidişi beyaz at imgesiyle açıklanır). At, kimi zaman da meteorolojik olaylarla, şimşekle ilişkilendirilir. Mitlerde olduğu gibi folklorda gök gürültüsü ya da şimşek gürültü koparan bir at gibi tasarlanır. Şimşek çaktığında "*Şeytan atına nal çakıyor*" inancı yinelenir (Durand 1984:84).

Boğa simgeleri at imgesine koşut incelenir. Boğa, at ile benzer bir imgesel işlev yerine getirir. O da *chtonian* özelliklidir. Ayrıca güneş ve ayla ilintili olsa da zamanda bir zaman simgesidir. Kimi zaman kötü hava olayları onunla açıklanır. Boğanın böğürmesi Avustralya yerlileri için korkunç fırtına habercisidir. Doğu kültürlerinde yıkıcı doğa olayları boğa imgesiyle açıklanır. Örneğin, Mısır tanrısı Min, boğa olarak nitelendirilir. Boğa ve at arasındaki yakınlaşma en fazla zamanın akıp gidişi, her türden değişimin yarattığı iç sıkıntısı ve kötü hava koşulları konusunda gerçekleşir. Fırtına, ölüm, savaş, su baskını, yıldızların kayması, günlerin geçip gitmesi vb. olaylar benzer sıkıntıyı yaratır.

Yıldızlar kimi zaman köpek, koç, yabandomuzu gibi hayvan imgelerine bürünürler. Kimi zaman kötü güçlere inanış hayvan sembolizmine yüklenen olumsuz değerlerle açıklanır. Şeytan'ın çok sık olarak hayvan formunda gösterildiği olur. Eski Ahitte olduğu kadar başka kültürlerde hayvan biçimli şeytan imgeleri sıklıkla kullanılır. Akbaba, çakal, kurt, baykuş gibi hayvanlar değişik kültürlerde olumsuz imgelerle donatılmışlardır. Yiyen, parçalayan, korkunç çığlıklar atan hayvan imgeleri zamanın yıkıcılığıyla özdeşleştirilir. Parçalama imgesi konusunda kurt sıklıkla yinelenir. Kurt, eski dönemlerden bu yana bir korku imgesi yayar, hatta bir korku, tehdit unsuru olarak kullanılır. Örneğin, "Kırmızı Başlıklı Kız" masalında kurt bir tehdit ve korku unsuru olarak betimlenir. Eski Etrüsk kültüründe ölüm tanrısının kulakları kurdun kulakları gibidir. Kuzey ülke kültürlerinde kurtlar kosmik ölümü simgelerler, yıldızları yiyenlerdir. Edda'larda kurt Fenrir, güneşi, Managambr ise ayı yer. Yakutlarda ayın aşamaları parçalayan kurt imgesiyle açıklanır. Fransız folklorunda köpeğin aya karşı havlaması ölüme havlamak sayılır. Farklı kültürlerde kurttan ayrı olara köpek bir ölüm simgesi olarak kullanılır. Eski Mısır kültüründe tanrı Anubis'in adı "vahşi bir köpek biçimi" olan İmpou'dur. Marie Bonaparte, deprem ve Anubis'le özdeşleştirilen chtonian kurt ile ölüm arasında sıkı bir bağ olduğunu ileri

sürer (1952:96). Zaman (Kronos) bir Anubis yüzüne sahiptir. Zamanı yiyip bitiren bir canavardır.

Tropikal ve Ekvatoryal kültürlerde aslan, kaplan, jaguar kurtla benzer bir işleve sahiptir. Aslan, Kronos ile özdeşleştirilen korkunç hayvandır. Çin kültüründe parçalayan hayvan imgesi köpek ya da dragona yakıştırılır. Güneş kimi zaman aslana benzetilir, aslan aynı zamanda güneşi yiyendir. Güneşi parçalayan hayvan ya da parçalayan kara güneş imgesi Avrupa folklorunda var olan tüm canavar imgelerini bir prototipi olarak görülen, yıkıcı, yok edici zaman simgesi olarak Kronos'la yakınlaşır. Batı folklorunda canavar şeytanın ikizi sayılır.

Hayvan simgeselliği bu ve benzer işlevleriyle olumsuz imgeler üzerine oturtulur. Avrupa, Amerika, Afrika mitleri ve hikayelerinde insanla doğaüstü bir varlık arasında ölümcül evlilik izleği sıklıkla yinelenir. Olağanüstü ölümcül varlık çoğu zaman bir hayvan ya da canavardır. Söz konusu mitlerde ve hikayelerde şeytan bir yılan kılığında, kimi zaman bir canavar görünümündedir. Bir büyücü, balık kuyruğu olan bir kadın, kurt-adamdır. Şeytan kimi zaman da yırtıcı bir hayvan görünümüne bürünür. Erkek ya da dişi aslan, boğa, sırtlandır. Tüm hayvan simgeleri mitlerde ve hikayelerde düşüş ve gelecek motifiyle ilintilidir. Hayvan kılıklı şeytan ya kazanır ya da hileleri ortaya çıkar; ölüm ve zaman izleği arka planda gizlidir. Hayvan hem kaynaşan, hem uluyan, hem kaçıp giden, yakalanamayan hem de parçalayan, yok edendir.

