

Mezopotamya Mitolojisinin Fantastik İllüstrasyon Sanatına Etkisi ve Gilgamiř Efsanesinin Yeniden İllüstratif Yorumu

Yazarlar

Kübra Tařut^{1*}

Mensubiyet

¹Grafik Tasarım Yüksek Lisans Programı, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler
Enstitüsü, İstanbul, 34755, Türkiye

Yazıřma yapılacak kiři: kubra.tasut@std.yeditepe.edu.tr

Özet

İllüstrasyon; bir düşünceyi, metni, kelimeyi, durumu ya da kavramı geleneksel, deneysel ya da dijital teknikler ile resimleyen sanattır.

İlk çizgili ve renkli anlatı örnekleri mağara resimlerinde görülmektedir. Bu ilkel çizgili alıntılar, mağara dışında yaşanan günlük av maceraları, başka kabilelerle yaşanan çatıřma sahneleri, yolculuk serüvenleri gibi olayları, mağara içinde yaşayan koruma altındaki ailelere bir tür duvara çizilmiş masal anlatıyor diyebiliriz. Hem dışarıda olanlar anlatılıyor hem de tehlikelere dikkat çekiliyor. İllüstrasyon tanımına uyan bu ilkel örnekler, tarihin ilk illüstrasyon örnekleri olarak yerlerini almıřlardır.

Daha kapsamlı ve gelişmiş olarak, günümüze kadar ulaşmış olan Mısır hiyeroglifinin keşfi, iletiřimle illüstrasyon sanatını kaynařtırmıřtır. Mezopotamya'da ise her türlü iletiřime rağmen, çivi yazısı tabir edilen bir anlatı kültürü gelişmiş ve kil tabletler kullanılmıştır. Asur, Babil, Sümer ve Hitit uygarlıkları, bu olanaklar içerisinde kültürlerini günümüze taşımışlardır. Gılgamıř efsanesi, bu kültürün ürünü olarak günümüze kadar gelebilmiştir. Daha batıda Yunan ve Roma uygarlıkları daha da ileri gidip ilk alfabeyi keşfetmiş, iletiřime bambařka bir boyut kazandırmıřtır. Dilden dile dolařan mitolojik destan ve hikayeler yazıya dökülmüş, günümüze kadar gelen önemli edebi kaynakları oluşturmuşlardır. Homeros'un İlyada'sı bu örneklerden biridir.

Bu geniş coğrafyanın kültür birikimleri çok renkli ve zengin mitolojik kaynaklara neden olmuřtur. Çeřitli efsaneler, masallar, kahramanlıklar birbirleriyle kaynařarak, fantastik sanatta muhteřem eserler yaratan sanatçılar yetiřtirmiřtir.

İllüstrasyon gerçek anlamda, Orta çağda kitap resimlemelerinde tutucu ve baskıcı bir dönem geçirdi. Rönesansla birlikte illüstrasyon sanatı, sanatçılara, bütün geçmişin birikimiyle, özgürlük kapılarını ardına kadar açtı ve sanat her boyutuyla zirveye ulařtı. O zamana kadar yazılan ve yaşayan bütün metinli eserler, illüstrasyon sanatıyla

görselleřtirildi ve fantastik illüstrasyon, ilk eserlerini bu metinlerin teřvikiyle vermeye bařladı.

Bütün bu fantastik kültür birikimlerinden sadece biri olan Gılgamıř destanını yeniden illüstre edebilmiř řansını yakalamıř olmak ve bařarmak, benim için büyük bir gurur ve ödünçtür.

Anahtar kelimeler: Fantastik illüstrasyon; gilgamiř efsanesi; illüstrasyon; mezopotamya; mezopotamya mitolojisi.

Preprint

GİRİŐ

“Mezopotamya, ilk uygarlık olması ve zengin tarihinin günümüze ulaşması ile büyük bir önem taşımaktadır. Sümerler, Akkadlar, Asurlar, Babiller, Elamlar ve Hititler Mezopotamya topraklarda yaşamıř topluluklardır. Sümerler, dünyada ilk kez yazıyı bulan ve kullanan uygarlık olmuřtur. Harfleri sembollerle anlatarak illüstrasyona zemin hazırladıkları söylenebilir. Zamanla bu semboller geliřtirilerek yazının ortaya çıkmasına olanak saęlamıřtır.” (Köroęlu, 2021)

