

**T.C.  
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
HEYKEL ANASANAT DALI  
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**HEYKEL VE MİTOLOJİ**

**(Yüksek Lisans Eser Metni)**

**Hazırlayan:  
20036052 Güneş ÇINAR**

**Danışman:  
Prof. Vedat SOMAY**

**İSTANBUL – 2006**

# 1. GİRİŞ

## 1.1 Çalışmanın Amacı

Bir taraftan masal ve mitlerin içerdiği evrensel kavramları ve simgesel motifleri irdelerken, diğer taraftan ait oldukları dönemlerin kültürel etkilerinin sanat yapıtına yansımaları araştırarak, heykel çalışmalarım için kaynak oluşturabilecek bulgular elde etmektir. Bu çalışma eser-metin çalışması şeklinde sonuçlanacaktır.

## 1.2 Çalışmanın Kapsamı

Çalışma üç temel bölümden oluşacaktır:

1. Mit ve masal kavramlarının tanımı ve tarihsel genel bakış
2. Farklı dönemlerde ve kültürlerde masal ve mitlerin sanat yapıtıyla ilişkisi seçilmiş belli örnekler üzerinden irdelenecektir.
3. Günümüz sanatında bu konuya yaklaşımlar örnekleriyle araştırılacaktır.

## 1.3 Çalışmanın Yöntemi

Seçilmiş belirli örnekler üzerinden hareketle masal ve mitlerin sanat yapıtına yansımaları konusunu irdelemeyi hedeflediğim için özel bir dönem ya da yere bağlı kalmaksızın çalışmanın tamamlanması düşünülmüştür. Kuşkusuz mitler ve masallar insanın kültürel varlığına ait sonsuz bir kaynak oluşturmaktadır ve bu kaynak birçok disiplinin ilgi alanına girmektedir. Ancak bu çalışmada amacım, bu alanlara fikrimi destekleyecek ölçüde başvurmaktır. Yazılı ve görsel kaynakların yanı sıra internetten yararlanarak ve bu araştırmalara eşzamanlı olarak heykel çalışmalarımı tamamladım.

## İÇİNDEKİLER

	Sayfa no.
ÖNSÖZ .....	III
ÖZET .....	IV
SUMMARY .....	V
RESİMLER LİSTESİ .....	VI
1. GİRİŞ	
1.1 Çalışmanın Amacı .....	IX
1.2 Çalışmanın Kapsamı .....	IX
1.3 Çalışmanın Yöntemi .....	IX
2. MİT VE MİTOLOJİ .....	1
2.1 Mitolojik Anlatılarda Ortak Temalar .....	6
2.2 Mitler ve Masallar .....	11
2.3 Modern Dünyanın Mitleri .....	14
2.4 Mitoloji ve Sanat .....	18
3. HEYKEL SANATI VE MİTOLOJİ .....	21
3.1 Mitolojik Öyküler ve Üç Boyutlu Anlatım .....	21
3.2 İlkçağ Uygarlıklarında Heykel Sanatı ve Mitsel Temalar .....	23
3.2.1 Anadolu Uygarlıkları .....	23
3.2.1.1 Hitit Uygarlığı .....	23
3.2.1.2 Urartu Uygarlığı .....	24
3.2.1.3 Frigya Uygarlığı .....	26
3.2.2 Mezopotamya Uygarlıkları .....	28
3.2.3 Mısır Uygarlığı .....	32
3.2.4 Yunan Uygarlığı .....	34
3.2.5 Hint Uygarlığı .....	36
3.2.6 Kelt Uygarlığı .....	38
3.3 Orta Amerika Uygarlıklarında Heykel Sanatı ve Mitsel Temalar .....	40
3.3.1 Maya Uygarlığı .....	40
3.3.2 Aztek Uygarlığı .....	42
3.4 Avrupa Sanatında Mitoloji ve Heykel .....	43
3.4.1 Ortaçağ Heykel Sanatında Mitoloji .....	43

3.4.2 Rönesans Dönemi Heykel Sanatında Mitoloji .....	46
3.4.3 Barok Heykel ve Mitoloji .....	48
3.4.4 Neo-Klasik Heykel ve Mitoloji .....	49
3.4.5 Romantik Heykel ve Mitoloji .....	50
4. 20. YÜZYILDA MİTOLOJİ VE HEYKEL .....	52
5. TÜRK HEYKEL SANATINDA MİTOLOJİK KAYNAKLARDAN YARARLANAN SANATÇILAR .....	57
6. SONUÇ .....	60
7. KAYNAKLAR .....	62
8. UYGULAMALAR .....	66
9. ÖZGEÇMİŞ .....	68

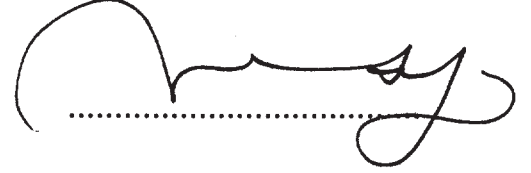
Güneş ÇINAR tarafından hazırlanan Mitoloji ve Heykel adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Eser Metni Olarak Kabul Edilmiştir.

Kabul (Sınav) Tarihi : 18 / 07 / 2006

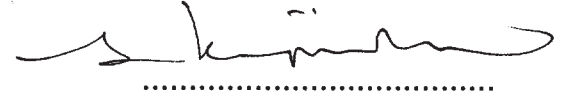
( Jüri Üyesinin Ünvanı , Adı , Soyadı ve Kurumu ) :

İmzası :

Jüri Üyesi : Prof.Vedat SOMAY (Danışman)



Jüri Üyesi : Doç.Fatma AKYÜREK



Jüri Üyesi : Doç.Mahmut BOZKURT (MSGSÜ.Resim Öğr.Üy.) .....



## ÖNSÖZ

Doğa ile ilişkileri çerçevesinde, metaforlarla yüklü bir dil geliştiren insan, bu dili hayatıyla ilgili her şeyin içinde, oluşturduğu kültürel toplumsal ve bilimsel yapılanmada kullanmıştır. İlkçağ uygarlıklarından itibaren sanatın her alanında rastlanan doğa ile ilişkili metaforlar, mitolojiler aracılığıyla görsel sanatlara esin kaynağı olmuştur. Kültürel ve toplumsal çeşitlilik gösteren bu dil, antik çağ uygarlıklarından günümüze kadar heykel ve rölyeflerde etkili bir biçimde betimlenmiştir.

Dünya üzerinde sayısını bilemediğimiz kadar uygarlık kurulmuştur. Bu uygarlıklar, kültürel yapılarında etkin öge olarak mitsel anlatılar barındırmıştır. Bu eser-metin çalışmasında, geniş bir zaman ve mekân düzlemine dayanan bu kültürel ürünleri ele alabilmek için zorunlu olarak bazı elemeler yapılmıştır. Bu elemeleri belirleyen noktalar; tez çalışmasının süresi ve bu çalışmayla birlikte gerçekleştirmeyi düşündüğüm heykel çalışmalarına katkısı ölçüsünde olmuştur.

Bu konuyu araştırırken çalışmalarımda bana yardımcı olan danışmanım Prof. Vedat Somay başta olmak üzere, Doç. Fatma Akyürek, Yrd. Doç. Ayla Aksungur, Yrd. Doç. Neslihan Pala Menteş, Arş. Gör. Ömer Emre Yavuz, Arş. Gör. Sıla Şen, arkadaşlarım Yaşam Şaşmaz ve Hakan Ersiz'e desteklerinden dolayı en içten teşekkürlerimi sunarım.

## SUMMARY

“Mitos” means word or story in Greek. Myths are stories that describe the cultural characteristics, beliefs, and the formation of the earth and living beings from which a particular society stems. Mythology on the other hand is a science that researches the creation of myths and their evolution, and interprets them.

Being significant foundation documents in terms of understanding the nature in the process of the evolution of the human thought, the myths, fairy tales, and legends have offered us useful information for learning about the historical adventure of humanity. Reaching the present time by means of science and arts, the myths are included in the area of interest in many disciplines; philosophy, psychology, sociology, anthropology, history, literature, music, theatre, cinema, architecture, painting, and sculpture are among these disciplines. Architecture and sculpture particularly carry the most ancient expression models into our time.

We run into endless number of examples in terms of mythology and sculpture relations. Mesopotamian, Egyptian, Greek, Anatolian, Indian, Mayan, and Aztec civilizations' mythologies based on belief have not only influenced their own culture and arts, but also the artistic development of the cultures that followed them.

We continue to observe the influence of artistic works and mythologies of the ancient civilizations in the 20<sup>th</sup> century sculpture art. However, contrary to ancient civilizations, mythological stories are not related to belief, they are actually used as metaphors to track down the political, social, and scientific developments and help building a critical approach to them.

Creating myths when faced with unknown and frightening occurrences that defy explanation, it wouldn't be too out of place to assume that the humans will continue to do so as long as they exist, and the newly created myths will continue to inspire arts.

Key Words: Myth, Mythology, Fairy Tale, Arts, Sculpture.

## ÖZET

'Mitos' Yunanca söz, öykü demektir. Mitler, kaynaklandığı topluluğun kültürel özelliklerini, inanışlarını, yerkürenin ve canlıların ortaya çıkışını açıklayan öykülerdir. Mitoloji ise mitlerin ortaya çıkışını, yaşadığı değişimleri inceleyen ve onları yorumlayan bir bilimdir.

İnsan düşüncesinin gelişim sürecinde, doğayı kavrama açısından önemli birer başlangıç belgeleri olan mitler, masallar ve söylenceler insanlığın tarihsel serüvenini öğrenmede bize yararlı bilgiler sunmuşlardır. Bilim ve sanat yoluyla günümüze ulaşan mitler, birçok disiplinin ilgi alanına girmektedir; felsefe, psikoloji, sosyoloji, antropoloji, tarih, edebiyat, müzik, tiyatro, sinema, mimari, resim ve heykel bu disiplinlerden bazılarıdır. Bu disiplinler arasında mimari ve heykel en eski anlatımların örneklerini günümüze taşırlar.

Mitoloji ve heykel ilişkisine dair sınırsız sayıda örneğe rastlarız. Mezopotamya, Mısır, Yunan, Anadolu, Hint, Maya, Aztek uygarlıklarının inanca dayanan mitolojileri sadece kendi kültür ve sanatına değil, kendinden sonraki kültürlerin sanatsal gelişimi üzerinde etkin olmuşlardır.

20. yüzyıl heykel sanatında, ilkçağ uygarlıklarının sanat ürünlerinin ve mitolojilerinin etkilerini görmeye devam ederiz. Ancak mitolojik anlatılar, ilkçağ uygarlıklarından farklı olarak inançla ilişkili değildir, bugüne ait siyasal, sosyal ve bilimsel gelişmeler ve bunlara eleştirel bir bakışı amaçlayan metaforlar olarak kullanılırlar.

Bilinmeyen, tanımlanamayan, korkulan olaylar karşısında mitler yaratan insanın, var olduğu süre boyunca, bu üretimini sürdüreceği ve yaratılan yeni mitlerin, sanata ilham vermeye devam edeceğini düşünmek çok yanlış olmayacaktır.

Anahtar Kelimeler: Mit, Mitoloji, Masal, Sanat, Heykel.



## RESİMLER LİSTESİ

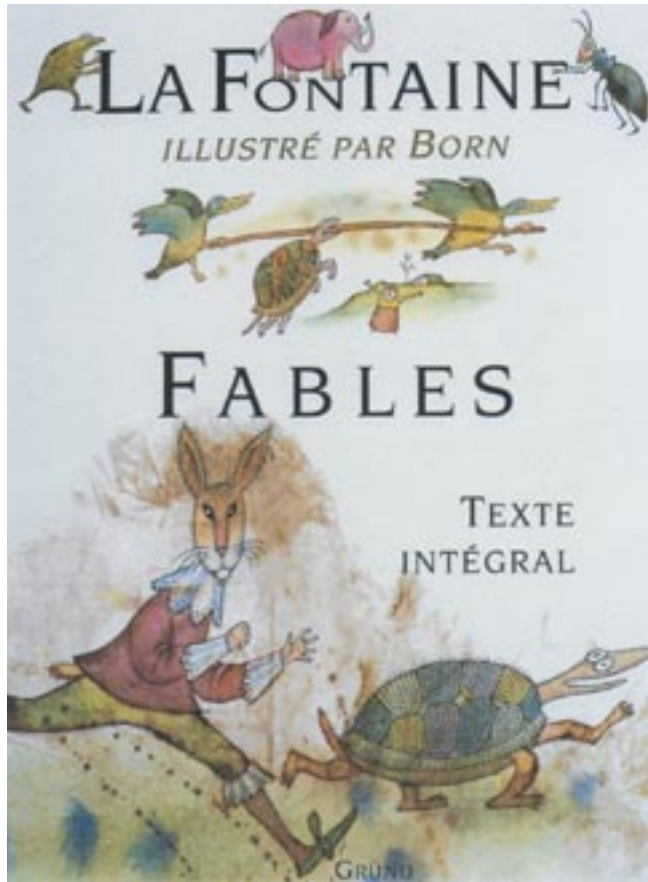
	Sayfa no.
2. Mit ve Mitoloji	
2.1 Kelile ve Dimne Kitap Resmi .....	69
2.2 Adolf Born, La Fontaine İllüstrasyonu .....	69
2.3 Domates Kafalar, Paul McCarthy .....	70
2.4 Superman Posterini .....	70
2.5 Atomal Kıyamet, Linares Ailesi .....	71
2.6 Dalga UFO, Mariko Mori .....	71
2.7 Venüs'ün Doğuşu, Botticelli .....	72
2.8 Minatouromachy, Pablo Picasso .....	72
2.9 İlahi Komediya, Cehennem, Gustave Dore .....	73
2.10 İlahi Komediya, Salvador Dali .....	73
3. Heykel Sanatı ve Mitoloji	
3.1 Kefren .....	74
3.2 Boğa Heykelciği .....	74
3.3 Geyik Ritonu .....	75
3.4 Aslantepe Kent Duvarı Kabartması .....	75
3.5 Adilcevaz- Kef Kalesi Kabartması .....	76
3.6 Fildişi Grifon .....	76
3.7 Apollon ve Pan .....	76
3.8 Midas Büstü .....	77
3.9 Mezopotamya Silindir Mührü .....	77
3.10 Sümer Silindir Mührü .....	78
3.11 Babil Mührü .....	78
3.12 Akad Silindir Mührü .....	79
3.13 Aslan ve Gilgamiş Rölyefi .....	79
3.14 Sekmet .....	80
3.15 Thot .....	80
3.16 Babun .....	80
3.17 Horus .....	81
3.18 Horus, Osiris ve İsis Rölyefi .....	81

3.19 İsis ve Horus Heykelciği .....	82
3.20 Gigant Savaşını Gösteren Rölyef .....	82
3.21 Afrodit, Eros ve Pan Heykeli .....	83
3.22 Skylla Rölyefi .....	83
3.23 Bhatkal Tapınağı Rölyefi .....	84
3.24 Vişnu .....	84
3.25 Angkor Tapınağı Rölyefi .....	85
3.26 Vişnu ve Garuda Rölyefi .....	85
3.27 Gundestrup Kazanı Rölyefi .....	86
3.28 Gundestrup Kazanı Rölyefi, Kurban Edilme Sahnesi .....	86
3.29 Gundestrup Kazanı Rölyefi, Cernunnos .....	87
3.30 Maya Güneş Tanrısı .....	87
3.31 Dresden Kodeksi .....	88
3.32 Mısır ve Tarım Tanrısı .....	88
3.33 Yeryüzü Tanrıçası Coatlicue .....	89
3.34 Mitolojik Kuş .....	89
3.35 Hayvanların Yaratılışı .....	90
3.36 Narbonne Kemerli .....	90
3.37 Grifonlu Panel .....	91
3.38 Notre Dame Katedrali, Gargolyuslar .....	91
3.39 Cennet Kapıları, Ghiberti .....	92
3.40 Davut, Michelangelo .....	93
3.41 Apollon ve Daphne, Bernini .....	94
3.42 İason ve Altın Post, Thorvaldsen .....	94
3.43 Theseus ve Kentaur, Canova .....	95
3.44 Minatoru Katleden Theseus, Barye .....	95
4. 20. Yüzyılda Mitoloji ve Heykel	
4.1 Maiastra, Brancusi .....	96
4.2 Prometheus'un Mücadelesi, Lipchitz .....	97
4.3 Capricorn, Max Ernst .....	97
4.4 Sarmal Anafor, Robert Smithson .....	98
4.5 Anubis, Niki de Saint Phalle .....	99
4.6 Horus, Niki de Saint Phalle .....	99

4.7 Thoeris, Niki de Saint Phalle .....	99
4.8 Fare Kral, Katharina Fritsch .....	100
4.9 Kemik Melek, Joseph Wheelwright .....	100
4.10 Ramona İçin Kavga Eden Gezegenler Arası Canavarlar, Antonio Berni .....	100
5. Türk Heykel Sanatında Mitolojik Kaynaklardan Yararlanan Sanatçılar	
5.1 Zümrüd-ü Anka, Ali Teoman Germaner .....	101
5.2 Zümrüd-ü Anka, Ali Teoman Germaner .....	101
5.3 Kuşlu Masal Manzarası, Bihrat Mavitan .....	102
5.4 Şahmeran, Mehmet Aksoy .....	102
5.5 Peri, Rahmi Aksungur .....	103
8. Uygulamalar	
8.1 Şehir .....	104
8.2 Kromkent .....	104
8.3 Kuş .....	105
8.4 İsimsiz .....	105
8.5 İsimsiz .....	106
8.6 İsimsiz .....	106
8.7 Balıklar .....	107
8.8 Ağaç .....	108
8.9 Kule .....	109
8.10 Böcek .....	110
8.11 Böcek ve Çark .....	111
8.12 Böcek ve Çark Detay .....	111
8.13 Ağaçlar ve Çark .....	112
8.14 Ağaçlar ve Çark Detay .....	112
8.15 Kule ve Çark .....	113
8.15 Kule ve Çark Detay .....	113



Resim 2.1 Kelile ve Dimne, 14. yüzyıl, Milli Kütüphane, Paris.



Resim 2.2 La Fontaine, Fablier, 2003, Adolf Born illüstrasyonu.



**Resim 2.3 Paul Mccarthy, Domates Kafalar, 1994.** Amerikan kültüründe yerleşmiş inançlara, Disney ve Holywood'un kitle iletişim araçları ile ürettiği egemen kültür politikalarına eleştirel bir yaklaşım ortaya koyan sanatçı, Heidi, Pinokyo, Noel Baba gibi karakterleri performanslarında, enstelasyonlarında ve heykellerinde grotesk denebilecek bir biçimde kullanır.



**Resim 2.4 Superman.**





**Resim 2.5** Linares Ailesi, *Atomal Kıyamet*, 1983. Açlık, kıtlık, salgın hastalık ve savaşlar gibi kıyamet habercisi sayılan olayların ironik bir biçimde betimlendiği, Meksika Ölüler ve Azizler Günü için yapılmış, kâğıt heykel düzenlemesi.



**Resim 2.6** Mariko Mori, *Dalga UFO*, 2003. Budist felsefe ve teknolojik gelişmeleri bir arada kullanan sanatçı, kozmik bir düşler âlemi yaratırken, bilgisayar grafikleri, ses efektleri, beyin dalgalarını görselleştiren özel tasarlanmış bilgisayar programlarından faydalanır.



Resim 2.7 Venüs'ün Doğuşu, Botticelli, 1484.



Resim 2.8 Pablo Picasso, Minatouromachy.



**Resim 2.9** Gustave Doré, İlahi Komedyâ, Cehennem.



**Resim 2.10** Salvador Dalí, İlahi Komedyâ.





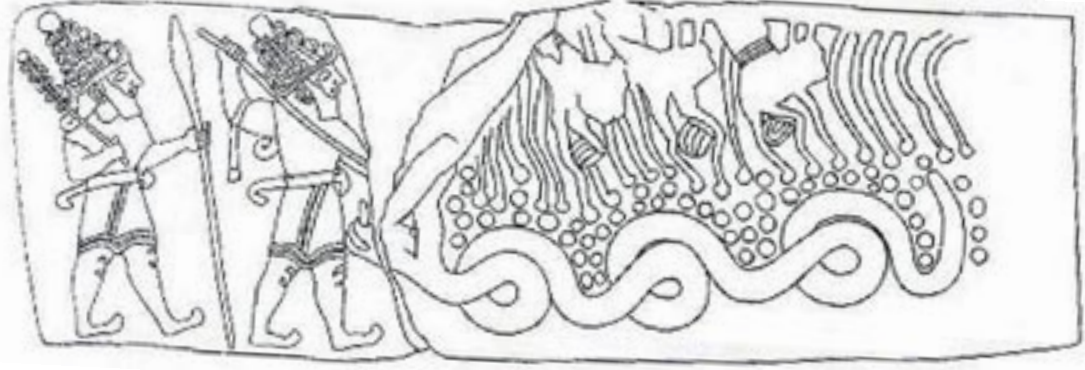
**Resim 3.1 Kefren ve Horus.**



**Resim 3.2 Gümüş kakmalı, tunç boğa heykelciği. Hititlerde gök tanrısını simgeleyen bu yapıt Hattili ustalar tarafından üretilmiştir. Alacahöyük. M.Ö 2100-2000. Ankara, Anadolu Medeniyetleri Müzesi.**



Resim 3.3 Geyik ritonunun ağız kenarında yer alan 4.5 cm enindeki frizin metal kalıbından alınmış fotoğrafı, M.Ö 14. yy., Hitit. Metropolitan Müzesi.



Resim 3.4 Malatya, Aslantepe’de kent duvarı kabartmasından çizim. Fırtına Tanrısı, ejder İlluyanka’yı öldürürken betimlenir. Soldaki figürün Fırtına Tanrısı’nın oğlu olduğu düşünülmektedir. M.Ö. 1050-850.



Resim 3.5 Adilcevaz-Kef Kalesi kabartmalarında, aslan üzerinde duran kanatlı tanrılar betimlenmiştir.



Resim 3.6 M.Ö. 7. yüzyıl, Toprakkale, fildişi grifon.



Resim 3.7 Tanrı Apollon ile Pan arasındaki ezgi yarışmasında kararını bildiren genç Midas. Taş kabartma.



**Resim 3.8** Gordion'da bulunan eşek kulaklı, erkek büstünün Midas'a ait olduğu sanılmaktadır. Büstün, Midas efsanelerinde adı geçen kır yaratığı Silenos'un betimlemesi olduğu da düşünülmektedir. M.Ö 4. yüzyıl.



**Resim 3.9** Sümer Hava Tanrısı Enlil'e adak sunulan bir sahne. M.Ö 3000, Mezopotamya Silindir Mührü. Sümerlerde, Tanrılar insanları kendilerine hizmet etsin, kurban kesip doyursun ve dünyada onların yerine çalışsınlar diye yaratmışlardır.





**Resim 3.10** Sümer su tanrısı Enki, gök tanrısı An, hava tanrısı Enlil birlikte büyük tanrılar üçlüsünü kurarlar. İnsanlara hayatlarını sürdürmek ve toprağı işlemek için gerekli bilgileri veren bu tanrılar, aynı zamanda onları cezalandırma hakkına da sahiptir.



**Resim 3.11** Marduk, Babil mührü, 7. yy.



**Resim 3.12** Gilgamesh ve Enkidu'nun boğalarla savaşını gösteren Akad silindir mührü. M.Ö 3000 civarı.



**Resim 3.13** Aslan ve Gilgamesh Sargon Sarayı, Korsabad, 8. yy.



Resim 3.14 Sekmet, Metropolitan Müzesi.



Resim 3.15 Thot.