Folklorda akşam oluşu, özellikle gece tekinsiz ya da çok sayıda korku verici unsur içerir. Gece, bedeni ve ruhu saran, uğursuz hayvanların, canavarların ortaya çıktığı saattir. Uğursuz, korku verici karanlıklar imgelemi çoğunlukla kaygı imgeleriyle açıklanır.

Hayvan simgeleri zaman karşısında duyulan kaygıyı, bunalımı, iç sıkıntısını açıklama yollarından birisidir. Kimi kültürlerde zaman hayvan biçimli imgelerle açıklanır, ona saldırgan bir canavar imgesi yüklenir. Hayvan gibi zaman, görünümüyle korku uyandırır. Kaygı ve korku hayvansallığın simgeleri sayılır. Yazgı ve ölümün korkunç yüzü yaratılan hayvan imgeleriyle bildirilir.

Zamana ilişkin tüm bu olumsuz simgelerin karşısına zamandan kaçıp kurtulmak, ölüme ve yazgıya egemen olma çabasını ele veren bir simgesellik çıkarılır. Aydınlık düzenin ikinci kategorisinde bu türden imgeler yer alır.

Zamanın ve ölümün yüzünü temsil eden simgeler ve imgeler G. Durand'a bakılırsa bir bakıma kişideki ölüm saplantısını kovma işlevi görür. Zamanı, zamanın akışını ve ölümü çağrıştıran imgeler insanı kemiren kaotik zaman algısından uzaklaştırır. "*İmgeyle sağaltım*" derken G. Durand'ın söylemek istediği budur.

İmgelem öyleyse bir kötülüğü, bir tehlikeyi temsil eder, bir iç sıkıntısını açıklar (G. Durand'ın savlarından birisi budur). Şu ya da bu tehlike temsil edildiği oranda daha az korku verici olur. Zamanı karanlık yüzüyle temsil etmek onu ışık imgeleriyle bastırma olanağı yaratır. İmgelem böylelikle zamanı kolaylıkla alt edebileceği bir yöne çeker. Olumsuz imgeler yaratılırken karşıtları da bu nedenle yaratılır.

Yükseliş simgeleri düşüş karşısında yitirilen gücün yeniden ele geçirilmesinin simgeleridir. Yükseliş simgeleri çevresinde öbeklenirlenen imgeler egemen bir dikey duruş biçimiyle belirlenirler. Dikeylik, yükselme, yukarılara çıkma pratikleri bu düzene ilişkindir. İnsan yükseliş simgeleriyle zaman karşısında sanki egemenlik kurar, gücü ele geçirir. Yükseliş, kanat, melek, dev imgelerinin bu kategoride yer alması boşuna değildir.

Kanat simgesi *uçmak* eylemine gönderme yapar. Dolayısıyla burada kuştan çok işlevi öne alınır. Kuşun hayvan yanıyla ilgilenilmez, ona yüklenen törel nitelemelere bakılır. Hayvansallıktan çok uçmanın gücüyle ilgilenilir. Bu bağlamda gündeme gelen melek imgesi arılığı ve kusursuzluğuyla öne çıkarılır. Şamanlara gönderme yapan Bachelard'ın

söylediği gibi, kanat bir ussal arınma simgesidir. Gilbert Durand'a bakılırsa, uçma ve güç hayali özellikle sanayi toplumlarında insanın en fazla peşine düştüğü şeydir.

Psikologlar kuş ve hayvanların, yarattıkları imgelerle öteki hayvan biçimli simgelerden ayrı bir öbekte yer aldıklarını söylerler. Onlara bakılırsa her ikisi de bir yükseliş, yüceltme arzusunu dışlaştırır. Oldukça yükseklerde uçan çayır kuşu "tinsel bir imgedir", hava ve yükseliş metaforlarının odağında bulunur. G. Bachelard, kanat, ok, arılık, ışık, yükseliş imgelerini aynı kategoride konumlandırır.

