



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Resim Anasanat Dalı

ZENOFORM OLUŞUMLAR

ERKAN ŞAKAR

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2025



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Resim Anasanat Dalı

ZENOFORM OLUŞUMLAR

ERKAN ŞAKAR

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2025

Zenoform Oluşumlar

Danışman: Dr. Öğr, Engin ESEN

Yazar: Erkan ŞAKAR

ÖZ

İnsanlık tarihinin başlangıcından itibaren doğa ve insan arasındaki etkileşim sürekli olarak varlığını sürdürmüş olup insan doğadan etkilenmiş, gördüklerini ve yaşadıklarını o dönemin şartları doğrultusunda farklı teknikler kullanarak kalıcı hale getirmek istemiştir. Arzuları doğrultusunda yaptıkları çalışmalar sanatsal ifadelerin temelini oluşturmuştur. Doğada karşılaştıkları nesneleri, bitkileri ve hayvanları kendi bakış açısıyla konu edinen insan için zaman içerisinde hayvanlara yüklenen anlamlar değişerek mitleri oluşturmaya başlamış ve doğa, insan ve mitoloji arasındaki bağlantının evrimsel dönüşüm ve kültürel farklılıklarla ilişkili olduğu hipotezi ortaya çıkmıştır. Bu tez çalışması da bahsi geçen hipotezden yola çıkarak oluşturulmuştur.

Sanat tarihsel süreçte mitolojik karakterlerin kullanılmasıyla oluşan tanıdıklık hissi veren fakat tam olarak benimsenemeyen, garipsenen ve yabancı hissedilen formlar ortaya çıkmıştır. Bu formlar yabancı form yani ‘zenoform’ olarak adlandırılmaktadır. Zenoform Oluşumlar başlıklı tez çalışmasında kültürler arası farklarla birlikte oluşan biyoçeşitliliğin yine o toplumlardaki kabul görme veya dışlanma konusundaki farklılıkları incelenmiştir. Zenoform ile mitolojik imgelere farklı bir bakış açısı sunmakla birlikte insan ve doğa arasındaki ilişkinin de sanatsal olarak incelenmesi sağlanmıştır. Çalışmanın amacı, sanat yapıtı üretimi ile evrimsel dönüşümün, mitolojik imgelerin ve kültürel farklılıkların doğa-insan ilişkisi üzerindeki etkisini anlamak, canlılara yüklenen anlamların toplumlar arasında nasıl değiştiğini araştırmak ve fantastik dünya karakterlerinin mitoloji ve kültürde nasıl bir rol oynadığını değerlendirmektir.

Anahtar Kelimeler: zenoform, mitoloji, hibrit form, metamorfoz, kimera, sanat

Xenoform Formations

Supervisor: Dr. Öğr, Engin ESEN

Author: Erkan ŞAKAR

ABSTRACT

Since the beginning of the history of humanity, the interaction between individual and nature have always continued its existence. Humans were influenced by the nature wanting to experience and make permanent what they saw by using different techniques in line with the conditions of that period. The works they did in accordance with their desires have formed the bases of artistic expressions. The meanings attributed to animals have evolved over time, and myths have started to take shape as a result of humans using objects, plants, and animals they see in nature as subjects from their own point of view. This has suggested that the relationship between mythology, humans, and nature is linked to cultural differences and evolutionary change. This thesis study was created based on the aforementioned hypothesis.

Throughout the history of art, forms have developed that evoke a sense of familiarity through the employment of mythological characters, yet they are also unfamiliar and absurd. These forms are referred to as the "xenoform," meaning the foreign form. Xenoform offers a different perspective on mythological images and cultural differences on the nature of individual relationships through the production of works of art. Xenoform Formation, the differences of biodiversities that occur along with the differences in acceptance or exclusion in those societies were examined decently. The purpose of the study was to examine how the meanings assigned to living things change between societies and to assess the role of the fantastic world's characters in mythology and culture.

Key Words: xenoform, mythology, hybrid form, metamorphosis, chimera, art

İÇİNDEKİLER

ÖZ	i
ABSTRACT	ii
İÇİNDEKİLER.....	iii
GÖRSELLER	iv
GİRİŞ.....	1
1. ZENOFORM.....	3
1.1. Zenoform Kavramı	3
1.2. Zenoform ve Hibrit Kavramı	3
1.3. Zenoform ve Hayvan İmgesi	5
2. MİTOLOJİK ANLATILARDA ZENOFORM OLUŞUMLAR	7
2.1. Zenoform ve Mitoloji	7
2.2. Mit ve Mitoloji Kavramları Üzerine	9
2.3. Mitolojide Hayvan İmgesi.....	16
2.3.1 Mitolojide Hayvan İmgesinin ‘Aslan’ Özelinde İncelemesi.....	18
2.4. Zenoform, Mitoloji ve Hibrit İlişkisi.....	26
2.5. Mitolojik Anlatılarda Zenoform Varlıklar	27
3. ZENOFORM VE SANAT.....	38
3.1. Orta Çağ ve Rönesans ’da Zenoform Oluşumlar	38
3.2. Günümüz Sanatında Zenoform	48
4. ZENOFORM OLUŞUMLAR BAĞLAMINDA KİŞİSEL UYGULAMALAR.....	55
SONUÇ	68
KAYNAKÇA.....	71
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	73
ETİK BEYAN	74
YÜKSEK LİSANS/SANATTA YETERLİK/DOKTORA TEZİ/SANAT ÇALIŞMASI RAPORU ORJİNALLİK RAPORU	75
PROFICIENCY IN ART / MASTER’S THESIS /ART WORK REPORT ORIGINALITY REPORT	76

GÖRSELLER

Görsel 1: <https://en.wikipedia.org/wiki/Hippogriff>

Görsel 2: <https://www.lotusnews.com.tr/cincede-ve-turkcede-aslan-ile-ilgili-deyimlerin-kulturel-anlami>

Görsel 3: <https://rb.gy/dvoc1n>

Görsel 4: <https://mitoloji.org.tr/perseus-medusayi-olduren-kahraman/>

Görsel 5:

https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Diyarbak%C4%B1r_Ulu_Cami_s%C3%BCsleme.jpg

Görsel 6: <https://arkeofili.com/tarih-oncesi-donemden-11-magara-sanati/>

Görsel 7: <https://rb.gy/5ft26x>

Görsel 8: https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Syrian_-_Relief_with_Two_Heroes_-_Walters_2118.jpg

Görsel 9: <https://rb.gy/eam02u>

Görsel 10: https://en.wikipedia.org/wiki/Ganga_%28goddess%29

Görsel 11: <https://www.archaeologs.com/i/399/griffin?gobacklng=tr>

Görsel 12: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Herakles>

Görsel 13: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Kimera>

Görsel 14: <https://mitoloji.org.tr/medusa-bir-guzelin-hazin-sonu/>

Görsel 15: <https://www.worldhistory.org/image/912/hercules-fighting-the-centaur-nessos/>

Görsel 16: <https://www.thecollector.com/what-is-the-minotaur/>

Görsel 17: <https://www.caravaggio.org/medusa.jsp>

Görsel 18: <https://wannart.com/icerik/38878-sahmaran-efsanesi>

Görsel 19: <https://www.britannica.com/topic/qilin>

Görsel 20: <https://rb.gy/3ozeoa>

Görsel 21: <https://en.wikipedia.org/wiki/Satyr>

Görsel 22: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Enkidu>

Görsel 23: <https://www.mitolojisi.com/kaynak/pegasus>

Görsel 24: https://www.arkeotekno.com/pg_82_ust-paleolitik-cag-lascaux-magarasi-arkeoastronomisi

Görsel 25: <https://okuryazarim.com/sumer-mitolojisindeki-7-buyuk-tanri/>

Görsel 26: https://sanatdefteri.net/wp-content/uploads/2018/06/misir_cover.jpg

Görsel 27: <https://tinylink.info/XL9O>

Görsel 28: <https://tinylink.info/10GyV>

Görsel 29: <https://tinylink.info/10Gz2>

Görsel 30: <https://tinylink.info/10Gzf>

Görsel 31: <https://tinylink.info/10Gzl>

Görsel 32: <https://tinylink.info/XLaF>

Görsel 33: https://es.wikipedia.org/wiki/Saturno_devorando_a_su_hijo

Görsel 34: https://artlogic-res.cloudinary.com/w_2400,h_2400,c_limit,f_auto,fl_lossy,q_auto/artlogicstorage/wentrup/images/view/4a9c019fbd62899abef8c4c26359bf95j/wentrup-thomas-gr-nfeld-misfit-fox-fawn-2016.jpg

Görsel 35: <https://d1lfxha3ugu3d4.cloudfront.net/fab/images/126.1006.jpg>

Görsel 36: <https://tinylink.info/XLa->

Görsel 37: <https://tinylink.info/10GzW>

Görsel 38: <https://tinylink.info/10GA4>

Görsel 39: <https://starwars.fandom.com/tr/wiki>

GİRİŞ

Hayvan imgesi sanat tarihinin bilinen başlangıcından bu yana sanatsal ifadenin bir konusu olmuştur. Yalnızca plastik sanatların ritüeller ve gündelik yaşam pratikleriyle ilgili olmakla kalmayan hayvan imgeleri, mitolojik anlatılarda geniş bir biçimde yer alarak insanlığın kültür ve inanç dünyalarının da önemli bir ögesi haline gelmiştir. Farklı coğrafyalar ve kültürlerden doğmuş olan mitolojik kökenli imge ve sembollerin gündelik yaşama geniş ölçüde sızmış olmaları, söz konusu mitolojilerin, dönemlerinin gündelik yaşam üzerinde belirgin etkiye sahip olduklarının da göstergesi olarak değerlendirilebilir. Japon, Yunan, Türk, Hint ya da İskandinav mitolojisi olsun, aralarındaki coğrafya ve kültür farkına rağmen mitolojik anlatıların ortak öğelerinin başında özellikle de gündelik yaşantıda karşılaşılabilecek türden pek çok nesne ve sanat yapıtında sözü edilen türden hayvan imgelerinin yer alıyor olduğu da bilinmektedir. Mitolojik hayvan tasvirlerinde karşımıza çıkan karakterler bazen devasa boyutlarda hayvanlar, bazen insan ve hayvan karışımı varlıklar, bazen de farklı hayvanların hibrit formlarından oluşturmaktadır. Mezopotamya ve Anadolu mitolojilerinde rastlanan Şahmeran, Yunan mitolojisindeki Kimera, Japon mitolojisindeki Kappa ve İskandinav mitolojisindeki Draug gibi varlıklar sözü edilen türden imgelere örnek verilebilirler.

Daha önce de ifade edildiği şekliyle insan ve hayvan karışımı varlıklar ya da farklı hayvanların bileşenlerinden oluşan hibrit varlıklar farklı türdeki hayvanların genetik ve sembolik özelliklerinden yola çıkılarak oluşturulan yeni ve yabancı (ya da sadece yabancı) biçimleri ifade etmektedir. Farklı canlı türlerinin fiziksel / biyolojik özellikleri bir arada kullanılarak yaratılan mitolojik karakterler anlatılarda yoğun olarak ele alınmıştır. Kimi zaman benzer özelliklere sahip olan varlıklar farklı biçimsel özellikler ile tasvir edilmişlerdir. Söz konusu bu değişimin nedenleri arasında tarihsel ve kültürel değişkenler kadar sanatçıların yorum farklılıkları da etkili olmuşlardır.

Tarihsel süreç boyunca ve dönemlerinin yaygın sanat anlayışı çerçevesinde biçimlenen hibrit formlar günümüz sanatı bağlamında da ele alınmakta ve çeşitli biçimlerde karşımıza çıkmaktadır. Bu türden Hibrit bedenli tarihsel imgeler ve yeni varyasyonları izleyicilerinde tanıdıklık / bildiklik hissi vermekle birlikte tanımsız morfolojik özellikleri ve tekinsiz görünüşleri sebebiyle bir dereceye kadar yabancılık hissini de eş zamanlı olarak vermektedirler. İngilizcede 'xeno' olarak geçen ve yabancı anlamına gelen kelimenin Türkçe karşılığı zeno ya da kseno olarak karşımıza çıkmaktadır. (Tureng, 2024). Türkçe karşılık olarak 'zeno' kelimesinin seçilmesiyle birlikte yabancı form anlamına gelen

Zenoform ifadesi, yabancı, kaynağı bilinmeyen, fantastik, bilim ve doğa üstü varlıkları tanımlamak için yazar tarafından ileri sürülen bir kavram olarak kullanılmaktadır. Böylelikle bahsi geçecek olan tüm varlıklar tek bir kavram altında toplanarak ortak bir payda da buluşmuş olacaktır. Zenoform niteliklerine sahip varlıkların sanatsal ifade bağlamında kullanımının, onlarla karşılaşan insanlara fantastik bir bakış açısı sağlaması ve farklı dünyaların kapılarını aralayabilecek türden bir izlenim verdikleri düşünülmektedir. Bu düşüncenin arkasında zenoformların seyircilerin hayal gücünü tetiklemesi ve kabul görmüş, dayatılmış standart biçimlere karşı bir sorgulamayı önermeleri fikrinin olduğu söylenebilir.

Zenoform yapılar izleyici üzerinde bir üst paragrafta açıklanan türden bir gariplik / yabancılık hissi uyandırması ile biyoçeşitlilik, kültürel farklılıklar, birlikte yaşam gibi konularda yeniden düşünmeyi teşvik etmektedir. Bu formlar ile doğa ve insan arasındaki bağlantı, evrimsel dönüşüm, mitolojik imgelerin farklı bir şekilde yorumlanmasıdır. Seçilen karakterler, kültürel farklılıklar ve insanların onları konumlandıkları hal ve durumlara bağlı olarak şekillenmektedir. Bu durum, canlılara yüklenen anlamların, toplumlar arasında değişkenlik göstererek bazen kutsal bir varlık olarak kabul edilmesine bazen de dışlanmış bir özellik olarak algılanmasına neden olmaktadır.

Zenoform oluşumlar başlıklı tezin birinci bölümünde Zenoform kavramının terimsel anlamı, hibrit, mitoloji ve hayvan imgesi üzerinde oluşturulan bağlantılar yer almaktadır. Ayrıca sanattaki yeri hakkında genellemelerde bulunmaktadır. İkinci bölüme gelindiğinde zenoform kavramının mitoloji ile bağlantısı derinlemesine incelenerek mit ve mitoloji üzerine incelemeler yer almaktadır. Mitolojik anlatılardan yola çıkılarak oluşturulan formların zenoform bağlamında ele alınış biçimleri sunulmaktadır. Üçüncü bölüme gelindiğinde sanatsal bir yolculukla geçmişten günümüze kadar olan çalışmaların zenoform özelinde incelemelerinde bulunulmuştur. Üçüncü bölümün son aşamasında da zenoform kavramı ekseninde kendi yaratım sürecimde ortaya çıkan çalışmalar yer almaktadır. Böylece tez boyunca bahsi geçecek olan kavramın sanattaki yeri hem kişisel hem tarihsel hem de evrensel bir süreç kapsamında incelenmesi sağlanmış olacaktır.

1. ZENOFORM

1.1. Zenoform Kavramı

Zeno “yabancı” veya “öteki” anlamına gelir ve Zenoform kavramı ötekilik, yabancılık ve bilinmeyen biçimlerin resmi temsili olarak ele alınır. Zenoform bir anlamda benzerlik gösteren fakat yabancılığını koruyan, tuhaf, farklı, bizden olmayan, nereden geldiği bilinmeyen, fantastik, doğaüstü her türden varlığı tanımlamak adına kullanılan ortak ifade biçimi olarak öne sürülmüştür. Dolayısıyla insanlığın somut anlamda iz bırakmaya başladıkları mağara duvarlarındaki çizimler, mitlerde bahsi geçen fantastik karakterler, sanat tarihsel süreçte hibrit form bağlamında işlenmiş farklı konu ve figürler Zenoform kavramı ile hepsini içine alan ortak bir çatı kavram olarak değerlendirilmektedir.

Zenoform kavramı, farklı yönleriyle ele alınabilecek zengin bir kavramdır. Sanatsal ifade biçimleri başta olmak üzere farklı alanlarda da geniş bir kullanım ortamına sahiptir. Bilinenin ötesine geçerek bilinmeyenle ve farklı olanla yüzleşmemizi sağlayan, insanın yabancı olanla olan ilişkisini derinlemesine inceleyen bir kavramdır. Bu kavramla birlikte kültürler arası farklılıklarla birlikte oluşan biyoçeşitliliğin yine o toplumlardaki kabul görme veya dışlanma konusundaki farklılıklarına da değinilmiştir. Zenoform kavramı insan ve doğa arasındaki ilişkiyi derinlemesine incelerken mitolojik imgelere farklı bir bakış açısı sunarak sanatsal şekilde inceleme fırsatı sunmaktadır. Canlılara yüklenen anlamların toplumlar arasındaki değişkenlikleriyle birlikte mitolojik imgelerin anlatımı, sanatsal ifade biçimleri ve sanat alanındaki kullanımları tez boyunca başlıklar altında ayrıntılı bir şekilde sunulacaktır. Zenoform niteliklerine sahip varlıkların sanatsal ifade bağlamında kullanımının, onlarla karşılaşan insanlara fantastik bir bakış açısı sağlaması ve farklı türden deneyimler kazandırıldığı düşünülmektedir. Bu düşüncenin arkasında zenoformların seyircilerin hayal gücünü tetiklemesi ve kabul görmüş, dayatılmış standart biçimlere karşı bir sorgulamayı önermeleri fikrinin olduğu söylenebilir.

1.2. Zenoform ve Hibrit Kavramı

Zenoform niteliklere sahip canlılar genel itibariyle hibrit formlardan oluşmaktadır. Hibrit farklı türdeki canlıların genetik olarak bir araya gelerek oluşturdukları yeni forma verilen addır. Türk Dil Kurumu Sözlüğünde de (Türk Dil Kurumu Sözlükleri, 2024) geçtiği üzere biyolojinin bir alanı olarak melez, teknolojinin bir alanı olarak da iki farklı güç kaynağının bir arada bulunması gibi farklı anlamlara gelmektedir. Biyolojik olarak farklı iki türün normal şartlarda hiçbir şekilde bir araya gelerek çiftleşmesi mümkün değildir. Bu olgu olağandışı durumlarda veya insanların yapay

ortamlarda türler arası gen aktarımı yoluyla yapılmaktadır. Melezleşme süreci iki farklı hayvanla olacağı gibi hayvan ve insan arasında da olabilmektedir. Örneğin, yapılan bir araştırmayla birlikte insan-domuz hibriti bir canlı üretilmiştir. Oluşturulan bu canlıya ise Yunan mitolojisinden esinlenerek Kimera adı verilmiştir. Kimera'nın oluşumu için araştırmacılar domuz embriyosunu dölledikten sonra insan kök hücreleri yerleştirmişler. İnsan kök hücreleri doğru koşullar sağlandığında kalp kası hücresi, deri hücresi ve kök hücre nörona gibi farklı biçimlere dönüşebilmektedir. Araştırmacılar bu durumdan yararlanarak insan kök hücrelerini domuz hücreleriyle birleştirerek insan domuz hibriti canlı üretmeyi başarmışlardır. Buradaki oluşumun üretilme amacı bilime hizmet etmesidir. İleride insanların herhangi bir organ yetmezliği yaşadığı durumda yaratılan Kimera'dan alınacak olan organ ile hastaların tedavi edilmesi amaçlanmaktadır (Kevin, 2016).

Hibrit formların biyoloji ile olan güçlü bağlantısı ve farklı anlamlar içermesi sebebiyle sanatsal anlatılardaki ifadesi yetersiz kaldığı öne sürülmektedir. Hibritleşme sürecinden yararlanarak sanat eserlerinin üretimi ve anlatımında kullanılacak olan Zenoform kavramı insan-hayvan, hayvan-hayvan veya canlılarda oluşan olağanüstü deforme biçimleri ifade etmektedir. Bu tarzdan birleşimler insanların duygularını ve hayal güçlerini harekete geçirerek, tarih boyunca doğadan ve hayvanlardan ilham alarak yaratıcı bir ifade ve sınırları zorlayan estetik deneyimler sağladığı düşünülmektedir. Sıra dışı gerçeklikleriyle doğa ve insan arasında bir bağlantı kurarak bunu görsel sanatlar ve zanaat gibi alanlarda ifade biçimi olarak kullanılmıştır.