Resim 3.16 Babun, 18. Sülale, M.Ö. 1350. Kuvarsit taşı. Babun, gün doğumunda çığlık attığı için güneş tanrısıyla, genellikle İbis başıyla betimlenen Hermapolis'in tanrısı Thot'la ya da Horus'un oğullarından olan koruyucu Hapi ile ilişkilendirilir.

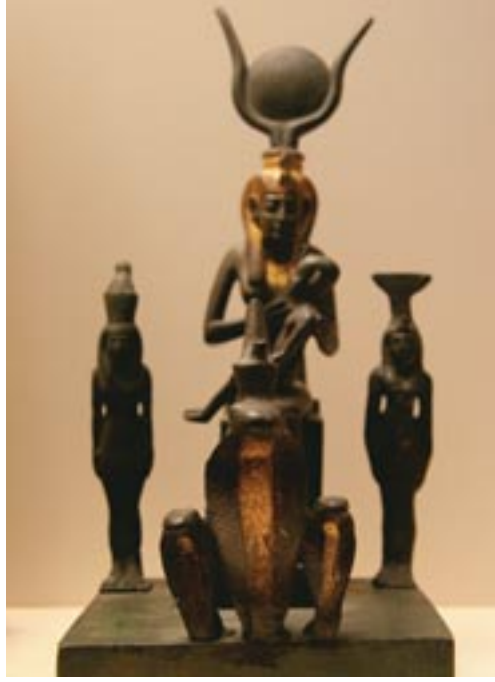


Resim 3.17 Horus.



Resim 3.18 Horus, Osiris ve İsis, 19. Sülale dönemi.





Resim 3.19 İsis'in Horus'u emzirirken betimlendiği bu heykel grubunda, Neftis, Mut ve yılanlar koruyucu figürler olarak yer almaktadır. M.Ö. 664–332.



Resim 3.20 Gigant Savaşı'nı gösteren rölyef, Antalya Müzesi.



**Resim 3. 21** Afrodit, Eros ve Pan heykeli, M.Ö 2. yüzyıl sonu. Atina Milli Müzesi. Pan, Hermes'in oğlu ve çobanların tanrısıdır. Keçi ayaklı, güzel kaval çalan Pan, çobanları, sürüleri korur ve bereketi simgeler.



**Resim 3.22** Mitolojik deniz canavarı Skylla, M.Ö. 465–435, Terakota Rölyef, British Museum.



Resim 3.23 Ramayana destanından bir sahnenin betimlendiği rölyef, 16. yy., Bhatkal Tapınağı.



Resim 3.24 Vişnu, Hindistan, 10. yüzyıl.





**Resim 3.25** Ramayana destanından bir sahnenin betimlendiği, Angkor Tapınağı rölyefi. Rölyefte Ravana, Şiva ve eşi Parvatin'in oturduğu dağı kökünden sökerken betimlenir.



**Resim 3.26** Prambanan, Java, Endonezya. Tanrı Vişnu, cennetdeki tahtındaki dev bir yılanın üstünde otururken betimlenir. Solunda diz çökmüş Garuda oturur. Sağında ise cennet, cehennem ve dünyayı yıkıp yakan Ravana'yı yenmek için Vişnu'nun yardımını isteyen tanrılar bulunur.



Resim 3.27 Gundestrup kazanı, Danimarka.



Resim 3.28 Gundestrup kazanı. Kurban sahnesinin betimlendiđi rölyef.

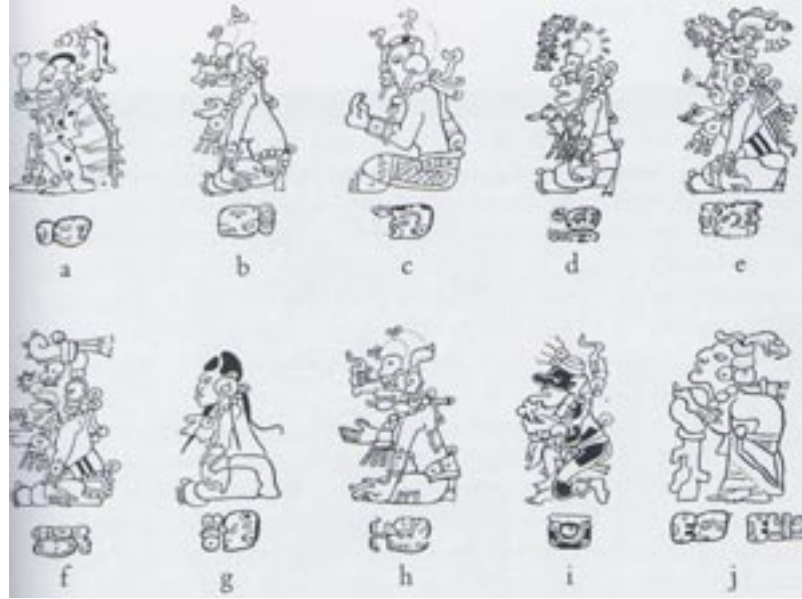




Resim 3.29 Gundestrup Kazanı. Cernunnos, (Geyik boynuzlu tanrı).



Resim 3.30 Maya Güneş Tanrısı.



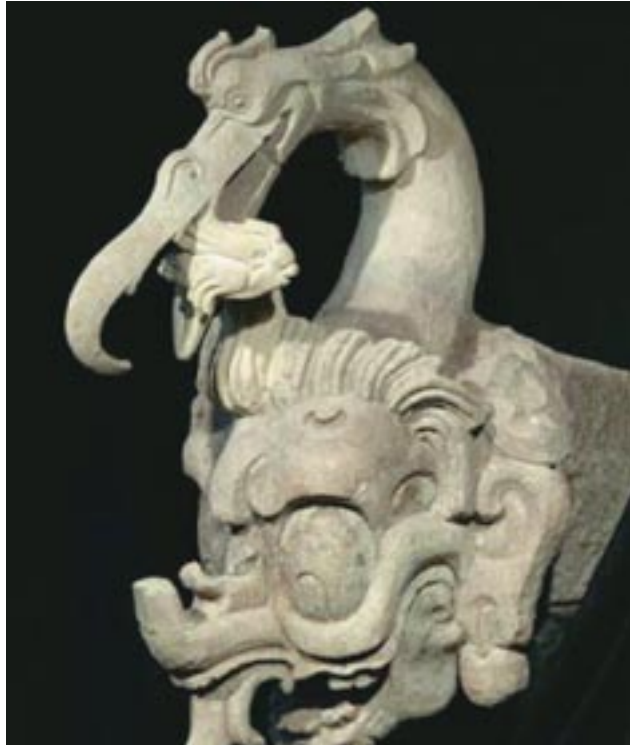
**Resim 3.31** Maya panteonundan bazı tanrılar, ad ve işaretleriyle görüldüğü Dresden Kodeksi'nden, a. Ölüm Tanrısı; b. Chak, Yağmur Tanrısı; c. Ku "tanrı"(diğerlerinin yerine geçebilen bir karakter); d. Itzamna; e. Mısır Tanrısı; f. Ahaw Kin, Güneş Tanrısı; g. Genç Ay Tanrıçası; h. Kawil, kral soylarının koruyucusu; i. Ek Chuah, Tüccarların Tanrısı; j. Chak Chel, Yaşlı Ay Tanrıçası ve Hekimlerin Tanrıçası".



**Resim 3.32** Ah Mun ya da Yum Kaax, Mısır ve Tarım Tanrısı, Geç Klasik döneme ait, Mayapan, Yucatan'da bulunan heykel.



**Resim 3.33** Yeryüzü tanrıçası Coatlicue (yılan etek). Yılanlar Azteklerde yeniden doğuş simgesi olarak görülmüştür.



**Resim 3.34** Maya mitolojik kuş, 7. yy., Copan Müzesi.





**Resim 3.35** Hayvanların yaratılışı, Güney İtalya, 11. yy., İncil'den sahnelerin betimlendiği, 50 fildişi panelden oluşan rölyef.



**Resim 3.36** Narbonne kemeri, 12. yy., Fransa.



**Resim 3.37** Grifonlu panel, 1250-300. Bizans, Yunanistan ya da Balkanlarda bulunmuştur.



**Resim 3.38** Notre Dame Katedrali, Gargolyuslar.



Resim 3.39 Lorenzo Ghiberti, Cennet Kapıları, (dođu kapısı), 1425-1452, Floransa.





**Resim 3.40** Michelangelo'nun en bilinen heykellerinden biri olan ve Rönesans heykel sanatının bir başyapıtı kabul edilen bu eser, Davut'un Golyat'la mücadelesini betimler. 1504.



**Resim 3.41 Bernini, Apollon ve Daphne, 1623-1624.**



**Resim 3.42 Bertel Thorvaldsen, 1802-1828. İason ve Altın post. Argonaut'lar seferinin kahramanı ve İolkos Kralı Aison'un oğlu olan İason, taht kavgaları yüzünden Kolkhis'ten altın postu aramaya gider.**



**Resim 3.43** Antonio Canova, Theseus ve Kentaur, 1805-1819. Bu heykelde Poseidon'la Aithra'nın ođlu olduđuna inanılan mitolojik Atina kralının, dađlarda yařayan vahřı varlıklar olan at gövdeli, insan vücutlu Kentaur'u öldürüşü betimlenir.



**Resim 3.44** Antoine Louis Barye, Minatoru katleden Theseus, 1843, Louvre Müzesi.



Resim 4.1 Brancusi, Maiastra, 1912.



**Resim 4.2** Jaques Lipchitz,  
Prometheus'un Mücadelesi  
1944-1953.



**Resim 4.3** Max Ernst, Capricorn, 1948-1964.





Resim 4.4 Robert Smithson, Sarmal Anafor, Utah.



Resim 4.5 Niki de Saint Phalle,  
Anubis, 1990.



Resim 4.6 Niki de Saint Phalle,  
Horus, 1990.



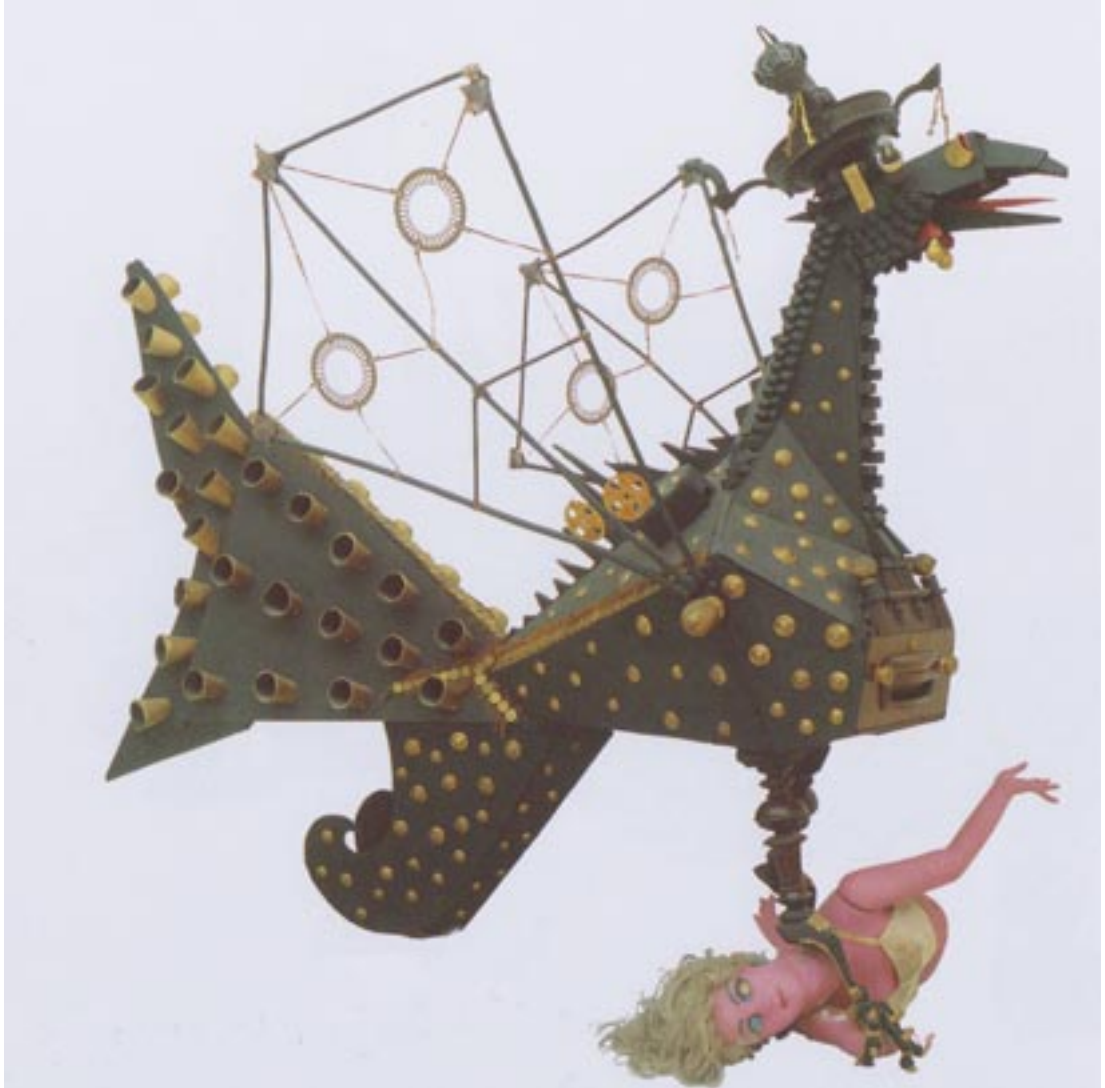
Resim 4.7 Niki de Saint Phalle,  
Thoris, 1990.



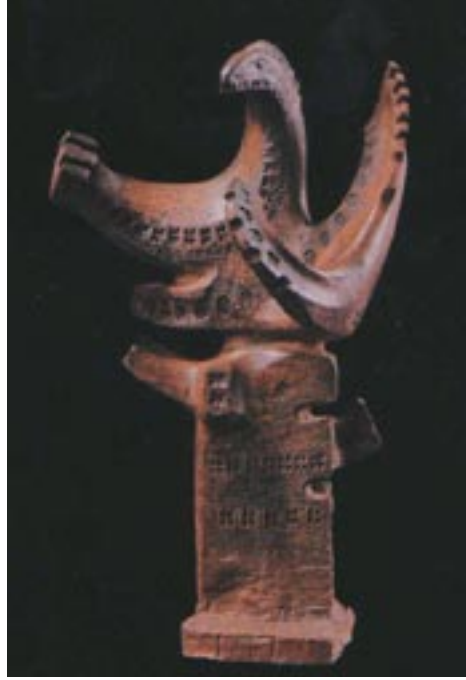
**Resim 4.8 Katharina Fritsch Fare Kral, 1992-1993.**



**Resim 4.9 Joseph Wheelwright, Kemik Melek, 1986.**



**Resim 4.10 Antonio Berni Ramona İçin Kavga Eden Gezegenlerarası Canavarlar, 1964–1965.**



**Resim 5.1 Ali Teoman Germaner  
Zümrüd-ü Anka serisinden, 1968-1970.**



**Resim 5.2 Ali Teoman Germaner, Zümrüd-ü Anka serisinden, 1994.**





**Resim 5.3 Bihrat Mavitan, Kuşlu Masal Manzarası.**



**Resim 5.4 Mehmet Aksoy, Şahmeran 1989, Mermer ve demir.**





Resim 5.5 Rahmi Aksungur, Peri, 1995, Ahşap.



8.1 Şehir I, 2003 Bakır, Emay Broş 7,5 cm x 5 cm.



8.2 Kromkent, 2003 Krom kaplama, 39 cm x 70 cm x 50 cm.



8.3 Kuş, 2004 Gümüş Broş, 7 cm x 5 cm.



8.4 İsimsiz, 2004 Gümüş Madalyon.



8.5 İsimsiz, 2005 Gümüş, 18 cm x 6 cm.



8.6 İsimsiz, 2005 Bronz, 29 cm x 12 cm x 11,5 cm.



8.7 Balıklar, 2005 Ahşap, Bakır 26 cm x 19 cm x 6,5cm.





8.8 Ağaç, 2006 Ahşap, Bronz, Bakır, Polyester, Epoksi, 25 x 24 x 10.



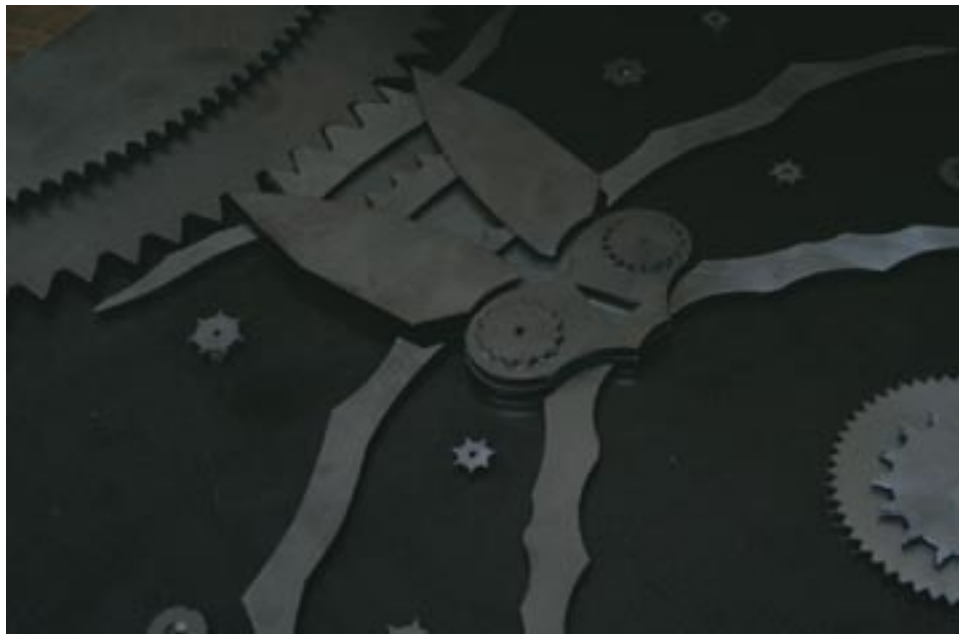
8.9 Kule, 2006, Ahşap, Bronz Bakır.



8.10 Böcek, 2004 Alçı, Bakır 42 cm x 43 cm x 15 cm.



8.11 Böcek ve Çark 40 cm x 40 cm, Sac.



8.12 12.754 cm Böcek ve Çark Detay.



8.13 Ağaçlar ve Çark 40 cm x40 cm Sac.



8.14 Ağaçlar ve Çark Detay.





8.15 Kule ve ark 40 cm x40 cm Sac.



8.16 Kule ve ark Detay.

## 2. MİT VE MİTOLOJİ

“Mitos (mythos), Yunancada söz, öykü anlamına gelir. Mitoslar, ilkel insan topluluklarının, evreni, dünyayı ve doğa olaylarını kişileştirerek yorumlamak, henüz sırrını çözemedikleri yaşamın ve evrenin çeşitli görüntülerini bir anlam kolaylığına bağlamak gereksiniminden doğmuş öykülerdir.”<sup>1</sup>

Kaynaklandığı topluluğun kültürel özelliklerini ve dinsel inanışlarını açıklayan mitler, evrenin oluşumu, ilk insanın ortaya çıkışı, yeryüzü ve gökyüzü tanrıları, yeryüzünün oluşumu, bitki ve hayvanların, denizlerin, dağların, ormanların yaratılışı, ölümlülerin yaşadığı dünyanın bir tufanla yok edilişi, alışılmadık güçlere sahip kahramanların kötülerle mücadelesi gibi öyküler, hemen hemen tüm toplumların mitolojilerinde farklı sembolik anlatımlarla karşımıza çıkan ortak konulardır.

19. yüzyılın ikinci yarısında söylenebilimsel ve bilimsel düşünce alanında araştırmalar yapan Sir James Frazer, *Altın Dal* adlı yapıtında: “Gerçek mitlerin dünyanın ve insanın orijini, yıldızların hareketi, bitkilerin birbirini izleyen değişiklikleri, hava olayları, güneş ve ay tutulması, rüzgârlar, ateşin keşfi, faydalı sanatların bulunuşu ve ölümün gizemiyle ilgili olduğunu”<sup>2</sup> söyler.

Hemen her toplum içinde yaşadığı çevre koşulları, üretim ilişkileri, kültürel yapılanma ve dünya görüşünün ifadesi olarak mitolojisini oluşturmuştur.

**Mit:** Mitlerin temelindeki düşünce, olumsuz olarak nitelendirilen etkilerden ve olaylardan korunup, olumlu olana yaklaşımdır. Korunmayı amaçlayan mitler, inanç ve bağlılık gösterme esasına dayanmaktadır. Mitler doğüstü varlıkların etkinliğini ortaya koyarken; bu doğüstü varlıkların yaptıklarının kutsallığını ya da sadece olağanüstü olma özelliğini anlatır.

---

<sup>1</sup> Behçet NECATİGİL, *Yüz Soruda Mitolojya*, 13.

<sup>2</sup> Dursun Ali TÖKEL, *Divan Şiirinde Mitolojik Unsurlar*, 11.

Yerkürenin, hayvanların ve bitkilerin oluşumunun yanı sıra, insanların ne olduğunu, nasıl yaşadığını, ölümün kaynağını anlatan ve insanların neden ölümlü olduğunu açıklayan mitler de vardır. İnsana geçmiş ve gelecekle bir bağ kurma olanağı veren mitler, gerçek dünyaya sıkı sıkıya bağlıdır. Mitler insanların yararlandığı ya da zarar gördüğü doğa olaylarını konu edinirken, zaman zaman da doğa olaylarının kendileri birer mit haline gelir. Mitler, insanoğlunu sürekli bir gerçekliğin parçası olduğuna inandırarak güven duygusu verir.

“En eski zamanlara ait olan, insan topluluklarının aktara aktara bugüne getirdiği, insanların, şehirlerin, dünyaların, tanrıların ve evrenlerin nasıl ortaya çıkmış olduklarını anlatan hikâye, hikâyeler, bu süreçte başka işlevler de yüklendiler. Evreni, dünyayı, tanrıları ve insanı, yani açıklanamaz olanı anlatıp, açıkladılar. Bununla kalmayıp inandırdılar, bu inanın gerektirdiği davranışları belirleyip kurumsallaştırdılar; insanlar arası ve ( bu ve öteki) dünyalar arası ilişkileri düzene koydular. Geçmişten geldiler, ama hep bugüne ait oldular. Anlattıkları olayların özel yanları silindi, unutuldu; hep daha fazla genelleştiler, bugünde yaşayanlar için örnek haline geldiler. Ancak dikkat edilmeli, bu hikâyeler mit adını almadılar, bu ad altında sınıflandırılıp ona göre anlamlı kılınmadılar. Bu hikâyelere inanıldı. Nasıl ve niye inanıldığı da, bu inanın hakiki olup olmadığı da sorulabilir... Fakat toplumlar bu hikâyeleri anlattı, aktardı; anlatır ve aktarırken, toplumda oluşan yeni ağırlıklara göre hikâye farklılaştı, değişti. Yeni kesitler eklendi, kimi kesitler atıldı. Toplumların örgütlenişi ve sürekliliği açısından bu hikâyeye inanış işlevsel ve kendiliğinden olduğu ölçüde hikâye de varoluşunu sürdürdü.”<sup>3</sup>

Mitler; insan doğasını, psikolojisini, ihtiyaçlarını, isteklerini ve korkularını yansıtır. Her zaman geçerliliğini koruyan; ben kimim? Yaşam nedir? Yaşamım sona erdiğinde ne olacak?... gibi çoğaltılabilecek sorulara kültürel değişiklik gösteren yanıtlar verir, kaynaklandığı topluluğun esenliğini sağlama, doğüstü güçlerden

---

<sup>3</sup> Yves BONNEFOY, **Mitolojiler Sözlüğü**, Çev. Levent Yılmaz, V.

korunma ve geleneğin devamlılığını sağlama işlevini yüklenir. İnsanlık için büyük işler başaran, olağanüstü güçlere sahip kişilerin maceralarını anlatırken, örnek alınacak davranış biçimleri sunar. Tufan mitleri, menşe (orijin) mitleri, ahlak mitleri, ölümden sonra yaşam (eskatalogya) mitleri gibi, konuları ve işlevleri bakımından farklı şekillerde sınıflandırılmış olan mitler, ayrıca içinde buldukları coğrafya ve kültürlerle göre de çeşitlilik gösterir.