Hayvansılık özelliklerinden uzaklaştırılan başka kuşlar da vardır: Kartal, karga, horoz, akbaba, güvercin bunlar arasındadır. Bu hayvanlar sıklıkla birer alegori ya da amblem ve arma olarak kullanılarak hayvan görünümlerinden uzaklaştırılırlar. Örneğin kartal eski Roma'da soylulara gönderme yapar. Alman-Kelt kültüründe karga bir yükseliş istencini simgeler. Güvercin, mitolojilerde sıklıkla yüceltilmiş bir Eros simgesi olarak kullanılır. Şahin, bir güç imgesiyle donatılır. Kanat ve uçuş bir aşkınlık düşüncesi imler. Kanatlar çoğunlukla bir arılık simgesi sayılır. Uçuş törel anlamda arınmayı, tersine düşüş ahlaki çöküşü imler. Uçuş düşleminin öne çıkan arketipi arılığın simgesi melektir. Her yükseliş imgesi meleksi bir öze sahip olduğundan arılıkla yerdeştir.

Kanat ve kuş imgeleri hayvan biçimli zaman imgelerinden ayrılır, zamanın yok edici akışı karşısına çabukluk, uçuş, yükseliş, her yerde bulunma imgelerini çıkarır. Zamanın karanlık yüzü yükseliş imgeleriyle bastırılır.

Gilbert Durand'ın söylediği gibi dilde, ortak imgelemde, bireysel düşlemde geniş yer tutan hayvan imgeleri mitolojilerde, halk anlatılarında, inanışlarında da geniş yer tutar. Kimi hayvanlar olumsuz değerleriyle kullanılırlar. Örneğin imgelemin en bilinen simgeleri arasında sayılan yılan zamansal bir dönüşüm düşüncesi imler. Aynı zamanda zamansal çevrimselliğin bir simgesidir. Çoğu zaman yine bir çevrimsellik simgesi olarak görülen ayla eşdeğerdedir. Yılan, aynı zamanda kimi efsanelerde "at" ile eşdeğerde kullanılır. Toprağın altında yaşadığından ölülerin ruhunu, zamanın ve ölümün gizlerini bilir. Geleceği bilen bir tür büyücüdür. Ölümün gizini bildiği gibi bir yeniden başlangıcın habercisidir. Ölümü alt eden kahraman mitinde simgesel olarak olumlu bir değeri vardır. Ayın olduğu kadar bitkilerin çevrimselliğine yakın olduğundan zamansal bir işlevi vardır.

Sonuç olarak şu ya da bu toplumun simgeler üretmesi, kendi ortak imgelerini yaratması kültürel bir fenomendir. İmgelerden ve simgelerden oluşan imgelem bir toplumun zihinsel temsilleri ya da yaratıları toplamı olarak tanımlanır. Ancak imgesel zihin bir toplumun olduğu kadar aynı zamanda kimi bakımlardan tüm insanlığın zihinsel durumuna ilişkindir. Aslında imgelem insanın zihinsel temsillerinin toplamını belirtir. Dolayısıyla imge de bölgeselleşmenin ötesine geçerek insan düşüncesinin bir dışa vurumu olur. Kutsal yazıların, ritüellerin, atasözlerinin, oyunların, şarkıların vb. bir araya getirildiği *Düşsel Müze*'nin tüm unsurları genel bir sınıflandırmaya tabi tutulabilir. İmge ve simgeleri bu mantıkla sınıflandıran Gilbert Durand, Fransa dışında dünyanın her yerinden derlenen folklorik ve kültürel unsurları kullanarak, aralarında yaklaştırmalar yaparak "*imgelemin benzeşik sürerliliği*"ni ortaya koymaya uğraşır. Amacı, G. Jung'dan esinlenerek, ortak bilinçaltının evrensel olduğunu kanıtlamaktan, insan türünün bütünlüğü düşüncesini ne tam olarak toplumsalın-kültürelin ötesinde ne biyolojik olarak kavramaktan çok imgelerle bağlantıları içerisinde anlamaktır. İmgelemi kimi temel izlekler üzerine oturturken, her toplumun kendi koşullarında ürettiği yeni imgelerin bir listesini oluşturmak yerine, imge ve simgelerin sınırlı sayıda ancak evrensel arketiplerle (çocuğun egemen refleksleri) yakınlıkları üzerinde odaklanır. Sayısız imge ve simge bu arketiplere göre sınıflandırılır. Böylelikle imgelem statik bir depo olmaktan çıkar, eyleme geçiren bir güç olarak algılanır.

Kısacası Gilbert Durand değişik kültürel verileri (mit, folklor, efsane, şarkı vd.) kullanarak ve şu ya da bu toplumun zihinsel yapısını kavramaktan öteye geçerek arketiplere indirgediği imge ve simgeler aracılığıyla insan düşüncesinin evrensel işleyişini kavramaya uğraşır. Yapısalcı bir tutum benimseyen Paul Sébillot'nun ve sonra gelen yapısalcıların yapısalcı yöntemlerini imgesel bir yapılsacılığa dönüştürerek, dilsel verilerin yerine imge ve simgeleri koyar. Onun folklor gerecine olan ilgisi insan düşüncesini evrensel bir perspektifte tanımlamaya yöneliktir.