Zenoform kavramıyla birlikte hibrit formlar, sanatçının yaratıcılığını sergilediği ve farklı anlamları ifade etmek için kullandığı bir ifade aracıdır. Farklı türdeki canlıların biçimlerinde dönüşümler gerçekleştirerek oluşturdukları formlar ilgi çekici bir hal alarak doğallığından uzak yeni bir oluşum olarak sunulmaktadır. Zenoformlar, hayal gücünü harekete geçirir ve farklı kombinasyonlarla yeni varlıkların tasavvur edilmesini sağlar. Bu da oluşan formlarla insanların etkileşim kurmasını ve kendi yaratıcı düşüncelerini keşfetmesini teşvik eder. İlk bakışta tanıdık olanın dışında bir varlıkla karşılaşmak, kişilerin sıradanlığı aşarak yeni bir gerçeklikle temas etmesini sağlar (Görsel 1). Ayrıca sembolik imgeler ve anlamlar aracılığıyla derin düşünceleri ifade etmek için kullanılır.



Görsel 1. Louis-Édouard Rioult, 1824, “Ruggiero Angelica'yı Kurtarıyor”, tuval üzerine yağlıboya, 227 x 179 cm, Louvre Müzesi

Tarihsel süreç boyunca dönemin sanat anlayışı çerçevesinde hibrit formlar sürekli olarak kendini göstermiştir. Günümüz sanatından da ele alınmakta olan bu formlar birçok farklı şekilde karşımıza çıkmaktadır. Yaratıcı bir şekilde farklı özelliklerin birleştirilmesiyle sadece estetik değil, aynı zamanda derin sembolik anlam taşıyan figürler olarak da öne çıkarlar. Hem antik hem de modern sanat, Zenoformlar kullanarak insanlığı, doğayı, gücü, korku ve bilinmeyenle ilgili temaları işler. Bu formlar, farklı kültürlerde, dönemlerde ve sanat formlarında insanlık dönemlerinde evrensel duyguların bir ifadesi olarak varlıklarını sürdürürler.

1.3. Zenoform ve Hayvan İmgesi

Hayvan imgesi sanat tarihinin her aşamasında kendini göstermiş ve sanatsal ifade konusu olarak varlığını sürdürmüştür. Sanat tarihinde kullanılan hayvan imgesi insanın doğa ile olan ilişkisini anlatırken aynı zamanda sanatçının içsel yolculuğunun bir ifade biçimi olduğu da düşünülmektedir. Hayvanlar, her dönemde sembolik anlamlar taşıyan güçlü figürler olmuşlardır. Dönemsel özelliklere ve bulundukları toplumsal farklılıklara göre yüklenen anlamlar değişkenlik gösterse bile her daim

mesaj iletme amacıyla kullanılmaya devam edilmiştir. Yalnızca plastik sanat alanıyla kısıtlı kalmayan hayvan imgesi mitolojik söylencelerde de sıklıkla kendini göstermektedir. Dünyanın birçok yerinde varlığını gösteren mitolojik anlatılarda hayvan imgesinden çokça yararlanılmıştır.

Hayvanların söylencelerdeki tasvirleriyle plastik sanatlardaki kullanımlarıyla birlikte hayvan imgesi Zenoform kavramıyla bağlantılı hale gelmektedir. Hayvan tasvirleri farklı söylence ve sanat eserlerinde olağan gerçekliğinden uzaklaşarak farklı bir şekilde bizlere sunulmaktadır. Örneğin, Çinliler aslanı Batı Asya'dan gelen elçilikler dolayısıyla tanımışlardır. Elçilerin getirdiği armağanlar arasında bulunan aslan imparatorluk hayvanat bahçesine konulmuştur. Çinliler aslan imgesini resim ve heykellerinde çokça işlemişlerdir (Görsel 2). Fakat bu aslan standart biçiminden uzak kol ve sırt kasları aşırı derecede belirgin, ayakları ve tırnakları çok güçlü şekilde yapılmıştır. Yeleleri ve kuyruğu yumrulardan oluşmakta ve bu yumruların sayısı arttıkça memurun rütbesi de artmaktadır. Ayrıca aslanlar sağ tarafta erkek, sol tarafta ise dişi aslanın bulunduğu ve bekçi niteliğinde tapınak ve binaların girişlerine yerleştirildikleri görülmektedir. Erkek aslan sol ayağının anlatında topa benzeyen, kimi görüşe göre yavru aslanın bir yumurta içinde olduğu veya aslanın stresini atması amacıyla oynadığı bir inci olduğu düşünülmektedir. Dişi aslanın ise sağ ayağının altında yavru aslan bulunmaktadır (Eberhard, 1983).



Görsel 2. “Koruyucu Aslan”, milattan sonra 3.yüzyıl, Çin

Zenoform kavramı aşinalıktan uzak, bilinenin ötesinde, olağandan farklı olanları ifade etmek için kullanılır. Bu bağlamda üstte bahsi geçen tasvir aslen bir aslanı tasviri olsa dahi bizlere farklı bir bakış

açısı sunmaktadır. Tasvirlerde gerçeklikten uzaklaşarak çok da değişik anlatılarda bulunulabileceğini ifade etmektedir. Zenoform hayvanların özelliklerinin değişkenliğine, melez ya da genetik farklılıklarına değinmektedir. İnsanların doğaya bakışını ve doğada gördükleriyle kurduğu ilişkileri ele alarak geniş bir perspektif sunmaktadır.

2. MİTOLOJİK ANLATILARDA ZENOFORM OLUŞUMLAR

2.1 Zenoform ve Mitoloji

Mitolojik anlatılar doğa üstü varlıkların bol miktarda bulunduğu fantastik olaylardan oluşmaktadır. Dolayısıyla doğa ile bağlantı kuran insan kendi hayal gücüne göre olayları tasvir ederek doğallığından ayrılarak ve doğa üstü varlıkları ortaya çıkarır. Bir noktada benzerlikleri olsa dahi gerçekte var olmayan, tam anlamıyla benimsenemeyen, tanıdıklık hissi veren fakat yabancı olan canlılar anlatılardaki yeri alırlar. Bu durum da Zenoform kavramıyla doğrudan bir bağlantı kurarak bahsi geçen tüm canlıları tek bir kavram altında toplamaya olanak sağlamıştır.

Mitlerin oluşmaya başladığı andan itibaren hayal gücünün ürünü olarak ortaya çıkmaya başlayan satyr, kentaur, kiklop gibi benzeri birçok varlık sebebiyle Zenoform'lar da kendini göstermeye başlamıştır (Görsel 3). Gündelik yaşantının ve plastik sanatların bir parçası olmakla kalmayarak anlatılarda ve toplumların kültürel değerlerinde önemli bir yer edinmiştir. Coğrafya farklılıkları ve kültürel değişkenler beraberinde birçok mitolojik anlatını doğmasına sebep olmuştur. Söz konusu mitolojik anlatılardaki figürlerin çokluğu aynı şekilde Zenoform'ların da çeşitliliğini arttırmıştır. Dünyanın birçok noktasında aralarında coğrafi ve kültürel farklılıklara olmasına rağmen mitolojilerin ortak anlatılarında o toplumun oluşturduğu nesne ve sanat yapıtlarında bahsi geçen türden imgelerin yer aldığı söylenebilir.



Görsel 3. Johann Heinrich Wilhelm Tischbein, 1802, “Polyphemus”

Tarihin akışı içinde belirli bir coğrafyada egemenlik göstermiş uygarlıkların belirli bir süre sonrasında güçlerini kaybederek var olan egemenlikleri son bularak yerine yeni medeniyetler kurulmuştur. Ancak medeniyetlerin siyasi olarak değişen bu şartların kültürel öğeler için aynı keskinlikte olduğundan söz edilememektedir. Dolayısıyla mitolojik imgeler de aynı şekilde bir anda değişmeyerek kültürel birikimin bir parçası olarak varlıklarını devam ettirmektedirler. Bu esnada da değişime uğrayarak oluşan yeni kültürün özellikleriyle birlikte yeniden şekillenmektedirler. Bu durumda oluşan mitolojik imgelerin farklılaşmasına, eskinin yanına ya da yerine olağandan başka bir imgenin gelmesini ve çeşitliliğin artmasını sağlamaktadır. Oluşan çeşitlilik doğal olarak toplumun içinde bulunduğu sanat diline de yansiyarak ortaya çıkan eserlerde varlığını göstermiştir.

2.2. Mit ve Mitoloji Kavramları Üzerine

Çalışmanın bu bölümde olası kavram karmaşalarını engellemek açısından mit ve mitoloji kavramlarının neler olduğu açıklanacaktır. Birbirine yakın görülen bu iki kavramın temelde ne ile ilişkilendirildiği ilgili bölümlerde örneklerle açıklanacaktır.

Mit ve mitoloji genellikle aynı şeyleri ifade etmek için kullanılsalar da birbirinden farklı anlamlara sahip kavramlardır. Mit, bireysel mitolojik hikayeleri ifade ederken, mitoloji bir kültürün veya toplumun tüm mitlerini inceleyen bir disiplindir. Ayrıca mit, genellikle hikayeleri anlatan bir türdür, ancak mitoloji daha geniş bir perspektife sahiptir ve bu hikayeleri inceler, açıklar ve anlamaya çalışır. Bir hikâye veya anlatı olarak karşımıza çıkan kavram mit iken mitoloji genellikle bu hikayelerin derinlemesine incelenmesi ve anlamıyla ilgilenir. Her iki kavram da kültürel, tarihsel ve toplumsal bağlamlarda önemlidir ve bir topluluğun dünya görüşünü, inanç sistemini ve değerlerini anlamak amacıyla araştırılırlar.

Barthes'ın, göstergebilim analizinde mitlerin insanların gerçeklik arayışının bir sonucu olarak ortaya çıkan açıklamalar şeklinde tanımladığını belirtmektedir. Mitler, gerçekliğin temsili anlamını taşır. Mitlerin oluşumunda ideoloji kavramı önemli rol oynamaktadır. Mitler, toplum içerisindeki egemen ideolojilerin düşünce yapılarının bir aynasıdır. “Egemen ideoloji”, toplumu hegemonya olarak etkisi altına almakta ve düşünce biçimini buna göre yönlendirmektedir. “Egemen ideoloji” dünyayı ekolojik krizden kurtarmak ise; burada bir rol üstlenmenin hem pazarlama stratejisi olarak hem de bir yaşam modeli oluşturarak inşacı bir yaklaşım ile sunma amacı yansıtılmalıdır (Yılmaz, 2020).

Çağdaş Söylenler adlı eserinde Barthes farklı dilbilimsel terimlerin kültürel fenomenlerin çalışmasına olanak sağladığını keşfeder ve tüm bu insan edimlerini bir dil sistemi gibi incelemeye koyulur. Bu eserde dil/ söz, gösteren/ gösterilen vs. arası ilişkilerin kültürel fenomenlere nasıl adapte edileceğini inceler. Barthes'a göre göstergebilim bütün gösterge sistemlerinin genel olarak incelendiği bir alan olmakla birlikte dil bu sistemlerin dışında değil, aksine en belirgin olanıdır. Onun nezdinde dilbilim göstergebilimi de kapsar ve göstereni olmayan hiçbir şey olmadığı gibi gösteren dünyası dilin kendisinden başka bir şey değildir. Göstergebilim ister bir dergideki fotoğrafı ister bir politik söylemi ister bir reklam afişini veya belli bazı klişeleri inceliyor olsun her zaman için dille ve dilde tanımlanır. Hem dilbilim hem de göstergebilim anlamlandırmayı olanaklı kılan bir dizgenin kuralları ve farklılıklarını betimlemeye çalışır. Göstergebilim insan edimlerinin ve nesnelerin bir anlama sahip olduğu ön kabulünden yola çıkarak, bilinçli veya bilinçsiz olarak bu anlamın kaynaklandığı bir farklılaşma ve uzlaşma zemininin arayışındadır (Aydınalp, 2021)

Metin demek, Dokuma demektir; ama bugüne kadar bu dokuma, bir ürün, yapılıp bitmiş bir kumaş olarak ele alınmış, arkasında, iyice gizlenmiş ya da hafifçe örtülmüş bir anlamın (gerçekliğin) bulunduğu düşünülmüş olduğu halde bugün dokumanın kendisine odaklanıyoruz, metnin kendini üretmesi, yaratması, harfleri sürekli olarak birbirlerinin arasına, içine karması düşüncesi üzerinde duruyoruz; bu dokumanın bu dokunun içinde kaybolan özne, kendini çözüyor, bir örümceğin, ağını yapmakta kullandığı salgılarının içinde kendi kendini eritmesi gibi (Barthes, 2016:140)

Barthes da mitin ya da mitosun kökensel anlamına sadık kalarak miti söz olarak adlandırır. Mit söz olduğuna göre, bir söylemle aktarılacak şartıyla her şey mit olabilir. Başka bir ifadeyle, söylem alanına giren her şey mit olabilir. Barthes için mit, mesajının ya da bildirisinin nesnesiyle değil, bu bildiriye dile getirme biçimine göre tanımlanır. Mitolojinin yalnızca tarihsel bir temeli olabileceğini ifade eden Barthes'a göre mit, nesnelerin ya da şeylerin doğasından çıkmaz, o tarihin seçtiği bir sözdür. Bu tür bir söz de bir bildiridir ve bu nedenle hiçbir şekilde sözlü konuşmayla sınırlı değildir. Yalnızca yazılı bir söylem değil, fotoğraf, sinema, röportaj ve gösteriler de mitsel söze dayanak olabilir. Barthes için sözsözsel ya da görsel olması fark etmeksizin dil, söylem ya da söz anlamlı bir sentezdir; bir fotoğraf, bir gazete yazısı ya da bir şey belirten bir nesne -söz gelimi, meydan okumayı belirtmek için getirilen bir ok- sözdür (Barthes, 2014, s. 179-181).

'Yapısalcılık' parçaların anlamını birleştirerek bütünün anlamını irdelemek yerine, bütünde yer alan parçaların ilişkisi üzerinden anlamı çözmeyi önerir. Kaynağını Ferdinand de Saussure'un Genel Dilbilim Dersleri'nde dile getirdiği düşüncelerden alır. Saussure'un parça-bütün ilişkisi üzerine oluşturduğu kuram, çağdaş yapısal dilbilimin, göstergebilim ve yapısalcılık akımlarını önemli ölçüde etkiler ve yapısalcı kurama ve yapısalcı uygulamaya ışık tutar. Yapısalcıların önerdiği 'parçalar arasındaki ilişki ve parçalar arasındaki bağ ile bütün kendini düzenler' öğretisi insan bilimleri de içinde olmak üzere pek çok bilim alanında yeniden çözümlemeyi gerektirmiştir.

Yapısalcılığı insan bilimlerine uygulayarak, antropolojide yeni bir dönemi başlatan Claude Lévi-Strauss olmuştur. Claude Lévi-Strauss, Yapısalcı yaklaşımı "değişmez olanın, ya da yüzeysel farklılıklar arasındaki değişmez öğelerin araştırılması" (Lévi-Strauss, 1986:21) olarak tanımlamış, Saussure'dan etkilenecek yapısalcı çözümlemeyi antropoloji alanına uyarlamıştır. Yaşamda, bütünü değil de tek bir parçayı açıklayan psiko-kimyasal süreçlere indirgenebilecek pek çok oluşum vardır. Buna karşılık, alt düzeydeki görüngülere indirgenmiş olan çok karmaşık görüngülerle karşılaşıldığında, onlara ancak aralarındaki bağıntılara bakarak yani ne türden özgün bir sistem oluşturduklarını anlamaya çalışarak yaklaşabiliriz." Dilbilimde olduğu gibi yapısalcı antropolojide de yapılan budur (LéviStrauss, 1986:22).

Lévi-Strauss'a göre insanlık kültürel anlamda ayrımlar yaşasa da zihinsel anlamda aynı yetilere sahip olduğu, antropolojik araştırmalarla ispatlamıştır (Lévi-Strauss, 1986:31). Lévi-Strauss totem'den mit'e, akrabalık bağınımlarına uzanan bir bağlamda, bu yapıların tümünü, içinde bildirilerin görülmüş olduğu birer kod'a indirger. Daha da ileri gider: Saussure'ün 'dil' ve 'söz' ayrımını 'kod' ve 'bildiri' ayrımı arasında ayrım yaparak bir koşutluk kurar. Öyleyse bu simgesel kodların tümü bir dil gibi yapılanmıştır... Onun yaptığı ne bu kod'ların simgelerini deşifre etmek ne de simgesel bir kod'u betimlemektedir. Örneğin mitlerin temelindeki karşılıklar dizgesini farklı birer kod olarak örgütlemek ister. Lévi-Strauss her koddaki öğelerin birbirleriyle ilişkilerinin, öteki kodlarındakine karşılık geldiğini gösterir (Lévi-Strauss, 1986:36-41). Lévi-Strauss mitler aracılığıyla toplumun kültürel değerleri üzerinden gelenekselden başlayarak günümüze kadar oluşan dönüşümleri inceler, karşılaştırır; benzerliklerini ve farklılıklarını ortaya koyarak toplumun zihinsel birlikteliklerini, yapı taşlarını belirler. Geleceğe ilerleyen ihtimalleri sunar. Bu bağlamda belirtilen üç resmin kodlarının ve öğelerinin karşılıkları ve karşıtlıklarını saptayarak dönemler arası ortak olgular belirlenebilir.

Lévi-Strauss, *Mythologiques*'de de incelediği üzere aynı mitin bütün farklı anlatılarında aynı zihinsel düzenlenişin bulunduğunu belirtmiştir. Mitlerin ortak yapılarının ortaya çıkarılmasını sağlayan, anlatıların farklılığıydı. Lévi-Strauss'a göre dönüşümler, mitsel düşüncenin kendisinde bulunur. Bunlar, bir miti temellendirir ve belirler (Köse, 2011).

Tüm mitlerin ortaya konuluşu iki yönlüdür: Mitler bir yandan aynı ilkedен türeyen ... iki tanrısal kişiliğin iki karşıt niteliğini; diğer yandan tanrıların derin yapılarındaki coincidentia oppositorum'u yani tanrıların yüce gönüllü ve korkunç, yaratıcı ve yok edici, güneş ve yılan biçiminde (başka bir ifadeyle fiil ve kuvve halinde) vb oluşlarını ortaya koyar. Hintli ya da Çinli zahit, bilge ya da "mistik," yaşam deneyiminden ve bilincinden tüm "aşırılıklarını" ayıklamaya, yani tam bir belirsizlik ve tarafsızlık hali kazanmaya, böylece zevke ve acıya karşı duyarsızlaşmaya vb, kısacası özerk olmaya çalışır (Eliade, 1954). Mircea Eliade'ın *Dinler tarihi* kitabından bir örnekle;

Kozmogoni miti her biçimde ve çeşitli bakış açlarında "doğru," uygulanabilir ve kullanılabilir. Bu konuda, gerektiğinde "ruhsal gücüyle" ve "büyüsüyle" bağlayıcı olan, evrenin hâkimi çok güçlü gök tanrı Varuna mitini ve yapısını örnek verebiliriz. Ama kozmik yönüyle daha karmaşık bir tanrıdır. Varuna: Yalnızca gök tanrı değil ay ve su tanrısıdır da. ... Varuna'da "karanlık" gücün ağır bastığı bir yön vardır. ... Varuna'nın bu "karanlık" yönü yalnızca "karanlık gök" olarak göksel anlamda alınmamalıdır, daha geniş bir anlamda, kozmik ve metafiziksel anlamda düşünülmelidir; gece, potansiyel bir güçtür, tohumdur, tezahür etmemiş alandır. Bir yandan gece (örtülü olan), su (potansiyel, tohum), "aşkınlık" ve "edilginlik" (gök ve yüce tanrılara özgü) nitelikleri öte yandan her türden "bağlayıcılık" özellikleriyle suları "tutan" durduran ya da hapseden Vrtra'yla hem mitolojik hem de metafiziksel bir dayanışma gösterir. Kozmik düzlemde Vrtra da bir "bağlayıcı"dır (Eliade, 1954).

Mitin en önemli işlevlerinden birinin, doğrudan bilince olduğu kadar çok çeşitli ve karmaşık anlayışlara da hitap eden pek çok gerçeklik düzlemini belirlemek ve meşrulaştırmak olduğunu söyleyebiliriz. Her ikisinin de amacı, bireysel düzlemde olduğu kadar kozmik düzlemde de yaşamı durdurmak, ölümü getirmektir.

Mitlerin tarihsel örnekler olma işlevleri, hassas bir konudur. Çünkü ilkel insan, mitte aktarılan olayın "kanıtlarını" gösterme gereksinimi duyar. Mitin doğru olduğunu kanıtlama ihtiyacı tarihin ve "tarih" belgelerinin" eski zihniyetteki yerlerini anlamamızı kolaylaştırmaktadır. İlkel insanın, gerçekten meydana gelmiş olaylara, özellikle de çevresinde gelişen olaylara verdiği önemi, ruhunun "gerçek olana" duyduğu iştahı, "olana" duyduğu ilgiyi ortaya koyar (Eliade).