Hemen hemen tüm kültürlerin mitolojilerinde rastlanan yaratılış (kozmozgoni) mitleri; evrenin neden ve nasıl yaratıldığı gibi konuları ele alır ve insanların köken sahibi olma ihtiyacını tatmin etmeyi amaçlar. Bereket, av ve ziraat mitleri toprağı işleme, mahsul alma gibi hayatın devamlılığının sağlanmasında önemli rol oynayan bilgilerin sonraki nesillere aktarılmasını sağlar.

İnsanın, dünyanın ve yaşamın doğaüstü bir öyküsü ve kökeni bulunduğunu ortaya koyan mitler, geleneği güçlendirirken, insanın kendisine, doğaya ve geleneğe saygı duymasını sağlayarak yaşamını anlamlı kılar.

Mitler, destanların içinde yaşamalarına devam ettikleri gibi, bazıları zamanla özelliklerini yitirerek masal ve efsaneye dönüşmüşlerdir.

**Mitoloji:** Mitoloji, mitlerin ortaya çıkışını, yaşadığı değişimleri inceleyen ve onları yorumlayan bir bilimdir. Farklı toplumların mitsel öykülerini inceleyerek karşılaştırmalar yapan mitoloji, bu alandaki ürünleri kategorize eder. “Çok tanrıci ilkçağ inançlarının tanrılarının, yarı-tanrılarının ve kahramanlarının tarihini kapsayan ve onları inceleyerek yorumlayan mitoloji, dört kola ayrılır: Tanrıların nasıl oluştuklarını inceleyen *Teogoni*, evrenin nasıl oluştuğunu inceleyen *Kozmozgoni*, insanın nasıl oluştuğunu inceleyen *Antropogoni* ve bütün bunların geleceğini inceleyen *Eskatalogji*. İlkçağ insanların bilim öncesi düşsel ve varsayımsal açıklamalarını toplayan ve inceleyen bütün bu bilimlere kapsayan mitoloji deyimi ilkin sadece klasik eskiçağ inançlarını kapsadı. Çeşitli mitolojiler başlıca konuları olan mitosların (hayal ürünü olan söz) epos (sanatlı söz) ve logoslarla (gerçeğe dayanan söz) kaynaşmış bulunduğunu da saptamaktadır.

Eşdeyişle her mitos bir ölçüde bir sanat ürünü ve bir ölçüde de gerçekle ilgilidir.”<sup>4</sup>

Mit motiflerinin saptanabildiği şiir, tiyatro, bale, resim, heykel, dekoratif sanatlar gibi tüm kültür olgularının yanı sıra, mit bilimiyle ilgili bilgiyi hazırlamaya çalışan tarihsel, eleştirel, kurgusal metinler de mitoloji araştırmalarının konusunu oluşturur. Bu araştırmalarda, kültürün başlangıcında ve tarihi süreçte, mitin önemi irdelenir. Mitoloji araştırmalarının en önemli sebeplerinden biri, insan hayatında mitin oynadığı rolün merak edilmesidir.

Mitos terimi Aristo'nun *Poetika*'sında öykü ve olay anlamında kullanılmıştır. 17. yüzyılın sonlarında, G.V.Vico'nun *Yeni Bilim* adlı eseriyle ilk karşılaştırmalı mitoloji araştırmaları başlamıştır. 19. yüzyıla kadar Batı'da 'mit' terimi, uydurma ya da tarih bakımından doğru olmayan anlamına gelmiştir.

19. yy. mitoloji araştırmalarında antropologlar, mitos ile ayin arasındaki ilişki üzerinde durmuşlardır. Tylor'a göre mitos, ayinleri açıklamak üzere oluşan bilinçli anlatılardır. J. Frazer ise *Altın Dal* adlı yapıtında, mitosun, ayinin bilinçli olarak kurgulanmış açıklamaları değil, geç biçimleri olduğu sonucuna varmıştır.

Mitosu, bir 'toplumsal karakter' olarak yorumlayan Malinowski'ye göre ise, mitos simgesel değil, ait olduğu konunun doğrudan ifadesidir ve ilkel kültürde vazgeçilmez bir işlevi yerine getirmektedir.

Freud, mitosları insanların bilinçaltı istek, korku ve iç çatışmalarının bir yansıması olarak görmüş ve mitosların simgesel yanını ön plana çıkarmıştır. Freud'un izinden giden Jung ve Joseph Campbell ise mitosların evrensel yönünü vurgulayarak, onları, kolektif bilinçaltının yansıması olarak görmüşlerdir.

---

<sup>4</sup> Orhan HANÇERLİOĞLU, *Dünya İnançları Sözlüğü*, 336.



Levi-Strauss, mitosunu insanlığın kültürel ve toplumsal sistemlerinin altında yatan evrensel ilkelerin işleyişinin bir örneği olarak görmüştür.

M. Eliade'ye göre mitos, zamanın başlangıcında olan olayların periyodik olarak yeniden canlandırıldığı törenler için bir modeldir.

Mitoloji araştırmaları, çok geniş bir alanı kapsar. Mitoloji çok sayıda incelemenin yapıldığı bir bilim dalıdır. Bu bölümde ele alınan mitoloji araştırmacıları, öne çıkan isimlerden bazılarıdır ve yaptıkları araştırmalardan kısaca bahsedilmiştir. Daha sonraki bölümlerde, adı geçen araştırmacılarından bazılarının ele alınan konuyla ilgili fikirlerinden bahsedilecektir.

## 2.1 Mitolojik Anlatılarda Ortak Temalar

Mitolojiler, su, hava, ateş ve toprak yani hayatın devamlılığında kaçınılmaz bir yeri olan temel elementlerin etrafında şekillenir. Doğa olayları, gök cisimleri, hayvanlar, bitkiler, dağlar, kayalar, denizler, ırmaklar kişileştirilerek ve kutsallık atfedilerek mitolojilerin konusu olur. İlkçağ kültürlerinin mitolojilerine konu olan ortak temalar sınırsız sayıdadır. Ancak bu bölümde güneş, ay, su, tufan, hayvan, bitki ve ağaç temaları ele alınacaktır.

**Güneş:** Güneş, antik çağ uygarlıklarının hemen hemen hepsinde tanrılaştırılmış bir güç olarak karşımıza çıkar. Mitolojilerde tanrılar, yarı-tanrılar, kahramanlar güneşle özdeşleştirilmiş; seçilmiş kişilerin, imparatorların, kralların güneş soyundan geldiğine inanılmıştır. Güneş: “Çok tanrılı uygarlıkların mitolojilerinde genellikle baş tanrı veya ondan sonraki tanrılarını temsil eden eril bir gök varlığı simgesidir. Ra, Osiris, Mitra, Helios, Şarruma (Telepinu), Apollon gibi... Işığın, sıcaklığın, yaşamın kaynağı, ateşin doğurucusu, korku ve sevinç veren göğün kalbi, tanrının her şeyi gören gözü, kozmik aklın, dengenin, ölçünün, adaletin, bilinç üstünün sembolüdür. Ayrıca soyut geometrik biçimlerin de esin kaynağıdır. Eski Mısır’ın uğurlu böceği Scarabe de güneş sembollerinden biridir.”<sup>5</sup>

**Ay:** Hemen hemen bütün mitolojilere konu olan ay, dişil bir güç olarak düşünülmüş, bereketin ve doğurganlığın sembolü olmuştur. “Ay büyür, küçülür, kaybolur, tüm evrene hükmeden oluşum, doğum ve ölüm yasasına boyun eğer... Ama bu ‘ölümün’ ardından yeniden doğuş gelir; ‘yeni ay’. Ayın karanlıklara gömülmesi kesin bir son değildir... Sürekli olarak ilk biçime geri dönmek, bu sonsuz döngüsellik, ayın, yaşamın ritimlerini mükemmel bir biçimde temsil eden bir gök cismi olmasına neden olmuştur. Sürekli oluşum yasasıyla yönlendirilen tüm

---

<sup>5</sup> Ayla AKSUNGUR (1995), **Kültürler Arası İletişim Dili Sembol ve Doğu Akdeniz Uygarlıkları Heykel Sanatındaki Bildirişimi**, Yayınlanmamış sanatta yeterlilik tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı, İstanbul, 56.

kozmetik düzlemleri –sular, yağmur, bitkiler, bereket– denetlemesi şaşırtıcı değildir.”<sup>6</sup> Ay tanrıçası; Yunan mitolojisinde Artemis, Roma’da Diana, İran’da Anahita, Azteklerde Coyolxauhqui gibi farklı isimler olarak hemen her mitolojide karşımıza çıkar. “Ayın bereket getirme, döngüsel yaratılışı, tükenmez yaşamı temsil etme niteliği çok açıktır. Büyük bereket tanrılarını temsil eden öküz boynuzları, tanrısal Magna Mater’in ambleminin simgesidir. Neolitik çağda, ister ikonlarda, ister öküz biçimli putlarda olsun, göründükleri her yerde büyük bereket tanrıçasını işaret etmişlerdir. Oysa boynuz, yeni ayın imgesinden başka bir şey değildir.”<sup>7</sup>

**Su:** Su, bütün potansiyel ve üretken güçleri temsil eder, sular tüm varoluşun kaynağıdır. Su, bütün kültürlerde: “Kozmogonide, mitlerde, ritüellerde ve ikonografide her zaman aynı işlevi görür; her biçimin öncülü, her yaratının desteğidir.”<sup>8</sup>

“Erginlenme ritüellerinde su bir ‘yeniden doğum’ bahşeder; büyüsel ritüellerde iyileştirir, cenaze törenlerinde ölümden sonra doğumu garantiler. Bütün potansiyel güçleri kendinde toplayan su (‘hayat suyu’) yaşamın simgesidir. ... Ayın ve suyun ritimleri aynı kaderi paylaşır, tüm biçimlerin düzenli aralıklarla görünüp kaybolmasını yönetir, evrene döngüsel yapısını kazandırır. Bu nedenle tarihöncesi çağlardan beri su-ay- kadın üçlüsü hem evrenin hem de insan üretkenliğinin yörüngesini biçimlendirir gibi görünmektedir. ...Spiral, sümüklü böcek (ay amblemi), kadın- su- balık yapısal olarak tüm kozmik düzlemlerde aynı doğurganlık simgelerini paylaşırlar.”<sup>9</sup>

“Su, tüm yaşam düzlemlerinde hayatın ve büyümenin kaynağıdır. Hint mitolojisinde Narayana’nın göbeğinden çıkan kozmik ağaca tutunarak yüzdüğü ilk su temasının pek çok versiyonu vardır.”<sup>10</sup>

<sup>6</sup> Mircea ELIADE, **Dinler Tarihine Giriş**, Çev. Lale Arslan, 167.

<sup>7</sup> A.g.k, 175.

<sup>8</sup> A.g.k, 196.

<sup>9</sup> A.g.k,196-197.

<sup>10</sup> A.g.k, 198.

“Babil kozmogonisinde de, su kaosu, ezeli okyanus, *apsu* ve *tiamat* temaları vardır; *apsu* daha sonra üzerinde yeryüzünün yüzeceği tatlı su okyanusunun kişileştirilmiş halidir; *tiamat*, canavarların bulunduğu tuzlu ve acı su denizidir. Dünyaların doğduğu ilksel sularla ilgili geleneğin, eski ve ‘ilkel’ kozmogoni mitlerinde pek çok farklı versiyonu bulunabilir.”<sup>11</sup>

Suda yoğunlaşmış mutlak gerçekliği temsil eden, deniz hayvanları, özellikle balıklar ve deniz canavarları kutsaldır: “Ejderhalar, yılanlar, kabuklu deniz hayvanları, yunuslar ve balıklar su amblemleridir; okyanusun derinliklerinde barınan bu hayvanlar derinliğin kutsal gücüyle sarmalanmışlardır; göllerde uyurken ya da nehirleri geçerken yağmuru, nemi, seli dünyanın bir o yanına bir bu yanına dağıtır ve dünya üzerindeki bereketi kontrol ederler. Ejderhalar, bulutlarda ve göllerde yaşarlar, yıldırımın efendileridir; göğün sularını boşaltır ve tarlalara ve kadınlara bereket dağıtırlar.”<sup>12</sup>

Çin ve Güneydoğu Asya kültürlerinde ejderha ve yılan ritmik yaşamın simgesidir; “çünkü ejderha yaşamla uyum içindeki dalgalanmalarıyla yaşamı besleyen ve uygarlıkları doğuran suyun ruhunun simgesidir.”<sup>13</sup>

“Biçimi olan her şey sudan çıkmıştır ve suyun üstündedir. Buna karşılık, sudan çıkan her biçim, artık potansiyel değildir; böylece ‘her biçim’ zamanın ve yaşamın kurallarının eline düşer; sınırlanır, tarihe dâhil olur, evrensel geleceğin bir parçası olur ve özünden koparak yok olur; tabii eğer düzenli olarak suyun içinde eriyip giderek yeniden canlanmaz, kozmogoninin ardından gelen ‘tufan’ tekrarlanmazsa. Suyla arınma ve yıkanma ritüelinin amacı yaratılışın meydana geldiği zamanı, yani *in illo tempore*’yi canlandırmaktır; dünyanın ya da ‘yeni insanın’ doğumunun simgesel tekrarlarıdır.”<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Mircea ELIADE, **Dinler Tarihine Giriş**, Çev. Lale Arslan, 199.

<sup>12</sup> A.g.k, 212.

<sup>13</sup> A.g.k, 213.

<sup>14</sup> A.g.k, 217.

**Tufan:** “Tufan inanışlarının hepsinde, insanlığın suyun altında kalması ve yeni bir insan ırkının ve yeni bir dönemin kuruluşu düşüncesi vardır. Evren ve tarih döngüsü kavramına gönderme yaparlar: Bir felaketle son bulan eski dönem ve ‘yeni insanların’ hükmettiği yeni dönem. Bu döngü kavramı, ay mitlerinin su baskını ve tufan temalarıyla bir arada alınmasıyla da doğrulanır; ay mükemmel bir ritmik devir, ölüm ve yeneden doğuş simgesidir.”<sup>15</sup>

“‘Kötülükler’ ve ‘günahlar’ insanlığın biçimini bozar; tohumdan ve yaratıcı güçlerinden yoksun kalan insanlık söner, kısır ve yıpranmış kalır. Alt insan biçimlerine yavaş bir dönüşün yerine tufan, suların içinde kalarak anlık bir yok oluş getirir. Böylece ‘günahlar’ arındırılır ve suyun içinde yeni ve canlı bir yaşam doğar.”<sup>16</sup> Tufan; Sümerler, Yunanlılar, Mayalarda ve daha birçok kültürde sıkça yinelenen mitsel bir motiftir.

**Hayvanlar:** Mitolojilerde hem gerçek, hem de kurmaca hayvanlara sıkça rastlarız: “Mısır tanrıları çeşitli hayvanlarla simgelenmiştir. Ptah ve Osiris Apis Öküzünde belirmektedir. Hathor inek, Horus leylek, Ganesh fil, Thoth maymun, Kepre bok böceği kafalıdır. Yunan tanrılarının yanlarından hiç ayırmadığı çeşitli hayvanlar vardır: Zeus’un kartalı, Athena’nın baykuşu, Apollon’un kertenkelesi bu gibi tanrı arkadaşı hayvanlara örnektir. Yunan tanrılarının çoğu çeşitli serüvenlerinde çeşitli hayvan kılıklarına girerler; Zeus kuğu kılığına girerek Leda’yı, boğa kılığına girerek Europa’yı kaçıır, İo inek kılığına girerek dünyayı dolaşır. Hint tanrıları ve Buda çeşitli Avatarlarında çeşitli hayvan kılığına bürünürler. Mısır inançlarında tanrı Ra bir yumurtadan kaz biçiminde çıkar ve uçmaya başlar. Onun uçuşuyla göğün karanlığı aydınlanır ve yeryüzü canlanır. Çinlilerin ejderleri, Hintlilerin naga adlı çok kafalı yılanları, makara adlı deniz canavarları, Garuda adlı acayip kuşları bu hayal ürünü hayvanlardandır.”<sup>17</sup>

<sup>15</sup> Mircea ELIADE, **Dinler Tarihine Giriş**, Çev. Lale Arslan, 215.

<sup>16</sup> A.g.k, 216.

<sup>17</sup> Orhan HANÇERLİOĞLU, **Dünya İnançları Sözlüğü**, 186.



Çeşitli dinsel ve büyüsel etkileri bulunduğu inanılan mitolojik bir kuş olan Zümrüdüanka; kaynağı Eski Mısır inançlarında bulunmakla beraber, Çin'den İran mitolojisine ve Müslümanlıktan Hıristiyanlığa kadar geniş bir inanç alanında yer alır. Altın renkli, uzun tüylü, kocaman, güzel sesli bir kuş olarak tanımlanan Anka'nın, öleceği zaman yuvasını ateşe verip kendisini yaktığına, o yanarken, genç Anka kuşunun meydana geldiğine inanılır. Çeşitli kültürlerde Anka, Semender, Phoenix, Tuğrul, Hüma, Simurg, Anka-yi Mugrib, Sirenk, Zümrüt ve Zümrüdüanka gibi değişik isimlerle karşımıza çıkan bu mitolojik kuş, yeniden doğuşun simgesi sayılmıştır.

**Ağaçlar ve Bitkiler:** Mitolojilerde, inanışlarda, mistisizmde ve halk sanatlarında yaygın bir motif olarak kullanılan ağaçlara ve bitkilere kutsallık atfedildiğini görürüz. “Ağaç da su ve toprak gibi ilk insanlara yaşam döngüsünün (ölüp-dirilme) simgesi olarak görülmüştü. İlkbaharda yenileniyor, yazın meyve veriyor, sonbaharda soluyor ve kışın da ölüyordu. Sonra gene ilkbaharda canlanıyordu. Sümerler, evreni ağaç biçiminde tasarlıyordu. Yahudilerde cennette bir hayat ağacı bulunduğu inanıyorlar. Âdem'le Havva bu ağacın meyvelerini yedikleri için cennetten kovulmuşlardır. Eski Germenlerin ilkel dinlerinde ağaç tapımı önemli bir rol oynamıştı. Upsala yakınındaki Yggdrasil ağacını dünyanın sütunu sayarlardı. Saksonlardaki İrmisul ağacı da buna benzer bir inançla evrenin desteği sayılıyordu. Hititler kutsal saydıkları ağaç direklere taparlar bunlara İstananos derlerdi. Antik çağın ünlü Yunan ve Roma mitolojileri de ağaç tanrıları ile doludur. Ağaçlar, Yunanlılarla Romalılarda tanrıların barınakları sayılıyordu. Örneğin, Roma inançlarına göre meşe ağacı Jüpiter'in, defne ağacı Apollon'un, zeytin ağacı Minerva'nın barınağıydı.”<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Orhan HANÇERLİOĞLU, *Dünya İnançları Sözlüğü*, 17.

## 2.2 Mitler ve Masallar

Mitler zaman içinde inançtan uzaklaşıp, masallara dönüşerek geleneksel halk anlatılarının içinde varlıklarını sürdürmeye devam ederler. Sözlü bir anlatım türü olan masal, geleneksel bir öykünün nesilden nesile iletilmesi işlevini üstlenir. Ahlak felsefesi içeren masallar, çocuklukta toplumsal normların yerleşmesinde önemli rol oynarlar. Analoji yoluyla toplumsal sorunları ele alan masallar, toplumların örgütlenişi, akrabalık sistemleri ve erginlenme ritüelleri ile ilişkilidir. Hayvan masalları, olağanüstü masallar, güldürücü masallar ve zincirleme masallar gibi gruplandırılan masalların en eski örneklerinden biri Sanskrit dilinde yazılmış olan *Pançatantra*'dır. *Kelile ve Dimne*, Aisopos masalları, Şeyhi'nin *Harname*'si, Feridettin Attar'ın *Mantıku't Tayr* adlı mesnevisi hayvan masallarına örnek gösterilebilir. La Fontaine, Andersen ve Grimm'in masalları günümüzde en bilinen örneklerdendir. (Bkz. Resim 2.1, Resim 2.2.)

Mitler ve masallar çoğu zaman birbirleriyle karışmış, iç içe geçmiştir. Masallar ve mitler arasındaki ilişkiyle ilgili, *Masalın Biçimbilimi* adlı yapıtında Propp: “Bu masalları tarihsel açıdan tanımladığımızda, eskiden kullanılan ama şimdi kullanılmayan anlamıyla ‘mitik masal’ demek uygun olur”<sup>19</sup> şeklinde yorumlar. “Masal, tarihsel bir evrim vasıtasıyla mitten doğmuştur: Bir yandan kültürün arkaik biçimleri ile din arasında, diğer yandan din ile masallar arasında yasalara dayalı bir ilişkinin varolma olasılığı çok büyüktür. Bir kültür ölür, bir din ölür ve bunların içerikleri masala dönüşür.”<sup>20</sup>

Mircea Eliade'ye göre masallar çocukların topluluğa kabulüyle ilişkilendirilen erginlenme törenlerinin bir parçasıdır: “Masal inisiyasyonu yeniden ele alır ve imgeler düzleminde sürdürür. Bir eğlence ya da bir dinlenme aracı oluşturmasıysa

<sup>19</sup> Yves BONNEFOY, *Antik Dünya ve Geleneksel Topumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü*, Çev. Levent Yılmaz, Cilt I, 370, 371.

<sup>20</sup> Yves BONNEFOY, *Antik Dünya ve Geleneksel Topumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü*, Çev. Levent Yılmaz, Cilt I, 371.

yalnızca basitleştirilmiş bilinç, özellikle de modern insanın bilinci içindir; derinliklerdeki psikede, inisiyasyon senaryoları önemini korur ve mesajlarını aktarmayı, değişmeler gerçekleştirmei sürdürürler.

Modern toplumların insanı hiç farkına varmadan ve eğlendiğini ya da kafasını dinlediğini sanırken bile masalların getirdiği bu hayali inisiyasyondan yararlanır. Bu durumda insan kendi kendini olağanüstü masalın, çok erken bir tarihte inisiyasyon miti ve ritinin, ‘basit bir benzeri’ durumuna gelip gelmediğini, imgeler ve düşler dünyası düzeyinde, ‘inisiyasyon’ sınamalarını yeniden gerçekleştirme aşamasına getirme rolünü oynayıp oynamadığını sorar. Aynı bakış açısı yalnızca, *inisiyasyonu*, geleneksel toplumların insanına özgü bir davranış olarak görenleri şaşırtacaktır. Günümüzde ‘inisiyasyon’ olarak adlandırılan şeyin, insanlık durumuyla birlikte varolduğunun, her yaşamın, her varoluşun, kesintisiz bir dizi ‘sınamalar’, ‘ölümler’ ve ‘dirilmeler’den oluştuğunu farkına varılmaya başlanmıştır.”<sup>21</sup>

Masallar, 19. yüzyıldan itibaren antropoloji, din tarihi, edebiyat eleştirisi, psikoloji ve felsefenin de konusu olmuştur. Günümüzde folklorun en önemli araştırma alanlarından biri olan masallar, Batı’da ilk defa, W. Grimm’in öncüsü olduğu ‘mitolojik okul’ ile birlikte sistemli bir biçimde araştırılmaya başlanmıştır. “Finlandiya Okulu, bir masalın bütün değişkelerini saptayıp sınırlandırarak, masalların yayılımını belirlemeye çalışmış, en eski orijinal biçimine ulaşma çabası masalların ortak kökten yayıldığı uygarlık ve çekirdek bölge anlayışına dayandırılmıştır... V.Y. Propp (1987) masalların içerdiği önemli episodları yapısal olarak belirleyerek önemli eylemleri 31 adet olarak saptayarak masalların soyut yapısını ve evrensel öğelerini ortaya koymaya çalışmıştır...”