“Fantastik illüstrasyon düşünceinin etkileyici bir biçimde resimlenmesini, doęa üstü, bilim kurgu, gerçek üstü, mistik ve mitolojik konuları ele alan illüstrasyon alanıdır. Fantastik illüstrasyonların ortaya çıkmasında mitolojik hikayeler önemli rol oynamaktadır.” (Çam, 2012)

“Yunan, Roma, İskandinav, ya da Uzak Doęu gibi birden fazla uygarlığın mitolojisi olduęu doğrudur. Fakat bu uygarlıkların da ilham kaynaęı Mezopotamya’dır. Aynı tanrı ve tanrıçalara sahip olmakla beraber, isimler ya da eylemlerde deęiřiklik görölmektedir. Mezopotamya Mitolojisindeki İřtar ve Tammuz’un Yunanlılar’daki isimleri Aphrodite ve Adonis’dir.” (Kılıç ve Uncu, 2011)

Gılgamıř efsanesi ölümsüzlük arayıřının ilham kaynaęıdır. Günümüzde ölümsüzlük arayıř çalıřmaları devam etmektedir. Bu da dünyanın varoluřundan bu yana etkisini sürdüren bir edebi eser olduęunu göstermektedir. Tarihteki en eski uygarlık olması ve arkeolojik arařtırmaların her geçen gün yeni bulgular çıkarması günümüzde Mezopotamya’nın varlıęını ve etkisini sürdürdüęünü hissettirmektedir.

Bu çalıřmada; Mezopotamya mitolojisinin fantastik illüstrasyon sanatı üzerindeki etkisinin incelenmesi, Gılgamıř efsanesinin günümüz illüstrasyon teknikleri ile resimlenmesi ve bilinen en eski uygarlık olan Mezopotamya’nın fantastik illüstrasyona kaynak olduęunu göstermek amaçlanmaktadır.

BULGULAR

Mezopotamya Uygarlığı

“Mezopotamya; günümüzdeki Irak’ın sınırlarını, Suriye’ye doğru aşan ve içine Türkiye ile İran’ın bazı kısımlarını da alan bir bölge için kullanılmaktadır. Sümer kent-devletleri, MÖ 2500’lerde Akadlar, MÖ 1700’lerde Asur kent devletleri, Babiller ve Anadolu’da Hitit devleti önde gelen Mezopotamya’nın büyük uygarlıklarıdır.” (Mc Neil, 1985)

“Sümerlerde uygarlığın en önemli dönüm noktası, yazının keşfedilmesi olmuştur. Yıllarca yazının Mısır’da doğduğu sanılmıştır. Fakat o yıllarda yapılan bulgular sonucunda bilim adamları, Sümerlerin Mısır uygarlığından önce doğduğu ve yazıyı bulduğu konusunda görüşlerini paylaştılar. Araştırmalar sonucu MÖ 2500 yılına götürmeye yetecek ölçüde tarihsel yazıt, tarihlendirme formülü ve çeşitli türden eşzamanlı olay kaydı bulunmaktadır.” (Kramer, 2018)

“Sümerler, yazıyı icat ettikten sonra okullar açarak geliştirmişlerdir. Yöneticiler saklamak istedikleri verileri, Mezopotamya’da bol bulunan bir malzeme olan kilden tabletlere sıvri uçlu sazlarla yazmışlardır. Bu kil tabletler pişirilerek ya da güneşe bırakılarak korunup ve saklanmıştı. İncelemeler sonucu bulunan ilk tabletler, insanların günlük yaşamdan kesitlerini anlatmaktadır.” (Köroğlu, 2021)

“Mezopotamya arkeolojisi yaklaşık iki yüzyıl önce gezgin ve bürokratlar tarafından Kutsal Kitap öğretilerinin gölgesinde yürütülen çalışmalarla başlatılmış olmakla birlikte, zaman içinde Batı üniversitelerine mensup heyetler tarafından bilimsel bir disipline dönüştürülmüştür. Uygarlık kısa sürede Mezopotamya’nın çevresine doğru yayılmıştır. Mezopotamya’yı izleyen tüm uygarlıklar; özellikle Mısır ve Girit, Mezopotamya’dan etkilendiler.” (Tekin, 2019)