Mit

İnsanlar parçası oldukları toplumlara yalnızca coğrafi bir düzlemde değil, kolektif belleği oluşturan ve yaşamsal deneyimle aktarılan kültürel kodların, anlatıların, semboller ve imgelerin de dahil olduğu girift bir yapıdan dahil olurlar. Bireyin kendini toplumun bir parçası olarak kabulündeki en etkili faktörlerden birinin kendisiyle bir dereceye kadar özdeşleştirebileceği bir anlatının varlığı olduğu ifade edilebilir. Bu bağlamda mit olarak ifade edilen anlatı biçimi toplumsal bir birlikteliği kurabilme ve bir arada tutabilmesiyle anlatılar içinde oldukça önemli bir yere sahiptir. Sosyal bilimlerin alanının konusu olan mit kavramı, Yunanca kökenlidir ve *mythos* kelimesinden türemiştir. Fransızca’ da ve Almanca’ da *mythe*, İngilizce’ de *myth*, Rusça’ da *mif* şeklinde telaffuz edilmektedir. Türkçe sözlükte ise (Türk Dil Kurumu Sözlükleri, 2024), “Geleneksel olarak yayılan veya toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren alegorik bir anlatımı olan halk hikâyesi, mitos. Efsaneleşen kavram veya kişi...” olarak tanımlanmıştır.

Genel bir tanım olmasa dahi mit ve mitoloji alanı üzerine araştırma yapan kişiler mit kavramını çoğunlukla hikâye, destan ve söyleyiş terimlerini kullanarak açıklama eğiliminde oldukları bilinmektedir. Güneşin ve yıldızların görünmesi, mevsimlerin değişmesi, hava olaylarının gerçekleşmesi, dünyanın ve insanın döngüsü, bitkiler ve hayvanlar gibi birçok etken insanlar için mit kaynağı olmuştur. Söz konusu çeşitlilik farklı içerikteki konular olabileceği gibi aynı konunun farklı biçimlerde işlenmesi şeklinde de karşımıza çıkmaktadır. Örneğin Boğa imgesi çeşitli coğrafyalardaki mitlerde sıkça karşılaşılan mitlerden bir tanesidir. Anadolu, Avrupa, İran ve Mezopotamya ekseninde bol miktarda görülen bu boğa imgesinin kökeni Hint mitlerine kadar dayandığı görülmektedir. Bir

Hint tanrısı olan Mithra bu anlatıların temelini oluşturmaktadır. Hint mitlerinde güneşle ilişkilendirilen Mithra sonrasında İran söylencelerinde de yerini alarak aynı şekilde güneş ve güneş ışınlarıyla birlikte anılmıştır. Pers imparatorluğu döneminde Mithra Hindistan'daki anlatıya kıyasla daha da yüksek bir mertebe konumlandırılarak güçlü tanrılar arasında yerini almıştır (Beydiz, 2016). Ülkeler anlamında coğrafyanın değişmesiyle birlikte kültürel aktarımların yaşanmaktadır. Mitin ilk bulunduğu uygarlıktan başka bir uygarlığa geçmesiyle birlikte o uygarlığın sosyokültürel yapısına uyum sağlayacak şekilde değişkenlikler göstermektedir. Mithra ve boğa imgesi özelinde Hindistan'dan Anadolu coğrafyasına kadar bu imgenin farklı biçimlerde ve farklı içeriklerde ele alındığı görülmektedir. Anadolu topraklarında boğaların kurban edilmesiyle birlikte ebedi bir hayata kavuşulacağı inancı yayılmıştır. Sonrasında Anadolu'ya yayılan bu düşünce diğer toplumlarda da kendini göstermeye başlamıştır. Boğaların tanrı için kurban edilmesi toplumlarda kendince farklı anlamlar ifade etmeye başlamıştır.

Yukarıdaki açıklamalardan da net bir şekilde görüleceği üzere tarihin bir döneminde bir coğrafyada ortaya çıkan mite yönelik sembolik, imgesel anlatılar tarih ve coğrafya boyunca sadece doğdukları yerde kalmamışlar farklı coğrafyalara da yayılmışlardır. Bu yayılımı sadece ilgili tarih bilimi veya bağlı olunan düşünce sistemi dini inanışlar çerçevesinde değil günümüz kültüründe de izlerini sürebilmek mümkündür.

Mit düşüncesi yazının ve belki de dilin icadından çok daha önce görsel sembolik imgesel anlatılarla başlamıştır. Serüvenine görsel iletişimle başlayan mitler devamında sözel sonrasında ise yazının icadıyla birlikte de metinsel olarak her daim kendilerine toplum içerisinde bir yer bulmuşlardır. Mitler bulundukları toplumun kültürel özelliklerine göre şekillenerek o topluma ayak uydurmuş tekdüze anlatılardan kurtularak sürekli bir değişkenlik hali almıştır. Böylece kültürlerle mitler arasında karşılıklı bir etkileşim süregelmiştir. Bu ilişkiler göz önüne alındığında mitler ve onlara kaynak olan kültürlerin ne denli sıkı bir ortak payda içerisinde oldukları görülmektedir. Geçmişten günümüze çeşitli tekniklerle aktarılan mitler folklorik bir öge olması açısından görsel sanatlar ve zanaat gibi birçok alanda yerini almıştır. Toplumu derinden etkileyecek büyüklükte savaşlar, doğal afetler, dini olgular gibi olaylar tesir ettikleri kültürün bir parçası olan mitleri de etkileyerek onların da değişim sürecine girmesine sebep olmuştur.

Mitoloji

Toplumların geçmiş dönem yaşantıları hakkında anlatılarda bahsi geçen döneme ait farklı bilgilerin derlenip incelenmesi mitoloji disiplini alanına aittir. Mitoloji kaynağını çoğunlukla mitlerden alan ve çeşitli anlamlara gelen bir kelimedir. Kelimenin etimolojik kökenine baktığımızda Özhan Öztürk'ün

Dünya Mitolojisi kitabında bahsettiği gibi Yunanca kökenli ve ‘efsane anlatmak’ anlamına gelen mitoloji Batı dillerine geç dönem Latince ve Fransızcadan geçmiştir. Mitoloji, Yunanca mythos (anlatmak) ve logos (sebe, kelime) terimlerinin birleşmesiyle oluşmakta ve zaman içerisinde anlam genişlemesine uğrayarak ‘efsane, öykü’ anlamlarında da kullanılmıştır (Öztürk, 2016, s.64).

Söz konusu tüm bu kökeni belirsiz olan hikayelerin adlandırılmasına ilişkin Özhan Öztürk Dünya Mitolojisi kitabında şu ifadeleri kullanmıştır;

“Belirli bir din, halk veya uygarlığa ait, genellikle rahip veya ozanlar tarafından kuşaktan kuşağa sözlü olarak aktararak varlığını sürdürmüş, insanlık ve evrenin yaratılış ve doğasını, geleneklere övgü inanç ve uygulamaların sebebini, yaşamış ve tasarlanmış olağanüstü olaylar ve kahramanlar yardımıyla açıklamaya yönelik, kökeni belirsiz söylencelerin tümüne verilen isimdir” (2016, s.839).

Konusu gereği mitoloji, tanrılar, insanlığın yaradılışı, tabiat olayları, geçmiş dönemde yaşamış hükümdarlar ve kahramanların yaşantıları, doğaüstü varlıkları, gelenek ve görenekleri anlatarak toplumlar arasında ortak bir payda oluşturup inanç ve kültür bağında birlik oluşturma amacıyla oldukları fikri kabul görmüştür. Söylenceler toplum içerisinde kendini konumlandırmaya çalışan ve anlam arayışında olan kişilerin sorularını cevaplamaya çalışırlar. Mitolojilerin içinde sıklıkla yer alan krallar, asiller, iyi ya da kötü karakterli kahramanlar ve liderle çoğunlukla insanların kendini bulma arayışında onlara yol gösteren, kendilerine rol model alacakları karakterler olarak yer almaktadırlar.

Yunan mitolojisinde yer alan Perseus bu bağlamda ele alınacak örneklerin başında gelmektedir. Hansen’in derlediği Yunan ve Roma Mitolojisi adlı eserinde bahsi geçen Perseus’un hikayesi şu şekilde aktarılmaktadır; Zeus’un oğlu olarak dünyaya gelen yarı tanrı doğduğu andan itibaren zorlu bir hayat mücadelesine girmiştir. Annesiyle birlikte ölüme terk edilmek üzere bir sandığın içine kilitlenerek denize atılan Perseus sandığın bir adanın kıyısına yanaşmasıyla birlikte ölümden son anda kurtulmuştur. Burada bir balıkçı tarafından yetiştirilmiş ve güçlü bir genç haline gelmiştir. Kral Polydektes’in Perseus’tan Gorgo’nun başını istemesiyle birlikte yolculuk başlamıştır. Hermes ve Arhena’nın yardımıyla birlikte tek göz ve tek dişi olan üç kız kardeşin yerini bularak onlardan Gorgo’nun yerini öğrenmiştir. Gorgolar da üç kız kardeşir ve Medusa bunlar arasındaki tek ölümlü olanıdır. Perseus kalkanın yansımaya bakarak Medusayı orada öldürmüş ve başından kanatlı at olan Pegasus ve dev olan Khrysaor fırlatmıştır. Perseus sonrasında Etiyopya’ya giderek annesinin tanrıları kızdıran sözlerinden dolayı kurban edilmek üzere olan kralın kızı Andromeda’yı kurtarmış. Medusanın başını kullanarak deniz canavarını alt etmiş ve kralın kızıyla evlenmeye hak kazanmıştır. Sonrasında görevini tamamlamış ve bir yarışmaya katılarak disk fırlatma esnasında kehanet gerçekleşerek Kral Akrisios’u yanlışlıkla öldürmüştür. Utancından Argos’un yönetimine alamayan Perseus Tiryns ile değiş tokuş yapmış ve oranın hükümdarı olarak yaşamıştır. (s. 2004). Görüldüğü

üzere hiçbir şeyi olmayan, hatta ölüme terk edilen biri yüce bir kahraman olarak tarihe geçmektedir. Bu tarz anlatımlarla birlikte halk içerisinde kişilerin özgüvenleri tazelenerek gayelerine daha yoğun bir şekilde kendilerini vermeleri amaçlandığı düşünülmektedir.



Görsel 4. Benvenuto Cellini, 1554, “Perseus ve Medusa”, İtalya, Floransa (Detay)

Söylencelerin mitolojinin temeli olan öğeler olduğu ileri sürülebilir. Genellikle toplumların zaman içerisinde yaşadıkları büyük olaylar bu anlatıların tarihsel bağlamdaki konumunu etkilemektedir. Örneğin Romanın Pagan dininden vazgeçerek Hristiyanlığa yönelmesinde olduğu gibi inanç sisteminin değişmesi, krallıkların devrilmesi, Büyük İskender’in gelip Anadolu’yu fethederek Perslerin oradaki egemenliğine son vermesi gibi siyasi veya coğrafyayı değiştiren orada kitlesel yok oluşlara sebebiyet veren deprem, tufan gibi doğal fenomenler sonucunda kültürün bir yeni kültüre geçiş yapması veya asimile olmasıyla mitler evrilerek masallara veya efsaneler dönüştüğü gözlemlenmiştir. Söz konusu bu türden radikal değişim toplum içerisinde eskisine kıyasla veya geçmişte olduğu kadar yer edinemeyen mitolojik öğelerin eski halden yeni hale geçiş yapmayan, yeni kurulan düzenin parçası haline gelemeyen ve toplumsal birliği sağlayamayan mitler için geçerlidir. Bahsi geçen anlatıma örnek olması açısından Öztürk’ün Mitoloji Sözlüğü adlı çalışmasında mitolojinin tanımı içerisinde yer alan açıklamasında da ifade ettiği şekliyle;

“İlk insanların tabiat ve toplumu yorumlamak amacıyla yarattıkları efsanelerin doğruluk ve yararlılığı tek tanrılı dinlerin (Yahudilik, Hristiyanlık, İslam) ortaya çıkışı ve yayılışıyla birlikte sorgulanmış eski dine ve kültüre ilişkin pek çok öge gibi yok olmuş ya da yeni dinin kabul edebileceği şekilde form değiştirmiştir. Bununla birlikte Avusturya Aborijinleri, Amerikan yerlileri, bazı Asya ve Afrika hakları gibi toplumlarda geleneksel öykü ve efsaneler, din ve kültürün temel ögesi olarak günümüze dek

varlıklarını sürdürebilmeyi başarmışlardır. İlkel toplumlarda atalar ve geçmişin kutsal kabul edilmesi tanrılar ile doğaüstü yaratıkların var olduğu başka bir dünyanın varlığına dahası onların yaşanan dünyayı biçimlendirdiği düşüncesine neden olmuştur. Geçmişin efsanelerle gizemli, kutsal ve dokunulmaz kılınması ‘zamanın başlangıcından itibaren yapıldığı iddia edilen’ gelenek, ayin ve dinlerin sorgulanmasını engellemiştir. Evrensel ve sosyal modelleri barındıran efsaneler özellikle kıtlık, savaş, iktidar değişikliği gibi kargaşa zamanlarında anlatılarak toplum üzerinde sakinleştirici etki yaratması beklenmiştir” (Öztürk,2016, s. 839).

Yukarıda anlatıldığı üzere söz konusu gelişmeler neticesinde bazı mitler etkilerini kaybederek yok olsalar dahi tamamen kaybolmadıkları görülmektedir. Medeniyetlerin kurulup yıkıldığı ve sonrasında yeni medeniyetlerin oluştuğu, dini inançların değiştiği, yaşanmışlıkların olduğu bir coğrafyada kültürel birikimin oluşmasıyla birlikte yok olan mitlerden kalıntıları barındırmaktadır. Örnek vermek gerekirse Roma geleneklerinde karşımıza çıkan bebek tuzlama uygulamalarının Türklerin Anadolu’ya gelmesiyle birlikte zaman içinde benimsenerek Türk kültürünün de bir parçası olduğu gözlemlenmektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde siyasi varlığının tarih sahnesinden silinmesinin kültürünün de silineceği, gelenek ve göreneklerin çok keskin bir şekilde ortadan kaybolmayacağına ilişkin önemli bir göstergedir. Bu türden örnekler dinamik coğrafyaların pek çoğunda rastlanmaktadır.

2.3.Mitolojide Hayvan İmgesi

Mitolojik anlatılar toplumların farklı açılardan birçok değerini yansıtan önemli kaynaklardır. Anlatılan öyküler o toplumun dünyaya bakış açısını ve inanç sistemini temsil ettiği için toplum kültürü tarafından korunan değerlerin bir simgesidir. Konu bakımından geniş bir çerçeveye sahip olan mitoloji bu anlamda da devamlılığını sağlamıştır. Birçok mitin ayrılmaz parçası da cinsleri ve boyutları farklı, bir veya birden çok türün bir araya gelmesiyle birlikte oluşan hibrit formlu hayvanlardır. Bu hayvanlar söylencelerde kahramanın yardımcısı ya da kahramanın bizzat kendisi olurken çoğunlukla doğa üstü özelliklere sahip olarak betimlenmişlerdir. Yunan, Mısır, Hint, Türk veya İskandinav mitleri olsun her birinde çeşitli nitelikleriyle karşımıza çıkan hayvan imgeleri bulunmaktadır (Görsel 5).

Hayvan imgelerinin anlatıldığı söylenceler de her mitolojik anlatı gibi ciddi veya eğlendirici hikayelerden oluşmaktadır. Dolayısıyla hayvanlar kültürün özelliklerine göre şekillenerek toplum içerisinde kutsal bir rol ya da yerici bir hal almaktadır. Örneğin İran mitolojisinde aslan güneşin ve

aydınlığın sembolü, güç ve kudreti temsil ederken boğa ise yenilen hayvanı, direnişi, ayı ve düşman tarafı temsil etmektedir (Yıldırım, 2013).



Görsel 5. Diyarbakır Ulu Cami giriş kapısı süslemesi

Konularının çeşitliliği, birçok türlerde hayvanın bulunması ve bu hayvanlara toplumlara göre farklı anlamlar yüklenmesi, mitlerin değişken karakterlerle karşımıza çıkmasına olanak sağlamaktadır. İnsanların mağara yüzeylerine iz bırakmaya başladıkları andan itibaren hayvanlarla olan etkileşimleri sembolik anlamlarla ifade edilmiştir. Hayvanların düşman ya da dost oldukları söylencelerde yapılan anlatımlarla sunulmuştur. Paleolitik Çağda duvar resimleriyle birlikte gördüğümüz bu semboller çeşitli ritüelleri gerçekleştirme / iz bırakma amacıyla kullanılmıştır (Görsel 6). Sonrasında mitler çağlar boyu sürekliliğini devam ettirerek sanat eserlerine ilham olmuştur. Günümüzde dahi mitler ve mitlerdeki hayvan imgelerinden ilham alınarak eserler üretilmektedir. Dolayısıyla güncel olarak bir mit yazılmış olmasa bile hayvan imgesinin mitolojik anlatılarda bahsedilmesi konusu güncelliğini her daim korumuş ve eserlere konu olmaya devam etmiştir.



Görsel 6. Altamira Mağarası (İspanya)

2.3.1. Mitolojide Hayvan İmgesinin ‘Aslan’ Özelinde İncelemesi

Aslan, insanlık tarihi boyunca pek çok kültürde kendisine yer edinmiş ve sıklıkla rastlanılan hayvan sembollerinden birisi olagelmıştır. Heykellerden resimlere, ulusal bayraklardan, çağdaş sanata, edebiyattan marka ve logolara kadar yaygın bir şekilde tasvir edilmiştir. İnsanlara yönelik saldırı olaylarına rağmen, Avrupa, Asya ve Afrika'daki kültürlerde güç ve asaletin sembolü olarak ortaya kabul görmüş, "ormanlar kralı" ve "hayvanların kralı" olarak tasvir edilmiştir ve bu nedenle kraliyet ve ihtişamın popüler bir sembolü haline gelmiştir. Aslan imgesinin günümüzde temsil ettiği bu anlam dünyasının ardında kuşkusuz ki mitolojilerin katkısı büyüktür.

Aslan imgesi birçok toplumda farklı biçimlerde kullanılmıştır lakin genel itibariyle güç, koruyuculuk ve kudretlilik gibi anlamları ifade etmek için tercih edilmiştir. Mezopotamya mitolojisinde aşk tanrıçası, göklerin kraliçesi ve kadın savaşçı olarak bilinen Ishtar ya da diğer adıyla İnanna, Yunanlarda Aphrodite, Romalılarda ise Venüs olarak karşımıza çıkmaktadır (Görsel 7). Ishtar

Mezopotamya mitolojisinde çok önemli bir yere sahip olup anlatımlarında aslanlarla birlikte betimlenmiştir (Beydiz, 2016).



Görsel 7. Nebuchadnezzar II, MÖ 605-562, yönetimindeki Babil Alay Yolu: Mozaik bir tuğla aslanı tasvir eden İhtar Kapısı'nın detayı, Babylon- İstanbul Arkeoloji Müzesi

Mezopotamya bölgesinde bir farklı aslan tasviri de Humbaba karakteriyle insani niteliklerin hayvanlara atfedilmesi şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Humbaba Anadolu'dan başlayarak Lübnan'a kadar uzanan sedir ormanlarının bekçisidir. Yüzü aslan yüzü şeklinde tasvir edilen Humbaba, kulakları çok uzaklardaki sesleri duyacak kadar keskin, ateş nefesli ve korkutucu kükremeli, vücudu dikenlerle çevrili, aslan pençeli ve keskin boynuzlara sahip bir dev olarak betimlenmektedir (Görsel 8). Bu anlatıda sürekli olarak insanların mücadele içerisinde olduğu aslan imgesi klasik formundan kurtularak antropomorfik bir biçim almıştır (Ürkmez, 2021).



Görsel 8. “İki Kahramanla Yardım”, 63x42x16 cm, Walters Art Museu, Baltimore, Amerika Birleşik Devletleri

Antik mısır heykelinin ilk devasa ürünü olarak bilinen ve Kefren’in krallık döneminde yapılan Büyük Sfenks, oturur pozisyonda bulunan aslan bedenli formun kafa kısmı firavun başı olarak tasvir edilmiştir (Görsel 9). Devasa heykelin yüksekliği 20,12 metre ve başının genişliği ise 5 metredir. Dört ayağı üzerinde oturur pozisyonda yapılan heykelin başında krallık başlığı bulunmakta ve alın kısmında güneş tanrısı Ra’nın simgesi olan kobra yılanı Uraeus vardır. Sfenksler Mısır mitlerine göre insanlara sorular yönelterek cevap vermeye zorlayan, yanlış cevap aldıklarında ise o kişiyi öldüren tehlikeli yaratıklardır. Dolayısıyla bölgesini gözlemler nitelikte dört ayağının üzerine oturmuş bekleyen aslan biçimli sfenks, o bölgeden geçen insanlara kutsal bölgeye girdiklerini belirten uyarıcı ve korkutucu bir duruş sergilemektedir (Arı, 2023).