Masalların içerdiği simgesel motiflerin evrensel içeriği ve ait oldukları tarihsel-kültürel bağlamı saptama çabalarıyla, masallar için Hint-Avrupa veya tarih öncesi Akdenizli köken, Megalitik dönem İspanya ve Kuzey Afrika’sı, Hindistan gibi etnik-coğrafi öneriler geliştirilmiştir.

---

<sup>21</sup> Mircea ELIADE, *Mitlerin Özellikleri*, Çev. Sema Rifat, 245, 246.

20. yüzyıldan itibaren Jung'un arketip ve kolektif bilinçaltı kavramlarıyla dilbilim, göstergebilim disiplinlerinde yaşanan gelişmelerle masallar yeniden ele alınmıştır.”<sup>22</sup>

Masallar kutsallıklarını kaybetmiş ve zaman içinde evrimleşerek eğlendirici ve öğretici öykülere dönüşmüş mitik anlatılardır. Mitsel öğeler, masallar aracılığıyla günümüzde de yaşamaya devam ederken, mitolojik öyküler de modern dünyada masal olarak algılanır.

---

<sup>22</sup> K. EMİROĞLU - S. AYDIN, *Antropoloji Sözlüğü*, 576.

### 2.3 Modern Dünyanın Mitleri

Teknolojik gelişmeler, bilimsel araştırmalar ve bunlara paralel olarak oluşan modern toplumlarda da mitik düşünce yapısı, bu gelişmelere tezat oluşturacak biçimde yaşamaya devam eder. Antik mitolojilerdeki tanrılara, yarı tanrılara ve onların olağanüstü öykülerine günümüzde inanılmamaktadır belki ama mitselleştirilen olaylar, kişiler ve durumlarla gündelik yaşantımız içinde sıkça karşılaşırız. Çünkü mitik düşünce insan zihninin işleyişinin bir parçasıdır: “Bazı ‘mitsel davranışlar’ hala gözlerimizin önünde varlıklarını sürdürürler. Burada arkaik bir anlayışın ‘kalıntıları’ değildir söz konusu olan. Ne var ki, mitsel düşüncenin bazı özellik ve işlevleri insanın bir parçasını oluştururlar.”<sup>23</sup>

Modern toplumlarda yeni mitler üretildiğini ya da eski mitlerin farklı şekillerde yaşatıldığını görürüz. “Aynı zaman dilimi içinde çok farklı toplumsal aşamalar bir arada yaşandığı için, tarihin üretici güçlerinin belli aşamalarına tekabül eden çeşitli ideolojik aşamalar da bir arada varolabiliyor. (...) Özellikle kitle haberleşme araçları, televizyon, kitle gazeteleri ve dergileri, reklâmcılık sistemi, kitle sineması, hayatımıza egemen olan yeni mitleri üretiyor.”<sup>24</sup>

(Bkz. Resim 2.3)

Popüler kültür endüstrisinin, kitle iletişim araçları yoluyla, modern toplum insanına benimsettiği kahramanlar, toplumun büyük bir bölümünün ideallerini, özlemlerini, isteklerini somut bir biçimde canlandırır. *Süpermen*, *Örümcek Adam*, *Batman* gibi çizgi roman kahramanları, *Yıldız Savaşları*, *Yüzüklerin Efendisi* ve *Harry Potter* gibi fantastik-kurgu romanların anlatıları mitolojik bir altyapıya sahiptirler, zamanla her biri kendi mitolojisini ve inananlarını yaratır. Örneğin, “Felaket sonucu yok olmuş bir gezegenden yeryüzüne gelen ve olağanüstü güçlerle donanmış olan Superman, Dünya’da alçakgönüllü bir gazeteci olan Clark Kent’in

<sup>23</sup> Mircea ELIADE, *Mitlerin Özellikleri*, Çev. Sema Rifat, 222.

<sup>24</sup> Murat BELGE, *Tarihten Güncelliğe*, 153, 155.



görünümünde yaşar, çekingendir, siliktir, iş arkadaşı Lois Lane'in etkisi altındadır. Güçleri tam anlamıyla sınırsız olan bir kahramanın bu küçük düşürücü gizlenişi iyi bilinen mitsel bir temayı yeniden ele alır. İşin derinine inilirse, Superman miti, Tanrı'nın sevgisini yitirdiğini ve gücünün sınırlanmış olduğunu bilen, günün birinde 'eşsiz bir kişi', bir 'kahraman' olarak kendini göstereceğini hayal eden modern insanın gizli özlemlerini karşılar."<sup>25</sup> (Bkz. Resim 2.4)

Mircea Eliade modern toplumlardaki başarı saplantısını ve tüketim çılgınlığını da mitsel bir davranış biçimi olarak görür: "Modern toplumun çok belirtici bir özelliği olan 'başarı' saplantısında mitsel davranışlar ortaya çıkarılabilir ve bu gerçek, insanlık durumunun sınırlarını gizemli bir aşma isteğini yansıtır; aynı biçimde, 'en eski yetkinlik' özleminin açığa çıkarılabileceği 'Suburbia'ya göç olgusundan ve 'kutsal araba kültü' olarak adlandırılan şeydeki duygusal boşalmada da, mitsel davranışlar ortaya çıkarılabilir. Andrew Greeley'nin de belirttiği gibi 'tam bir rit haline gelmiş dinsel bir gösteriyi incelemek için her yıl açılan otomobil sergisine gitmek yeterlidir. Renkler, ışıklar, müzik, hayranların derin saygısı, tapınakta rahibelerin (mankenler) bulunması, şatafat ve lüks, paraların saçılıp savrulması, yoğun kalabalık işte bütün bunlar bir başka kültürde dinsel törenlerin usul ve sırasına uygun gerçek bir ayin oluşturabilir."<sup>26</sup>

Günlük yaşantımız içinde, bilinen ilk mit örneklerinin izlerini taşıyan modern mitler de vardır. Gilgamiş'tan günümüze insan, gençlik ve ölümsüzlük arayışı içindedir, kozmetik sektörü bu arayışa cevap vermek için her gün yeni ürünler piyasaya sürerek çok eski bir miti canlı tutmaktadır.

Nükleer denemeler, savaşlar, doğal kaynakların hızla yok edilmesi, küresel ısınmaya bağlı olarak buzulların erimesi, yeni bir tufan mitinin oluşması için zemin hazırlar. (Bkz. Resim 2.5)

<sup>25</sup> M.ELIADE, **Mitlerin Özellikleri**, Çev. Sema Rifat, 226.

<sup>26</sup> M.ELIADE, **Mitlerin Özellikleri**, Çev: Sema Rifat, 227.

Dünyadaki yaşamın, başka galaksilerde yaşayan üstün yaratıklarla ilişkili olduğu ve zaman zaman dünyayı ziyaret ettikleri de yaygın mitik inanışlardandır. Günümüzde bir yandan eski mitler şekil değiştirerek varlıklarını sürdürmeye devam ederken, diğer yandan insanın bilmediği ve korktuğu durumlarla ilgili yeni mitler üretmesi, sanata ilham verecek kaynağı oluşturmaya devam etmektedir. (Bkz. Resim 2.6)

## 2.4 Mitoloji ve Sanat

İnsanın varoluşunun ya da dünya üzerindeki faaliyetlerinin kökenine ait açıklamaları olan mitlerin, sanat yapıtının konusu olmaması düşünülemezdi. Mitolojik anlatılar; sanatsal yaratıyı yönlendiren en önemli etmenlerden biri olmuş; edebiyat, mimarlık, plastik sanatlar ve sahne sanatlarıyla etkileşim içinde, çağlar boyu varlığını sürdürmüştür.

İnsanın, doğa seslerini yansıtarak geliştirdiği ezgiler, tanrıların, yarı-tanrıların, kahramanların mitsel öykülerinin anlatıldığı törenlerde söylenen dualara dönüşmüş; dans ve teatral gösterilerin eşlik ettiği bu törenler, gösteri sanatlarının doğmasında önemli bir rol oynamıştır. Mısır'da Osiris'in ölümü ve yeniden doğumunun kutlandığı törenlerde, Eski Yunan uygarlığında Apollon ve Dionysos şenliklerinde ve daha birçok ilkçağ uygarlığında mitolojik anlatıların aktarımında müzik, dans ve tiyatro önemli bir araç olmuştur. Eski Yunan dönemi tiyatrosu, mitsel öykülerin sahneye uyarlanmasında çok önemli bir süreç olmakla birlikte, mitsel metinler rönesanstan beri güncelliğini yitirmeksizin tekrar tekrar sahnelenmektedir.

19. yüzyıl sonuna kadar resim sanatında da en sık yorumlanan konular, mitsel öyküler olmuştur. Mitler, çağın güncel olaylarına göndermelere dönüştürülerek ele alınmıştır. Resim sanatında, mitsel öğeleri içeren çok sayıda örneğe her dönemde sıkça rastlanır. (Bkz. Resim 2.7, Resim 2.8)

Geçmiş zamanların kültürel verilerinin aktarılmasında görsel ve sözlü anlatımların yanı sıra, yazılı belgeler ve tabletler de önemli bir görev üstlenmiştir. "Tüm halklar, henüz bir yazıyı yaratmadan ya da benimmeden önce de, kendi dillerinde sözlü eserler yaratmışlardı; bu eserler kuşaktan kuşağa sözlü biçimde aktarılıyor ve uzun süre yaşıyordu. Masallar, efsaneler, halk türküleri, atasözleri, büyü sözleri ve daha birçok ürün böyle ortaya çıkmıştır."<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Gennady POSPELOV, **Edebiyat Bilimi**, Çev. Yılmaz Onay, 13.

Bilinen en eski destan, Mezopotamya kaynaklı *Gilgamiş Destanı*'dir. (M.Ö 3000) Babil ve Akad toplumlarınca da benimsenmiş olan bu destanın en eksiksiz biçimi Sümerlerde görülür, Uruk kralı Gilgamiş'in ölümsüzlüğü arayışını anlatır. Hintlilerin mitolojik atası Bharata'ların öyküsünün anlatıldığı *Mahabharata* destanı Hint çoktanrıcılığı, bir tek tanrının çok görünüşlerini dile getirir.

“Sözlü yolla aktarılan halk yaratışları, sanatsal yazınla yan yana gelişmiş, onunla sıkı bir karşılıklı ilişki içinde bulunmuş ve onu, çok yönlü olarak büyük oranda etkilemiştir.”<sup>28</sup>

Bütün araştırmacılar Yunan ve Latin mitolojisinin dünya edebiyatına etkileri üzerinde önemle durmuşlardır. “Antik Yunan ve Antik Roma mitolojisinin ve sanatsal edebiyatının başta Avrupa halkları olmak üzere, birçok halkın dili ve edebiyatı üzerinde olağanüstü büyük etkisi vardı.”<sup>29</sup>

“Promete, Oidipus, Sisifos, Dionysos, Herkül, Eros, Afrodit, Venüs, Narkissos vb. figürler neredeyse bütün dünya edebiyatının ortaklaşa kullandığı figürler haline gelmiştir.”<sup>30</sup>

İ.Ö IX. yüzyılda yaşadığı kabul edilen Yunanlı şair Homeros'un yazdığı *İlyada* ve *Odissea* destanlarında, Yunan Yarımadası'ndaki Akalar'ın, Anadolu'daki İyon krallıklarına saldırısı ve Aka kral ve prenslerinin daha sonraki serüvenleri anlatılır.

Sonraki çağların eserlerinde mitler, metnin ana figürlerini oluşturan imge ve semboller olarak karşımıza çıkarlar. Dante (1265–1321) , Vergilius'un *Aeneis* destanını örnek alarak yazdığı *İlahi Komedya* adlı eserinde mitoloji, tarih ve kutsal metinlerden yararlanmışır. Gerçeküstü bir ortamda geçen bu eser, Cennet, Cehennem ve Araf olmak üzere üç bölümden oluşur. “... Sandro Botticelli, Michelangelo gibi

<sup>28</sup> Gennady POSPELOV, *Edebiyat Bilimi*, Çev. Yılmaz Onay ,13.

<sup>29</sup> A.g.k, 15.

<sup>30</sup> Dursun Ali TÖKEL, *Divan Şiirinde Mitolojik Unsurlar*, 47.

resim ustaları *İlahi Komedya*'dan esinlenen resimler yapar. Fransız ressam Gustave Doré *İlahi Komedya*'yı resimler. Günümüze dek birçok ressamın esin kaynağı olan *İlahi Komedya*'yı 1950'de Salvador Dali de resimler. İtalyan besteci Gioacchino Rossini ile Alman besteci Schumann şiirin kimi bölümlerini bestelerken, Macar besteci Franz Lizt de senfonik bir poem yazar. Dante'nin şiiri Ezra Pound, T.S Eliot, Gabriele D'Annunzio, Paul Claudel, Anna Akhmatova gibi çağdaş şairler için de esin kaynağı olur.<sup>31</sup> (Bkz. Resim 2.9, Resim 2.10)

Edebi metinlerde sembol, metafor ve mit ilişkisi 19. yüzyılda Romantizm akımıyla tekrar canlanır. Bu 'mitlere dönüş' Fransa, Almanya, İngiltere'de ve diğer Batı Avrupa ülkelerinde de görülür. Bu dönemin şairlerinin Mısır dini, Zerdüştlük, Hint mitolojisi, Vedizm ve Budizm gibi mitsel motif bakımından zengin konulara yönelmeleri, Avrupa'da 19. yüzyılın 'Doğu Rönesans'ı' olarak nitelendirilmesine sebep olur.

Goethe, Balzac, William Blake eserlerinde mitsel motiflere sıkça yer veren Romantizm akımının önemli temsilcilerindendir.

Modern sanat üzerinde önemli etkileri olan düşünür Nietzsche, önermelerini mitsel kaynaklı verilere dayandırarak şekillendirmiştir. Sanatı sürekli bir çatışmanın doğurduğundan bahsederken, Yunan tanrılarında Apollon ve Dionysos'un barındırdığı karşıt özelliklerin, sanatın özünü oluşturan temel yapı olduğunu ileri sürer.

Türk edebiyatında da; Cumhuriyet dönemi öncesinde ve sonrasında sözlü ve yazılı anlatımlarda mitsel motiflere yer verilmiştir. Çok sayıda yazarımız mitolojik anlatılardan yola çıkarak eserler vermiştir. Bu konunun en tipik örneklerini Yakup Kadri Karaosmanoğlu, Behçet Necatigil, Yaşar Kemal ve Hilmi Yavuz'un eserlerinde görürüz.

---

<sup>31</sup> DANTE, *İlahi Komedya*, Cehennem, Çev. Rekin Teksoy, 25.



20. yüzyıl sinema sanatına damgasını vurmuş pek çok yönetmen de mitolojik göstergelerin ve ritüellerin yansımalarını, ortak özelliklere sahip kahramanların farklı maceralarını filmlerinde kullanmışlardır. Örneğin Fellini, *Satyricon* (1969) adlı filminde Hıristiyanlık öncesi Roma'daki hayatı tasvir eden yarım kalmış metinlerden yola çıkmıştır.

İlkçağ uygarlıklarından başlayarak, edebiyat, tiyatro, müzik, resim, sinema ve heykel gibi birçok sanat dalının konusu olan mitolojik kaynaklı öyküler, günümüzde de sanatın konusu olmaya devam etmektedir.

### 3. HEYKEL SANATI VE MİTOLOJİ

#### 3.1 Mitolojik Öyküler ve Üç Boyutlu Anlatım

Görsel dilin en güçlü ifadelerinden biri olan heykel sanatı, maddesel kalıcılığı ile mitolojik öykülerin günümüze aktarılmasında son derece önemli bir rol oynar. Bu bölümde seçilen uygarlıkların mitolojileri ve bu hikâyelerle ilişkilendirilen heykel örnekleri ele alınacaktır.

İnsanın doğal çevresine bağımlı yaşantısı, tüm evrene saygı duyması gerektiğini öğretmiştir. Doğal çevresinde bitki ve hayvanlarla iç içe yaşayan insanoğlu, insan davranışları ile hayvan davranışları arasında, insanın yaşam döngüsü ve bitkilerin mevsimsel değişimleri arasında benzerlik kurmuştur. Doğa ile ilişkileri temelinde insanoğlu metaforlarla yüklü bir dil geliştirmiştir.

İnsanın yaşam döngüsüyle de ilişkilendirilen bu metaforlarla yüklü dil; ölüm, doğum, hastalık, iyileşme, evlilik, tarım, iktidar ve inanç gibi insan yaşamıyla ilgili her şeyin içinde vardır. Özellikle tanrılara atfedilen güçlerin betimlenmesinde bitkiler ve hayvanlar sembolik kurguların kahramanları olur. İlkçağ uygarlıklarından itibaren sanatın tüm alanlarında bu tip metaforlara sıkça rastlanır, çoğu zaman görsel sanatların önemli bir kaynağı olan mitolojilerde, yani topluluğun ortak dilini temsil eden kültürel öğeler içinde yer alır. Heykellerde ve rölyeflerdeki betimlemelerde, bu mitsel öğelerin gücünü hissederiz.

Mitsel öykülerin, genellikle kutsallık atfettiği, yaratılış ya da varoluş süreçleri ve bu süreçlerin kahramanları, rölyefler ve heykellerin ana motifleri olmuştur. Bu anlatımlar plastik dilin en yalın örnekleri olarak karşımıza çıkmaktadırlar. İlkçağ uygarlıklarında, resim ve heykel sanatlarında ortak konu, doğa, insan ve alegorik figürlerdir. Bu figürler, doğayı temsil gücü açısından her zaman şaşırtıcı bir yetkinlik taşırlar.

Mitolojik öykülerin heykel diline aktarılmasında; silindir mühürler, paralar, takılar ve diğer günlük kullanım objelerinde çok çeşitli aktarım biçimleri kullanılır.

Doğanın temsili, yapıtın üretildiği kültürel kesitin değerlerinin yansımasıdır. Bu kültürel kesitler, söz konusu dönemlerin toplumsal kurumlarını temsil etmek ve gücünü arttırmak için farklı diller kullanır. Yerleşik toplum düzeni içinde en güçlü kurum olarak devlet, sanatın gücünü kendi gücünün hizmetine sokmak istemiştir.

Mitsel kahramanların sembolik öğeleri, otoritenin gücünü temsil etme görevini üstlenir. Doğanın temsiliyeti otoritenin temsili ile paralellikler taşımaya başlar. Örneğin Mısır mitolojisinin doğa güçleri ile simgeleştirdiği yetkinlikler firavun anlatımlarında kullanılır. Horus, firavunun omuzunda betimlenir. (Bkz. Resim 3.1)

Rölyefler ise mimari yapılar içinde, önemli olayları mimari birimin ikonografik diline uygun olarak anlatır. Anlatılan olay, tüm süreçler ve kahramanlar aracılığıyla aktarılır. Bu süreç mitsel kaynaklarla desteklenir. Mimariden bağımsız plastikler, büyü objeleri, tılsımlar daha farklı bir kültürel boyutun göstergeleridir. Mitoloji ile bağlantıları güçlü olan plastik ürünler olarak her uygarlıkta değişik üsluplarla karşımıza çıkarlar.

## 3.2 İlkçağ Uygarlıklarında Heykel Sanatı ve Mitsel Temalar

### 3.2.1 Anadolu Uygarlıkları

Hatti, Hitit, Urartu, Frigya, Likya, Lidya, İyonya, Troya, Yunan ve daha pek çok uygarlığın kurulduğu Anadolu’da mitoloji ve heykel ilişkisi açısından sonsuz sayıda örnek bulunmaktadır.

Anadolu’nun en köklü kültlerinden biri M.Ö 7. binin başlarında ortaya çıkan ana tanrıça kültüdür ve binyıllar boyunca önemini korumuştur. Doğanın bereketi, insan ve hayvan neslinin devamını sağlayan bir güç olarak kabul edilen ana tanrıça, mitolojilerde ve heykellerde sıkça betimlenmiştir. Köy karakterli yerleşmelerin, şehir devleti niteliği kazanması ile birlikte, erkek, fiziksel gücünden ötürü toplum içerisinde önem kazanmaya başlar. Güç sembolü olarak boğa boynuzu betimlemeleri, heykelciklerde ve diğer sanat objelerinde görülür. Göçler ve ticari ilişkiler ile baba tanrılara tapılmaya başlanır.

“Mezopotamya’da tapınılan güneş, hava, su tanrıları gibi doğaya hükmeden tanrılar, Anadolu’nun inanç dünyasını etkilemiş, ana tanrıça kültürünün yanı sıra doğa tanrılarına, karışık yaratıklara tapınılmaya başlanmıştır.”<sup>32</sup>

#### 3.2.1.1 Hitit Uygarlığı

İ.Ö 2250- 2000 yılları arasında Kafkasya’dan Anadolu’ya gelen Hint-Avrupa kavimi olan Hititler, Anadolu’ya tarihöncesi çağlarda yerleşmiş olan Hattilerden çok

---

<sup>32</sup> Sanat ve İnanç, Cilt I, 270

etkilenmiş, onların dinlerini, mitolojilerini ve edebiyatlarını benimsemişlerdir. Hititler, Hattilerin tanrı, dağ, nehir ve kent adlarını korumuşlardır. Hititlerin Anadolu'ya gelişiyle birlikte güneş kursları ve hayvanlara tapma geleneği ve bunlara paralel olarak gelişen bir sanat anlayışı ortaya çıkmıştır.

“Hitit sanatında görüldüğü üzere boğa en büyük tanrı olan gök tanrısının simgesi idi. Güneş kurslarının ortasında duran boğa, geyik ve aslan çeşidi hayvanlar hiç şüphe yok ki theriomorf (hayvan biçimli) tanrıların sembolleri idiler. İnsanoğlu ilk önceleri gökten düşen meteorlara ve daha başka fetişlere, daha sonra da güçlü olan ya da kutsal olduklarını sandıkları hayvanlara tapmışlardır... Boğalar en büyük tanrısı (Gök Tanrısını) temsil etmekteydiler.”<sup>33</sup> (Bkz. Resim 3.2)

Hititlere ait geyik biçimli usta bir kuyumcunun elinden çıktığı sanılan, kutsal sunu kabının, dini seremonilerde kullanıldığı düşünülmektedir. Bu rölyefte, göğün Fırtına Tanrısı'na kutsal sıvı ve kutsal ekme sunulmaktadır. (Bkz. Resim 3.3)

Hititlerin ejderha İlluyankas ve Fırtına Tanrısı arasındaki mücadeleyi konu alan miti, mevsimlerle ilgili olup, Puruli denen bir festivalde kutlanmıştır. Hititler ejderha motifini, ilkbaharda taşmasından korktukları nehirleri betimlemek için kullanmışlardır. Her yıl tekrarlanan Puruli bayramında yapılan ayinlerde, ejderhayı öldürerek nehirlerin taşmasını engellediklerine inanmışlardır. (Bkz. Resim 3.4)

### 3.2.1.2 Urartu Uygarlığı

M.Ö 1. binin başlarında Van Gölü ve çevresinde yerleşen Urartular, geniş bir panteona sahiptir. Başlıca tanrıları: Ulusal Tanrı Haldi, Gök Tanrısı Teşeba ve Güneş Tanrısı Şivini'dir. “Urartu devletinin tanrıları arasında ayrıca 60 tanrı

---

<sup>33</sup> Ekrem AKURGAL, *Anadolu Kültür Tarihi*, 23.

ve 16 tanrıçanın adı geçmektedir. Bunların çoğu hakkında yeterli bilgi yoktur.”<sup>34</sup>

“Boynuzlu miğfer giyen Urartu tanrıları çoğu kez kutsal hayvanları üzerinde ayakta durur vaziyette betimlenmişlerdir. Örneğin genel olarak Haldi'nin aslan, Teişeba'nın boğa ve Şivini'nin de atıyla gösterildiğine inanılır.”<sup>35</sup> (Bkz. Resim 3.5)

Hurri ve Asur mitolojilerinden etkilenen Urartuların, mitolojik kuş adam tasvirleri, geç Hitit Zincirli-Sakçegözü heykelticilik okulunun etkisindedir. Fildişi kuş adam kabartması, Toprakkale'deki Tanrı Haldi tapınağında bulunmuştur. Kuş adam ya da grifon denilen bu melez yaratıklar, tanrıların ve kralların koruyucusudur. (Bkz. Resim 3.6)

---

<sup>34</sup> Veli SAYIN, *Atlash Büyük Uygarlıklar Ansiklopedisi, Eski Anadolu ve Trakya, Başlangıcından Pers Egemenliğine Kadar*, 200.