Mit/Mitos ve Mitoloji Tanımı

- “Mit/Mitos; tanrıları ve tanrıçaları, kahramanları, yaratılıř ve kıyamet söylencelerini konu edinen ve içeriğinde dinsel bulunduran, kısmen kurgu ve kısmen gerçek öykülere verilen isimdir. Mitolojinin, aynı kültürde yer alan birçok mitostan ve bu mitoslarda yer alan tanrı ve tanrıçalardan, kahramanlardan ve doğaüstü varlıklardan oluştuğunu söyleyebiliriz. İnsanoğlunun ilk zamanlarına dek dayanan mitoslar genel olarak hayatın kendisinden ilham almıřtır. Bu sebeptendir ki içeriğinde mantık dıřı ve abartılı unsurları fazlasıyla yer almaktadır. Fakat tamamen saçma ve faydasız anlatılar olarak görmek doğru olmaz çünkü günümüz seviyesiyle deęil, eski dönemlerin zayıf bilgi ve idrak düzeyiyle oluşmuř alıntılardır. Mitosların içerisinde yer alan unsurlar, ancak ortaya çıktıkları dönemin bakıř açısı ile incelendiğinde anlam kazanacaktır.” (Bottero-Kramer. 2020)

Mezopotamya Mitolojisi

Bir uygarlıęı tanımanın, kavramanın, temel tüm deęerlerini benimsemenin ve öğrenmenin tek yolu, bu uygarlıkları meydana getiren bilim, felsefe ve edebiyat eserlerini öğrenmek ve tanımak, bu kaynaklardan doğrudan doğruya yararlanmaktır. Mezopotamya ilk uygarlıktır ve ilk uygarlık olması her alanda kaynak gösterilmesini doğru kılmaktadır. Tufan, gerçeklięi tartıřılan bir efsanedir. Gılgamıř destanının gün yüzüne çıkan 12 kil tabletinde Tufan'ın gerçeklięinden bahsedilir. Bu eserler yazılı olarak ortaya çıktığı için hafızada canlandırmak güç olabilir. Bir konuyu, düşünceyi ya da eylemi görselleřtirmek için illüstrasyon ile desteklenir.

“Doęa üstü güçler ilk çağlardan beri insanoğlunun dikkatini çekmiřtir. Sümerler için din çok anlamlı bir kavram haline geldi. 40.000-50.000 yıllarında dinsel bulgulara dair kalıntılar çıkmıřtır. Rahipler sümer toplumunda çok önemli bir yere sahipti. Eski söylenmiřleri tekrarlamakla yetindiler ve tanrının dünya üzerindeki egemenlięine dair açıklamalarda bulundular. Doęa üstü güçleri kişiselleřtirerek ölümsüzleřtirdiler. Pek çok tanrı vardı ve her bir tanrının ayrı görevi bulunmaktaydı. Ay Tanrısı; Güneř Tanrısı, Denizlerin, ırmakların Tanrısı... Fırtına ve gökgürültüsü tanrısı olan Enlil, bař uygulayıcıydı. Rahipler tanrının insanlarla iletiřime geçmesindeki etkin güçtü. Her kentin

ise ayrı bir tanrısı vardı. Kentlerin tanrılarının rahipleri vardı. Eski Ortadoğu toplumundaki d ş nsel ve dinsel evrimin tek tanrıcılığa dođru bir evrilme s reci oldu.” (Mc Neil, 1985)

“S merlerin, y zlerce tanrısı vardır ve bu tanrılar yazılı belgelerde yer almaktadır. Fakat tanrıların hepsi aynı derecede kutsanmamaktaydı.  nemli tanrı ve tanrıcalar  st sıralarda yer alırken eŐleri,  ocukları veya hizmetkarları alt sıralarda bulunmaktaydılar. G k tanrısı An baŐlangıĉta S merlerin baŐ tanrısıyken sonra yerini hava tanrısı Enlil’e bırakmıŐtır. Tanrılar da insanlar gibi  ocuk sahibi olabiliyordu. Tanrı ile tanrıĉa birlikte olduđu gibi, bir tanrıĉa ile bir insan da birlikte olabilir.  rneđin GılgamıŐ, Kral Lugalbanda ile Tanrıĉa Ninsun’un ođludur.  ĉte ikisi tanrı ve  ĉte biri ise insandır.” (K rođlu, 2021)

G n m ze ulaŐmıŐ Mezopotamya efsanelerinde olaylara ve kahramanlara verilen roller, bu  yk lerin gerĉek hayatımızdan izler taŐıdıđının da g stergesi olmuŐtur. Mezopotamya efsaneleri  ođunlukla Őiirsel bir biĉimde yazılı kil tabletlerde karŐımıza  ıkar.