Görsel 9. Büyük Giza Sfenksi, MÖ 2500 civarı, 73 metre 19 metre 20 metre, Giza, Mısır

Çin mitlerinde deniz tanrısının bazı zamanlarda aslan başlı bir köpekbalığı şeklinde görüldüğü ve bu yaratığın yüz elli metre uzunluğunda olduğu anlatılmaktadır. Çin sanatında görülen aslan başlı köpekbalığı Hindistan'da 'makara' adı verilen ve Tanrı Varana'nın üzerine bindiği balık kuyruğu ve aslan bacaklarına sahip bir ejderhadır. Ayrıca Kuzey Budistlerinin makarasında ise keçi, fil, koç, köpek, aslan ya da timsah kafalı bir yunus balığı vardır (Görsel 10). Dolayısıyla Çin mitolojisinde bulunan aslan başlı köpekbalığı tanımlaması da makara ya da ejderha olarak ifadelendirilebilir (Beydiz, 2016).



Görsel 10. Tanrıça Ganga'nın 19. Yy, Kalighat tablosu, Bhagirathi, Shivapriya, Jahnavi

Aslan imgesi Türk mitolojisiinde de önemli bir yere sahiptir. Türkler aslan figürlerini İslamiyet öncesi dönemden itibaren başlayarak sonraki dönemler de dahil olmak üzere uzun ve yoğun bir biçimde kullanmışlardır. Aslanı güç, kudret ve avcı rollerinde sergileyen Türkler kendilerini de aslana benzetme amacıyla saçlarını uzatarak aslan yelesi benzeri bir görünüme bürünmek istemişlerdir (Çoruhlu, 2000). Aslan imgesinin anlatıldığı ve griffon ya da griffin olarak adlandırılan imge kültürel aktarımlarla birlikte birden fazla medeniyette neredeyse hiçbir değişikliğe uğramadan karşımıza çıkmaktadır (Görsel 11). Genel itibariyle kartal başına, kanatlarına ve pençelerine sahip, aslan gövdeli ve aslan kuyruklu olarak anlatılan karakter bazı tasvirlerde yılan kuyruklu olarak da karşımıza çıkmaktadır. Mısır, Babil, Girit – Myken, Asur, Pers, Fenike ve Yunan sanatlarında da varlığını gösteren griffin en yoğun biçimde Türk sanatında işlenmiştir (Çakır, 2012).



Görsel 11. Aslan-Griffinli Kapı Lentosu, MS 105-115, Kireçtaşı. Metropolitan Sanat Müzesi, New York.

Nemea aslanı ile Herakles'in karşılaşması Yunan mitolojisinde sıkça rastlanılan bir anlatıdır. Herakles'e verilen on iki görevden biri Nemea aslanını öldürme görevidir. bu aslanın derisi aşırı derecede kalın olduğu için ok, mızrak ya da kılıç işlememektedir. Herakles Nemea bölgesinde yaşayan bu aslanı avlamaya gittiği zaman iki girişi bulunan bir mağarada yaşadığını görmüştür. Başlangıçta oklarıyla onu avlamaya çalışsa da çabaları herhangi bir sonuç vermemiştir. Sonrasında gürzüyle hayvanı mağaraya girmeye zorlamış ve girişlerden birini kapatmıştır. Diğer girişten içeri girerek aslanla boğuşmuş ve onu boğarak öldürmüştür (Görsel 12). Hayvanın ölümüyle birlikte onun pençelerini kullanarak derisini yüzmüş kendine ondan zırh kafasından ise miğfer yapmıştır (Grimal,2012).



Görsel 12. Herakles ve Nemea aslanı arasındaki dövüş, onun en ünlü başarılarından biridir. Siyah figürlü bir Attika amforasının B yüzü, yaklaşık MÖ 540, Grand Palais, Louvre Müzesi

Yunan mitolojisindeki bir diğer karakter ise genel itibariyle aslan ve keçi birleşiminden oluşan Kimera'dır. Kimera'nın birden çok tasviri bulunmakta ve bu anlatılar aslan, keçi, insan, yılan ve ejderha birleşimleri ile karşımıza çıkmaktadır. İki veya daha fazla hayvanın birleşiminden oluşan Kimera Ekhinda ve Typhon'nun yavrusu olup Kerberos, Hydra ve Orthrus'un kardeşidir. Kimera, Karia kralı Amisodera tarafından yetiştirilmiştir. Mite göre kimera Pegasus'a binen Bellerophon tarafından Lykia kralı İobates'in isteği üzerine öldürülmüştür. Kimera tasvirlerde genel itibariyle ön tarafı aslan bedeni, sırt kısmında keçi kafası veya yarım keçi gövdesi, ejderha kanatlı ve ayaklı, kuyruk kısmı ise yılan başlı olarak anlatılmaktadır. Tasvirlerde bazen aslanın sırtında bulunan keçi başı yerine insan başı kullanıldığı da olmuştur. Bunun yanı sıra üç başlı ve başlarının her biri keçi, aslan ve ejderha veya yılan olacak şekilde, kanatlı, ön ayakları aslan arka ayakları ejderha ayağı olacak şekilde de anlatılmıştır. Bir başka tiplerde ise aslan bedenli olan kimeranın kanatlarının uç kısımlarında keçi başı bulunmaktadır (Görsel 13). Tasvirlerde bazen aslanın sırtında bulunan keçi başı yerine insan başı kullanıldığı da olmuştur (Temür).



Görsel 13. Kimera, MÖ 340-240, Louvre Müzesi

Hayvan imgesinin mitolojinin vazgeçilmez bir parçası olduğu yukarıda anlatılmış olan aslan imgesi ile gözler önüne serilmiştir. Birçok toplum aslan tasvirini kullanmış ve bu toplumların aslana yükledikleri anlamlar ve anlatım biçimlerinin benzer yanları olduğu gibi farklılıkları olduğu da gösterilmiştir. Kimara tasvirlerinin değişkenliği gibi hibrit formlar da toplumların kültürel yaşantısına, bulundukları coğrafyaya, yaşadıkların dönemin sanatsal özelliklerine, savaşımlara, gelişmişlik düzeylerine ve benzeri birçok etkenin de içerisinde bulunduğu şartlara bağlı olarak farklı biçimlerde ortaya çıkmaktadırlar.

2.4. Zenoform, Mitoloji ve Hibrit İlişkisi

Hibrit form, farklı türdeki canlıların bir araya gelerek yeni bir tür oluşturma olgusuna verilen addır. Hibrit varlıklar canlıların genetik ve sembolik özelliklerinden yola çıkılarak kendi benliklerini kısmen veya tamamen kaybederek oluşturdukları başka bir biçimi ifade etmektedir. Farklı canlı türlerinin fiziksel / biyolojik özellikleri bir arada kullanılarak yaratılan mitolojik karakterler anlatılarda yoğun olarak ele alınmıştır. Kimi zaman benzer özelliklere sahip olan varlıklar farklı biçimsel özellikler ile tasvir edilmişlerdir. Bu farklılıklar toplumların ortak kültür deneyimlerinin değişkenliğine göre şekillenmektedir. Böylece aynı figür farklı toplumlarda farklı biçimsel, karakteristik ve anlatısal özelliklerle karşımıza çıkmaktadır. Önceki bölümlerde de anlatıldığı gibi hibrit, melez oluşumların da içerisinde bulunduğu farklı türdeki canlıların bir arada kullanıldığı biyolojinin bir konusudur. Bu olayın sanat aracılığıyla sunulması ise Zenoform kavramlarıyla bağdaştırılmıştır.

Zenoformlar mitolojik anlatılardaki konularda sürekli olarak kendini göstermektedir. Etkin şekilde varlıklarını gösteren bu formların tercih edilmesinin sebeplerinden biri türlerin çok çeşitli olmasıdır. Böylelikle türler arası etkileşimlerin kullanılması bir o kadar kolaylaşmaktadır. Bunun yanı sıra insanların ilk defa karşılaştıkları canlıları anlatım biçimleri ve anlattıkları kişilerin hayal gücü yardımıyla zihinlerinde canlandırdıkları canlıların olma özellikleri bulunmaktadır. İnsanların görüp anlam veremedikleri ve anlam arayışı içerisinde hayal güçleriyle birlikte ortaya çıkardıkları varlıklar olarak da karşımıza çıkmaktadırlar. Anlatımı kuvvetlendirmek amacıyla söylencelerde abartılara gidilerek karaktere yüklenen sıfatlar bir süre sonrasında o karakterin özelliği olarak karşımıza çıkmaya başlamaktadır. Aslan yürekli, kurt dişli, ayı gibi tarzındaki benzetmeler karakterlerle bütünlük oluşturarak benzetme olmaktan çıkarak somut anlamda bahsi geçen özelliklere sahip olmaktadır. Yani zenoformların ortaya çıkış aşmasının bilinen ve bilinmeyen birçok aşaması bulunmaktadır. Popüler kültürde de birçok alanda varlıklarını göstermektedirler. Örneğin Kimara'nın animelerde çok fazla tercih edildiği ve animenin konusu bağlamında da oluşturulan formun çeşitlilik gösterdiği gözlemlenmiştir.

Mitolojik anlatılarda yer edinmiş ve sanat tarihsel süreçte de varlığını devam ettirmiş birçok zenoform bulunmaktadır. Bu formlar geçmişten günümüze farklı kültürden gelen sanatçılar tarafından tekrar tekrar ele alınarak değişik tarzda eserler üretilmiştir. Örneğin Medusa anlatısı Yunan mitolojisine ait olmasına karşın günümüzde dahi her kültürden sanatçı bu mitoloji bağlamında eserler üretmeye devam etmektedir (Görsel 14).



Görsel 14. Peter Paul Rubens, 1577–1640, “Medusa’nın Başı”, 68,5x118 cm, tuval üzerine yağlıboya, Kunsthistorisches Museum, Viyana, Avusturya

2.4. Mitolojik Anlatılarda Zenoform Varlıklar

Hibrit formlar denildiğinde akla sadece hayvanların bir arada kullanıldığı biçimler gelmemelidir. İnsan ve hayvan birleşimi varlıklar mitolojinin birçok alanında karşımıza çıkmaktadır. Bunlardan bir tanesi ise Kentaurlardır (Görsel 15). Yunanistan’da şehrin dışında ormanlık alanda yaşayan bir yaratık olan Kentaurlar yarı insan ve yarı at olarak betimlenmiştir. Bu yaratıklar insanların dolaşmadığı alanlarda yaşamayı tercih etmektedirler. Bir rivayete göre İksionda’nın Heraya âşık olmasına kızan Zeus, Hera görünümünde bir bulutu İksionda’ya gönderir ve İksionda’nın o bulut ile birleşmesinden Kentaurlar doğar. Kentaurlar çiğ et ve şarap yiyip içtikleri için cinsel dürtüleri çok yüksektir. Bu sebeple ormana giren kadınları yakalayıp onlara taciz etmektedirler. Bunun yanı sıra kişilikleri de çok karmaşıktır. Ne yapacakları hiçbir şekilde bilinmeyen Kentaurlar bazen çok iyi davranıp anında kötü bir tavır takınabilirler (Yücel, 2013). Toplumdan uzak yaşayan Kentaurlar ormanda Herakles ve Atalante ile karşılaşır. Diğer avcılardan farklı olduklarını anladıkları için onları sofralarına davet ederek pişmiş et ve şarap ikramında bulunurlar. Fakat kızarmış et ve şarabın kokusunu alan diğer Kentaurlar hemen yemeğe üşüşürler, bu esnada Herakles onları uzaklaştırmaya çalışır fakat başarısız olunca aralarında kavga başlar. Usta avcı olan Kentaurlar savaşmak için taş ve sopa kullanmaktadır, buna karşın Herakles ok ve yayı ile onlara karşılık vermiştir. Kentaurlar pişmiş et ve şarap ikram edecek kadar misafirperver olmalarının yanı sıra o yemeği misafirden önce yemeye çalışacak kadar

da karmaşık düşünce yapısına sahip yaratıklardır. Tasvirlerde de Kentaurların bu farklı kişilikleri anlatılmıştır. Bazen ön tarafı insan arka kısmı at olarak anlatılan canlılar çıplak olarak betimlenir iken, bazen de arka kısımlarını çarşafimsı bir örtü ile kapattıkları görülmüştür (Bonney, 2016). Kentaurların farklı bir versiyonu da Asur döneminde karşımıza çıkmaktadır. Yunan mitolojisinden farklı olarak kanatlara ve akrep kuyruğuna sahiptirler (Beydiz, 2016).



Görsel 15. Herkül'ün Nessos ile savaştığını gösteren bir heykeli, 1599, Loggia dei Lanzi, Floransa, İtalya

Grit Kralı Minos'un deniz tanrısı Poseidon'a adada egemen olması gereken kişinin kendisinin olmasına yönelik bir işaret göndermesi için yalvarması üzerine duası biter bitmez tekrardan ona kurban edilmesi için Poseidon dalgalar üzerinden Minos'a olağanüstü güzellikte beyaz bir boğa göndermiştir. Minos böylesi güzel bir hayvanın kurban edilmesinin yazık olacağını düşünerek onu sürüsüne katmış ve onun yerine başka bir boğayı kurban etmiştir. Poseidon kurban edilen boğanın farklı bir boğa olduğunu anladığında Minos'a sinirlenerek ondan intikam almak üzere Minos'un karısı Pasiphae'nin kendisine kurban edilmek üzere gönderdiği boğaya âşık olmasını sağlamıştır. Pasiphae bir alimden yardım alarak ahşap bir inek yapmasını istemiş ve yapılan ineğin içine girerek boğanın kendisini döllemesini sağlamıştır. Pasiphae ve boğanın ilişkisinden Minotaur adlı yaratık

doğmuştur. Minotaur insan bedeninin üzerinde boğa başı bulunan bir yaratık olup Minos'un Boğası olarak da adlandırılmaktadır (Görsel 16). Minotaur'un büyüdükçe çevreye zarar vermesi üzerine Daedalu'un inşa ettiği labirent biçimli bir saray içerisi hapsedilir. Minos'un boğasının öfke ve açlığını dindirmek için ise Atina'dan her yıl yedi erkek ve yedi kadın yaratığa verilmek üzere getirilir. Atina kralının oğlu Theseus, Grite gidecek kurbanlar arasında gönüllü olarak katılarak labirente girmiştir. Labirentte Minotaur ile karşılaşan Theseus verdiği savaşta galip gelerek Minotaur'u öldürmüştü ve Theseusa âşık olan Minos kralının kızı Ariadne'nin vermiş olduğu sicim topu sayesinde yolunu bularak labirentten çıkmıştır (Öztürk, 2016).



Görsel 16. Antoine-Louis Barye, 1843, “Theseus'un Minotaur'u Öldürmesi”, New York Metropolitan Müzesi

Antik Yunan mitolojisi konu ve karakter olarak çok zengin bir içeriğe sahiptir. Oluşturulan mitler asırlar boyunca devam ederek günümüze kadar gelmiş ve sanatçılar tarafından ifade biçimi olarak kullanılmaya devam etmektedir. Hikayelerin genelinde tanrı ve tanrıçalar, doğa olayları, savaşlar ve evrenin oluşumu gibi konular işlenmektedir. Mitolojik varlıkların birbirleriyle olan ilişkileri sonucunda sürekli olarak bir kaos ortamı oluşmaktadır. Medusa da bu kaos sonucunda ortaya çıkmış mitolojik bir karakterdir (Görsel 17). Medusa üç Gongor kardeşten bir tanesidir. Gongor kardeşler yılan başlı sivri dişli varlıklar olarak tasvir edilmiştir. İçlerinde tek ölümlü olanın Medusa olduğu gibi bakışlarıyla karşısındakini taşla çevirebilen de tek odur.

Anlatıya göre Medusa tanrıçaları kışkandıracak düzeyde çok güzel bir kızdır ve gören herkesi kendisine hayran bırakan bir zarafeti vardır. Tanrılar bölgelerini bölüştükleri dönemde bekaret yemini ederek kendini tanrılara adar. Zekâ tanrıçası olan Athena'nın tapınağında hizmetçi olarak çalışmaya başlar. Athena Medusa'nın güzelliğinin farkında olmasına karşın kendisini daha güzel olduğunu düşünerek ona aşağıda görmektedir. Bu esnada Athena denizler tanrısı Poseidon ile aşk yaşamaktadır. Poseidon tapınakta hizmetçi olarak çalışan Medusa'yı gördüğü an âşık olur fakat bir ölümlüye âşık olmanın diğer tanrıların gözünde küçük düşürücü olduğunu düşündüğü için kendine hâkim olmaya çalışır. Her ne kadar çabalarsa çabalasın kendine hâkim olamayan Poseidon bir gece dayanamayıp tapınağa gelir ve Medusa'ya tecavüz eder. Olanları öğrenen Athena kendini aşağılanmış hisseder ve öfkeyle Medusa ve iki kız kardeşini yılan saçlı Gorgon'a dönüştürür. Ardından da Hyperborea'ya sürgüne yollar. Athena bununla da yetinmeyerek Perseus ile iş birliği yaparak Medusa'nın kafasının kesilmesini ister. Athena'nın da yardımıyla Perseus görevi kabul eder ve Medusa'yı öldürür (Özerol, 2020).



Görsel 17. Caravaggio, 1597, “Medusa”, 60 cm x 55 cm, Uffizi Galerisi, Floransa, İtalya.

Şahmeran Anadolu mitolojisiinde önemli bir yeri bulunmaktadır. Şahmeran ve Camsab'ın hikayesi kuşaklar boyunca anlatılarak ve görselleştirilerek günümüze değin ulaşmıştır (Görsel 18). Şahmeran Anadolu'da hibrit bir form olarak ortaya çıkan yarı insan yarı yılan karışımı bir canlıdır. Mitolojide anlatılan söylenceye göre Cansab adlı bir çocuk evinin geçimini odunculuk yaparak sağlamaktadır. Arkadaşlarıyla birlikte ormanda dolaştığı esnada bal dolu bir kuyu bulurlar ve arkadaşlarının yardımıyla Cansab o kuyunun içine girer. Cansab kuyudan balı uzatarak arkadaşlarına verir ve

sonrasında arkadaşları Cansab'ı kuyuda bırakarak kaçarlar. Cansab kuyuda yardım beklerken bir yerden ıstık geldiğini fark ederek toprağı eşeler ve toprağın ardından büyük bir bahçeye ulaşır. Burada tahtta oturan üst tarafı insan alt tarafı yılan şeklinde olan, insan gibi konuşan yılanların şahı Şahmeran ile karşılaşır. Karşısında Şahmeranı gören Cansab korkudan ne yapacağını bilemez haldeyken Şahmeran ona korkmamasını ve herhangi bir zarar görmeyeceğini söyleyerek yatıştırılmaya çalışmıştır. Sonrasında Şahmeran Cansab'ı bir süre burada misafir etmek istediğini söylemiştir. Çok iyi bir şekilde ağırlayarak uzun yıllar Cansab'ın orada kalmasını sağlamıştır. Fakat Cansab ailesini özlediğini ve gitmek istediğini söyleyerek gitmek için ısrar etmiştir. Şahmeran ölümünün insanlar tarafından olacağını bildiği için ona izin vermek istemese de ısrarlarına dayanamayarak isteğini kabul etmek zorunda kalmıştır. Şahmeran Cansab'a yerini kimseye söylememesini ve asla hamama gitmemesini söylemiştir. Eğer hamama giderse vücudunda pulların oluşacağını söylemiştir. Bu sırada ülkenin padişahı büyük bir hastalığa yakalanmıştır. Dönemin hekimleri hastalığa herhangi bir fayda bulamayınca büyü işleriyle uğraşan vezir Şahmeran etinin yenmesinin faydalı olacağını öne sürmüştür. Bunun üzerine padişah her yere haber salarak Şahmeran'ın yerini bildirene büyük bir ödül vereceğini söylemiş fakat kimse çıkmamıştır. Vezir, Şahmeranı gören kişinin hamamda yıkanması sonucunda vücudunda pullar çıkacağını bildiği için herkesi hamama gelmeye zorlamıştır. Cansab Şahmerana söz verdiği için hamama gitmek istemese de ailesinin zor durumunda kalmaması için istemeyerek de olsa gitmiştir. Hamamda bir süre sonra Cansab'ın sırtında pullar çıkmaya başlamıştır. Bunu gören vezir Cansab'dan zorla Şahmeran'ın yerini öğrenmiştir. Cansab Şahmeran'ın yaşadığı kuyuya gelerek güzel sözleriyle onu dışarı çıkmaya ikna etmiştir. Bu esnada hazır bir şekilde bekleyen askerler Şahmeran'ın kuyudan çıkmasıyla birlikte onu yakalamışlardır. Şahmeran yakalanıp götürüldüğü esnada öleceğini bildiği için Cansab'a etyle kaynatılan sudan ilk vezirin, ikinci padişahın, üçüncü olarak da kendisinin içmesini öğütlemiştir. Şahmeran hamama getirilerek öldürülmüş ve Cansab etyle kaynatılan suyu Şahmeran'ın dediği gibi önce vezire içirmiştir. Vezir suyu içer içmez anında ölmüştür. İkinci suyu içen padişah iyileşmiştir. Üçüncü suyu içen Cansab ise zekâsı kuvvetlenerek vezir olmuştur (Beydiz, 2016).