NOTLAR

1. Doğal bir fenomenin, bir ismin, bir kurumun veya bir yaşam biçiminin özgün anlamını ve değerini açıklamayı amaçlayan mitolojik bir hikâye konusunda kullanılan terim.
2. Yerdeşlik: Bir söylem çerçevesinde anlamsal tutarlılığı, bildirinin bir anlam bütünü olarak kavranmasını, tek yönlü anlaşmayı sağlayan uyum, aynı düzlemde yer alan öğelerin oluşturduğu, çokanlamlılığı engelleyen ve anlambirimcik yinelemelerinden doğan uyumluluk. Dilbilim Terimleri Sözlüğü, s. 232.
3. İmgesel Yapısalcılık içerikleri, bir başka anlatımla "figürasyon ve konfigürasyonları" inceleyen bir yöntemdir. Marc Arino, Figures d'apocalypses dans l'oeuvre de Michel Tremblay, Eidolon, no 77, 2007.
4. Bu konuda bkz: Kubilay Aktulum, "Mitlerin ve Masalların Ayrımsal ve Söylemsel Karşılaştırılması", *Düşünbil,* no 87, 2020.
5. Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1, s. 293.
6. Danièle Chauvin, 'Hypertextualité et mythocritique' adlı yazıda metinlerarasılığın mite sürerlilik kazandırdığı gibi anametinselliği yaratan şeyin de mit olduğunu söyler. https://www.fabula.org/revue/document817.php
7. Bu varsayımın Gılgamış Destanı için ne denli uygun olduğunu belirtelim. Dede Korkut Hikâyeleri aynı sorunsalla açılır.
8. Y. Durand, s. 18

KAYNAKÇA

Aktulum, Kubilay, "İmgelemin Antropolojik Yapıları ve Folklor: Gilbert Durand'ın Arketipsel Sınıflandırma Modeline Giriş", *Yeni Türk Edebiyatı Araştırmaları*, no 19, 2018.

Bachelard, Gaston, *L'Eau et les rêves*, Poche, 1993.

Bachelard, Gaston, *L'Air et les songes*, Poche, 1992.

Bachelard, Gaston, *La Terre et les reveries du repos*, José Corti, 2004.

Baudouin, Charles, *Psychanalyse de Victor Hugo*, Imago, 2008.

Bechterev, Vladimir, *La Psychologie objective*, Alcan, 1913.

Bechterev, Vladimir, General principles of human reflexology, Jarrolds, 1933.

Bonaparte, Marie, *Psychanalyse et Anthropologie*, PUF, 1952.

Dumézil, Georges, *L'Héritage indo-européen à Rome*, Gallimard, 1949.

Dumézil, Georges, Jupiter, Mars, Quirinus I ve II, Essai sur la conception indo-européenne de la société et sur les origines de Rome, Gallimard, 1941.

Durand, Gilbert, Les Structures Anthropologiques de l'imaginaire, Dunod, 1984.

Durand, Yves, *Une Technique d'étude de l'imaginaire: l'AT.9*, Paris: Paris: l'Harmattan, 2005.

Eliade, Mircae, *Dinler Tarihine Giriş*, Kabalcı, 2009.

Leroi-Gourhan, André, Evolution et Technique I: l'Homme et la Matière, A. Michel, 1943.

Leroi-Gourhan, André, Evolution et Technique II: Milieu et Technique, A. Michel, 1945.

Leroi-Gourhan, André, Le Geste et la Parole: Technique et Langage, A. Michel, 1964.

Heidmann, Ute, "Différencier au lieu d'universaliser. Comparer les façons de (r)écrire des mythes", *Interférences littéraires*, no 17, 2015.

Jung, Gustav, *Dört Arketip*, Metis, 2019.

Lévi-Strauss, Claude, *Yaban Düşünce*, YKY, 2018.

Ortak Kitap: *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1*, Geleneksel Yayıncılık, 2008.

Piaget, Jean, *La Formation du Symbole chez l'enfant*, Delachaux et Niestlé, 1992.

Piaget, Jean, *La Formation du reel chez l'enfant*, Delachaux et Niestlé, 1990.

Piganiol, André, *Essai sur les origines de Rome*, Boccard, 1917.

Saussure, Ferdinand de, *Genel Dilbilim Dersleri*, Multilingual, 1998.

Sébillot, Paul, *Folklore de France 4 volumes*, Maisonneuve & Larose, 1994.

Senemoğlu, Nuray, *Gelişim Öğrenme ve Öğretim, Kuramdan Uygulamaya*, Yargı yayınları, 2013.

Vardar, Berke ve ötekiler, *Açıklamalı Dilbilim Terimleri Sözlüğü,* ABC, 1988.