<sup>35</sup> Veli SAYIN, *Atlash Büyük Uygarlıklar Ansiklopedisi, Eski Anadolu ve Trakya, Başlangıcından Pers Egemenliğine Kadar*, 201.



### 3.2.1.2 Frigya Uygarlığı

Frigyalılar, “M.Ö 1190 sıralarında Anadolu’ya gelen Balkan kökenli boylardan biridir. Ancak siyasal bir topluluk olarak ilk defa M.Ö 750’den sonra ortaya çıkmışlar, Midas döneminde ise (M.Ö 725–695/675) bütün Orta ve Güneydoğu Anadolu’ya egemen, güçlü bir krallık düzeyine ulaşmışlardı. Hind-Avrupa kökenli oldukları halde kısa bir süre içinde Anadolulaşmışlar ve bir yandan Helen öbür yandan geç Hitit etkileri altında kalmış olmakla birlikte özgün ve Anadolu bir kültür oluşturmuşlardır.”<sup>36</sup>

“Midas, döneminde gerek Doğu ve gerekse Batı dünyalarıyla bağlantılar kurulmuş ve M.Ö 790 yılından sonra bu ilişkiler sürekli dostluk çizgisinde gelişmiştir. Bunun sonucunda ünü uluslararası boyutlara ulaşmış önemli bir kişi haline gelmiş ve hatta giderek yüzyıllarca unutulmayacak cömert, varsıl ve söylencesel-mitolojik bir kimliğe bürünmüştür.

Midas’ı konu edinen söylencelerden en tanınmış, hiç kuşku yok ki, kulaklarıyla ilgili olanıdır. Birinci yüzyıl Latin ozanı Ovidius’un anlattığı bu öyküye göre: Kral Midas bir gün Tmolos (Bozdağ) dağının yamaçlarında dolaşırken tanrı Apollon ile Pan’ın bir ezgi yarışmasına tutuştuklarına ve yargıç olarak da dağ tanrısı Tmolos’u seçtiklerine tanık olur. Olympos tanrısı Zeus oğlu Apollon lir, çobanların tanrısı keçi ayaklı Pan da boğumlu kamıştan kaval çalmaktadır. Yarışma sonucunda yargıç Tmolos ödülü Apollon’a verir. Midas ise hiç gereği yokken kavalı daha çok beğendiğini söyler. Bunun üzerine kızan Apollon güzel seslerden anlamayan Midas’ın kulaklarını uzatıp eşek kulağına dönüştürür. Kral kızıl renkli sivri başlığıyla bir süre gizleyebilir bu kulakları. Ancak bir gün saç ve sakalını tıraş eden uşağının görmesine de engel olamaz. Uşak kimseye anlatamadığı bu gizden kurtulmak ve içini döküp ferahlayabilmek için toprağa bir çukur kazar ve yavaşça fısıldar bu çukura gizemi: ‘Midas’ın kulakları eşek kulaklarıdır’ diye. Sonra çukurun üzerini örterek

---

<sup>36</sup> Ekrem AKURGAL, *Anadolu Kültür Tarihi*, 265.

gizemi kapadığını sanıp uzaklaşır oradan. Ancak çukurun çevresinde hemen otlar, kamışlar biter, bunlar yel estikçe dile gelerek ‘Midas’ın kulakları eşek kulaklarıdır’ diye yankılanmaya başlarlar.”<sup>37</sup> (Bkz. Resim 3.7, Resim 3.8))

---

<sup>37</sup> Veli SAYIN, *Atlaslı Büyük Uygarlıklar Ansiklopedisi, Eski Anadolu ve Trakya, Başlangıcından Pers Egemenliğine Kadar*, 242.

### 3.2.2 Mezopotamya Uygarlıkları

M.Ö. 3000'e dayanan Mezopotamya mitleri, yeryüzündeki en eski yazılı edebiyat ürünleridir. Dicle-Fırat vadisine yerleşen Sümerlerle başlayan, Akad, Asur ve Babil uygarlıklarıyla devam eden kültür geleneği, günümüze kadar gelen inanç sistemlerine kaynaklık etmiştir.

Sümerler evrenin kökeni ve işleyişi ile ilgili, eski çağda Yakınođu'nun temel inanç sistemini etkileyecek kadar güçlü bir kozmoloji ve teoloji geliştirmişlerdir. Önceleri halk ozanları tarafından yayılan mitler ve masallar, yazının icadıyla Mezopotamya kil tabletleri üzerinde karşımıza çıkmaktadır.

“Hikayelerle ilgili çeşitli betimlemelerin yer aldığı yazılı tabletler dışındaki arkeolojik malzemeler arasında silindir mühürler, figürinler, heykeller ve kabartmalar, vazo resimleri, duvar resimleri, mozaikler, sikkeler, lahitler ve urneler (kül muhafazaları) sayılabilir.”<sup>38</sup> (Bkz. Resim 3.9)

Sümerlerin evren tasarımında; ilk olarak su yani ilksel deniz bulunuyordu. “Bu ilksel denizde, düz bir yeryüzünün üzerine konmuş ve onunla bütünleşmiş kubbe biçiminde bir gökten meydana gelen bir evren (yani ‘gök-yer’) oluşmuştur. Fakat bunların arasında gökle yeri ayıran, hareketli ve genişleyen bir ‘atmosfer’ bulunuyordu. Bu atmosferden de ışıklı cisimler yani ay, güneş, gezegenler ve yıldızlar yapılmıştı. Gökle yerin ayrılmasından ve ışık veren gök cisimlerinin yaratılmasından sonra bitki, hayvan ve insan yaşamı oluşmuştu.”<sup>39</sup>

“Sümerli teologların varsayımınca bu evrenin işlemlerini sağlayan şey biçim olarak insana benzeyen, fakat insanüstü ve ölümsüz olan, ölümlülerin gözüne gözükmeyen kosmosu iyi hazırlanmış planlara ve uygun yasalara göre yönlendiren

<sup>38</sup> Zeynep Koçel ERDEM, Antik Çağ Mitoslarında Ölüm ve Yeniden Doğuş İnancı, **Sanat ve İnanç**, Cilt I, 275.

<sup>39</sup> Samuel Noah KRAMER, **Sümerler**, Çev. Özcan Buze, 153.

ve denetleyen bir grup canlıının oluşturduğu bir panteonu. Gök, yer, deniz ve hava gibi büyük alemler; güneş, ay ve gezegenler gibi belli başlı gök cisimleri, rüzgar, fırtına ve kasırga gibi atmosfer güçleri; ve nihayet yeryüzündeki ırmak, dağ ve ova gibi doğa varlıkları, kent, devlet, hendek, kanal, tarla ve çiftlikler gibi kültürel varlıklar -ve hatta kazma, tuğla kalıbı ve sabun gibi aletler- bunların her biri insan biçimli; fakat insanüstü olan, eylemlerini yerleşik kurallara ve düzenlemelere göre yönlendiren şu ya da bu varlığın sorumluluğu altında görünüyordu.”<sup>40</sup>

Sümer’de çok sayıda tanrıya ibadet edilirdi. Yüzlerce tanrıdan en önemlileri: “Gök- tanrısı An, hava-tanrısı Enlil, su-tanrısı Enki ve en büyük ana-tanrıça Ninhursag’dı. Tanrı listelerinin başında genellikle bu tanrılar yer alır ve en önemli eylemleri birlikte yerine getiren bir grup olarak gösterilirlerdi; ilahi toplantılarda ve şöenlerde başköşede otururlardı.”<sup>41</sup>

“Enuma Eliş adıyla bilinen kozmogoni şiiri, Gılgamış destanı ile birlikte Akad dininin en önemli yaratımını oluşturmaktadır. Enuma Eliş dünyanın kökenlerini Marduk’u yüceltmek amacıyla anlatır. En başta ilk imge olarak sunulan ayrışmamış su bütünlüğü ve bunun içinde seçilen ilk çift, Apsu ile Tiamat anlatılır. (Başka kaynaklar, Tiamat’ın denizi ve Apsu’nun dünyanın yüzeyinde durduğu tatlı su kütesini temsil ettiğini belirtirler). Başka birçok ilk tanrı gibi Tiamat da hem kadın hem de çift cinsiyetli olarak tasarlanmıştır. Tatlı ve tuzlu suların karışımından diğer tanrı çiftleri doğar.”<sup>42</sup>

“Enuma Eliş’e göre, yaratıcı süreç Apsu’nun genç tanrıları yok etme, kısacası, evrenin yaratılışını henüz filiz halindeyken durdurma isteği yüzünden çok erken bir dönemde tehlikeye girer. Apsu’nun öldürülmesi ‘yaratıcı cinayetler’ dizisini başlatır, çünkü Ea onun yerini almakla kalmaz, su kütesi içinde ilk düzenlemenin de yolunu açar. Kozmogoni iki tanrı grubunun arasındaki çatışmanın sonucudur, ama Tiamat’ın ordusunda canavarlar ve şeytani yaratıklar da yer almaktadır. Başka bir deyişle,

<sup>40</sup> Samuel Noah KRAMER, *Sümerler*, Çev. Özcan Buze, 154.

<sup>41</sup> A.g.k, 159.

<sup>42</sup> Mircea ELIADE, *Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi, Taş Devrinden Eleusis Mysterioları’na*, Çev. Ali Berktaş, 90.

‘ezeliyet’ bu haliyle ‘olumsuz yaratımlar’ın kaynağı olarak tanıtılmaktadır. Marduk, gök ve yeri Tiamat’ın ölüsünden şekillendirir. İlk tanrısal varlıklardan birinin bedeninden oluşturulan evren, onun özünü paylaşır.’<sup>43</sup> (Bkz. Resim 3.10, Resim 3.11)

“İlk mitolojik tanrılara Sümerlerde rastladığımız gibi tanrıları hiçe sayan ilk insanlara da gene Sümerlerde rastlıyoruz... Gılgamış’ın önemi bugün insanlığın elinde bulunan en eski mitolojik metin olmasıdır. İnsanlığın en eski destanı olan Gılgamış destanı, düşünce yapısı bakımından da mitolojik kalıntıların en ilginçidir. Babillilerin ilk sözcükleriyle adlandırdıkları destan Sha Nagba İmuru (her şeyi görmüş olan) deyiimiyle anılır. Sümer, Asur, Akad vb. gibi çeşitli Mezopotamya topluluklarınca işlenmiş olan destanın bugün elde bulunan metni Sümerlerden kalmadır. Destan, temel düşünce olarak, doğanın sırlarını bilmek isteyen insanın araştırmacı çabasını işler ve tanrılara bile kafa tutacak ölçüdeki gücünü belirtir. Ölümsüzlüğün insan için olanaksız bulunduğunu saptar. İnsan, karşısına çıkacak doğa engellerini yenip aşarak kendi yolunu kendi yaratacaktır.’<sup>44</sup> (Bkz. Resim 3.12)

Gılgamış efsanesinin, Mezopotamya’da yaşayan diğer uygarlıklarda da farklı biçimlerle karşımıza çıkmasının yanı sıra, Herakles mitosunu ve tufan öykülerine de kaynaklık ettiği düşünülmektedir. (Bkz. Resim 3.13)

Bunlardan Sümer yaratılış mitosunu, Sümer tufan mitosunu, Enki ile Ninhursag mitosunu, Sümer-Akad Gılgamış mitosları ve Dumuzi ile İnanna mitosunu geniş bir mitolojik malzeme kümesi içinde, ‘temel mitoslar’ olarak adlandırılmayı hak edecek derecede geniş alana yayılmış olan mitoslardır.

Dumuzi ile İnanna, Mısır’da Osiris ve İsis, Babil’de Tammuz-İştâr, Suriye’de Anat-Baal, Hitit’te Telepinu, Anadolu’da Kibele-Attis, Yunan ve Roma’da Demeter-Persephone ya da Adonis-Afrodite adlı tanrı-tanrıça çiftlerinin hikâyeleri olarak karşımıza çıkmaktadırlar.

<sup>43</sup> Mircea ELIADE, *Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi, Taş Devrinden Eleusis Mysterioları’na*, Çev. Ali Berktaş, 92, 93.

<sup>44</sup> Orhan HANÇERLİOĞLU, *Düşünce Tarihi*, 38, 39.

“Antik çağ insanı nedenini açıklayamadığı tabiat olaylarına, örneğin doğanın canlanması, ya da ölmesine çağlar boyunca çeşitli anlamlar yüklemiştir. Bu olay genellikle kışın ölen ve ilkbaharda tekrar dirilen tanrı ya da tanrıçaların varlığı ile açıklanmış ve sembolleştirilmiştir.”<sup>45</sup>

“Hikayelerde geçen bazı ortak öğeler ise, hemen hemen her mitosta karşımıza çıkmaktadır. Örneğin tanrı-tanrıça ikilisi ve bazen onlara katılan bir çocuk; yeraltına, yani ölümler dünyasına giden genellikle tanrı ya da tanrıça; yeraltına giden kahramanı arayan eşi, sevgilisi, anne ya da babası; kahramana zarar vermek isteyen kötü kişi; tanrının yeryüzüne dönmesi, tanrı ve tanrıçanın kavuşması üzerine yapılan kutsal evlilik törenleri; belirli süreleri yeryüzü, belirli süreleri ise yeraltında geçirme gibi temalardır.”<sup>46</sup>

O dönem insanının hayatında önemli rol oynayan tarımın çeşitli evrelerinin bu hikâyelerde sembolleştirilerek, tanrıçanın yeraltında ve yerüstünde geçirdiği sürelerle simgelendiğini ve ana tanrıça, toprak ana, bereket tanrıçası vb. inanışların tarım kültürü ile bağlantılı olarak ortaya çıktığını görüyoruz.

---

<sup>45</sup> Zeynep Koçel ERDEM, Antik Çağ Mitoslarında Ölüm ve Yeniden Doğuş İnanç, **Sanat ve İnanç**, Cilt I, 275.

<sup>46</sup> A.g.k., 276.



### 3.2.3 Mısır Uygarlığı

M.Ö. 3000 yıllarında Nil Irmağı ve Deltası çevresinde yerleşen Mısırlılar, Aşağı ve Yukarı Mısır'daki toplumsal yaşantılarını, dini inanışlarını, düşünce yapılarını yani tüm kültürlerini sanat yapıtlarına yansıtmışlardır.

Doğüstü güçler ve doğal varlık betimlemeleri, sanatı büyük ölçüde etkilemiş; aslan, çakal, akrep, kedi, şahin gibi hayvan sembelleri totem olarak farklı kabilelerce benimsenmiştir.

Mısır'ın siyasi birliğinin sağlanması, Yukarı Mısır ile Aşağı Mısır'ın birleşmesi ile sayıca fazla olan totemler, rahipler ve firavunlar tarafından üçlü gruplar halinde birleştirilerek altı insan, üstü hayvan olan gerçeküstü ve kozmogonik figürlere dönüştürülmüştür. (Bkz. Resim 3.14, Resim 3.15)

Buna rağmen Akhenaton'un tek tanrılı din dönemine geçişe kadar 'çok tanrılı din' inancı, dünyanın oluşumundan, günlük sorunlar da dahil birçok soruya cevap vermiştir. Dolayısıyla son derece karmaşık bir tanrılar sistemi oluşmuştur.

Heliopolis dokuzlusu (Ra, Shu, Tefnut, Seb, Nut, Osiris, İsis, Set, Nefthis), nehir ve çöl tanrıları (Neit, Knum, Satis, Anukis, Min, Hapi), doğum ve ölüm tanrıları (Tueris, Heket, Meskenet, Hathor, Şai, Bes), saltanatın ve firavunların koruyucusu (Nekbet, Buto, Mentu, Amon, Aton, Mut, Ptah, Bast) ve diğer büyük tanrılar (Hathor, Anubis, Ofois, Toth) şeklinde kategorize edilebilecek olan Mısır tanrılarının her birinin efsanesi vardır. (Bkz. Resim 3.16)

“İsis ve Osiris'e ilişkin en yaygın Mısır mitinin tam anlatımı Plutarkos'tan günümüze gelmektedir. Başlıca Mısır mitleri iki ana çevrime aittir: Güneş çevrimi ve Osiris çevrimi. Geb ve Nut'un büyük oğlu olan Osiris, babası Geb gökyüzüne çıkınca Mısır kralı olarak onun yerini almış ve kız kardeşi İsis'le evlenmiştir. İnsan eti yemeyi yasaklayarak, buğday ve üzüm yetiştirmeyi, tanrılara tapmayı, şehirler

inşa etmeyi kısacası medeniyeti önce Mısır'a sonra da tüm dünyaya yaymaya başladığı için ilk önceleri bir doğa tanrısı olmuştur.

Osiris'in başarılarını kıskanan Seth, onu tuzağa düşürerek öldürür. İsis ise Osiris'in cesedinin parçalarını bulup, Thoth, Anubis ve Horus'un yardımıyla tekrar diriltir ve ölümsüz olur. Ancak canlılara hükmetmek istemez ve cennete çekilerek iyi ruhları kabul etmeye başlar. Bitki tanrısı Osiris tekrar doğmak üzere ölür ve buğday, üzüm, ağaç, Nil, güneş; yani azalıp çoğalan her şeyi temsil ederdi. İki kardeşin mücadelesi; toprakla çölün, kuru rüzgarla besleyici suların ve ışıkla karanlığın çarpışmasını canlandırıyor. Fakat Osiris özellikle ölümler tanrısı olarak çok sayılmıştır.<sup>47</sup> (Bkz. Resim 3.17, Resim 3.18)

“Osiris çevrimi, sıkça betimlenmekle beraber, bu sahneler için pratik bir neden mevcuttur: Bunlar, kendilerini hem açıklayan ve hem de koşullayan dinsel bağlamın bir parçasını oluşturmuştur. Resimlerde, kabartmalarda ve heykellerde betimlenen Osiris çevrimine ilişkin birçok sahne, ölmüş bir insanın bedeninin Osiris'in bedenine benzetildiği, dolayısıyla tanrının cesedi üzerinde gerçekleştirilmiş olan edimlerin ölmüş insanın bedeni üzerinde gerçekleştirildiği inancıyla açıklanır.

İsis, oğlunu emzirirken gösterilir; Horus ise bazen bir timsah ve bazen de bir hipopotam (suaygırı) biçimini alan Set'e vurur. Burada da, eylemler, bazen mucizevî bir niteliğe bürünen soyut, dinsel sembolizm içinde saptanır ve biçimsel hiçbir öykü yoktur. Bu dönem ile ilgili en kapsamlı rölyefler serisi, Edfu'daki Horus tapınağındadır; tek tek sahneler ve onlara eşlik eden resim yazısı sütunları bir dinsel törenler kitabı oluşturur ve bunlarda, sanki papazların belleğine yardımcı olmak içinmiş gibi tapınak ayinleri kaydedilmiştir.<sup>48</sup> (Bkz. Resim 3.19)

<sup>47</sup> Belkıs MUTLU, *Efsanelerin İzinde*, 52.

<sup>48</sup> Anna Maria ROVERI, Mit ve Fabl, *Dünya Sanatı Ansiklopedisi*, Çev. Hasan Ataol, 453. 454. 455.

### 3.2.4 Yunan Uygarlığı

İ.Ö. 3000–1000 yılları arasında Ege denizinde bulunan adalarla Yunanistan, Makedonya ve Trakya'nın doğu, Anadolu'nun batı ve güneybatı kıyılarını içine alan bölgede gelişmiş olan Yunan uygarlığı, siyasal yapılanması, şehircilik anlayışı, felsefi düşüncesi, kültür, sanat ve mitolojisiyle kendinden sonraki uygarlıklara esin kaynağı olmuş ve Batı uygarlıklarını derinden etkilemiştir.

Yunan mitolojisine göre Yaratılış, Kaos'la başlar. “Önce Khaos vardı. Bu boş ve sonsuz mekandan ilk tanrıça Gaia (Lat.Tellus) yani toprak, yani yeryüzü ve Tartaros yani toprağın altı ve Eros yani aşk var oldu. Gaia'nın kocası yoktu; ilk tanrıça Gaia, kendiliğinden dağları, denizleri ve Uranos'u yani gökyüzünü doğurdu. Tanrıların atası Uranos'tur. Gaia ile Uranos'un birleşmelerinden Titan'lar, yüz kollu devler olan Hekatonkheir'ler ve Kyklop'lar meydana geldi. Fakat Uranos, bütün bu çocuklarını anneleri Gaia'nın karnında saklıyor, onları gün ışığına çıkarttırmıyor, göstermiyordu. Buna kızan Gaia Titanlardan biri olan Kronos'u kandırdı.”<sup>49</sup>

Yunanlı şairler tarafından kuşaktan kuşağa iletilen mit, bir noktaya kadar rasyonel niteliğini korumuş olup, insani boyuttan tümüyle kopmaz. İnsanın temel alındığı mitolojik düşüncenin etkileri, Yunan sanatında ağırlıklı olarak hissedilir. Yunanlı sanatçılar büyük imgelerden kaçınmıştır, devler ve canavarlar her zaman yenilen konumunda olmuştur. (Bkz. Resim 3.20, Resim 3.21)

Skylla, kendisi gibi deniz canavarı sayılan Kharybdis'le birlikte, Messina Boğazı'nda karşılıklı iki kayalığın adlarıdır. Denizcileri ürküten bu kayalar Yunan mitolojisinde canavar sayılmıştır. Mitolojik öykülerde adı geçen Skylla, Hekate ve Phorkys'nin kızıdır. Altı başı olan bu canavar, Odysseus'un altı arkadaşını yemiş ve Herakles tarafından öldürülmüştür. (Bkz. Resim 3.22)

<sup>49</sup> Behçet NECATİGİL, **100 Soruda Mitologya**, 23.

Edebiyatta olduđu gibi, mitlerden çıkarılan figür tipindeki betimlemeler, Yunan düşüncesinin gelişimi üzerinde derin etkide bulunan bir kutsallık ve kahramanlığa dayanan dünya görüşü yaratmıştır. Yunanlı heykeltıraşlar, başından itibaren tek olayları veya motifleri sürekli öyküye tercih etmiştir. Bu, çođu plastik sanat eseri için de geçerlidir: Sanatçı, öykünün doruđunu oluşturan anını soyutlamaktadır. Mitler, İ.Ö. 4. yüzyılın sonunda ve özellikle Helenistik çağ sırasında, günlük yaşama yaklaşma eğilimi gösterdi. Fikirlerin ve kutsallığın özüne ilişkin düşünceleri terk eden sanatçılar, tümüyle efsaneler içindeki fıkra ve pitoresk öğelerle meşgul olmaya başladı. Heykel sanatında mitlerin kullanılış biçimi, hemen hemen öyküsel hale gelmiştir.\*

---

\* Kaynak: Pierre GRİMAL, Mit ve Fabl, **Dünya Sanatı Ansiklopedisi**.