Görsel 18. Şahmeran

Qilin Çin mitolojisine ait fantastik canlılarından bir tanesidir ve birçok hayvanın birleşiminde oluşmaktadır. Qilin tek boynuzlu at olarak bahsedilse de bir veya birden fazla boynuzla tasvir edilir, vücut yapısı geyik ya da at şeklinde başı ise genellikle ejderha başını andırmaktadır (Görsel 19). Çin mitolojisi de diğer mitler gibi uçan at tasvirini kullanmıştır. Fakat onlardan farklı olarak ejderha, öküz, geyik ve at karışımı hibrit bir form oluşturarak bunu gerçekleştirmişlerdir. Ayrıca bu canlı bazı tasvirlerde hafif sakallı ve ateşten uzuvlarla da betimlenmektedir.

“...Uğurlu bir yaratıktı. Vücudu bir geyik, kuyruğu bir öküzün kuyruğu, at toynakları ve tek bir boynuz. Sırtındaki tüyler çeşitli renklerde, karnındakiler sarıydı. Yürüdüğü zaman tek bir çimeni bile ezmezdi ve herhangi bir canlı yaratıktan beslenmezdi. Masumları bağışlar fakat suçlulara sahip olduğu tek boynuzu ile çarpardı (Christie, 1983, s.131).”

Ulu figürlerin geleceğinin habercisidir ve kötülere cezalandırmasıyla bilinir. Qilin’in önemli olayların haberciliğini yaptığına dair bir anlatıya göre Konfüçyüs’ün doğum haberini vermek üzere Konfüçyüs’ün annesine gözükmüştür. Yine aynı şekilde Konfüçyüs’ün ölümü yaklaştığı sıra Qilin yaralanmıştır. İyi ve kötü kavramını birbirinden ayırma yetisine sahip olan Qilin naif bir karaktere sahipti. Öyle ki yürürken çimleri bile ezmeyerek hareket ederdi. Boynuzunu sadece kötülere karşı kullanır, onları cezalandırırdı (Göksu,2023).

Qilin saflığın ve iyiliğin sembolü olduğu için Çin imparatorları arasında önemli bir yere sahip olduğu aşikardır. Çünkü Qilin’in görüldüğü imparatorun hükümdarlığı boyunca iyilikle yönettiği düşünülmektedir. Ming hanedanlığı döneminde Qilin’in görüldüğüne dair söylentiler ortaya

çıkıştır. Bunun üzerine Çin'e getirilen hayvanın bir çift zürafa olduđu ortaya çıkıştır. Zürafa ve Qilin arasına benzerlikler olması sebebiyle İmparator Youngle bu hayvanın büyüldü olduğunu ilan ederek hükümdarlığını kutsallaştırmıştır (Daban, 2023).



Görsel 19. Qilin heykeli Pekin'deki Yaz Sarayı'ndaki (Yiheyuan)

Ejderha Uzakdoğu ve Orta Asya bölgelerinde öne çıkan ve Çin mitolojisi ve kültüründe önemli bir yere sahip olan hibrit forma sahip mitolojik yaratıktır. Ejderhalar Çin mitolojisindeki anlatılara göre saygı duyulan, iyi huylu canlılardır.

Çin Ejderhası birden fazla hayvanın karışımından oluşan bir canlıdır (Görsel 20). Ejderha tasvirlerinde kullanılan birçok hayvan bulunmaktadır. Bu anlatılardan yola çıkılarak ejderha tasvirlerinde başının bir deveden, boynuzlarının erkek bir geyikten, gözlerinin bir canavardan, kulaklarının inekten, boynunun yilandan, göbeğinin midyeden, pullarının sazan balığından, pençelerinin kartaldan, ayaklarının ise kaplandan olduđu söylenebilir. Kanatlı tasvirlerinin yanı sıra kanatsız olarak tasvir edilen anlatılarda havaya yükselmesini sağlayan kafasının üzerinde bulunan Chi'ib muh denilen büyük parçadır. Ejderhaların ayaklarının he birinde beş parmak bulunmaktadır.

Uzun bıyıklara sahiptirler ve çenelerinin altında ya da gırtlaklarında inci bulunmaktadır. Ejderha vücudu üç temel bölümden oluşmaktadır. Bunlardan ilki kafadan omza kadar olan kısımdır, ikincisi omuzdan göğse olan kısım ve üçüncüsü ise göğüsten kuyruğa kadar olan kısımdır. Ayrıca ejderhanın sahip olduğu pulların sayısı 117 adettir. Bu pullardan 81 adeti iyi etkiler yani yang'ı temsil ederken, 36 tanesi ise kötü etkileri yani yin'i temsil etmektedir. Bunun nedeni ejderhaların koruyucu olmalarının yanı sıra yıkıcı özelliklere de sahip olduklarını belirtmektir (Mackenzie, 1996).

Erkek ve dişi ejderhalar arasındaki fark boynuzlara ve burun yapılarına bakılarak ayırt edilir. Erkek ejderhanın boynuzları başlangıcından tepesine doğru giderken incelen dalgalardan oluşur. Dişi ejderhaların burunları ise erkeklere göre daha düz bir biçimdedir. Boynuzlu bir ejderha k'iu-lung, boynuzsuz olanlarına ch'i-lung adı verilir. Çin ejderhaları bu anlamda çok çeşitli canlılardır. Öyle ki at ejderhalar, inek ejderhalar, kurbağa ejderhalar, köpek ejderhalar, balık ejderhalar gibi birçok tür bulunmaktadır. Çin mitolojisinde ejderhalar bilinen hemen hemen her türlü canlı ile hibrit bir form oluşturularak tasvir edilmiştir. Hatta ejderhanın düşmanı olmasına rağmen kaplanla birle bağdaştırılarak kaplan başlı ejderha tasvirleri oluşturulmuştur (Mackenzie, 1996).

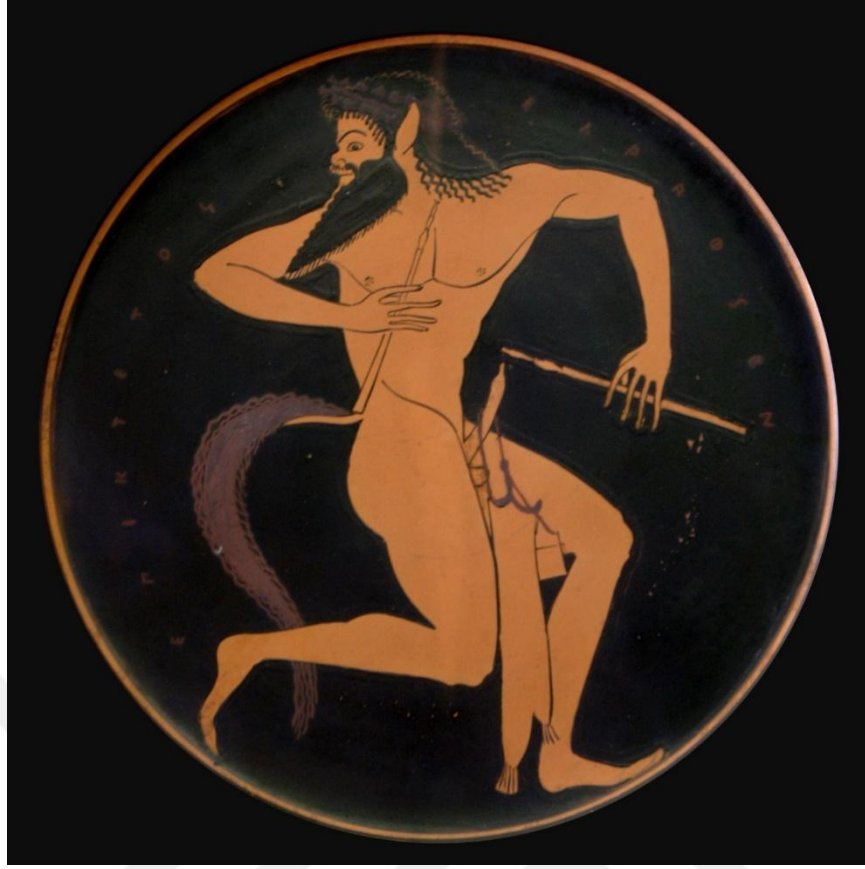
Mitolojik anlatılar doğrultusunda birçok hayvanı bünyesinde barındıran ejderha, Çin burçlar kuşağının beşinci hayvanıdır. Ejderha dört farklı yönü temsil eden hayvanlardan bir tanesidir ve güneşin doğduğu yer, verimlilik, bahar yağmurları ve genel olarak yağmur bölgesi olan Doğu'yu temsil eder. Bu ejderhaya mavi-yeşil ejderha (qing-long) adı verilir ve karşıtı, batının ve ölümün hükümdarı olan beyaz kaplandır. Baharın habercisi olan ejderhaların kışları yerin altında geçirdiği düşünülmektedir. Ejderhalar mitolojiye göre ikinci ayın ikinci günü yeryüzünden göğe yükselerek baharın gelişini haber verirlerdi. Böylece baharın gelmesiyle birlikte yağmurlar ve gök gürültüleri başlar ve bu durum ejderhalarla bütünlük sağlardı. Doğaüstü özelliklere sahip ejderhalar bir solucan kadar küçülebildikleri gibi yer ve gökyüzü arasındaki mesafeyi doldurabilecekleri kadar da büyüyebilirler. Yağmur bulutları arasında gezinen ejderhalar istedikleri zaman görünmez olup istediklerinde görünür olabilirler (Eberhard, 2000).

Söylencelere göre dört çeşit ejderha türü bulunmaktadır. Bunlardan ilki gökyüzünü ve göğün yeniden hayat verişini simgeleyen gök-ejderhaları(tian-long) vardır, ikinci olarak yağmurun yağmasını sağlayan ruh-ejderhaları(shen-long), sonrasında nehir ve derelere hükmeden yeryüzü-ejderhaları(di-long) ve son olarak da hazineleri koruyan ejderhalar (fu-cang-long) bulunmaktadır. Bunlardan her biri dünyanın etrafını kuşatan dört denizin hükümdarlarıdır (Eberhard, 2000). Dolayısıyla Çin mitolojisindeki ejderhalar sadece Çin topraklarında değil Dünya'nın genelinde varlıklarını sürdürmektedir. Bu durum da ejderhaların ne denli yüce varlıklar olduklarına işaret etmektedir.



Görsel 20. Chen Rong -WU, T. (1997). Ejderhalar diyarından hikayeler: Çin resminin 1000 yılı, Boston, MA, Güzel Sanatlar Müzesi, Pages 197- 200.

Satyr, Silenoi ve Satroi gibi farklı adlara sahip olan bu canlılar Yunan mitolojisindeki yarı insan yarı hayvan olan hibrit formdaki canlılara verilen addır (Görsel 21). Genellikle Satyr adıyla geçen canlılar tasvirlerde yaşı ilerlemiş, kel, göbekli ve hantal olarak anlatılanlarına Silenos, genç, gür saçlı, güçlü ve atletik vücuda sahip olanlarına ise Satyros adı verilmektedir. Satyrlerin belden üstü insan, belden alt kısımları ise at ya da keçi olarak anlatılırken sonradan insan bacaklarıyla betimlenmeye başlamıştır. Hayvanımsı görünümelerini vurgulamak ve bütünlük sağlamak amacıyla vücutlarının belirli bir kısmı kıllarla kaplanmıştır. Satyrler aynı zamanda dağınık gür saç ve sakallara, yuvarlak iri gözlere, basık ve geniş burunlara, kalın dudaklı büyük ağızlara sahiptirler. At kulaklı veya benzeri sivri kulaklara, bazen boynuzlara ve dolgun kuyruklara sahiptirler. Nadiren toynaklı olarak anlatılan bu canlıların erkeklik uzuvları genellikle büyük ve iltihaplıdır. Satyr tasvirleri çok değişken olduğu için anlatılan bu özellikler her zaman bir arada bulunmayabilir. Fakat tümüyle insan bedenine sahip olsalar bile uzun sivri kulakları ve/veya kuyrukları kimliklerinin belirli özelliği olarak ortaya çıkmaktadır (Tekay, 1999).



Görsel 21. MÖ 520-500 yıllarına tarihlenen, Etruria'daki Vulci'den çıkan kırmızı figürlü Attika tabağında , bir tür antik Yunan üflemeli çalgısı olan aulos tutan ithyphallic bir satyr görülmektedir .

Paleolitik çağlardan itibaren insanların işlediği kült hayvan simgelerinden biri olan boğa figürü, mağaralarda genellikle av sahnelerinde kendini göstermekle birlikte büyük gruplar halinde tasvir edilmiştir. Mağara resimleriyle başlayan boğa imgesinin kullanımı kültürlerin gelişmesiyle birlikte gelişmeye ve çeşitlenmeye de başlamıştır. Uygarlıkların kurulmasıyla birlikte oluşan mitler içerisinde boğa hayvanı da yerini almıştır.

Sümer metinlerinde Gılgamış'ın yakın arkadaşı Enkidu, boynuzlu, kuyruklu ve boğa görünümlü bir şekilde tasvir edilmiştir (Görsel 22). Gılgamış'a âşık olan İştär onunla birlikte olmak istemiştir fakat Gılgamış bu isteğini geri çevirdiğinde kinlenen tanrıça babası Anu'ya giderek onu şikâyet etmiş ve Gılgamış'ın şehri olan Uruk'a gök boğanın gönderilmesini istemiştir. Anu her ne kadar bu durumu istemese de İştär'in boğayı göndermemesi neticesinde yer altı dünyasından ölüleri çıkaracağını söylemesi üzerine mecbur kalarak boğayı yeryüzüne göndermiştir. Boğa şehri yok etmeye başladığı esnada Gılgamış ve arkadaşı Ediku gelerek boğayı büyük bir mücadele sonunda yenmeyi başarmışlardır (Kramer, 1998).



Görsel 22. Enkidu'nun bir aslanla savaşan bir boğa adam olarak olası tasviri, Akkad İmparatorluğu mührü, MÖ 2200 dolaylarında.

At imgesi birçok kültürde karşımıza çıkan figürlerden bir tanesidir. Mitolojik anlatılarda fazlasıyla kullanılan at figürleri değişken formlarda karşımıza çıkmaktadır. Yunan mitolojisinde Pegasus, ölümsüz kanatlı bir atın adı olup, Perseus tarafından öldürülen Medusa'nın kanından fırlayarak doğduğuna inanılmaktadır (Görsel 23). Pegasus'a bir ölümlü haricinde hiçbir ölümlü binememiştir. Bellerophon kimerayı öldürmek için Athena'nın hediye ettiği altın bir boyunduruk ile Pirene'de su için Pegasus'u yakalamıştır. Bellerophon Helikon dağında yabani atın sırtına binerek onu evcilleştirmeye çalışmış, Pegasus'un bu esnada attığı çiftelerden Hippokrene pınarı ortaya çıkmıştır. En sonunda kahramanımız atı evcilleştirmeyi başararak kimerayı öldürmeye gitmiş ve görevini başarıyla tamamlamıştır. Bunun üzerine Bellerophon Pegasus'a Olympos dağına uçmasını emretmiştir. Bunu gören Zeus çok sinirlenmiş ve atı sokması için bir böcek göndermiştir. Böceğin ısırmasıyla birlikte Pegasus binicisini sırtından atmış, gökyüzüne doğru uçarak kendi adını alacak olan takım yıldızına dönüşmüştür (Öztürk, 2016).



Görsel 23. Joos de Momper (1564-1635), “Minerva İlham Perilerini Ziyaret Ediyor”, 140 cm 199 cm, panel üzerine yağlıboya, Anvers Kraliyet Güzel Sanatlar Müzesi, Antwerp, Belçika

3. ZENOFORM VE SANAT

3.1. Orta Çağ ve Rönesans’ta Zenoform Oluşumlar

Bilinen ilk insanların varlık gösterdikleri andan itibaren yeryüzündeki varlıklarına dair sürekli iz bırakma eğiliminde oldukları bilinmektedir. Mağara duvarlarına çizilen hayvan resimleri, ilkel yollarla elde edilen boylarla el izlerinin bırakılması insanlık tarihi birikiminin başlangıcı ve iz bırakma eğiliminin en önemli örneklerindendir. Bu birikim Paleolitik dönemden başlayarak günümüz çağdaş sanatına kadar uzanmaktadır. Macera dolu bu yolculuk incelendiğinde yalnızca sanatın değil, sanatçıların bireysel ifadelerinin dışavurumunda da benzer süreklilikte bir değişim olduğu gözlenmektedir. Dönemin üslubu, sanat akımları ya da sanatçının ifadeleri doğrultusunda çeşitlenerek zengin bir dünya kültürü oluşmuştur. Toplumsal ya da bireysel çıktılarla birlikte oluşan bu miras bahsi geçen formları da zenginleştirmiştir. Zenoform, imgelere farklı bir bakış açısı sunmakla birlikte insan ve doğa arasındaki ilişkinin de sanatsal olarak incelenmesine olanak sağlamıştır.

Dünyanın bilinen en eski resimleri Batı Avrupa’da bulunan Paleolitik döneme ait mağara resimleridir. Tarihın ilk resimleri olarak karşımıza çıkan mağara duvarları üzerine yapılmış bu çizimler geometrik formlardan ve hayvan silüetlerinden oluşmaktadır. Çoğunlukla doğada elde edilmesi daha kolay olan siyah ve kırmızı renkleri içeren bu resimlerde at, boğa, geyik, dağkeçisi, öküz gibi hayvan çizimleri bulunmaktadır. Mağara duvarına yapılan resimlerde genellikle yaşadıkları dönemde insanların karşılaştıkları hayvanların resmedildiği düşünülmektedir. Belirli ritüel doğrultusunda yapıldığı düşünülen bu çizimler hayvanlarla karşılaşma derecesine göre artış ve azalmalar göstermektedir. Hayvanların bol miktarda görünmesi karşın insan figürleri yok denecek kadar azdır. Yapılan çizimlerde de genellikle av sahneleri temsil edilmiştir. Lascaux’un alt galerilerinden bir tanesinde bir bizonun önünde yatan insan figürü resmedilmiştir (Görsel 24). Bu figür elindeki mızrağı hayvana saplamış ve bağırsaklarını dökmüştür (Karaarslan,2014). Sahnede tasviri gerçekleştirilen figür kuş başlı bir şekilde çizilmiştir. Hayvan ve insan karışımından oluşan bu hibrit varlık o dönemden başlayarak günümüzde de varlığını belirgin bir şekilde gösteren Zenoform oluşumun ilk örneklerinden birisi olmakla beraber doğa ve insan arasındaki ayrılmaz bütünlüğü bir arada göstermiştir.