İll strasyon Tanımı

- “Latince lustrare s zc đ nden t reyen ill strasyonun kelime anlamı aydınlatmak ve anlaşılır hale getirmek demektir. Lustrare, ıŐık ve parıltı anlamındaki Lucere kelimesinden t remiŐtir.” (Dađ, 2015)
- Tarih boyunca resim ve ill strasyonun iĉ iĉe olduđu ve ayrıldıđı d nemler olmuŐtur. İnsanlar tarafından mađara duvarlarına kazılmıŐ, boyanmıŐ ya da basılmıŐ imgeler bir amaĉ dođrultusunda yapılmıŐtır. Bu amaĉ dinsel, g zlem ve bilgi amaĉlı olabilir. İll strasyon, insanların o ana kadar edindiđi bilgilerin gelecek kuŐaklara aktarılmasında  nemli bir araĉ olmuŐtur. Bu bađlamda bir ill strasyon ile bir sanat eseri arasında fark

vardır. İllüstrasyon, bir bilgiyi görsel olarak açıklarken, resim bir bilgi ile bağlantılı olmayıp yorum konusudur.

- Bir illüstrasyon, tasvir edilenin özünü ve ruhunu yakalamak için öncelikle karalamalar üzerinde gelişir. Çizgiler bir bakıma fikrin somutlaştırılmış yorumlarıdır. Bir illüstrasyonun eskiz süreci aynı zamanda bilgi üretir. Bu bilgi hayal gücünü etkileyebilir ve çizim sürecinde tasarımı değiştirebilir, modüle edilebilir veya yeniden şekillendirebilir. İllüstrasyon; geleneksel, dijital ya da deneysel teknikler ile yapılabilir.
- Geleneksel yöntemlerle yapılan illüstrasyon çalışmalarını; kara kalem tekniđi, mürekkep tekniđi, sulu boya tekniđi, guaj boya tekniđi, pastel boya tekniđi, kuru boya tekniđi, akrilik/püskürtme tekniđi vb. olarak sıralayabiliriz.
- Dijital yöntemlerle yapılan illüstrasyon çalışmalarını; vektör tabanlı illüstrasyonlar, piksel tabanlı illüstrasyonlar, dijital kolaj tekniđi ve fotomanipülasyon tekniđi olarak sıralayabiliriz.
- Deneysel yöntemlerle yapılan illüstrasyon çalışmalarını; kolaj tekniđi, nesne illüstrasyon tekniđi, işleme ve dikiş tekniđi, kağıt kesme tekniđi, polimer kil kullanımı ve kağıt hamuru olarak sıralayabiliriz.
- İllüstrasyon zamanla kullanım alanlarını geliştirip spesifik bir boyut kazanmıştır. Kitap resimleme, moda desenleri, reklam ajanslarında verilen eğitimlere göre hazırlanan kampanyalar, ambalaj tasarımı, ürün ve afiş illüstrasyonları gibi konsept hazırlanması istenen ürünlerin talebi artış göstermiştir. Zamanla illüstrasyona olan ihtiyaç daha da artmış ve böylece birçok alanın ortaya çıkmasını da sağlamıştır. İllüstrasyon alanlarını; oyun illüstrasyonları, karakter illüstrasyonları, fantastik illüstrasyonlar, fotorealistik illüstrasyonlar, portre illüstrasyonları, editoryal illüstrasyonları, reklam illüstrasyonları, bilimsel illüstrasyonlar, moda illüstrasyonları, mimari illüstrasyonlar ve dekoratif illüstrasyonlar gibi on başlık olarak sıralamak mümkündür.

Fantastik İllüstrasyon

“Fantastik İllüstrasyon, köken bakımından incelediğimizde Yunanca olmakla birlikte ‘Phantasia ’(Hayalet, Phantastikon: İmgelemi ilgilendiren), ‘Phantistike ’(Hayal edebilme yeteneđi) sözcüklerinden türemiřtir. Hatta Ortaçađ döneminde ‘cin tutmus ’ anlamında ‘fantastique ’ sıfat olarak ilk kez kullanılmıřtır. Dođauřtüne, büyüye, bilim-kurguya, hayal gücüne, dehřete dayalı, gerçeđdıřı, mistik veya mitolojik hikayelerle ilgilenen bu fantastik sanatın kökleri, esasında antik çağlara kadar izlenebilse de Batı dünyasında en canlı dönemlerinin Ortaçađ bitimine, Rönesans’ın sonlarına, 18. yüzyıl ve 19. yüzyıl arasına rastladıđı söylenebilir.” (Çam, 2012)

Fantastik illüstrasyonda yer alan gerçeđüstü, dini, bilim kurgu ve mitolojik konular Antik dönemlere kadar uzanmaktadır. Sürrealist ressamları, fantastik illüstrasyonun ilk örnekleri olarak göstermek mümkündür. Antik çağın dıřına çıkarsak, İsveç sanatçı H. R. Giger tarafından tasarlanan Alien karakteri, hem fantastik illüstrasyonun önemli bir örneđi hem de film sektörünün unutulmaz bir karakteridir.