### 3.2.5 Hint Uygarlığı

M.Ö. 3000'lerde İndus Vadisi'nde kurulan Hindistan, Mısır ve Mezopotamya ile birlikte ilk uygarlıkların olduğu merkezlerden biridir. Farklı ırkların bir arada yaşadığı Hindistan'da, İndus uygarlığının kurucusu olarak bilinen Dravidler, piktografik bir yazı yöntemi kullanmış, zanaat ve sanat alanında oldukça gelişmişlerdir. M.Ö. 1600'lerde Aryalar Hindistan'ı istila ederek kast sistemini oluşturmuşlardır. Bugün de devam eden bu sistem, sosyal ve kültürel yaşantıyı büyük ölçüde etkilemiştir.

Uzakdoğu'ya ait tüm dinsel ve düşünsel yapıların kaynağı olan Hindistan'da, yaşama ilişkin hemen tüm fenomenlerin çerçevesini kuran temel bir motif olan mitos ve din, diğer ilköğ uygarlıklarından farklı olarak bugün de yaşamaya devam eder.

Hindistan'ın ulusal ve en eski dini olan Vedizm tüm inanç ve mitolojilerin kaynağıdır. Çok tanrılı bir inanç sistemi olan Vedizm, çok tanrıcılık ve tek tanrıcılığı birleştiren Brahmanizm'i ve daha sonra bu iki inancın daha gelişmiş olan Hinduizm'i doğurmuştur. M.Ö. 6. yüzyılda bu inançların reformu olarak ortaya çıkan Budizm, Jainizm vb. mezhepler de kendi felsefelerini geliştirmişlerdir. Çok zengin bir mitolojiye sahip olan Vedalara sonraları Mahabharata ve Ramayana destanları eklenmiştir. (Bkz. Resim 3.23)

Ramayana'da adı geçen tanrılar:

“İndra: Tanrıların Kralı; yağmur tanrısı.

Vişnu: Yeryüzündeki yaşamın koruyucusu.

Brahma: Yeryüzündeki yaşamın yaratıcısı biçimindeki Vişnu.

Şiva: Yeryüzündeki yaşamın yok edicisi biçimindeki Vişnu.

Lakşmi: Güzellik ve şans tanrıçası; koruyucu Vişnu'nun karısı.

Toprak ana: Sita'nın annesi.

Yama: Ölülerin efendisi.

Agni: Ateş tanrısı.”<sup>50</sup> (Bkz. Resim 3.24)

“*Bharata* Hintlilerin Mitolojik atasıdır. *Mahabharata* destanı Bharata’ların öyküsünü anlatır. Hint çoktanrıcılığı, bir tek tanrının çok görünüşlerini dile getirir. Bu bakımdan temelde bir tek tanrıcılıktır. Tüm doğa, Brahman adı altında tanrısal bir tek güç olarak soyutlanmıştır. Bu tek güç, insanlara ayrı tanrı biçiminde görünür: *Brahma*, *Vişnu*, *Siva*. Tek gücün üç ayrı görünüşü olan bu üç tanrının da teklikte çokluk olarak çeşitli görünüşleri vardır. Örneğin *Siva*’nın sekiz görünüşü vardır.”<sup>51</sup>

“Krişna (*Mahabharata*’nın savaş destanındaki tarihsel arabacısı) ve Rama (*Ramayana* destanındaki prens), tanrı *Vişnu*’nun enkarnasyonu olarak görülürler. Bu konular heykeltıraşlar tarafından çok sayıda ve olağanüstü plastikler olarak görüntülenmiştir. *Mahabharata* Ari ırkın, birbirleriyle akrabalığı olan iki kabilenin savaşını anlatmaktadır. *Ramayana* ise bir kaçırılışı anlatır ve çok daha şiirselidir. Kahramanlığın dışında insanca duyguları ve erdem gibi temaları da işler. Bu yapıtlar başlangıçta bir savaşçı kastı için yazılmış, fakat zamanla dinsel yanı ağırılık kazanmıştır.”<sup>52</sup>(Bkz. Resim 3.25)

Hint mitolojisinde önemli yeri olan *Garuda*, bir kartalın gagası, pençeleri ve başına sahiptir. “Gövdesi, kol ve bacakları, insan görünümündedir. Annesi *Vinata* babasıysa *Kasyapa*’dır. Hayat ağacının dalları üzerindeki bir yuvada bulunan yumurtadan çıkmıştır... *Garuda*’yla ilgili olarak anlatılan birçok efsane vardır. Bu efsanelerde *Garuda* kâh kutsal yılanlar olan *nağalar*la mücadele eder kâh tanrılara karşı gelerek onlarla savaşır. Tanrılarla giriştiği bir mücadelede başarılı olamayınca tanrı *Vişnu*’nun binek hayvanı olur.”<sup>53</sup> (Bkz. Resim 3.26)

<sup>50</sup> Donna ROSENBERG, *Dünya Mitolojisi, Büyük Destan ve Söylenceler Antolojisi*, Çev. Koray Atken vd., 524.

<sup>51</sup> Orhan HANÇERLİOĞLU, *Dünya İnançları Sözlüğü*, 197.

<sup>52</sup> Neslihan Pala MENTEŞ (1998), *Hint Heykellerinde Dans Kompozisyonları ve Ritmin Kökeni*, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, 17, 18.

<sup>53</sup> Yaşar ÇORUHLU, *Türk Mitolojisinin Anahatları*, 131.



### 3.2.6 Kelt Uygarlığı

Yaklaşık M.Ö. 2000’de Batı Avrupa’ya, Ren ve Tuna nehirleri arasındaki bölgeye yerleşen bir Hint-Avrupa kavimi olan Keltler, çok tanrılı inançları ve ölümden sonraki yaşamın kutsallığı gibi, o çağın hemen hemen bütün toplumlarında görülen inançları benimsemiştir. Keltlerin yazılı metinlerden çok sözlü edebiyatları olduğundan, inançları ve mitolojileri hakkındaki bilgileri başka edebiyatlardan, özellikle Tacitus Caesar gibi Romalı yazarlardan öğrenilmektedir. İrlanda edebiyatı da Keltlerin mitolojik öyküleri için başlıca kaynaktır. Keltler için ağaç ve hayvan tapımının önemi, hem edebi eserlere hem de sanat eserlerine yansımıştır.

Keltler, ışığın, bereketin ve yaşamın kaynağı olduğunu düşündükleri güneşe tapmışlardır. Mevsim dönümlerini kutlamışlardır ve bayramları da güneşin dünyayla ilişkisi üzerinde kurulmuştur. Keltlerin dini önderleri olan Druidler, kabilelerin rahipleri, peygamberleri, şairleri, büyücüleri, bilginleri ve doktorlarıdır. Druidlerin evren tasarımına göre, evren üç bölümden oluşmaktadır. Bunlardan ilki kutsal ağaç ve koruların olduğu toprak, ikincisi hayaletlerin ve kaybolmuş ruhların bulunduğu yeraltı ve üçüncüsü tanrıların yaşadığına inandıkları ‘Görünmeyen Dünya’ olarak adlandırılan Batı adalarıdır.

Yeraltı dünyası, yer ve gök arasındaki bağlantıyı temsil eden meşe ağacının, üzerinde tanrıların habercileri olan kuşları barındırdığı düşünülürdü. Kutsal korular Druidler için kutsal mesajların geldiği ve erginlenmenin olduğu yerlerdir. “Romalı tarihçi Plinius; Druidlerin kutsal eşyalarını meşe ormanlarında seçtiklerini ve meşe yaprağı olmadan hiçbir dini törenin yapılmadığını anlatıyor.”<sup>54</sup>

“Danimarka’nın Gundestrup kentinde keşfedilen ve Keltlerin kutsal dünyasının özetlendiği ünlü gümüş kazanın dış tarafında dönemsel bayramlara ilişkin kahraman

---

<sup>54</sup> Belkıs MUTLU, *Efsanelerin İzinde*, 168.

tanrı figürleri ve iç tarafında ise kazanın bir kült tekne olarak kullanıldığı bayramlar ve törenler ile kutsallaştırılan mitlerin dile getirildiği sahneler yer almaktadır.<sup>55</sup>

(Bkz. Resim 3.27)

“Gundestrup kazanı üzerindeki figürlerden biri kurban edilen insanı baş aşağı bir kabın içine atan giysili bir adamı tasvir eder. Birçok yaya savaşçı kaba doğru yönelmiştir; onların üstündeki atlılar ise kaptan uzaklaşmaktadır.”<sup>56</sup>

(Bkz. Resim 3.28)

Gundestrup kazanı üzerinde temsil edilen geyik boynuzlu tanrı Cernunnos ise ‘yabani hayvanlar tanrısı’ ya da ‘av tanrısı’ olarak bilinmektedir; oturur pozisyonda olan tanrı, çevresinde yabani hayvanlar ve geyik ile betimlenmiştir. Keltlerin ve Cermenlerin mitsel atası olarak kabul edilen geyik hem en bilinen bereket simgesi, hem de cenaze hayvanı ve ölülerin kılavuzudur. (Bkz. Resim 3.29)

Druid öğretileri Bard adı verilen ozanlar tarafından sözlü bir şekilde anlatılarak, halka aktarıldı. Druid mitlerindeki hayvan ve bitkilere dönüşme gibi motifler hem ortaçağ efsanelerinde ve sanatında, hem de günümüzde fantastik kurgu edebiyatı olarak bilinen tür içindeki öykülerde yer almaktadır.

“Kelt söylenceleri İrlanda, İskoçya ve Gal ülkesinde İsa’dan sonra 1100 ve 1600 yılları arasında Hıristiyan keşişlerce yaşatılmıştır. İrlandalı ve İskoçyalı keşişler *Lebor Gahala Erenn*’de (İrlanda Fetihler Kitabı), Gallilerin ortaçağ şövalyesi fonu ve perdesiyle donatılmış ve sıkça Kral Arthur ve şövalyelerinin maceralarının anlatıldığı *Mabinogion*’dan daha eski ve daha özgün bir Keltik geleneği oluşturmuşlardır. Sonuçta, Keltik yaratılış ve bereket söylenceleri, Gal ülkelerinden çok İrlanda ve İskoçya’dan elyazmalarında yer almaktadır.”<sup>57</sup>

<sup>55</sup> Mit ve Fabl, **Dünya Sanatı Ansiklopedisi**, Çev. Hasan Ataol , 462, 463.

<sup>56</sup> Mircea ELIADE, **Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi, Gotama Budha’dan Hıristiyanlığın Doğuşuna**, Çev. Ali Berktaş, 168.

<sup>57</sup> Donna ROSENBERG, **Dünya Mitolojisi, Büyük Destan ve Söylenceler Antolojisi**, Çev. Koray Atken vd., 402.

### 3.3 Orta Amerika Uygarlıklarında Heykel Sanatı ve Mitsel Temalar

#### 3.3.1 Maya Uygarlığı

Yeni Dünya'nın önemli kültürlerinden birini oluşturan Mayalar, bugün Guatemala, Yucatan, Güney Meksika, Nikaragua, Kostarika ve Honduras olarak bilinen bölgelere yerleşmişlerdir. 1542'ye kadar yani İspanyolların egemenliği altına girmeden önce de, Mayalar, gökbilim ve matematikte uzmandılar. Büyük, piramit biçimli tapınaklar inşa etmiş, hiyeroglif benzeri bir yazı kullanmışlardır. Maya yaratılış söylencesi olan *Popol Vuh*, Katolik bir misyoner tarafından 1700'lerde İspanyolcaya çevrilir. Mayaların yaratılış söylencesinde bu yüzden *Kitabı Mukaddes*'in giriş bölümleriyle benzerlik saptanmıştır.

“... Döngüsel yaratılış ve yok oluşlar inancı, Mezo Amerikan dinlerinin tipik bir özelliğiydi. Örneğin, Azteklere göre evren bu tür dört evreden geçmişti ve içinde yaşadığımız beşinci evre depremlerle yok olacaktı. Mayalar da aynı çizgide Hindu *kalpa*'ları gibi çok uzun evrelerle düşünürdü. İnanişe göre her evre 13 baktun'dan oluşuyordu. (5200 yıldan biraz kısa) ve on üçüncüsünün son gününde tüm yaratılış ve dünyanın yozlaşmış halklarını Kıyamet günü bekliyordu; sonra Büyük Döngü yeniden başlayacaktı.... Fetihten sonrası Maya kaynaklarına ve Azteklerde de varolan bir inanca göre bizimkinden önceki son Yaratılış, büyük bir tufanla yok olmuş, gök yere düşmüş ve her yer karanlığa gömülmüştür... Popol Vuh'un ilk bölümlerinde anlatılan büyü ve kahramanlık dönemi başlamıştır.”<sup>58</sup>

Mayalar da diğer ilkçağ uygarlıkları gibi doğa güçlerini ve kozmik güçleri cisimleştiren çok tanrıcı bir inanç geliştirmişlerdir. (Bkz. Resim 3.30, Resim 3.31)

---

<sup>58</sup> Michael D. COE, **Mayalar**, Çev. Meltem Özdemir, 201.

“Kiçe Mayalarının büyük destanı Popol Vuh’a göre, ata tanrılar Qukumatz ve Tepew, sular arasından yeryüzünü çıkarıp hayvan ve bitkilerle donattılar. Yaratılıştan sonra bu kutsal varlıklar, dualarla anılmak ve yüceltilmek isteğiyle çamurdan insanımsı yaratıklar yaptılar ancak bunlar çamura dönüştüler. Ardından bir ahşap figürler nesli belirdi ancak tanrılar bu akılsız cüceleri yok etti, onların yerini etten yapılmış insanlar aldı. Ancak bunlar da kötülüğe dönüştüler ve kara yağmurlar yağıp yeryüzünü büyük bir sel basınca yok oldular. En sonunda mısır hamurundan gerçek insanlar, Kiçelerin ataları yaratıldı.”<sup>59</sup> (Bkz. Resim 3.32)

---

<sup>59</sup> Michael D. COE, **Mayalar**, Çev. Meltem Özdemir, 41.

### 3.3.2 Aztek Uygarlığı

14. yüzyılda Amerika'nın bugün Meksika adı verilen bölgesinde büyük bir uygarlık kurmuş olan Aztekler, aynı bölgenin güneyindeki Maya uygarlığından ve Toltek kültüründen, inanışlarından ve mitolojilerinden etkilenmişlerdir.

Aztek yaratılış söylenceleri: "...Dünyaya ve onun hayvan ve insan yerleşimcilerine kadar varan dönüşümleriyle ardışık evreleri sıralar. Mit anlayışı, yeryüzünün kökeni, güneş, ay ve yağmur mevsimi gibi olguların düzenliliğini, bitki döngüsünü ve insanlığın başlangıcını açıklamaya yarıyordu."<sup>60</sup>

"Mitler ayrıca, kozmik ve toplumsal varoluşu yöneten ilkeleri ve kutsal tarihi öğrenme yoluydu. Pek çok değiştirilebilir anlam düzeyinde, Azteklerin toplumsal ve doğal düzenleri bütünleştirmesine yarayan temaları da mitler sağlıyordu."<sup>61</sup>

Kiçe Mayalarının kutsal kitabı Popol Vuh'ta olduğu gibi, Aztek yaratılış söylenceleri de çoklu ve kusurlu yaratılış düşüncesine dayanır. Bu inanca göre, dünyanın ilk yaratılışını, dört kusurlu yaratılış izler ve yok edilir. Bu süreç bugünkü beşinci döneme kadar devam eder. (Bkz. Resim 3.33)

Orta Amerika söylencelerinden 'Ketzalkoatl' söylencesi, Maya, Toltek ve Aztek kültürlerinde ortak olarak karşımıza çıkar. Quetzal, Maya ülkesinde özellikle Guatemala'da seyrek bulunan yeşil tüylü bir kuştur. Ketzalkoatl, toprak (yılan biçiminde), su ve havayı (kuş biçiminde) birleştiren efsanevi bir varlıktır. Rüzgarla, Venüs gezegeniyle ve bir yaratıcı olarak güneşle özdeşleştirilir. Tüylü yılan tanrı biçimiyle Orta Amerika'nın eski anıtlarında yaygın bir şekilde kendini gösterir. (Bkz. Resim 3.34)

<sup>60</sup> Richard F. TOWNSEND, *Aztekler*, Çev. Meltem Özdemir, 124.

<sup>61</sup> A.g.k, 124.

### 3.4 Avrupa Sanatında Mitoloji ve Heykel

#### 3.4.1 Ortaçağ Heykel Sanatında Mitoloji

Ortaçağ Avrupası'nda bir yandan pagan inanışlarına karşı çıkılırken diğer yandan da antik dünyanın pagan tanrıları ve onların simgeleri değiştirilerek heykellerde, rölyeflerde ve resimlerde betimlenmiş, Antik Yunan sanatındaki gibi öyküleyici bir biçim benimsenmiştir.

Pagan tanrılar, bu tanrıların kökeni ve doğası ile ilgili mitler, Avrupa'da Hıristiyanlığın yaygınlaşmasına kadar varlığını bir inanç biçimi olarak sürdürür.

Hıristiyanlığın yaygınlaşması ile birlikte, kutsal bir metinmiş gibi dindarca irdelenen mit, İmparator Julian gibi son paganlar için, mitolojiyi koruma ve yeniden üretme aracı haline gelmiştir. Hıristiyanlığın ilk yüzyıllarındaki dinsel metinleri yazan yazarlar, bu yöntemi kutsal metinlere uygulamıştır. Ortaçağda, mitoloji, bir bütün olarak 'ahlak felsefesi' haline gelmiştir.

İncil yazarları ve din bilginleri, pagan tanrıları tarihsel figürler haline getirmiştir. Böylece pagan tanrılar ve kahramanlar; Herkül, Theseus, Apollon ve Minerva, uygarlığın saygıdeğer kurucuları olarak kabul edilmiştir. Pagan kültürünün mitolojik kahramanları İncil'deki kişilere dönüştürülmüştür.\*

Gotik sanat, inanç ve sanat ilişkisinin en yoğun yaşandığı dönemlerdendir. 13. yüzyılda tüm Avrupa'da yayılan Gotik sanat; 15. yüzyılda İtalya'da Rönesans'ın başlamasına kadar varlığını sürdürmüştür.

---

\* Kaynak: **Dünya Sanatı Ansiklopedisi**, Mit ve Fabl, Çev. Hasan Ataol.



“11. yüzyılda başlayan din reformu ile Avrupa’da kilise, toplumda yeni bir güç ve saygınlık kazanmış ve zengin olmaya başlamıştı. 12. yüzyılda ise Haçlı seferlerinin başlaması ve skolâstik felsefenin ortaya çıkması Avrupa toplumlarını şekillendiren en önemli olaylardandı. Felsefe tartışmalarında Platon’un prensipleri ön plana geçmiş, yeni kurulan kentler ve buralarda yapılan katedraller, politik gücün olduğu kadar bilimin de merkezi olmuştu. 13. yüzyılda ise skolâstik felsefe iyice egemen olmuş ve de özellikle Aristoteles felsefesinin savunucusu Thomas Aquinas’ın öğretileri önem kazanmıştı.”<sup>62</sup>

“Ortaçağ sanatı didaktik bir özelliğe sahiptir. Kilise, insana dünyanın ve insanın yaratılışını, dinin esaslarını, azizlerin yaşamını, erdemliliğin derecesini, bilimin, sanat ve zanaatların önemini öğreten bir yerdir. Bu kurumda sanat vasıtasıyla tüm bu ana temalar insana öğretilip hatırlatılırdı. Ortaçağ sanatı ayrıca kutsal bir anlatı biçimidir. Her sanatçı bu anlatımın göstergelerini öğrenmek zorundadır. (...) Ortaçağ sanatının diğer bir özelliği de simgesel bir anlatı biçimi olmasıdır, yani kullandığı simgelerle aslında gösterdiği konunun içinde, gerçekte gizli olan başka bir konunun algılanmasını sağlayan bir anlatıydı. Gerçekte bir katedraldeki tüm süslemeler yaratılmış evrenin tüm yaratıklarını temsil etmekteydi.”<sup>63</sup> (Bkz. Resim 3.35)

“Gotik Ortaçağ, genelde doğanın ve hayatın keşfedilmesini akla getirmektedir. Soyut ve stilize bir doku içinde kaynaşan canavarları, antik ve Doğu kaynaklı mucizeleri ile karmaşık bir zemin üzerinde kurulu olan Roman resim anlayışının sona ermesinden sonra, canlı bir bitki âlemi yumurtasını kırmış ve güzel insan figürleri ortaya çıkararak gerçeğe ve organik bir düzene doğru evrilmişlerdir.”<sup>64</sup>

Narbonne kemerinde, pagan mitoloji kaynaklı; mantikor, harpi, basilisk, kentaur ve ejderha gibi hayali yaratıklar betimlenmiştir. Bu fantastik yaratıkların yanı

<sup>62</sup>, Netice YILDIZ, Ortaçağ Hıristiyanlık Felsefesinin Kıbrıs’ta Yansımaları ve Gotik Sanat, **Sanat ve İnanç**, Cilt II, 79.

<sup>63</sup> A.g.k , 83, 84.

<sup>64</sup> Jurgis BALTRUSAITIS, **Düşsel Ortaçağ**, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, 13.

sıra aslan ve pelikan da bulunur; bunlar İsa'nın ölümünü ve yeniden doğuşunu sembolize eder. Tüm bu yaratıklar gerçekçi ya da hayali; ortaçağ insanının ortak imgeleminde bulunan, öğretici imgelerdir. (Bkz. Resim 3.36)

“Ortaçağ, Antikitenin veya egzotizmin geniş repertuarlarından da hiç vazgeçmemiş, hayal gücünü uzun süre bunlardan beslemiştir. Cehennem devrelerinin, masalsı varlıkların yeniden doğumları, hayvan öykülerinde, el yazmalarının kenar süslerinde veya yontu dekorlarında giderek artmakta ve tamamen yapay koskoca bir dünyanın, yaşayan dünyanın içine dâhil edilmesi, bu oluşumun ilk aşamasını tanımlayan tema ve ilkelerin birliğini sarsalamaktadır. Bunlar aynı zamanda, fantezileri ve efsaneleri her zaman beslemiş olan klasik antikite ve Doğu kaynaklarını da yeniden canlandırmaktadırlar.”<sup>65</sup>

Antik dünyada kraliyetin ve ölümlerin koruyucusu olan mitolojik canavarlar Hıristiyanlıkta da bu rollerini korumaya devam etmişlerdir. Bizans döneminde popüler olan bir efsaneye göre, Grifonlar Büyük İskender'i cennete doğru uçurarak geniş ülkesini izlemesini sağlarlar. Geç dönem Bizans mezarlarında bulunan bu tip rölyefler, hem ölen kişinin krallıktaki konumunun anlaşılmasını hem de korunmasını sağlar. Bu rölyefte İslam sanatı ve kumaş motiflerinin etkileri görülür. (Bkz. Resim 3.37)

Mimari ile birlikte gelişen bu dönem heykel sanatında, Notre Dame Katedrali'ndeki gargolyuslar, Gotik dönem heykel sanatının önemli örneklerindedir. Su olukları olarak tasarlanan gargolyusların çoğu bu amaca hizmet eder ancak bazıları tamamen dekoratif amaçlıdır. Zaman içinde fantastik yaratıklara verilen bu isim, Fransızca 'gargoiuille' kelimesinden türemiştir; boğaz, boru ve pipo anlamına gelir. Bu yaratıklar Avrupa'nın pagan geçmişinden gelmektedir. Farklı hayvanların kompoze edilmesiyle ortaya çıkan bu grotesk biçimli yaratıkların, kötü ruhları kovmak ve korkutmak düşüncesinden doğduğu sanılmaktadır. Bir başka inanışa göre ise gargolyuslar, günahkârlara kaderlerini anımsatmaktadır. (Bkz. Resim 3.38)

---

<sup>65</sup> Jurgis BALTRUSAITIS, **Düşsel Ortaçağ**, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, 13, 14.