Görsel 24. Lascaux Mağarası duvar resmi

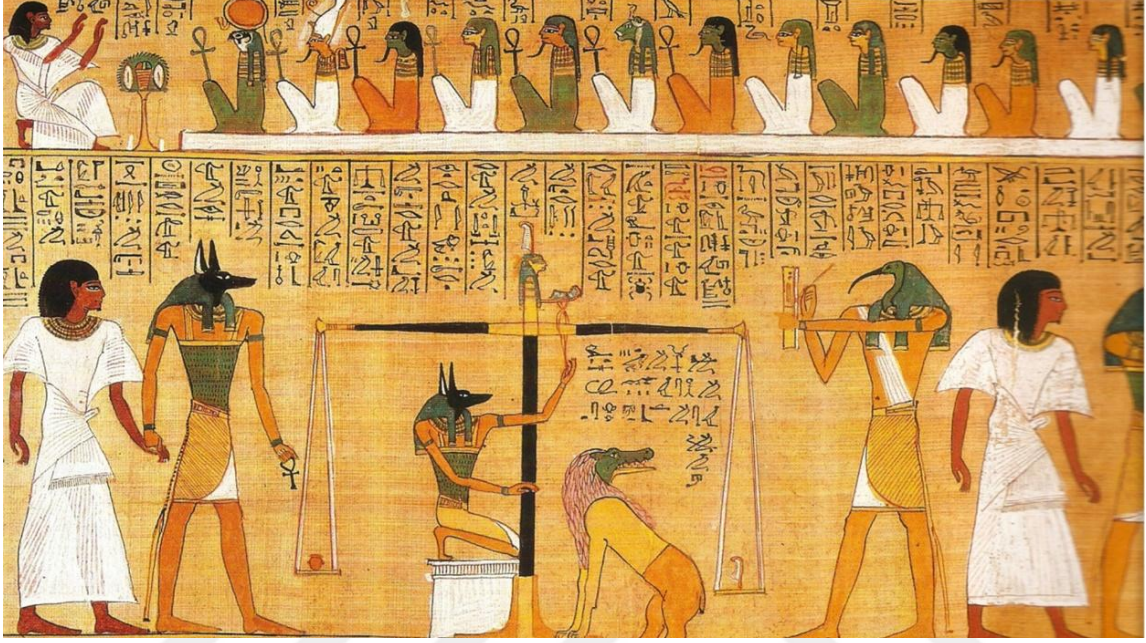
İnsanlığın gelişimiyle birlikte medeniyetlerin kurulması ve kültürel farklılıkların oluşmasıyla birlikte farklı coğrafyalardan Zenoform'lar çeşitlenerek çoğalmaya devam etmişlerdir. Asya'dan Amerika Kıtalarına, Uzak Doğu'dan Anadolu coğrafyasına Dünyanın birçok bölgesinde yaşam faaliyeti gösteren insanlar söz konusu zenoform canlıları da tarih sahnesine taşımışlardır.

Sümer metinlerine bakıldığında mitlerinde birçok tanrıdan bahsedilmektedir. Bu tanrılar doğa üstü özelliklere sahiptirler. Dolayısıyla tasvirleri de aynı şekilde gerçekleşmektedir. Aşk tanrısı olan İştar kadın bedeninde kanatları olacak şekilde tasvir edilmiştir. Ayrıca ayakları yırtıcı kuş pençeleri şeklinde olan İnanna pençelerinin altında aslanlarla betimlenmiştir (Görsel 25). Tanıdıklık hissi veren fakat bu dünyadan olmayan duygusu burada da devreye girmektedir. Tanrının gökyüzünde olduğu ve ulaşılmazlığını göstermek, onu yüceltmek amacıyla oluşturulan anlatılarda hayvan ve insan hibriti bir form oluşturulmuştur. İki farklı türde de belirli benzerlikler yakalanmış fakat ikisine de ait olmayan yeni bir tür oluşmuştur.



Görsel 25. Bir Akad İmparatorluğu mührü üzerinde yer alan Tanrıça İştar, MÖ 2350-2150

Toplumlar kendince mitler oluşturarak belirli tasvirlerde bulunmuştur. Mısır mitolojisine bakıldığında Zenoform kavramı bağlamında birçok örneğe rastlamak mümkündür. Mısır tanrıları genellikle bir hayvanla birlikte tasvir edilmiştir. İnsan bedenli tanrılar hayvan başlarına sahip bir biçimde anlatılmıştır (Görsel 26).



Görsel 26. Ölen kimsenin mezarına yerleştirilen ve “Ölümler Kitabı”ndan bir sahneyi betimleyen papirüs, M.Ö. 1285 dolayları, British Museum

Farklı kültürlerde farklı biçimlerde karşımıza çıkan bu formlar sanatçının bulunduğu ortam, dönemin sanat anlayışı, kültürel farklılık gibi çeşitli değişkenler neticesinde farklılıklar göstermişlerdir. Toplumlar ilerlemeye ve gelişmeye devam etseler dahi geçmiş dönem mitlerini sözlü, yazılı, resim ve heykellerle işlemekten vazgeçmemişlerdir. Geçmişten günümüze kadar sürekli olarak işlenmeye devam etmiş olan konular dönemsel farklılıklara göre de aynı konunun farklı şekilde ele alınmış biçimlerini bizlere sunmaktadır.

Zenoformlarla birlikte sanatçılar anlatmak istedikleri duygu ve düşüncelerini çalışmalarda sembolik anlatılar yardımıyla sunmuşlardır. Hristiyanlığın kabulüyle birlikte batı dünyasındaki sanat anlayışının zamanla İncil’deki anlatılara doğru şekillenmeye başladığı bilinmektedir. Bu sebeple kullanılan sembolik anlatılar da İncil’deki anlatıları halkın rahat şekilde anlayabilmesi için kullanılmıştır.

Din temalı sanat yapıtları ve ikonların, dini içeriğin yaygınlaştırılması ve aktarımı yönünde her daim işleve sahip oldukları bilinmektedir. Bu sebeple Kilisenin öğretilerine yönelik bağlantılarla eserler

oluşturulmuştur. 1180 dolaylarında Arles’de yapılmış olan St- Trophime kilisesinin giriş sundurması bahsi geçen türden imgelere verilebilecek örneklerden bir tanesidir. Sembollerde Aziz Markos kanatlı aslan şeklinde, Aziz Matta ise kanatlı olarak tasvir edilmiştir (Görsel 27). Aziz Luka kanatlı bir öküz, Aziz Yahya ise bir kartal olarak gösterilmiştir. Tüm bu sembolik anlatıların temeli Kutsal Kitap’taki betimlemelerden gelmektedir. Eski Ahit’te Tanrı’nın tahtının aslan, öküz, insan ve kartal başlı dört farklı yaratık tarafından taşındığı söylenmektedir (Gombrich, 1997).



Görsel 27. Aziz Trophime Kilisesi Portalı, 1180 dolayları, Arles, Fransa

Görüldüğü üzere Zenoformlar ilk çağlardan itibaren kullanılmaya başlanarak mitolojik anlatılara konu olmuş, sonrasında dini olguların anlatılmasına destek sağlayan bir ifade biçimi olarak da sunulmuştur. Dini temalardan bir tanesi olan *Aziz Antonio'nun Azabı* adlı çalışma da zenoform anlatılardan bir tanesidir. Orta Çağ konularında bir tanesi olan ve çöl üzerinde şeytanlar tarafından saldırıya uğramasını anlatan resimde onu günah işlemeye teşvik eden şeytanlarla olan mücadelesini anlatmaktadır.

Resme bakıldığı zaman hemen hemen her figürün Zenoform bağlamında ele alınabileceği açıkça görülmektedir. Aziz Antonio'ya saldıran şeytanların her bir doğadaki canlılardan örnekler sunmakladır. Varlıklar benzerlikleri gereği tanındık gelseler dahi yakından bakıldığında doğallığından uzak bir durumdadırlar. Aynı şekilde hibrit biçimli şeytanlar insanımsı bir izlenim verseler de sonrasında dikkatli bakıldığında farklı canlı türleriyle birleşik bir formda oldukları görülmektedir. Zenoform kavramı önceki bölümlerde de bahsedildiği gibi bildiklik / tanındıklık hissi veren hibrit formlar için kullanılmaktadır. Bu olguyla birlikte tarifi zor olan veya tarif edinilebilse bile çeşitlilik anlamında çok fazla olan varlıkların ortak kullanım adı olması amaçlanmıştır. Michelangelo'nun eserine bakıldığında da hem hayvanlar arası Zenoformlar hem de insan ve hayvan birleşiminden oluşan Zenoformlar görülmektedir (Görsel 28).



Görsel 28: Michelangelo, 1487-1488, “Aziz Antonio'nun Azabı”, Yağlı boya ve tahta panel üzerine tempera, 47 X 35cm, Kimbel Sanat Müzesi

Günümüzde Prado Müzesine sergilenmekte olan “*Dünyevi Zevkler Bahçesi*” tripliği veya bir diğer adıyla “Milenyum Tripliği” Hieronymus Bosch'un cennet ve cehennem tasvirini oluşturduğu çarpıcı

eserlerinden biridir. Resim yoğun figür gruplarıyla oluşmakla birlikte hayali ve gerçekçi hayvan imgeleri bulunmaktadır. Bununla birlikte çarpıcı mimariler resimde bolca yer almaktadır. Canlı renklerle oluşturulan resimde Bosch figürlerini ince ve uzun bir biçimde resmederek dönemin Flaman figür anlayışını yansıtmıştır. Paneller arası geçişlerde ufuk çizgisinin sabit kalması resme süreklilik kazandırmıştır. Perspektif bakımından resme üstten bakıyormuş gibi görünse de figürler karşıdan görüşle çizilmiştir. Resimde sol panel cenneti anlatırken orta kısım dünyevi zevkleri, sağ taraf ise cehennemi betimlemektedir. Sol ve orta panelde Flaman manzarasına uygun şekilde resmederek bahçeyi aşk ve üreme ile bağdaştırmıştır. Sağ taraftaki cehennem tasvirinde ise bahçenin yok oluşunu göstermiştir (Yenigeldi, 2024). Bosch yapmış olduğu eserde çok fazla figür kullanmıştır. Bu figürler doğa ya da biyolojiye uygun canlılar bulunsun da fantastik canlılar da bulunmaktadır. Uzunlarda bozulmalar veya farklı hayvanların hibritleştirilmesiyle birlikte oluşturulan canlılar bulunmaktadır (Görsel 29).



Görsel 29. Hieronymus Bosch 1503-1504, “Dünyevi Zevkler Bahçesi” Ahşap üzerine yağlı boya 220 cm × 389 cm (87 in × 153 in) Prado Müzesi, Madrid

Doğaüstü varlıkların tasvirinde Zenoformlar sıklıkla kullanılmaktadır. Yapılan tasvirlerde doğal olarak sanatçılar gördükleri yaşadıkları deneyimlerden faydalanmaktadır. Bu deneyimler de sanatçıların kendi çevrelerinden edindikleri bilgilerden oluşmaktadır. Dolayısıyla herhangi bir tasvir yapıldığı zaman deneyimleri sonucunda edindikleri bilgiler doğrultusunda hayal güçlerinin etkisiyle referans alınan canlının doğallığından uzaklaşılarak yeni bir form oluşturmuşlardır. Yaratılan formlar

bazen hibrit biçimde farklı canlılarının bileşimlerinden oluşturulabileceği gibi bazen de tek bir canlının bedeninde oluşturulan farklılıklarla bizlere sunulmaktadır.

Mehmet Siyah Kalem'in çalışmaları bu bağlamda bir yolculuğu temsil eder niteliktedir (Görsel 30). Birçok çalışmasında çevresini kontrol eden tüccarlar, müzik çalan ozanlar ve binek hayvanları bulunmaktadır. Siyah Kalem bu yolcuğu resmederken aslında kültürler arası aktarımları da resmetmiştir. Doğu ve batı arasında bir köprü oluşturarak farklı kültürlerden edinilen deneyimlerini resimlerine yansıtmıştır. Oluşan deneyimlerle birlikte ortaya çıkan demonlar/iblisler sanatçının işlediği konuların ana hatlarını oluşturmaktadır. Dini konular doğrultusunda çeşitlenen imgeler cennet ve cehennem gibi dinin temel konusu olan olgulardan ziyade, demonlar, iblisler, şamanlar ve büyücülerin yer aldığı fantastik olay kurgularıyla resmedilmiştir. Günlük hayatta karşılaştığı olayları ve efsaneleri kendi süzgecinden geçirerek yorumlamaktadır. Siyah Kalem bunu yaparken de figürler üzerinde sürekli olarak altın bilezikler, halhal, yüzük takılar, metal asalar, zincirler ve ziller kullanmaktadır. Sanatçının resimlerinde demonlar ve iblis kıyafeti giymiş şamanlar arasında ayırım yapılamamaktadır. Çünkü çizimlerde figürler kendi benliklerinden sıyrılarak bir bütünlük oluşturarak yeni bir kimliğe bürünmektedirler. Hibritleşen formlar temelde insansı bir yapıya sahip olsalar bile tam anlamıyla adlandırılabilen bir biçimleri bulunmamaktadır.



Görsel 30. Mehmed Siyah Kalem, “Demonlar”, Topkapı Sarayı Müzesi, Hazine, 2153,64b, 50x34 cm

Zenoformlar mitolojik anlatılardan dinsel sembollere oradan da günlük yaşam pratiklerinde karşılaştığımız nesnelere kadar birçok alanda karşımıza çıkmaktadır. Böylece hayatın her alanında olan bu formları sanatsal faaliyetlerden ayrı tutmak düşünülemez. Bu formları sanatsal ifade biçimi olarak kullanırken mitolojik imgelerden de fazlasıyla yararlanılmıştır. Bunlardan bir tanesi Antik

Yunan mitolojisine ait anlatılardan biri olan Sfenkstir (Görsel 31). Aslan bedenli, kadın başlı ve kartal kanatlı bir canlı olarak tasvir edilmiştir. Karşısına çıkan yolculara bilmeceler soran bu canlı bilmeceleri bilemeyenleri boğarak öldürmektedir. Anlatıya göre karşısına çıkan bir yolcunun bilmecesinin bilmesi üzerine kendini öldürmüştür (Bryan, 2024).



Görsel 31. François-Xavier Fabre : Oidipus ve Sfenks, 1766–1837, tuval üzerine yağlıboya, 50,2 x 66 cm, Dahesh Sanat Müzesi, New York City , Amerika Birleşik Devletleri

Henry Fuseli'nin 1781 yılında yapmış olduğu “*Kabus*” (*The Nightmare*) adlı eseri Zenoform oluşumlara doğrudan örnek olabilecek bir niteliktedir (Görsel 32). Fuseli'nin oluşturduğu kompozisyonda beyaz bir elbise giyinmiş kadın yatağında uyumaktadır. Kolları, boynu ve bacakları yataktan taşarak yere doğru uzanmaktadır. Kadının üzerinde ise maymun benzeri bir canlı oturur pozisyonda durmaktadır. Hemen arkasında da deforme bir biçimde duran at görünmektedir. Fuseli'nin bu eserine bakıldığında sanatçının dini ya da mitolojik kaynaklardan yararlanmak yerine doğrudan hayal gücüne dayalı bir yaklaşımla yapıldı söylenebilir. Kabusun somutlaştırılmış bir biçimi olarak kadının göğsünde oturur pozisyonda duran bu figür fantastik bir formda bizlere

sunulmuştur. Oturan figürün cin veya uykularında insanlarla üzerine çöken ya da uyuyan kadınlarla ilişkiye girdiği söylen incubus olduğu düşünülmektedir.

Henry Fuseli'nin "*Kabus*" adlı eserinde de görüleceği üzere doğadan referans alınarak yapılan canlı maymuna benzese dahi bu durum sadece benzerlik olarak kalmaktadır. Bedende oluşturulan farklılıklarla birlikte var olan durumdan başka bir duruma geçişi sağlanmıştır. Tanıdıklık hissi veren canlı tam anlamıyla benimsenemeyerek bizdenliğini yitirmiş bir şekilde Zenoform oluşumlar içerisinde yerini almaktadır.

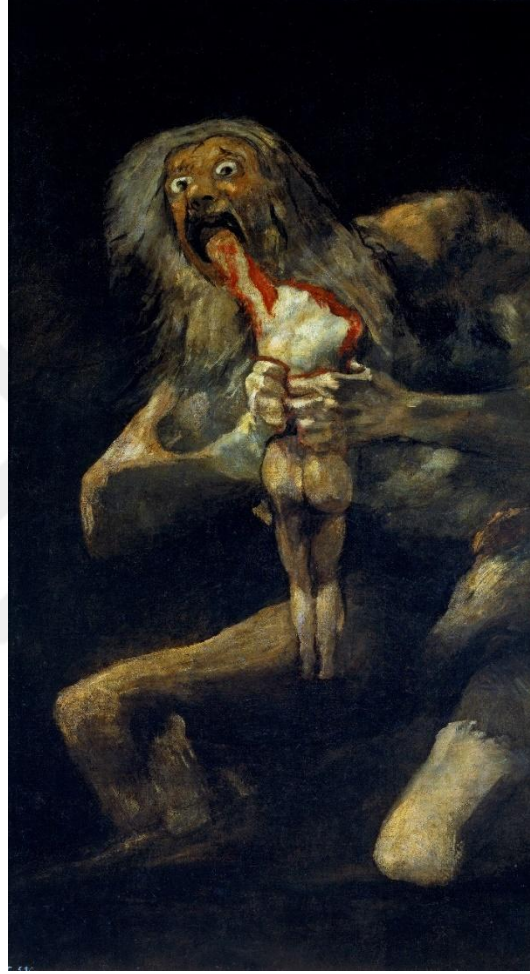


Görsel 32. Henry Fuseli, "*Kabus*", 1781, tuval üzerine yağlıboya, 180 × 250 cm, Detroit Sanat Enstitüsü

Goya'nın "*Çocuğunu Yiyen Satürn*" adlı yapıtı, Kronos'un çocuklarının onun yerine geçmesinden korktuğu için doğumlarından sonra onları yediği sahneyi tasvir etmektedir (Görsel 33). Yunan mitolojisinden yararlanarak orada anlatılan anlatıyla birlikte Goya yaşadığı dönem İspanya'sının sorunlarına değinmektedir. Fransa'nı desteğiyle birlikte güçlenen Ferdinand VII, liberallere karşı cadı avı başlatmıştır. Hükümdarlığının sona ereceği korkusuyla kendi çocuklarını yiyen Kronos gibi

İspanya kralı da iktidarlığının sarsılmasından korktuğu için ona karşı olabilecek herkesi idam ettirmiştir (Kaçmaz Ateş, 2021).

Metaforik bir anlatımla birlikte mitoloji ve dönem sorunlarının birlikte resmedildiği resimde Kronos bir dev olarak tasvir edilmiştir. Genel itibariyle insana benzer özellikler gösterse bile bedenindeki deformasyonlarla insansı özellikler yerini Zenoform oluşuma bırakmaktadır.



Görsel 33. Francisco Goya, “Çocuklarını Yiyen Satürn”, 1819-1823, Duvar sıvası üzerine yağlıboyadan tuvale aktarım, 146 x 83 cm, Prado Müzesi, Madrid

3.2. Günümüz Sanatında Zenoform

Sanatçılar çağlar boyunca farklı türlerin fiziksel olarak dönüşebileceği biçimleri hayal ederek türler arası hibritleşme sonucu ortaya çıkacak yeni canlı türlerini sanatlarında icra etmişlerdir. Ortaya konulan eserlerin izleyicilerde farklı duyguların bir arada hissedilmesine olanak sağlayacak nitelikte oldu düşünülmektedir. İzleyicide beliren duygular alışılmış kalıplardan kurtularak bazı yönleriyle tanıdık gelen ancak tamamen farklı bir biçimle karşılaşma sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu duygular korku, tiksinti, tekinsizlik, gariplik, olağandışılık gibi farklı biçimlerde ortaya çıkabilir. Gerçeğe çok

benzemesine rağmen ortaya konulan çalışmada oluşturulan ekleme ve çıkarmalarla birlikte orada olmaması gereken veya olması gerektiği halde olmayan parçalar sayesinde dikkat çekici bir hal alarak seyirciyi kendine çekmektedir. Bu durumda sanatçıların bu türden eserler üretmesinin sebepleri arasında yer almaktadır.

Günümüz sanatına bakıldığında bahsi geçen türde eserlerin sanatçılar tarafında çokça tercih edildiği görülmektedir. Sanatçıların içsel yolculuk süreciyle, bulundukları topluma olan eleştirel düşünce sistemleriyle veya biçimsel anlamında ilgi çekici olan sebepler doğrultusunda fantastik canlılar ortaya çıkmaktadır. Dünya mitolojisinin birçok alanında rastlanılan yarı insan yarı hayvan hibrit canlılar ya doğuştan ya da sonradan cezalandırılma amacıyla hibrit bir form almışlardır. Günümüzde de teknolojinin gelişmesiyle beraber yaşam koşulları değişmiştir. Bu durum canlıları da etkileyerek onlar üzerinde istenen ve istenmeyen bazı değişikliklere sebep olmuştur. Doğanın tahribatı, kimyasal atıklar ve bilimsel çalışmalar gibi etkenlerle canlılar doğal yaşam alanlarından koparılmakla kalınmamış doğal formlarından da koparılmıştır. Mutasyona uğrayan ya da uğratılan canlılar farklı bir tür olarak yeniden doğmuştur. Oluşan bu yeni dünya düzenine de sanatçılar kayıtsız kalmayarak kendi ifade biçimleriyle eserler üretmişlerdir.