TARTIřMA

Mezopotamya Mitolojisinin Fantastik İllüstrasyona Etkisi

Fantezi, bir hayal gücü ürünüdür. Fantastik kelimesini, hayal gücünün yarattıđı gerçeđüstü dünya olarak tanımlamak dođru olur. Gılgamıř’ın destansı hayatı, bin yıl sonra Homeros tarafından yazılan ‘İlyada ve Odysseia ’ destanlarını dahi etkiler. Homeros, Akhilleus için kahraman model olarak Gılgamıř’ı almıřtır.

“MÖ 1894’de Babil, tarihin ve Mezopotamya’nın en görkemli metropollerinden biri haline gelir. Bu aynı zamanda mimarlık ve tař rölyef sanatında, büyük ve kalıcı sanat eserlerinin zirve yaptıđı zamanlardır. Duvar resimleri ve süslemelerle alt yapıyı hazırlayan çizim sanatçılıđı da önemli mesleklerden biriydi. Bu arada yazı katipleri adı verilen bir sınıf olmuřtur. Katipler ‘e-dubba’ denilen, arřiv okullarında yıllar süren bir eđitimden

geçiriliyordu. Bunun yanında, ‘mühürcülük’ Antik Mezopotamya’da gündelik yaşamın olmazsa olmazlarındandı. Mühür, neredeyse bir kimlik yerine geçiyordu. Mühür sanatçıları, belli ki çizim sanatına da hakimdiler ve çizimlerini oyma tekniđi ile özel yapılmıř küçük silindir taşlara, ters olarak işliyorlardı. Basıldıđında da doğru olarak görünmesi sağlanıyordu.” (All About History, 2022) Mezopotamya mitolojisinin fantastik illüstrasyona etkilerinde akla gelen en önemli konu mühürlerdir.

“Mühürler, tortul bir kaya olan çörtten, özel olarak yapılıyordu. Mühürlere işlenen tasarımlar, günümüzde Mezopotamya kültürü ve yaşamına ait belge niteliđi taşıyan önemli kaynaklardır. Papirüs ve parşömen, yazı ve çizim malzemesi olarak deđer kazanana kadar, mühürler kullanıldı. Bu mühürleri işleyen sanatçıları ilk çizerler olarak kabul edebiliriz. Çünkü her mühürde, resimsel bir olay anlatılıyordu. Buna bađlı olarak kabartmaları hazırlayan yontu sanatçılarının bir çizer ile çalışması söz konusudur. Mührün sahibi, istediđi konuyu anlatıyor, çizer bunu görsel hale getiriyor, onay alındıktan sonra kazıcı da mührü yontuyordu. Bu bağlamda; ‘Kabartmaların kompozisyonunu çizen bu sanatçılar, illüstratörlerin atasıdır’ özeti çıkarılabilir.” (Mythologie Generale, 1935)

“Bilinen ilk illüstrasyonlar, insanođlunun avcılık esnasında yaşadıklarını ve bunlara ait mitolojik destanları mađara duvarlarına kazıyarak resimlemeleriyle oluřmuřtur. İnsanođlu vicdanıyla bař edebilmek için manevi bir etkiyle, avcı mitoslarını oluřturdular. Bu mitolojik destanlar, ava çıkmak için insanlara cesaret verip vicdanlarını rahatlatmak amacıyla oluřtu. Böylelikle avcılık kutsal bir ritüel olarak kabul görmeye bařlandı. İnsanođlu, avcılık ritüeli ile karřlarına çıkan canlıların resimlemelerini mađara duvarlarına kazıdı. Mađara duvarlarındaki bazı resimlemeler, insanların avladıđı ve yediđi av hayvanlarına aitken, bazıları ise insanların korktuđu, ölümü simgeleyen yırtıcı hayvanlara aitti.” (Mc Neil, 1985)