### 3.4.2 Rönesans Dönemi Heykel Sanatında Mitoloji

14. yüzyılda İtalya’da başlayan, 16. yüzyıla kadar Batı ve Orta Avrupa’da devam eden Rönesans, günümüzde klasik Avrupa sanatının başlangıcı olarak kabul edilir. 15. yüzyıla kadar Avrupa’da soyut, tartışmaya kapalı bir düşünce sistemi hâkimdi. Bu düşünce sisteminin sanat eserine yansımaları ise; dini konuların, şematik ve sembolik bir dille betimlenmesi şeklinde olmuştur.

“Uzunca süren bir yorumlama geleneği boyunca Rönesans sanatında ve felsefesinde modern doğa tasarımının ve modern insan anlayışının şekillendiği düşünülmüştür. Oysa tarihsel ve kültürel bir dönem olarak Rönesans (yeniden doğuş) teriminin kendisinin de taşıdığı geriye dönük (retrospective) anlamına uygun olarak modern dünyanın değil, Helenistik ideallerin ve İslam ve Yahudi geleneği dolayından geçmiş Helenistik düşünce biçimlerinin ‘yeniden doğduğu’ bir çağdır.”<sup>66</sup>

15. yüzyılda, antikçağ mitolojileri İtalyancaya çevrilir ve bu mitolojilerdeki öyküler Hıristiyanlığa uyarlanır, antikçağ felsefesinin de etkisiyle, hümanist anlayış gelişir. Düşünsel alanda ortaya çıkan yenilikler sanatı da etkiler. Yapılan kuramsal çalışmaların etkisiyle zanaat olarak görülen resim, heykel ve mimari, sanat niteliği kazanmaya başlar.

Bu dönemde yapılan arkeolojik kazılar, özellikle Roma’da ortaya çıkarılan antik eserler, sanatçıların ilham kaynağı olmuştur. Antik dönem sanatının tekniklerinden ve konularından yararlanılmıştır. Dolayısıyla Rönesans sanatında mitolojik konulu çalışmalara sıkça rastlanır.

“... Hermetik metinlerde insan, makro kozmosun en mükemmel parçası, yani onun en mükemmel benzeri olan bir mikro kozmos olarak betimlenir. Mikro kozmos

---

<sup>66</sup> Hakan ÇÖREKÇİOĞLU, *Sanat ve İnanç*, Cilt I, 170.

insan, doğadaki benzerlik ilişkilerini araştırarak ve doğada gizli olan benzerlikleri keşfederek, bu benzerlik ilişkilerini kullanabilir ve doğanın akışına müdahale edebilirdi. Ancak onun kozmostaki bu benzerlikleri keşfedilmesi için, göksel varlıklardan yeryüzündeki taşlara ve bitkilere kadar bütün varlıklar hakkında detaylı bir bilgiye sahip olması gerekmektedir.”<sup>67</sup>

Rönesans’la birlikte estetik ve etik bir yapı olarak tasarlanan kozmos ve insan önem kazanır. Bu doğa anlayışı sanatçı için ilham kaynağı oluşturarak rönesansın sanat alanında gerçekleştirdiği atılımı önemli bir rol oynamış ve Rönesans sanat teorisinin geliştiği bir dönem olmuştur. Rönesans sanatındaki doğaya uygunluk ve buna bağlı olan güzellik anlayışı, sanat eserinin ancak doğanın birebir taklit edilebildiği sürece güzel olduğu anlayışını geliştirmiştir.

Ghiberti, Donatello ve Michelangelo Rönesans’ın en önemli heykeltıraşlarıdır. Ghiberti’nin Floransa Katedrali vaftiz kulesi üzerindeki bronz kapıdaki kabartmalarda insan hayatı ve Tevrat’tan sahneler bulunur. (Bkz. Resim 3.39)

16. yüzyılın ilk yarısı Rönesans’ın olgunluk çağı olarak nitelendirilir ve bu dönemin en ünlü heykeltıraşı Michelangelo olarak kabul edilir. Michelangelo, antik çağın mitolojik öyküleri ile İncil’deki tasvirleri bir arada kullanmıştır. (Bkz. Resim 3.40)

---

<sup>67</sup> Hakan ÇÖREKÇİOĞLU, **Sanat ve İnanç**, Cilt I, 170, 171.

### 3.4.3 Barok Heykel ve Mitoloji

17. yüzyılın başında, Rönesans'ın durağan kurallarına karşı çıkış olarak ortaya çıkan barok sanat anlayışı 18. yüzyılda bütün Avrupa'ya yayılmıştır. Bu üslup, resimden mimarlığa heykelden müziğe tüm sanat dallarında etkili olmuştur.

“Barok anlayış, bir üslup aşaması olarak, her klasik dönemi izleyen zamanlarda, sanattaki bir biçimleme şekli olarak görülür. Bu üslup, klasiğin sağlam, açık ve kesin hatlı formlarının gevşemesi ve biçimlerin, bir kompozisyon içinde erimesi ve birbirleriyle kaynaşmasıdır.”<sup>68</sup>

Bu dönemin en bilinen heykeltıraşlarından biri olan Bernini'nin *Apollon ve Daphne* adlı yapıtı konusunu mitolojiden almıştır. Apollon Daphne'ye aşık olur. Daphne, Zeus tarafından defne ağacına dönüştürülen bir su perisidir. Defne ağacı Apollon'un kutsal ağacı sayılmıştır. Bernini'nin bu heykelinde, kumaşlar ve anatomi çok parçalı bir hale gelmiştir ve hikâyenin en dramatik anı betimlenir. (Bkz. Resim 3.41)

---

<sup>68</sup> Adnan TURANİ, *Dünya Sanat Tarihi*, 442.

### 3.4.4 Neo Klasik Heykel ve Mitoloji

18. yüzyılın ortalarında, barok ve rokoko üsluplarının yapaylığına karşı bir tepki olarak ortaya çıkan neo klasisizmle birlikte antik sanata karşı yeni bir hayranlık uyanmıştır.

“... Fransız Devrimi’nden sonra devam eden Napolyon döneminde Fransa’da, Klasist anlayışta bir sanat üslubu görülüyordu. ... Klasist sanat görüşü Descartes felsefesine dayanmaktadır. Bu düşünürün rasyonalizmi, Avrupa’da ömrünü sürdürmeye çalışan metafizik dünya görüşüne karşı çıkıyor ve doğa ile evreni keşfetmeye yönelen matematik ve fizik biliminden kuvvet alıyordu.”<sup>69</sup>

İnce bir doğa gözlemi ile iç ve dış gerçekliğin betimlenmesine önem veren Klasistler, insan aklını da ön plana çıkararak, insanın ölçülü ve dengeli yani ideal yönlerini işlemişlerdir. “İşte bu nedenlerle, 18. yüzyıldan bu yana Fransa’da görülen klasik üsluplu plastik sanatlarda, bu anlayışa uyan Yunan ve Roma’nın pagan-antik mitolojisiyle ilgili konular işlenmiş ve seçiminde aklın rol oynadığı, ölçü ve dengeye bağlı doğa ve figürlerin anlatımına girişilmişti.”<sup>70</sup>

Antonio Canova, Bertel Thorvaldsen heykel alanında Grek sanatının konularını işleyen sanatçılardan en önemlileridir. (Bkz. Resim 3.42, Resim 3.43)

---

<sup>69</sup> Adnan Turani, **Çağdaş Sanat Felsefesi**, 21.

<sup>70</sup> A.g.k., 24.



### 3.4.5 Romantik Heykel ve Mitoloji

18. yüzyılda, edebiyatta ve plastik sanatlarda, sanat kurallarına, akademilere, geleneğe, burjuva zevkine ve eleştiriye karşı doğan romantizm akımı ile sanatçılar saray ve din kurumlarının etkisinden çıkmıştır. Bilimsel, endüstriyel ve düşünsel alandaki gelişmeler ve değişimler sanatçıları da etkilemiştir.

“18. yüzyılın romantik akımı, toplumsal açıdan, tüm Avrupa için çatışmalarla dolu bir hadisedir. Bir yandan, orta sınıfın aydınlanma hareketiyle kavuştuğu özgürlüğün devamını ve doruk noktasına erişmesini içerir. Alt tabakaların duyduğu heyecanların ifadesi olur ve bu yüzden de toplumdaki üst tabakaların titiz, ince eleyip sık dokuyan ve göze çarpmayan entellektüalizmine ters düşer. Diğer yandansa, bu yüksek tabakaların, usçuluğun yıkıcı etkilerine ve aydınlanma çağının reform getirici eğilimlerine karşı aldıkları tutucu tavrı içerir.”<sup>71</sup>

Romantik akımın tarihsel gizemciliği, tarihsel güçleri kişileştirme ve mitleştirme eğilimi ve yorumcu sanat anlayışı ile heykel güçlü bir tarih bilincine ulaşmıştır. Bu yüzden bu dönemde önemli kişilerin ve olayların anısına birçok heykel ve anıt yapılmıştır, sanatın toplumun hizmetinde olduğu fikri ağır basmaktadır.

“Romantikler, tarihte kendi çağlarını anımsatan, benzer olayları sürekli olarak aramışlar; geçmişte gerçekleşmiş olan ülküleri en önemli esin kaynağı olarak benimsemişlerdi. Onların ortaçağ ile aralarında benzerlik görmeleri klasisizmin ilkçağ klasisizmine uyum çabalarına benzemez. Klasisizm, eski Yunanlıları ve Romalıları örnek alırken, romantizm, geçmişi, daha önce denenmiş yaşanmış olaylar olarak anımsar.”<sup>72</sup>

<sup>71</sup> Arnold HAUSER, *Sanatın Toplumsal Tarihi*, Çev. Yıldız Gölönü, 98.

<sup>72</sup> A.g.k, 152.

Cesur ve dinamik bir tarz benimseyen romantik dönemin sanatçıları, kompozisyonlarında, olayların en heyecanlı noktasını betimlemişlerdir.

Jean-Baptiste Carpeaux, Emmanuel Fremiet, J. Antoine Houdon, Antoine Louis Barye önemli romantik dönem heykelticilerindendir. (Bkz. Resim 3.44)

#### 4. 20. YÜZYILDA MİTOLOJİ VE HEYKEL

18. yüzyıldan itibaren arkeoloji ve keşiflerle birlikte başka uygarlıkların ve kültürlerin varlığından haberdar olunması ve buna paralel olarak bu kültürlerin sanat eserlerinin incelenmeye başlanması, bu arada mitolojinin bir bilim dalı haline gelmesi, bu uygarlıkların inanç sistemleri ve efsanelerinin araştırılması ile sanatçılar tekrar bu konuya yönelmişlerdir. Bilimsel bir nitelik kazanan mitoloji, böylelikle genel anlamda sanatın, özel anlamda heykelin tekrar konusu olmuştur. Ancak bu durum, inançla iç içe, toplumsal bir zorunluluktan kaynaklanmaz. İçinde bulunulan topluma ve çağa bir eleştiri getirmek, eskiye duyulan hayranlığı ifade etmek ya da sadece anlatımı güçlendirecek bir metafor olarak sanatçılar tarafından kullanılmaya devam eder.

İlkçağ uygarlıklardan başlayarak, günümüze kadar plastik sanatlar, düşünsel ve teknik açıdan birçok aşamadan geçmiştir. 19. yüzyıla kadar dini ya da siyasi otoritenin gücünün göstergesi olan heykel sanatı, 1900'lerin başından itibaren evrensel bir dilin ifade aracı olarak bağımsız bir anlatım şekli olmuştur.

19. yüzyıla kadar özellikle Batı'da, Antik Yunan'dan Rönesans'a kadar ulaşan mimetik sanat yaklaşımı ile geleneksel kurallara bağlı heykel, teknik ustalık ve ifade açısından en üst düzeye gelmiştir. Konularını dinden, mitolojilerden ve edebiyattan alan heykel, toplumun eğitilmesinde önemli bir rol oynamıştır.

19. yüzyılda her alanda yaşanan değişimler, dünya savaşları, bilimsel ve teknolojik gelişmeler, çağımızın modern sanat akımlarının oluşmasında etkili olmuştur.

Arkaik toplumların kültürleri ve sanat eserleri bu dönemde araştırılmaya başlanmıştır. Bu araştırmalar Avrupa sanatında yeni arayışlara neden olmuştur. Heykel ve rölyeflerdeki mitolojik sahnelerin tasvirleri, biçim, içerik ve anlatımdaki simgesel öğeler, Avrupa sanatına yeni ifade olanakları sunmuştur.

Klasik geleneklere başkaldırı olarak Afrika, Uzakdoğu, Amerika, Mısır gibi eski uygarlıkların sanat eserlerinin motifleri ve konuları, modern sanat akımlarını ve sanatçıları etkilemiştir. Klan sembolü, ata kültü ile ilişkili bir totem, fetiş ya da büyü amaçlı törenlerde giyilen başlıklar, maskeler ve toplumların inançlarıyla ilişkili olan mitolojik tasvirler, efsaneler hatta dini konular her ne kadar modern sanat anlayışına tezat teşkil etse de, bu dönem heykelinin konusu olmuştur.

20. yüzyıl heykel sanatında ilkçağ uygarlıklarının sanat ürünlerinin ve mitolojilerinin kullanılış biçimi geleneksel dönemlerin biçimsel yaklaşımlarına yakın olsalar da, içerik açısından farklıdır. Anlatılmak istenen konular önceki dönemlerden farklı olarak inançla ilişkilendirilmez. Bugüne ait siyasal, sosyal ve bilimsel gelişmeler ve bunlara eleştirel bakışı amaçlayan metaforlar olarak kullanılırlar.

Picasso, Brancusi, Arp, Henry Moore, Max Ernst, Lipschitz heykellerinde Babil, Sümer, Mısır, Ege, Peru, Meksika, Okyanusya gibi uygarlıkların mitolojik öykülerinden, ritüel objelerinden yararlanan sanatçılardan bazılarıdır.

Brancusi heykellerinde, halk edebiyatından ve mitolojilerden esinlenmiştir. *Maiastra* bir Romen mitindeki ‘altın kuş’tan, *Sonsuz Sütun* adlı yapıtı ise Romen mezar direklerinden ve Mısır dikilitaşlarından esinlenerek yapmıştır. Halk sanatı ve mitsel temaları yalın bir üslupla heykellerinde kullanmıştır. (Bkz. Resim 4.1)

Yunan mitlerinden esinlenen Lipschitz’in heykellerinde mitolojiler, siyasal ve toplumsal sorunların ifadesinde birer metafor olarak karşımıza çıkar. *Akbaba ve Prometheus’un Mücadelesi* adlı yapıtında, Prometheus, insan gelişiminin, kararlılığın ve demokrasinin faşizm üzerindeki zaferinin sembolü olarak kullanılmıştır. (Bkz. Resim 4.2)

Primitif kültürlerden özellikle de Kızılderili mitolojilerinden etkilenen Max Ernst, heykellerinde geçmiş zaman motifleri ile çağının sanat anlayışını bir araya getirir. *Capricorn* adlı heykelinde Ernst, Zuni Kızılderililerinin yağmur tanrılarında ve Katchina bebeklerinden esinlenmiştir. (Bkz. Resim 4.3)

Çağdaş sanatın uygulama alanını genişletmek ve sanat pazarına karşı çıkmak düşüncesiyle ortaya çıkan yeryüzü sanatı da arkaik kültürlerin yeniden keşfi ve bölgesel bir ekoloji bilinci ile ilgilidir. Robert Smithson: “1970’te Utah’taki Büyük Tuz Gölü’nün ücra bir köşesinden yapmaya başladığı *Sarmal Anafor* için 6650 ton malzeme, taş ve toprak taşıyarak, göle doğru uzanan bir sarmal yaratmıştır. Sarmal, bu gölü okyanusa bağladığı söylenen mitolojik anafora gönderme yapmaktadır.”<sup>73</sup> (Bkz. Resim 4.4)

Joseph Beuys’a göre: “Sanat, insan düşüncesi ve eylemiydi, dünyanın da çağımızın toplumsal ve siyasal kısıtlamalarına karşı eylemde bulunulması gerekiyordu.”<sup>74</sup>

“... Beuys, insanlığa yeni bir güç katma girişimini simgesel olarak başlatmak amacıyla, 7000 meşe fidanı dikmiştir.... Doğa tahribinin Almanya’nın endüstri merkezlerinde başlayarak dağıldığına inanan Beuys, bu nedenle yenileme girişimine bir endüstri kenti olan Kassel’de başlamayı uygun görmüştü. Rastlantısal bir seçim olmayan 7000 meşe ağacı da yalnızca yenilemeyi değil, aynı zamanda zaman kavramını da simgelemektedir. Meşe, ‘meşe ağacını bulan’ anlamına gelen Druidlerden (eski Kelt bilginleri) bu yana kutsal yerleri belirten bir ağaçtır.”<sup>75</sup>

18. yüzyıldan günümüze kadar sanat alanında devam eden yeni form ve düşünce arayışları, çağımızın sanatsal ifade biçimlerinin oluşumda önemli bir rol oynar. Kültürün ayrılmaz bir parçası olan mitolojiler ve bu mitolojilerin içinde bulunan motifler, çağdaş sanatın da içinde farklı şekillerde yaşamaya devam ederler.

Yeni Gerçekçilik akımının temsilcilerinden olan Niki de Saint Phalle (1930-2002), kendine has bir mit dünyası oluşturmuş, insanoğlunun varoluşunu, cenneti, cehennemi ve sanatı bir arada tutan şeyi aramıştır. “Yeni Gerçekçilik’in tüm

<sup>73</sup> Nancy ATAKAN, *Arayışlar, Resimde ve Heykelde Alternatif Akımlar*, Çev. Zeynep Rona, 62.

<sup>74</sup> Norbert LYNTON, *Modern Sanatın Öyküsü*, Çev. Cevat Çapan, Sadi Öziş, 343.

<sup>75</sup> Nancy ATAKAN, *Arayışlar, Resimde ve Heykelde Alternatif Akımlar*, Çev. Zeynep Rona, 77.

etkinlikleri en geniş kapsamıyla varoluşla ilgilidir. Dünyaya bakış açısı, karşı çıkış, gelip geçiciliğin bilinci, teknolojiden yararlanma, yaşanan anı sahiplenme, günlük yaşantının şiirselliği, yeni gerçekçi sanatçıların ele aldığı başlıca konulardır.”<sup>76</sup>

Mısır mitleri ve figürleri Niki de Saint Phalle’in sanatında sürekli tekrarlanan önemli motiflerdendir. Hipopotam tanrıça ‘Thoeris’ Eski Mısır’da doğurganlıkla ilişkilendirilen ana tanrıçadır, çakal tanrı ‘Anubis’ ve kuş tanrı ‘Horus’ ile yan yana Mısır serisini oluştururlar. Eski Mısır mitlerinin motiflerini heykellerinde sıkça kullanan Niki de Saint Phalle, ana tanrıça kültü ile ilişkilendirdiği Nana heykellerinin yanı sıra, diğer kültürlerin mitlerinden esinlenerek bunları heykellerine yansıtmıştır. (Bkz. Resim 4.5, Resim 4.6, Resim 4.7)

Katharina Fritsch’in (1956) figürleri ve nesnelere peri masallarının, fabllerin ve mitlerin hatırasıdır. Onun heykelleri ortak bilinçaltımızın karanlık noktalarına açılır, çoğunlukla mizahla hafifletilmesine rağmen derinlerde duran kaygıların üzerine gider. Onların ikonografisi, Hıristiyanlık, sanat tarihi ve folkloru içeren birçok kaynaktan beslenir. Kâbuslara, hayaletlere ve sembolik figürlere anıştırmalarda bulunur. Fritsch’in işleri hayal güçlerimizin fani üretimlerine hakikat ve ağırlık kazandırır. (Bkz. Resim 4.8)

Joseph Wheelwright’in, taş, ahşap ve kemik gibi doğal malzemeler kullanarak yaptığı fantastik figürler ve yaratıklar, doğanın bir parçasıymış hissi uyandırır. Sanatçının seçtiği malzemelerin doğal yapısını kullanması, anatomik çarpıtmalarla tesadüf eseri ortaya çıkmış doğaüstü bir varlık ya da mitik bir yaratık izlenimi uyandırır. Sanatçının heykelleri Kelt geleneğinden ve mitolojisinden etkiler taşır. Joseph Wheelwright’in heykelleri için kullanılan ‘Druidik’ tanımı, Kelt kültüründe önemli bir yere sahip olan rahiplerin isimlerinden gelmektedir. (Bkz. Resim 4.9)

---

<sup>76</sup> Semra GERMANER, **1960 Sonrası Sanat, Akımlar, Eğilimler, Gruplar, Sanatçılar**, 19.

Politika ve sanatla iç içe geçmiş bir kariyere sahip olan Antonio Berni, görsel dili ve sanat anlayışı ile Arjantin sanat dünyasında önemli bir yere sahiptir. Kolaj olarak tanımlanabilecek heykellerinde, Braque ve Picasso'nun kübizminin etkilerini, dadacıların ve sürrealistlerin buluntu obje şiirselliğini birleştirir. *Kozmik Canavarlar, Muzaffer Solucan, Tehditkar Kuş, İnsanları Kolonileştirmeye Çalışan Gezegenlerarası İşgalciler, Açgözlülük, İkiyüzlülük, Vampir Hikâyeleri* gibi isimler verdiği canavar heykelleri, çamaşır makinesi parçaları, ahşap mobilyalar, ambalajlar, tükenmez kalem, motor parçaları, dokuma tezgâhı gibi objelerden oluşur. Berni'nin sembol, malzeme ve hayal gücü yoğunluğu açısından barok olarak tanımlanan heykellerinde organik ve inorganik malzemeleri bir arada kullanması heykellerini daha hareketli ve sıra dışı bir hale getirir. Fantastik ve doğal olmayan, sıra dışı ve öldürücü olarak tanımlanan canavarları, içinde yaşadığı düzene karşı metafor olarak kullanır.\* (Bkz. Resim 4.10)

---

\* Kaynak: **Berni ve De La Vega Canavarları**, Malba Müzesi Sergi Kataloğu, Çev. Güneş Çınar, 61, 62.



## 5. TÜRK HEYKEL SANATINDA MİTOLOJİK KAYNAKLARDAN YARARLANAN SANATÇILAR

Cumhuriyetin kuruluşundan 1950'lere kadar olan süreçte, ülkemiz heykel sanatçılarının asıl etkinlik alanı anıtlar olmuştur. Kamu siparişlerinin ve desteğinin azaldığı 1950'li yıllardan itibaren sanatçılar, konu, biçim, malzeme, boyut ve anlatım biçimi açısından tümüyle kendi belirledikleri çalışmalarını gerçekleştirmeye başlamışlardır. Kuramsal alanlarda yapılan araştırmalar ve buna paralel olarak gelişen deneysel çalışmalar, heykel sanatında konuların çeşitlilik kazanmasına olanak sağlamıştır. Bu süreç içinde, ülkemiz heykel sanatında mitsel temalar ve efsaneler, yararlanılan konular arasında yer almıştır. Bu bölümde mitolojik konulara yönelen sanatçılardan bazılarının konuya yaklaşımlarına değinilecek ve yapıtlarından örnekler verilecektir.