Genetik, biyoteknoloji, bilgisayar teknolojisi ve plastik cerrahinin gelişimiyle birlikte insanlar hem kendi bedenleri üzerinde hem de hayvanlar üzerinde değişimler yapmaya başlamışlardır. İdeal güzellik anlayışı doğrultusunda yapılan estetik ameliyatlar, bilimsel araştırmalar için yapılan gen mutasyonları sonucu oluşturulan canlı türleri veya kozmetik sektörü için kullanılan denek hayvanların vücutlarında oluşan deformasyonlar bu tarz değişimlerden bazılarıdır. Bu süreçte de karşı karşıya kalınan sonuçlar sanatçıların hayal güçlerini tetikleyerek dönüşümün uç noktalarının neler olabileceğini düşünmelerine sebep olmaktadır. Çünkü sanat tarihinin her aşamasına sanatçılar yaşadıkları dönemden etkilenerek o dönemin şartları doğrultusunda eserler üretmişlerdir (Doğan,2017).

Tarihin her aşamasındaki sanatsal faaliyetlerde Zenoform oluşumlara rastlamak mümkündür. Kùltürler arası her türlü deneyimin aktarımıyla birlikte zenginleşen miras tüm bu süreç boyunca birikerek günümüze kadar gelmiş bulunmaktadır. Teknolojinin de yardımıyla bu yaygınlaşma süreci hız kazanarak sanatçılar açısından daha rahat ulaşılabilir bir hal almıştır. Mağara resimlerinden Sümer kalıntılarına, Yunan mitolojisinden Mısır mitolojisine kadar hem tarihsel hem de coğrafi alandaki sanatsal anlatılar rahatlıkla ulaşılabilir bir hal almıştır. Çağdaş sanatta da bunun örneklerini çokça görmekteyiz. Görsel sanatlar alanında Zenoformlar sanatçılar arasında çokça tercih edilmektedir. Mitolojik anlatıları yeniden canlandırma isteği, doğa sanatçı özelinde tasviri, doğa ve insan arasındaki, bilimsel çalışmalarla birlikte genetiği değiştirilmiş canlı türlerinin ortaya çıkması ve

bunun ilgi çekici olması gibi etkenler sanatçıların bu tarz işler üretmesinde etkileyici unsurlar arasında yer almaktadır.

Thomas Grünfeld 2016 yılında yapmış olduğu çalışma çağdaş sanatta zenofom kavramına örnek gösterebilecek yapıtların başında gelmektedir. “*Misfit*” serisi kapsamında ürettiği birçok canlı türünü hibritleştirilerek farklı hayvanları tek bir bedende bir araya getirmiştir. Olasılık dışı görünümlere sahip hayvanlar bir araya gelerek yeni bir canlı türü oluşturmuşlardır. Böylelikle alışılmış kalıpların dışına çıkarak fantastik bir dünya ile uyum içerisinde bulunan eserler üretmiştir (Görsel 34).



Görsel 34. Thomas Grünfeld ,2016, “Misfit (fox / fawn)”, tahnitçilik, 35 x 45 x 38 cm

Patricia Piccinini “*Genç Aile*” adlı eserini internet sayfasında şu şekilde açıklamıştır (Görsel 35);

“Teknolojinin ilerlemeye devam edeceğini varsayıyorum. Teknolojik ilerlemeye bir bütün olarak direnmeye çalışan insanlar var, ama ben onlardan biri değilim. Öte yandan, teknolojiyi sorgusuz sualsiz savunmuyorum. Teknolojinin iyi ya da kötü olduğunu düşünmüyorum, o sadece teknoloji. Ve teknoloji ilerledikçe, onu nasıl kullanacağımızı bulmamız gerekecek. Yıllar geçtikçe, çeşitli teknolojiler, özellikle tıbbi olanlar, insan olmanın ne anlama geldiğine dair fikrimizi gerçekten değiştirdi. Bu süre zarfında, çevremiz üzerindeki etkimiz ve ona karşı sorumluluklarımız hakkındaki fikirler de gelişti. Eskiden 'teknolojiyi' kontrol edebildiğimiz, 'doğayı' ise kontrol edemediğimiz ama evcilleştirmek istediğimiz şey olarak tanımlardık. Bu tanımlar artık geçerli değil. Teknolojik ilerlemenin etkisi altında tutumumuz değişti. Doğa, kontrol edilemeyen vahşi olmaktan sömürülecek bir 'kaynak' haline geldi.

Gerçek dünya açısından, bunlar çalışmamda sorgulamaya ve tartışmaya çalıştığım temel konulardan bazılarıdır. Biyoteknolojideki gelişmeler konusunda karamsar değilim. Çok sayıda fırsatın olduğu harika bir zamanda yaşıyoruz, ancak fırsatlar her zaman en iyi şekilde sonuçlanmıyor. Sadece bu fırsatların tüm etkilerini tartışmamız gerektiğini düşünüyorum.

Yani “Genç Aile”ye bakarsak yavrularıyla birlikte bir anne yaratık görürüz. Yüz ifadesi çok düşünceli. Bu yaratığın organ nakli için yetiştirildiğini hayal ediyorum. Şu anda domuzlarla böyle bir şey yapmaya çalışıyoruz, bu yüzden ona domuz benzeri özellikler verdim. İnsanlığın onun için seçtiği amaç budur. Yine de beslediği ve sevdiği kendi çocukları var. Bu her zaman olacağı gibi bizim kontrolümüzün dışında bir yan etkidir.

Bu, hayvanların sadece organ nakli için üremesi sorusunu cevaplamayı bu kadar zorlaştıran şeydir. Bir yandan ihtiyaç sahibi insanlara yardım etmek için organlara ihtiyacımız var, diğer yandan kendisi için var olmak isteyen bir hayvana bakıyoruz. Bu yaratığa karşı muazzam bir empati duymaktan kendimi alamıyorum. Ve dürüst olmak gerekirse, çocuklarımdan birinin hayatını kurtaracaksa, bu organlardan birini almaya gönüllü olurum. Muhtemelen etik olarak doğru olmadığını biliyorum ama bazen dürüstlük, duygular, empati ve etik her zaman uyuşmuyor” (Piccinini, 2002).



Görsel 35. Patricia Piccinini, 2002, “Genç Aile”, silikon, poliüretan, deri, insan saç, değişken boyutlar

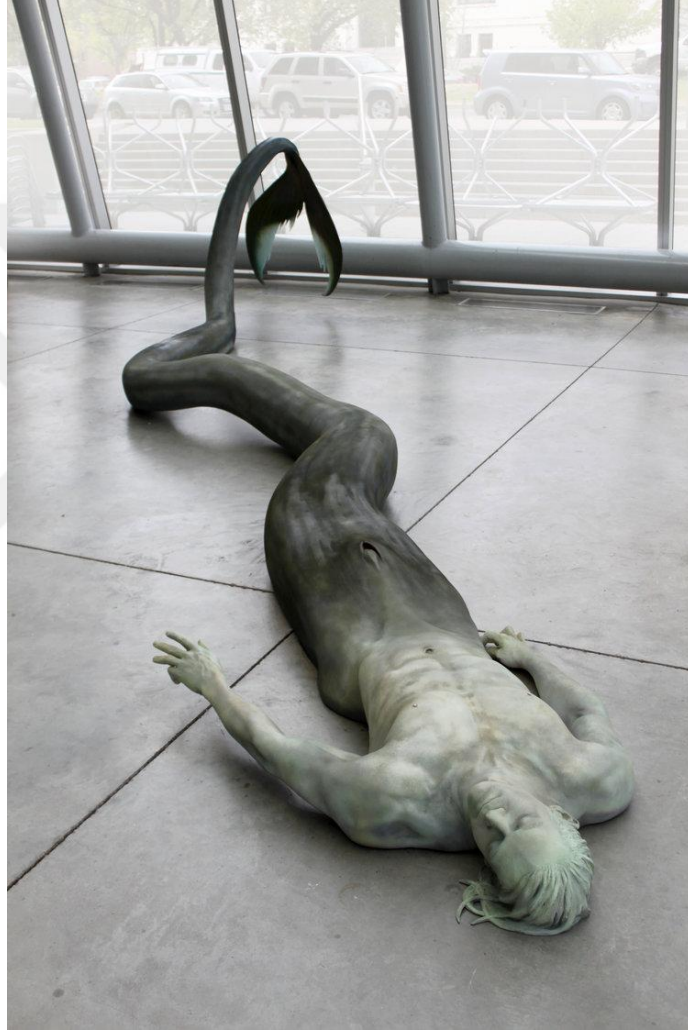
Kiki Smith yapıtlarında kadın olgusunu sıklıkla kullanmaktadır. Bu olgunun tarih boyunca geçirdiği evreleri eserlerinde işleyerek bahsi geçen imgesinin kadın gözünden yeniden inşa edilmesini vurgulamaktadır. Erken dönem çalışmalarından itibaren bedenin temsili üzerine işler üreten sanatçı hem kendi kız kardeşini hem de birçok arkadaşını 1980li yılların önemli sorunlarından biri olan Aids hastalığı yüzünden kaybetmiştir. Bu durum da onu kadın imgesinin temsiline iyice itmiştir. Sanatçı mitolojik imgeler, sembolik anlatımlar, halk hikayeleri, masallar gibi anlatılardan beslenerek o yönde işler üretmektedir. Günümüzde de kadın imgesini mitolojik anlatılar yoluyla yaptığı eleştirel yaklaşımları bulunan işleri vardır (Chatzoudas, 2018).

Yunan mitolojisinden yola çıkarak kadın başına ve bir kuşun bedenine sahip olan bu heykel, Harpy ve Siren olarak adlandırılmaktadır (Görsel 36). Bronz döküm olarak yapılan çalışmada Harpyler yıkıcı özellikleriyle tanınırken Sirenler de denizin kötücül yaratıklarıdır. Güzel şarkılar söyleyerek denizcileri hipnotize ederler ve onları ölüme doğru götüren canlılar olarak bilinirler. Smith de bu çalışmasını kötücül karakterlerin kadına atfedilmesine eleştiri amacıyla yapmıştır.



Görsel 36. Kiki Smith, 2003, “Siren”, bronz döküm, hareket sensörü, ses aygıtı ve ses, 25,4 x 12,7 x 8,9 cm.

Sembolik anlatımı kuvvetlendirme amacıyla farklı türlere birbirlerinin özellikleri yüklenerek eserler üretilmektedir. Fantezi, gerçeklik, fantastik gibi kavramların birbiri içerisine girerek sınırların yok olmaya başladığı formlar ortaya çıkartan Cameron Stalheim “*Ve Sonra Colby'yi Sokakta Gördüm ve Fantazim Öldü*” adlı çalışmasında bir balık insan heykeli yapmıştır. Hibrit form ile fantezi dünyasına ait deniz kızı imgesini ölü bir balık adam imgesiyle farklı bir bakış açısı getirerek seyirciye sunmaktadır (Görsel 37).



Görsel 37. Cameron Stalheim, 2014, “*Ve Sonra Colby'yi Sokakta Gördüm ve Fantazim Öldü*”, Köpük, Epoksi, Üretan Plastik, Boya

Matthew J. Levin’in heykellerinde insan bedeni bizlere bambaşka bir şekilde sunulmaktadır. Hayvan ve bitkiler gibi farklı türlerle hibritleştirilerek insansı biçimini kaybederek bilinmeyen bir form elde etmiş olur. Hem görüntüde ortaya çıkan tuhaflık hem de eserin oluşturduğu poz gereği ortaya çıkan tuhaflık ona daha da dikkatli bakmamıza sebep olmaktadır (Görsel 38).



Görsel 38. Matthew J. Levin, Springbok 1

Plastik sanatlarda kullanıldığı gibi sinema evreninde de zenoform oluşumlar sıklıkla kullanılmaktadır. Fantastik, bilimkurgu ve doğaüstü konularda yapılan dizi ve filmlerde bu tarz varlıklardan yararlanılmaktadır. Zenoform varlıklar anlatımı kuvvetlendirmek, daha ilgi çekici bir hal alması ve seyir zevkinin arttırılması amacıyla sinema evreninde yerini almaktadır. Star Wars, The Lord OF The Ring, Harry Pother gibi doğa üste güç ve konulara değinen yapımlarda bu tarzdan canlılarla sıklıkla karşılaşmaktayız. Bunların yansıra çizgi film ve animelerde de zenoform kullanılmaktadır. Özellikle macera temalı animelerde hibrit formlar yoğun bir biçimde karşımıza çıkmaktadır (Görsel 39).



Görsel 39. Star Wars, Yoda

4. ZENOFORM OLUŞUMLAR BAĞLAMINDA KİŞİSEL UYGULAMALAR

Sanatçılar tanıklık ettikleri olaylardan etkilenecek arzuları doğrultusunda eserler üretir ve bu tanıklıklarını kalıcı hale getirmek isterler. Sanatçıların etkilendikleri konular dahilinde ortaya çıkan eserler yaşadıkları dönem, toplum, coğrafya gibi birçok etkenle bütünleşerek karakteristik bir tavır olarak ortaya çıkar.

Doğa ve insan arasındaki etkileşim sanat tarihinin her aşamasına kendini göstermiştir. Hayvanlar ritüellerde, sembolik anlatımlarda, içsel yolculuklarda ve doğanın doğrudan tasviri gibi konularda sürekli olarak işlenmiştir. Dolayısıyla hayvanlar insan hayatının her aşamasında vazgeçilmez bir parçası olarak kalmış ve aynı zamanda insanların düşüncelerini, inançlarını ve dünyaya bakış açılarını da etkilemişlerdir.

Birçok farklı alanda kendini göstermiş olan hayvan imgesi, mitolojik anlatılarda yer alarak tanrısal güç, bilgelik ya da korkunun temsili gibi figürlerle karşımıza çıkmaktadır. Orta Çağ'a gelindiğinde

hayvan imgesinin sembolik anlamı iyice artmış oldu. Dini konuların tasvirlerinde hayvanlardan yararlanılarak konular aktarılmaya çalışılmıştır. Aslan, yılan veya kuzu gibi hayvanlar bu dönemde kullanılan canlılar arasında yer almaktadır. Rönesans döneminde ise doğa ve insan arasındaki uyum ön plana çıkmıştır. Bu dönemde hayvan imgesi gerçekçi bir yaklaşımla resmedilmiş, Leonardo da Vinci anatomi çalışmalarında hayvanları da detaylı biçimde incelemiştir. Kuşların kanat çırpışlarından atların kas sistemine kadar birçok canlı türünü gözlemleyerek çizimlerini gerçekleştirmiştir.

Modern ve çağdaş sanat alanına gelindiğinde ise hayvan imgesi hala varlığını sürdürmektedir. Geçmiş dönem anlatılarından yararlanılarak yapılan sanat yapıtlarının yanı sıra modern dünyanın getirmiş olduğu farkındalıklar sonucunda hayvan imgesi yeni anlamlar kazanmıştır. Hayvanlar, soyutlama ve deformasyon yoluyla, insanın doğaya yabancılaşması, ekolojik kaygılar ya da kimlik meselelerini sorgulayan bir araç olarak kullanılmıştır. Ayrıca hayvan imgesi aktivizm ve hayvan hakları tartışmaları doğrultusunda da sanatçılar tarafından ele alınmıştır.

Bir üst paragrafta da anlatıldığı üzere hayvan imgesi sanat tarihi boyunca birçok alanda ele alınmıştır, sadece estetik kaygılarla işlenmeyen, sembolik, mitolojik ve toplumsal anlamlarda da ele alınan önemli bir imgedir. Hayvan imgesi her dönem farklı anlamlar kazanan ve dönemin sanat anlayışı çerçevesinde sanatçıların eserlerine yansıttığı imgeler olarak insanın doğa ile olan ilişkisini, inançlarını, arzu ve korkularını yansıtmaktadır. Günümüzde de aynı şekilde sanatçının hayal gücüne bağlı olarak yaşadığı duyguların bir sembolü niteliğinde eserlerde karşımıza çıkmaktadır.

Hayvanlar yaşamın her alanında varlığını göstermektedir. Örneğin iktisadi terimlere bakıldığında ayı ve boğa piyasası adında iki farklı terimin bulunduğu görülmektedir. Piyasalarda artış olduğu vakit boğanın boynuzları gibi yukarı doğru çıktığı temsilinden yararlanır, aynı şekilde piyasadaki düşüş ayının kafasını eğmesiyle bütünleştirilmiştir. Bu türden örnekler hayatın her alanında karşımıza çıkabilir. Hayvan imgesi spor kulüplerinin logolarından çizgi filmdeki karakterlere, romanlardan fabllara kadar birçok alanda hayatımızda varlığını göstermektedir. Bu derece yoğun biçimde maruz kalınan bir imgenin tasvirinin sanatçının kendi bakış açısıyla işlemesi kadar olağan bir durum yoktur.

Zenoform oluşumlar bağlamında kişisel uygulamalar başlığını taşıyan bu bölümde tez çalışması bağlamında üretilen resimler, metin boyunca sunulan argümanlar ve örnekler ile ilişkilendirilerek açıklanacaktır. Daha önce de ifade edildiği şekliyle sanat yapıtları fantastik olma durumu, gariplik, yabancılık, tuhaflık, anormallik, sıra dışılık, absürtlük gibi çeşitli nitelikleri önceleyen insan / hayvan ya da hayvan / hayvan karışımı olan zenoform varlıkları konu edinmektedir. Günlük yaşamın doğal akışı esnasında insanın gözünden kaçan ‘gerçek gariplikler’ ve insan zihninin derinliklerinde saklı

olan ‘tuhafliklar’ı görünür kılma isteği çalışmaların ardında yatan temel motivasyondan kaynaklanmaktadır. Bu bağlamda oluşturulan imgeler aracılığıyla, insanın yaşadığı çevrede var olan fakat, görmezden gelinen, görülmesi istenmeyen ve de gözden kaçırılan olası tuhafliklarla insanları yüzleştirmek amaçlanmaktadır. Resimlerde mitolojik anlatılardan askeri operasyonlara, bilimsel deneylerden insan eliyle açığa çıkmış felaketlere, doğal felaketlerden küresel ölçekli olaylara kadar çeşitli içerik konu edinilmiştir. Bu bağlamda, tezde yer alan yapıtlar çağdaş ve eleştirel bir bakış açısı sunmak, günümüz dünyasını yeniden düşünmek ve süreç sonucunda açığa çıkabilecek olası sonuçlar ile figür / nesne ilişkisini zenofom kavramı çatısı altında birleştirmeyi hedeflemektedir.

Günümüz yapay zekâ teknolojilerindeki en büyük eleştirilerden birisi de insana benzerlik düzeyidir. Eleştirilerin temelinde ürkütücü ve ürpertici bir etkinin olması, bireylerin gerçek dışı olarak nitelendirdikleri bulunmaktadır. Bu doğrultuda 1970 yılında Japon bilim insanı Masahiro Mori tarafından geliştirilen Tekinsiz Vadi teorisi (Uncanny Valley Effect); bir şeyin insana benzerliği ile onu algılayan bireyin o şeye olan yakınlığı arasında önerilen ilişkiye odaklanmaktadır. Teorinin temelinde “insana benzerlik” olgusu bulunmaktadır. Bireylere sunulan şeylerin insanlara benzerliklerinin artması “tekinsizleşme” etkisi oluşturmaktadır. Dolayısıyla bu durumla karşılaşan kişi gerçek kimliği dışına çıkmış nesneyi gördüğü zaman tepki vermektedir.

Teori kapsamında canlıymış gibi temsil edilen balmumu heykellerine, ölüm olayına, ölü olma durumuna, belirsizlik duygusuna ve insan foto-gerçekçiliğine odaklanılmaktadır. Foto-gerçekçilik (photorealism); bir konuyu fotoğraf gibi doğru ve ayrıntılı bir şekilde temsil eden sanatsal bir stil olarak tanımlanmaktadır ve bir fotoğrafın belli bir teknikle tuvale çizilmesiyle gerçekleşmektedir. Burada amaç, çizilen resmin fotoğraf kadar detaylı ve gerçekçi görünmesidir ve bir hipergerçeklik durumunun oluşturulmasıdır. Tekinsiz Vadi teorisi de foto-gerçekçiliğin amaçladığı gerçekçiliği incelemektedir. Eğer bir şey “gerçekten” insan değilse ve sunulan ürünle o şeyin “gerçek bir insan” olarak algılanması isteniyor ise teoriye göre ürün tekinsizleşerek vadiye düşmektedir ve hedef kitlesinin sempatisini kaybetmektedir. Foto-gerçekçilik akımının da temelinde yatan hipergerçeklik durumu Tekinsiz Vadi teorisi kapsamında negatif bir durum olarak değerlendirilmektedir (Erdoğan, 2024).