“Mezopotamya mitolojisi, dođayı tamamen bir semboller topluluđu olarak benimsemiřtir ve kendilerine özgü mitolojik felsefeler oluřturmuřtur. Mitler; insanođlunun, yaşamı, sanatı, bilimi, geleceđi algılama sistemi olarak tanımlanabilir. Mitosların içindeki semboller çözüldüđünde eski insanların keřfedip gelecek nesillere aktarmıř olduđu bir çok

bilgi görölmektedir. İnsanlıđın ataları, bilgiyi neredeyse sembolik ifadelere sarıp sarmalamıř ve geleceđe yollamıřtır. Böylelikle bilgi, kutsal ve sembolik bir anlatım içinde geleceđe tařınabilmiřtir. Mezopotamya mitolojisindeki efsanevi yaratıklar; tanrı ve tanrıçalar, kahramanlar ve krallar, yaratılıř ve kıyamet söylenceleri fantastik illüstrasyonun zeminini hazırlamıřtır.” (Erkmen, 2023)

Bu gerçeđliđin ışığında, řöyle bir sonuca ulařabiliriz; Gilgamiř efsanesi de, zamanındaki tabletlere yazıya geçirildikten sonra, mühürler ve büyük kabartmalara kadar işlenebildiyse neden zaman içinde papürüs ve parřömenlere de resmedilmemiř olsun. O zaman, Antik dönemin de illüstratörleri bulunmaktaydı. Mısır mezarlarındaki boyalı duvar resimlerini, günümüze kadar korunabildikleri için görmekteyiz.

SONUÇ

Mađara resimleri ve mühürlerin, insanođlunun fikir ve düşüncelerini aktarmasındaki önemli bir iletiřim aracı olduđunu söylemek mümkün. Antik çađın, hiyeroglif ve çivi yazısı, illüstrasyona zemin yaratmaktadır. Günümüz insanı, Mezopotamya kültürünü, Sümerlerin yazıyı bulmaları sayesinde öğrenebilmiřtir. Arkeolojik bulgular sonucu ortaya çıkan yazılı belgeler sayesinde mitolojik olaylarda kısmen gerçeđlik payı olduđu görölmüřtür. Mitolojik destanların anlatımında ise illüstrasyondan yararlanılmıřtır. Dilimize çevrilen bu eserler, bir düşünceyi, mesajı, bilgiyi nesillerce aktarmıřtır. Bu da illüstrasyonun; ilk uygarlık olan Mezopotamya’dan, günümüze kadar kullanılmıř önemli bir iletiřim aracı olduđunun kanıtıdır. Mezopotamya’nın çođu mitolojik destanı, günümüze kadar ulařmıř ve mühürler sayesinde kanıtlanmıřtır, bu bağlamda fantastik illüstrasyona kaynak olduđunu söylemek mümkündür. Bu tezin sonucunda; Mezopotamya mitolojisinin fantastik illüstrasyona ilham kaynađı olduđu görölmektedir.

KAYNAKÇA VE NOTLAR

- Bottero J, Kramer, S. N. (2020). 4. Basım, *Mezopotamya Mitolojisi*, Türkiye İř Bankası Kùltür Yayınları, İstanbul.
- Çam, A. T. (2012). Birinci Basım, *Türk İllüstrasyon Kitabı*, Alternatif Yayıncılık, İstanbul.
- Dağ, E. S. (2015). 1. Baskı, *İllüstrasyonun Altın Çağı*, Grafik Tasarım Yayıncılık, İstanbul.
- Erkmen, A. (2023). *İllüstrasyon Üzerine Notlar*, Yayınlanmamıř Makale. (Aydın Erkmen Arřivinden.)
- George, A. (2020). *The Epic Of Gilgamesh*, Second Edition, Penguin Books, UK.
- Körođlu, K. (2021). 14. Baskı, *Eski Mezopotamya Tarihi*, İletiřim Yayıncılık, İstanbul.
- Kramer, S. N. (2018). 3. Basım, *Sümer Mitolojisi*, Kabalcı Yayıncılık, İstanbul.
- Larousse Paris, (1935). Fascicule: 4, *Mythologie Generale*.
- Marsh, K., Gordon, J., Leggett, J., Crookes, D., Tüm Yönergeleriyle Antik Mezopotamya, *All About History*, (2022/4). Temmuz-Ağustos Sayı:11, İstanbul.
- Mc Neil, W.(1985). 1. Baskı, *Dünya Tarihi*. Kaynak Yayınları, İstanbul.
- Tekin, H. (2019). 2. Baskı, *Tarihöncesinde Mezopotamya*, Bilgin Kùltür Sanat Yayınları, Ankara.