“Ali Teoman Germaner, çevresindeki sosyal ve politik olaylara yönelik duygularını, tepkilerini, yaptığı işlere kendine özel bir biçim dili ile yansıttığını çeşitli söyleşilerinde dile getirmiştir. Mitolojik ve tarih-öncesi hayvanlardan da esinler taşıyan bu simgesel yaratıkları, örneğin son çalışmalarında ele aldığı “Zümrüd-ü Anka” kuşlarını, Germaner, anlatmak istediklerinin temel anlatım araçlarına dönüştürmeyi amaçlar.”<sup>77</sup>

10.02.2006 tarihinde İstanbul Modern’de gerçekleştirilen ‘Modern Heykel-Bellek ve Ölçek’ başlıklı serginin kataloğu için Ali Teoman Germaner’in Ahu Antmen ile yaptığı söyleşide sanatçı mitoloji ve heykel ilişkisiyle ilgili görüşlerini açıklamaktadır.

A.A: *“Mitoloji yapıtlarınızda önemli bir yer tutuyor, Kişisel bir mitoloji yaratmak ise belli ki daha da büyük önem taşıyor...*

---

<sup>77</sup> www.istanbulmodern.org

A.T.G: Mitoloji sanıyorum ben davet etmeden kendi gelen özel bir misafir. Ben aslında çağrışımlardan yaralanıyorum. İnsanlığın geçmişi benim de geçmişim olduğu için, yer yer mitolojik denklemleri bulunabilecek görsel bir dil oluşturmaya çabalıyorum. Fakat amacım bir miti anlatmak değil. Miti, bir anlatım aracı olarak kullanmak istiyorum. Tıpkı masal anlatır gibi...’’<sup>78</sup> (Bkz. Resim 5.1, Resim 5.2)

Heykellerine mitolojilerden ve masallardan esinlenerek isim veren Bihrat Mavitan, kendi internet sitesinde, işleri hakkında şu açıklamaları yapmıştır: “Sanatımda, heykel bir düşün peşi sıra gelir. Bu düşün bir figürdür. Bu figüre kendimi yakıştırıyorsam da, bu figür kimliksizdir. Benim düşlediğim her kişi olur. Bilmedik ya da çok bildik bir mekânda dolaşıverirler, bilmedik ya da çok bildik bir mekâna doluşuverirler ve o noktada hareket son bulur.”<sup>79</sup> (Bkz. Resim 5.3)

‘Modern Heykel-Bellek ve Ölçek’ sergisiyle ilişkili olarak İstanbul Modern’in internet sitesinde yayınlanan metinde Mehmet Aksoy’un çalışmalarına ilişkin açıklamalar ve sanatçının mitsel temalara bakışı anlatılmaktadır. 1990’larda Anadolu kültürel kimliğinin izlerini araştıran çalışmalara yönelen Mehmet Aksoy: “Üzerinde yaşadığı coğrafyanın geçmiş ve bugünü buluşturan büyük boyutlu heykeller ve anıtlar gerçekleştirdi. Doğurganlık ve bereket tanrısı Kibele’nin izini sürdürdü, Şahmeran’ın katlini görselleştirdi. Mitoslarla, yakın dönem hayal dünyasını harmanladı ve kendine özgü bir anlatım dili geliştirdi. Sanatçı özellikle son dönem çalışmalarında, Şaman geleneği ve hayat-ölüm ikiliği üzerine eğildi ve eline geçirdiği her türlü malzemeyi kendi özgün dilinin içerisine dâhil etti.”<sup>80</sup> (Bkz. Resim 5.4)

Çalışmaları içinde mitsel kavramlara yer veren bir diğer sanatçı da Rahmi Aksungur’dur. Aynı internet sitesinde yer alan metinde sanatçının mitolojiye yaklaşımı ele alınmaktadır.

<sup>78</sup> Söyleşi: Ahu Antmen, 9 Kasım 2005, **Bellek ve Ölçek**, Modern Türk Heykelinin 15 Sanatçısı , İstanbul Modern Sanat Müzesi, 2006 ,İstanbul, Sergi Kataloğu, sf 135-136.

<sup>79</sup> www.bihratmavitan.net

<sup>80</sup> [http://www.istanbulmodern.org/sergiler/mehmet\\_aksoy.aspx](http://www.istanbulmodern.org/sergiler/mehmet_aksoy.aspx)

“Çalışmalarında insanlık tarihi kadar eski mistik söylemler ile heykel sanatının temel kavramlarını buluşturan Rahmi Aksungur, heykellerini öncelikle bir tasarım problemi olarak görmektedir. Kaplumbağa, balık ve farklı canlıların melez bir karışımını hatırlatan heykelleri, izleyicisinin gözünün içine bakan, tinsel ve mekânsal bir bağ kurmak isteyen bir karaktere sahiptir. Sanatçı, izleyicinin belleğini harekete geçirerek, ona sunduğu dünyanın anlamını çözmek üzere harekete geçmesini bekler. Rüyalarında gördüğü ya da mitolojik bir kahraman olarak okuduğu canlılara düşünsel bir seyir içerisinde ulaşmasını ister.”<sup>81</sup> (Bkz. Resim 5.5)

---

<sup>81</sup> [http://www.istanbulmodern.org/sergiler/rahmi\\_aksungur.aspx](http://www.istanbulmodern.org/sergiler/rahmi_aksungur.aspx)

## 6. SONUÇ

Mit, arkaik toplumlarda, insanın oluşturduğu metaforlarla yüklü bir dil ile, evreni ve doğayı kavrama ve tanıma çalışmalarının sonucu olarak ortaya çıkan bir kültür gerçeğidir. İnsana, doğaya, tanımlanamayan güçlere ve kültüre dair olguların açıklamasını yapan mitler, özellikle başlangıç zamanındaki kutsal bir öyküyü, olağanüstü varlıkları konu alır. İlkçağ uygarlıklarının hemen hepsinde gördüğümüz tanrı, yarı-tanrı ve kahraman betimlemelerinde kişileşen bu doğal ve doğaüstü güçler, görsel dilin en etkili ifadesi olan heykel sanatında sıkça rastladığımız figürlere dönüştürülmüştür.

Dünya mitolojilerinin ortak noktası, mevsimsel döngünün içinde barındırdığı, doğum-ölüm, varoluş-yokoluş gibi birbirine zıt kavramları ortaya koyması ve bu bilgilerin gelecek kuşaklara iletilmesi olduğunu söyleyebiliriz. Bu noktada heykel sanatının, kalıcı olma özelliği ile, bilginin nesilden nesile aktarılmasında çok önemli bir rol üstlendiği örneklerle görülmektedir.

İnsanın kendini, doğayı anlama ve tanıma sürecinin önemli aşamaları olan mitolojilerin gücü, varlığı bir bütün olarak kavraması ve açıklamasından kaynaklanır: Evrenin yaratılışı ve düzeni, bu düzen içinde insanın yeri, yaşamın amacı ve ölüm gibi temalara ilişkin açıklamalar; insan için yaşamı anlamlı kılar. Bu özellikleri ile mitolojiler, üretim biçiminin tarıma dayalı olduğu toplumlarda, bireysel ve kültürel yaşamın çeşitli aşamalarında belirleyici ve işlevsel rol oynamışlardır.

Mezopotamya, Mısır, Yunan, Hint, Maya ve Kelt uygarlıklarında mitoloji ve heykel ilişkisine dair sınırsız sayıda örneğe rastlarız. Bütün bu uygarlıkların mitolojileri, sadece kendi çağının kültür ve sanatına değil, kendinden sonraki kültürlerin sanatsal gelişimine de kaynaklık etmişlerdir.

Mitolojiler, en çok antik çağda sanat yapıtına esin kaynağı olmuştur. Tek tanrılı dinlere geçiş ile pagan dönem mitolojileri, masallar ve efsaneler aracılığıyla sanat üretiminin içinde yaşamaya devam etmişlerdir.

19. yüzyıldan itibaren yapılan arkeolojik arařtırmaların sanatçıları mitolojik konulara tekrar yönelttiđini, 20. yüzyılda ise, toplumsal ve politik sorunlara karşı birer metafor olarak heykel sanatında kullanıldığını görürüz.

Dünyanın, sosyal, politik, ekonomik ve toplumsal alanlarda çıkmaza girdiđi dönemlerde, eskiye dönüşlerin sıkça yaşanmasına paralel olarak, eski inanışların modern dünyaya uyarlanmaya çalışılması ya da bunalımlı dönemlerin son bulması ümidiyle ortaya çıkan felaket senaryolarının yeni bir doğuşu tetikleyeceđi inancı yaygınlaşır. Bu inanış tüm dünya mitolojilerinde ortak bir motiftir ve yenilenerek, deđişerek karşımıza çıkar.

Günümüzde, kitle iletişim araçları yeni mitler üretmektedir. İnsan var oldukça, bilmediđi, tanımlayamadığı, korktuđu olaylar karşısında yeni mitler üretecektir demek büyük bir iddia deđildir. Bunun doğal sonucu olarak üretilen yeni mitlerin, sanata ilham vermeye devam edeceđini düşünmek çok yanlış olmayacaktır.

## 7. KAYNAKLAR

- AKŞİT, İlhan (2003), **Mitoloji-Ege'nin İki Yakasının Öyküsü**, Akşit Kültür ve Turizm yayıncılık, İstanbul.
- AKURGAL, Ekrem (1998), **Anadolu Kültür Tarihi**, TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları, 5. Baskı, Ankara.
- ATAKAN, Nancy (1998 ), **Arayışlar, Resimde ve Heykelde Alternatif Akımlar**, Çev. Zeynep Rona, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul.
- BALTRUSAITIS, Jurgis (2001), **Düşsel Ortaçağ**, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İmge Kitabevi, 1. Baskı, Ankara.
- BATUR, Enis (2004), **Başkalaşım I-X**, Yapı Kredi Yayınları, 3. Baskı, İstanbul
- BAYNES, Ken (2000), **Toplumda Sanat**, Çev. Yusuf Atılgan, Yapı Kredi Yayınları, 2. Baskı, İstanbul.
- BELGE, Murat (2004), **Tarihten Güncelliğe**, İletişim Yayınları, 2. Baskı, İstanbul.
- BORGES, Jorge Luis (2003), **Ficciones Hayaller ve Hikayeler**, Toplu Eserler 1, Çev. Tomris Uyar - Fatih Özgüven, İletişim Yayınları, 5. Baskı, İstanbul.
- CAMPBELL, Joseph (2000), **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, Çev. Sabri Gürses, Kabalcı Yayınevi, 1. Basım, İstanbul.
- CAMPBELL, Joseph (2003), **Yaratıcı Mitoloji, Tanrının Maskeleri**, Çev: Kudret Emiroğlu, İmge Kitabevi, 2.Baskı, Ankara.
- COE, Michael D.(2002), **Mayalar**, Çev. Meltem Özdemir, Arkadaş Yayınevi, Ankara.
- CÖMERT, Bedrettin (1999), **Mitoloji ve İkonografi**, Ayraç Yayınevi, Ankara.
- ÇORUHLU, Yaşar (2002), **Türk Mitolojisinin Anahatları**, Kabalcı Yayınevi, 1. Basım, İstanbul.
- DANTE (1998), **İlahi Komedya**, Çev. Rekin Teksoy, Oğlak Yayınları, 1. Baskı, İstanbul.
- ELIADE, Mircea (2001), **Mitlerin Özellikleri**, Çev. Sema Rifat, Om Yayınevi, İstanbul.
- ELIADE, Mircea (2003), **Dinler Tarihine Giriş**, Çev. Lale Arslan, Kabalcı Yayınevi, 1. Basım, İstanbul.
- ELIADE, Mircea (2003), **Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi, Cilt I-Taş**

- Devrinden Eleusis Mysteria'larına**, Çev. Ali Berktaş, Kabalcı Yayınevi, 1. Basım, İstanbul.
- ELIADE, Mircea (2003), **Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi, Cilt II - Gotama Budha'dan Hıristiyanlığın Doğuşuna**, Çev. Ali Berktaş, Kabalcı Yayınevi, 1. Basım, İstanbul.
- FISCHER, Ernst (1979), **Sanatın Gerekliliği**, Çev. Cevat Çapan, e Yayınları, 3. Baskı, İstanbul.
- GERMANER, Semra (1997), **1960 Sonrası Sanat, Akımlar, Eğilimler, Gruplar, Sanatçılar**, Kabalcı Yayınevi, 1. Basım, İstanbul.
- HANÇERLİOĞLU, Orhan (2002), **Düşünce Tarihi, Dört Bin Yıllık Düşünce, Sanat ve Bilim Tarihinin Klasik Yapıları Üzerine Eleştirel İnceleme**, Remzi Kitabevi, 9. Baskı, İstanbul.
- HAUSER, Arnold (1984), **Sanatın Toplumsal Tarihi**, Çev. Yıldız Gölönü, Remzi Kitabevi, 1. Basım, Ankara.
- HOOKE, Samuel Henry (2002), **Ortadoğu Mitolojisi, Mezopotamya, Mısır, Filistin, Hitit, Musevi, Hıristiyan Mitosları**, Çev. Alâeddin Şenel, İmge Kitabevi, 4. Baskı, Ankara.
- KAHRAMAN, Hasan Bülent (2005), **Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri...**, Agora Kitaplığı, 3. Basım, İstanbul.
- KRAMER, Samuel Noah (2002), **Sümerler**, Çev. Özcan Buze, Kabalcı Yayınevi, 1. Basım, İstanbul.
- LYNTON, Norbert (2004), **Modern Sanatın Öyküsü**, Çev. Cevat Çapan-Sadi Öziş, Remzi Kitabevi, 3. Basım, İstanbul.
- MALINOWSKI, Bronislaw (2000), **Büyük, Bilim ve Din**, Çev. Saadet Özkal, Kabalcı Yayınevi, 2. Basım, İstanbul.
- MUTLU, Belkıs (1968), **Efsanelerin İzinde, Yakın Doğudan Kuzey Avrupa'ya**, D.G.S.A Yayınları, İstanbul.
- NECATİGİL, Behçet (1995), **100 Soruda Mitologya**, K Kitaplığı, 5. Baskı, İstanbul.
- POSPELOV, Gennady (2005), **Edebiyat Bilimi**, Çev. Yılmaz Onay, Evrensel Basım Yayın, 2. Baskı, İstanbul.
- ROSENBERG, Donna (2003), **Dünya Mitolojisi - Büyük Destan ve Söylenceler Antolojisi**, Çev. Koray Atken vd., İmge Kitabevi, 3. Baskı, Ankara.



SANAT VE İNANÇ, CİLT I-II, M.S.G.S.Ü Türk Sanat Tarihi Uygulama ve Araştırma Merkezi Yayınları, No: 2.

TOWNSEND, Richard (2001), **Aztekler**, Çev. Meltem Özdemir, Arkadaş Yayınları, Ankara.

TÖKEL, Dursun Ali (2000), **Divan Şiirinde Mitolojik Unsurlar, Şahıslar Mitolojisi**, Akçağ Yayınları, 1. Baskı, Ankara.

TURANİ, Adnan (2003), **Dünya Sanat Tarihi**, Remzi Kitabevi, 9. Baskı, İstanbul.

TURANİ, Adnan (2003), **Çağdaş Sanat Felsefesi**, Remzi Kitabevi, 4. Baskı, İstanbul.

## YARARLANILAN ANSİKLOPEDİLER VE SÖZLÜKLER

BONNEFOY, Yves (2000), **Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü**, Cilt I-II, Çev. Levent Yılmaz, Dost Kitabevi Yayınları, 1. Baskı, Ankara.

DÜNYA SANATI ANSİKLOPEDİSİ, **Mit ve Fabl**, Cilt X, McGraw-Hill Company, 1965, Londra.

ERHAT, Azra (1997), **Mitoloji Sözlüğü**, Remzi Kitabevi, 7. Baskı, İstanbul.

EMİROĞLU, K. – AYDIN, S. (2003), **Antropoloji Sözlüğü**, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.

HANÇERLİOĞLU, Orhan (2000), **Dünya İnançları Sözlüğü**, Remzi Kitabevi, 3. Basım, İstanbul.

SEVİN, Veli (2003), **Atlaslı Büyük Uygarlıklar Ansiklopedisi, Eski Anadolu ve Trakya, Başlangıcından Pers Egemenliğine Kadar**, İletişim Yayınları, 1. Baskı, İstanbul.

**Atlaslı Büyük Uygarlıklar Ansiklopedisi 9, Mezopotamya ve Eski Yakın Doğu** (1996), Yayın Yönetmeni: Mete Tunçay, İletişim Yayınları, 1.Baskı, İstanbul.

## KATALOGLAR

Modern Türk Heykelinin 15 Sanatçısı (2006), **Bellek ve Ölçek**, İstanbul Modern Sanat Müzesi, (Sergi Kataloğu), İstanbul.

**Berni ve De La Vega Canavarları**, (2003–2004), Çev. Güneş Çınar, Malba Müzesi (Sergi Kataloğu), Buenos Aires, Arjantin.

**Tunç Çağının Gizemli Kadınları**, (2005–2006), Çev. Deniz Çiftçi Valente, Yapı Kredi, Vedat Nedim Tör Müzesi (Sergi Kataloğu), İstanbul.

## YARARLANILAN TEZLER

AKSUNGUR, Ayla (1995), **Kültürlerarası İletişim Dili Sembol ve Doğu Akdeniz Uygarlıkları Heykel Sanatındaki Bildirimi**, Yayınlanmamış sanatta yeterlilik tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı, İstanbul.

MENTEŞ PALA, Neslihan (1998), **Hint Heykelinde Dans Kompozisyonları ve Ritmin Kökeni**, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, M.S.Ü Sosyal Bilimler Enstitüsü Anasanat Dalı Heykel Programı, İstanbul.

## İNTERNET SİTELERİ

[www.bihratmavitan.net](http://www.bihratmavitan.net)

[www.broadartfoundation.org](http://www.broadartfoundation.org)

[www.decordova.com](http://www.decordova.com)

[www.insecula.com](http://www.insecula.com)

[www.istanbulmodern.org](http://www.istanbulmodern.org)

[www.joewheelwright.com](http://www.joewheelwright.com)

[www.metmuseum.org](http://www.metmuseum.org)

[www.natsoulas.com](http://www.natsoulas.com)

[www.thebritishmuseum.ac.uk](http://www.thebritishmuseum.ac.uk)

## 8. UYGULAMALAR

*“Babil, Londra ve New York hoyrat görkemleriyle insanların hayalgücünü zaptetmişlerdir...”<sup>82</sup>*

Günümüzde büyük kentlerde, insanın doğadan geri dönülemez bir biçimde kopması ve doğaya yabancılaşması sonucu ortaya çıkan yapı, çalışmalarımın çıkış noktasını oluşturdu. İnsana doğanın olumsuz etkilerine karşı güvenilir yaşam alanları sağlayan kentler, bugün aynı tanıma yerleştiremeyeceğimiz kadar farklılaşmıştır. İnsanı kendine ve çevresine yabancılaştırarak yalnızlaştıran kent yaşantısının, içinden çıkılamayan bir labirente dönüşerek ürkütücü bir hal aldığını söyleyebiliriz. Bu dönüşüm, kenti birey için içinden çıkılamaz bir hale getirdiği gibi, bireyin aidiyet duygusunu kaybetmesine yol açar.

İnsanın bilincinin ve bilinçaltının, doğal olandan uzaklaşarak uğradığı değişimin ifadesi için stilize edilmiş hayali kent silüetlerini anlatım aracı olarak kullandım. Mitolojik anlatılarda, kutsal bir dağ ya da dünyanın merkezi olduğu varsayılan bir alana kurulan kentler, toprağa bağlılığın ve insan yaşamının sürekliliğinin sembolü olmuştur. Kentler, doğanın tehlikeli yanlarından ve düşman olarak tanımlanan gerçek ya da hayali tehditler karşısında koruyucu gücü nedeniyle ana rahmiyle özdeşleştirilmiş, dişil bir güç olarak düşünülmüştür. Kentlerin bu ortak algısını, ana rahmine dönüş metaforu olarak ele alırken, mitolojilerin de günlük yaşantıların yansıması oluşundan yola çıkarak, güncel bir miti yansıtmayı amaçladım. Başka bir deyişle güncel yaşam mitini, kent gerçekliğinin ve düşselliğinin karmaşası içinde görselleştirmek istedim. (Bkz. Resim 8.1, 8.2, 8.4, 8.5, 8.6)

İnsanın kent yaşantısı içinde bu dev sistemin küçük bir parçasına dönüşmesini ifade etmesi amacıyla, çark motiflerini bir metafor olarak kullandım.

---

<sup>82</sup> Jorge Luis BORGES, **Ficciones Hayaller ve hikayeler**, Çev. Tomris Uyar, Fatih Özgüven, 103.

İnsanın kendi yarattığı uygarlığın içinde giderek yalnızlaşmasının getirdiği sorunların sonucu olarak ortaya çıkan çelişkili durumları; vidalar, saat çarkları, doğa çıkışlı formlar ve kent motiflerinin bir arada kullanıldığı kompozisyonlarla ifade etmeye çalıştım.

Modern toplumlarda zaman algısının ve kent yaşantısının değişiminde mekanik saatler çok önemli bir rol oynamıştır. Herhangi bir makinenin ya da sistemin en küçük birimi olan vidalar, saat çarkları, doğa çıkışlı formlar ve kent motiflerinin bir araya geldiği kompozisyonlarda ise; insanın doğadan ayrılarak ona yabancılaşmış olmasına rağmen, kendini aldatarak yapay bir düzlemde sürdürdüğü doğa ile ilişkisinin inandırıcılıktan uzaklığını, işlemeyen, bozuk, eksik makine parçalarıyla ifade etmeye çalıştım. (Bkz. Resim 8.11, 8.12, 8.13, 8.14, 8.15, 8.16)

Organik ve inorganik formların bir araya getirilmesiyle oluşan; balık, kuş, böcek, ağaç, stilize edilmiş kent motiflerinin kurgulandığı kompozisyonlardan oluşan çalışmalarımda ağırlıklı olarak ahşap ve metal malzeme kullandım. Seçtiğim doğa çıkışlı formlar; mitolojilerin de etrafında şekillendiği; hava, ateş, su, toprak yani yaşamın en temel dört kaynağının sembolü olarak yorumlanmıştır. (Bkz. Resim 8.3, 8.7, 8.8, 8.9, 8.10)

## ÖZGEÇMİŞ

Güneş Çınar  
gunes\_cinar@hotmail.com

1980, İstanbul'da doğdu.

## EĞİTİM

1998–2002 MSGSÜ Heykel Bölümü  
2003 MSGSÜ Heykel Bölümü Yüksek Lisans Programına devam etmektedir.

## KATILDIĞI SERGİLER VE DİĞER SANATSAL ETKİNLİKLER

- 1999 Oda Galeri Karma Bronz Sergisi, İstanbul.
- 1999 6. Uluslararası İstanbul Bienali, Elina Brotherus Asistanlığı.
- 2000 Oda Galeri Karma Bronz Sergisi, İstanbul.
- 2000 Disiplinsizliklerarası Apartman Projesi, İstanbul.
- 2001 Mine Sanat Galerisi Karma Sergi, İstanbul.
- 2001 Kapsama Alanı Karma Sergi, İstanbul.
- 2001 4. Uluslararası Prokennessos Mermer Heykel Sempozyumu, Marmara Adası.
- 2002 MSGSÜ Mezunlar Sergisi.
- 2002 Sakıp Sabancı Sanat Ödülleri, MSGSÜ Heykel Bölümü İkincilik Ödülü.
- 2003 Galeri Örümcek Karma Bronz Sergisi, İstanbul.
- 2005 Fenerbahçe Spor Kulübü için 3 Mayıs Anıtı tasarımı ve uygulaması, İstanbul.