Zenofom Oluşumlar başlıklı tez çalışması kapsamında üretilen resimler üst paragrafta bahsi geçen Tekinsiz Vadi kavramından hareketle de okunabilirler. Farklı canlı türleriyle hibritleştirilen canlılar doğallıklarını yitirerek tam olarak artık o canlı değillerdir. Aslan ve boğa birleşimi bir portreye ilk bakıldığında canlının ne olduğu konusunda kararsız kalınmaktadır. Bir şeye benzetilmeye çalışıldığında da o olmadığı fark edilmektedir. Resimde yer alan zenofom varlık, izleyicinin ilk duyumsadığı canlıyı çağrıştırmakta ancak imgeye odaklanıldığında ise varlığın tam olarak da kavranamamasıyla tekinsizleşerek, vadiye düşmek ile ifade edilen duyusal yabancılaşma deneyimini tetiklemektedir.



Görsel 40. Erkan Şakar, 2023, 'İsimsiz', tuval üzerine yağlı boya, 60x70cm.

Aslan ve boğa örneğinde olduğu gibi düalizmler üzerinden anlatılar kurmak düşüncesi pek çok medeniyet ve mitlerinin hikâye anlatma yöntemlerinden birisi olagelmıştır. Yırtıcı-evcil, güçlü-zayıf, çevik-hantal, yalnız-sürü ve dahası pek çok karşıtlıklar üzerinden, doğanın temel işleyişi, yaşam döngüsü, güç ilişkileri ve yaşama dair kadim ve pratik bilgiler kuşaklar arasında ve nesiller boyunca bu anlatı yöntemi ile aktarılmıştır. Batı medeniyetinin kartezyen düalizmi karşısında doğu uygarlıklarının duyguyu önceleyen yaşam alışkanlıklarının bir bakıma bir çatışma içinde olduğu öne sürülen modernitenin ardından gelen günümüz toplumlarında bu türden düalizmler geçerliğini yitirmeye başlamış, transhumanizm, yeni materyalizm gibi çalışmaların da izinde siyah beyaz gibi net ayrımlar yerine gri alanlar da görünür olmaya, tanımlanmaya başlamıştır. Tez bağlamında yaratılan sanat yapıtlarının da zenofom varlıkları içermesiyle bu düalizmler karşısına yeni olanaklar öneilmesi de amaçlanmıştır.

Resmin merkezinde yer alan figür, sol yarısıyla bir aslanın karakteristik özelliklerini, sağ yarısıyla ise bir boğanın morfolojik yapısını barındırmaktadır (Görsel 40). İki tür arasında kurulan geçiş ne ani ne de belirgin bir sınırla ayrılmakta; aksine, figürler arası geçiş yumuşak ve süregelen bir biçimde

kurgulanmıştır. Bu durum, zenoform fikrini yalnızca tematik değil, plastik düzlemde de temsil eder hâle getirmektedir. Arka planın homojen, derinliksiz ancak ton geçişli yeşil zeminle inşa edilmesi, figürün melez yapısını daha da belirginleştirir. Arka plan ile figür arasındaki kontrast, figürün merkeziliğini vurgularken aynı zamanda bu varlığın doğadan bir kopuş ya da farklı bir evrimsel arayüz olduğu hissini güçlendirir.

Renk kullanımı bakımından, figürün aslanı temsil eden sol tarafında sıcak ve canlı sarı tonlar ağırlıktayken, boğaya karşılık gelen sağ yarı daha mat kahverengiler ve grilerle resmedilmiştir. Bu renk ayrımı yalnızca görsel bir karşıtlık yaratmakla kalmaz; aynı zamanda figürün içsel çelişkilerini, enerjik ve içgüdüsel olanla ağırbaşlı ve dirençli olanın birlikteliğini imler. Kompozisyonun merkezi figürü, izleyiciyle doğrudan göz teması kurmaktadır. Ancak bu teması gerçekleştiren yalnızca sol göz (aslan gözü) olup sağ göz (boğa gözü) kısmen dışarıya yönelmiştir. Bu bakış ayrılığı, figürün parçalarının birbirinden farklı algısal dünyalara ait olabileceği yönünde bir imge üretir.

Bu imge zenoform kavramını yalnızca temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda formun süreksizliği, türlerarasılık ve geçişlilik gibi plastik sorunları da tartışmaya açar. Biçimsel açıdan ele alındığında figür hem görsel hem de kavramsal olarak sınırlardan kaçınan, melezliğe dayalı bir oluş hâlini yansıtır ve böylece zenoform, sadece figüratif bir önerme değil, aynı zamanda plastik bir sorgulama alanını da açığa çıkarır.

Zenoform, tanım gereği ne tamamen bir türün temsilidir ne de ötekinin; arada kalmış, sürekli dönüşüm hâlinde olan, sabit kimlikleri reddeden bir oluş biçimini temsil eder. Bu yönüyle zenoform sanat yapıtları, izleyiciye hem estetik hem de kavramsal düzeyde yeni düşünme olanakları sunma potansiyelini taşıdıkları ileri sürülebilir. Geleneksel anlatılardaki karşıtlıkların çözülmeye başladığı günümüzde zenoformun önerdiği hibritlik, belirsizlik ve geçirgenlik, yalnızca bir sanatsal ifade biçimi değil, aynı zamanda çağın ruhunu yansıtan bir düşünce pratiği olarak da değerlendirilebilir.

Tez çalışması kapsamında yapılan çalışmaların ortak özelliklerinden birisi de genel itibarıyla resimde yer alan varlıkların mekândan soyutlanmış bir biçimde sunulmalarıdır. Mekânın bir fon perdesi gibi ele alındığı kompozisyonlarda zenoform oluşumlar adeta vesikalık fotoğraf çektiyormuşçasına poz vermektedirler. Bu görünümün ardında yatan amaç kompozisyondaki figürün varlığını olabildiğince gerçeklik düzlemine yerleştirebilmektir. Nasıl ki vesikalık fotoğraflar resmi kayıt ve başvurularda başvuruda bulunan kişiyi temsil ediyor ve gerçek görünümüne dair bilgi veriyorsa, resimlerde verilen bu pozlar da zenoform oluşumların gerçekliğine dair bilgi vermektedir. Buradan hareketle de bu vesikalık fotoğraf benzeri görünümün zeno varlıkların bir kanıtı olduğu ileri sürülmektedir.



Görsel 41. Erkan Şakar, 2023, 'İsimsiz', tuval üzerine yağlı boya, 50x75cm.

Görsel 41'da yer alan ve ilk bakışta tam olarak ne olduğu anlaşılamayan canlı, detaylarına inildiği zaman farklı türlere ait detayları açığa çıkmakta ancak, zenoformun homojen yapısı sebebiyle genel belirsizliği sürmektedir. Hindi ve tilki hibritinden oluşan form netlikten uzak bir görünüm sunmaktadır. Bedeninin alt kısmının görünmemesi seyircinin hayal gücüne bağlı olarak şekillenmekte ve bu varlığın bir tilki bedenine mi yoksa hindi kanatlarına mı sahip olduğu sorusunu akıllara getirmektedir.



Görsel 42. Erkan Şakar, 2021, 'İsimsiz', tuval üzerine yağlı boya, 100x100cm.

Görsel 42’de yer alan çalışma bir önceki örnekte açıklanan fon özelliklerine sahip bir zemin üzerinde nesli tükenmiş bir canlı olan *Velociraptor* ile günümüzde varlığını sürdüren *Scarturus Williamsi* (Arap tavşanı) hibriti olan bir zenoform varlığı konu edinmektedir. Türler arası hibritleşmeyle birlikte ortaya çıkan bu canlı duyusal deneyimde önceki çalışmalarda olduğu gibi bir belirsizlik durumuna sebep olmaktadır. Zenoform oluşum bir arap tavşanı kadar küçük olabileceği gibi bir dinazor kadar da büyük olabilmektedir, hiçliğin ortasında ve referans alınabilecek herhangi bir ölçü olmaması durumunun seyircini hayal gücünü tetiklemesi, oluşturulan canlının seyircinin hayal gücüne girerek onun fantastik dünyasında yerini alması beklenmektedir. Böylece kişinin dünyasına göre de yaşam koşullarının şekillenmesi, başlangıçta benimsenmeyen varlığın artık benimsenerek o kişide bir karşılık bulması amaçlanmaktadır.



Görsel 43. Erkan Şakar, 2020, 'İsimsiz', kâğıt üzerine kuruboya, 70x100cm.

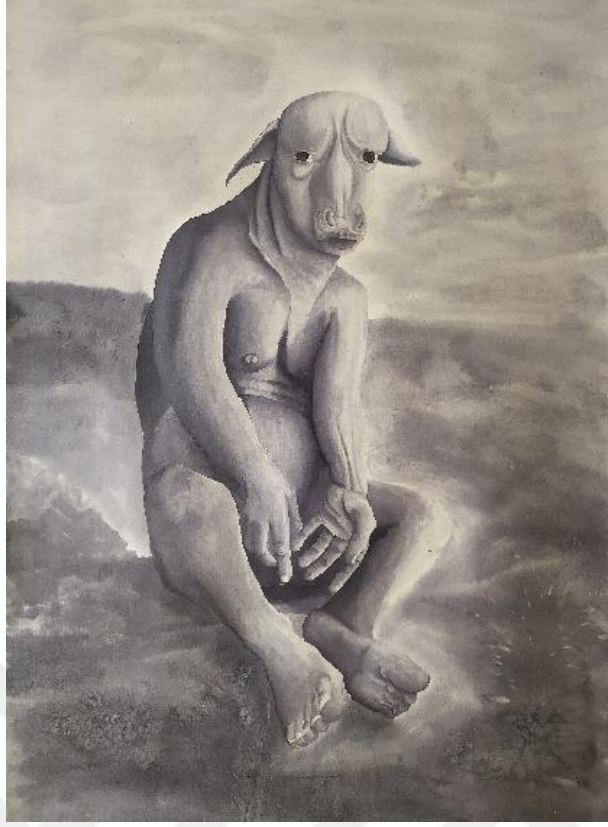
Zenoform, sanatta bir dizi tema ve anlamı ifade etme potansiyeline sahiptir. Bu temalar arasında farklılık, yabancılaşma, evrimsel değişim, insan-dışı ilişkiler ve geleceğin tahayyülü gibi konular bulunur, ayrıca izleyicinin düşünme ve sorgulama sürecini tetikleyerek farklı bir gerçeklik algısı sunar (Görsel 43). Sanatçıların yaratıcı ifadelerini ortaya koydukları ve izleyiciyi fantastik, yabancı ve hayal gücü dolu bir dünyaya taşıdıkları bir keşif alanı olan zenoform, biçimsel dönüşümlerle birlikte oluşturulan canlılar farklı anlamlar barındırmaktadır. Kişiler tarafından türlerin ayırt edilmeye çalışılması, benzetilen canlıların her defasında farklılık göstermesi, belirsiz bir dönüşüm olması ve tam olarak ne olduğunun bilinmemesi tez çalışmasının amacı doğrultusunda gerçekleşmektedir.

Farklı canlı türlerinin genetik veya sembolik olarak birleşimini ifade eden varlıklar yeni ve sıra dışı formlar oluşturmaktadır. Bu hibrit varlıklar, izleyicinin sınırları zorlayan bir estetik deneyim yaşamasını sağlamaktadır.



Görsel 44 ve 45. Erkan Şakar, 2020, 'İsimsiz', kâğıt üzerine kuruboya, 70x100cm.

Doğanın genel işleyişiyle herhangi bir müdahaleye uğramamış olan canlılar insan elinin dahil olmasıyla birlikte sıradan olanın dışına çıkarak yeni bir form elde etmektedirler. Bu form çerçevesinde zenoform niteliklere sahip canlılar üretilerek sanatsal bir ifade oluşturulmaktadır. Çoğu zaman da bu yolda “garip” ve “tuhaf” olarak adlandırılan niteliklerle işler yapılmaktadır. Hayvan resimleri bu farklılık arayışı için kullanılan imgelerin başında gelmektedir. Anormal, olağan üstü, farklı, fantastik olarak isimlendirilen çalışmalarla hem sanatçı hem de izleyicinin hayal gücünü zorlaması amaçlanmıştır. Genellikle bu resimlerde yer alan varlıklar alışlagelmiş anatomik öğelerin ve formların dışına çıkılarak hayvan ve insanların fantezilerde, rüyalarda veya doğaüstü bir dünya olgusu içerisinde değerlendirilmesi düşüncesinden hareketle üretilmişlerdir. Bu eserlerde boğa ve insan bedenlerinin birleşimi veya birden fazla canlı türünün bir bütünlük içerisinde tek bir bedende yer alarak tasvir edilmesi gibi detaylar yer alırken, yapılan anormal temsillerde doğal olan, bilinen, bizden olan gibi kavramlarla karşıtlık ilişkileri kurulmaktadır (Görsel 44 ve 45).



Görsel 46. Erkan Şakar, 2020, 'İsimsiz', kâğıt üzerine mürekkep, 70x100cm.

Bu çalışmada (Görsel 46), figüratif anlatım üzerinden zenoform kavramı yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda varoluşsal bir kriz anını ifade eden bir şekilde ele alınmıştır. Resmin merkezinde yer alan figür, insansı bir bedene sahip olmakla birlikte, omuzlarının üzerinde bir 'sığır başı' benzeri kafa taşımaktadır. Bu antro-po-zoomorfik form, klasik anlamda bir mitolojik yaratık ya da alegorik figürden ziyade, doğrudan "duygulanımsal bir varlık" olarak sunulmuştur. Figürün bedensel duruşu, karnına kapanan elleri, içe bükülmüş ayakları ve aşağı bakan başıyla birlikte genel kompozisyon, içsel bir kapanmayı, yabancılaşmayı ve varoluşsal bir kırılmayı işaret etmektedir.

Monokrom bir paletle ele alınan bu görsel, renk yerine ton kullanımıyla figürün bulunduğu mekânı belirsizleştirerek zaman dışı ve yer dışı bir alan yaratmakta; bu da figürün "yerini yitirmişliğini" vurgulamaktadır. Arka planın puslu ve geçişken yapısı, figürün yalnızca fiziksel değil, ontolojik olarak da bir sınırda durduğunu fikrini güçlendirmek için tercih edilmiştir.

Buradaki zenoform, önceki çalışmalardan farklı olarak doğanın iki güçlü figürünün sentezi değil aksine, bu figürde melezlik, güçten çok kırılganlık ve yetersizlik imgeleriyle şekillenmiştir. Bedenin çıplaklığı, insan anatomisine yakınlığı ve yüzün hayvansılığı, figürün bir tür öteki hâline getirilmesine hizmet eder. Bu varlık ne insan olarak tanımlanabilir ne de hayvan olarak ne cinsiyet kimliği açıktır

ne de bir tür aidiyeti bellidir. Bu yönüyle figür, posthümanist düşüncenin merkezinde de yer alan belirsiz kimlik ve aradalık durumunu da somutlaştırır.

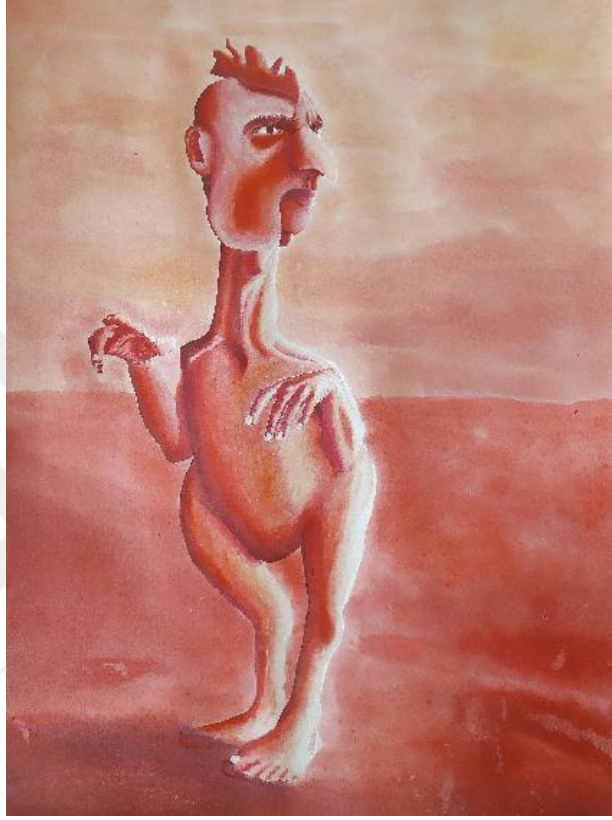
Bu çalışmada zenofom kavramı, meleziğin yüceleştirici değil, dönüştürücü ve rahatsız edici bir yönünü temsil eder. Buradaki figür, özne-nesne, hayvan-insan, kadın-erkek gibi düalizmlerin tam ortasında yer alırken, bu ikiliklerin hiçbirini temsil etmemekte, yalnızca arada kalmışlığı ifade etmektedir. Bu durum, figürü yalnızca plastik değil, ontolojik bir sınır varlık hâline getirmesiyle izleyicide bir sorgulama düşüncesi tetiklemeyi amaçlamaktadır.



Görsel 47. Erkan Şakar, 2020, 'İsimsiz', kâğıt üzerine mürekkep, 70x100cm.

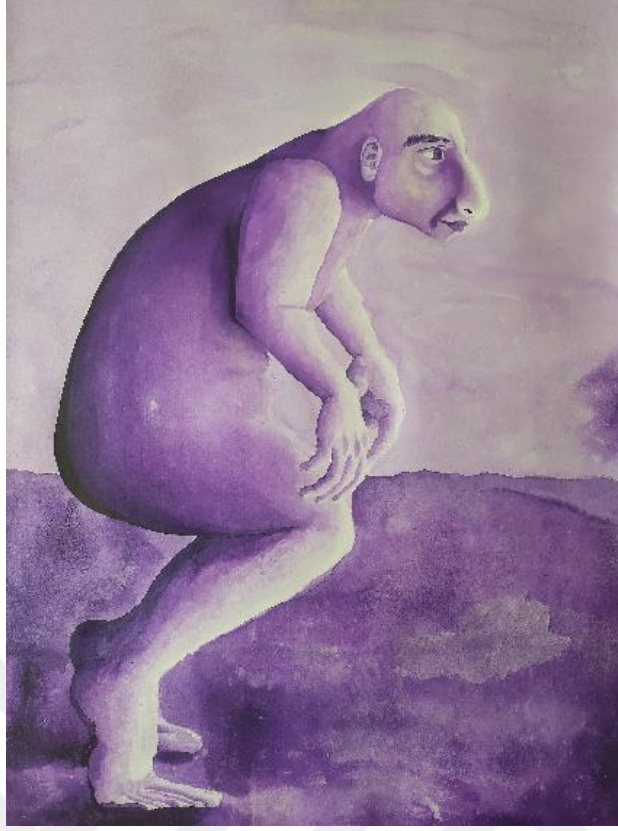
Farklı olana duyulan ilginin etkileyici yönü hayvanlar arası ya da insan-hayvan hibritinin bir arada sunulmasıyla sağlanmıştır. İnsanların bilinmeyene ve alışılmadık olana merakı, sanatçının da ilgisini çekerek yapıtın oluşum aşamasında içgüdüsel etkilerle birlikte değişikliğe gidilerek eserin üretimi gerçekleştirilmiştir. Farklılık görsel bir çekicilik sunmakla kalmayarak aynı zamanda hayvanlarla kurulan sembolik anlatımlarla seyirciye doğa ve insan arasındaki bağın sorgulanmasına olanak sağlamaktadır. Bilimkurgu ve fantastik bir dünya imgesiyle bağdaştırılarak üretilen hayvanlar uzak bir gelecekte ya da alternatif bir dünya ile birlikte sunulmaktadır.

Resmedilen çalışma keskin hatlara sahip ve kontrastı yüksek bir çalışmadır (Görsel 47). Monokrom olarak yapılan çalışma insan ve hayvan birleşimi zenofom bir varlıktır. Yapılan diğer çalışmalar gibi fantastik dünya imgelerinden biri olan formun mekanı net olarak bilinmemektedir.



Görsel 48. Erkan Şakar, 2020, 'İsimsiz', kâğıt üzerine mürekkep, 70x100cm.

Resmin merkezindeki figür insansı uzuvlara sahip olmakla birlikte bir horozun anatomik özelliklerini de barındırmaktadır (Görsel 48). İnsan ve hayvan arasında kalmışlığı zaman ve mekândan arındırılmış olmasıyla beraber sunulmaktadır. Etrafına dikkatli bakışı, bedeninin yan duruşu ve ayaklarının her an hareket etmeye hazır oluşu canlının karakteri hakkında bizlere fikir vermektedir. İnsan elline sahip canlının bileklerinin kıvrımıyla kırılğan bir kimliğe sahip olduğunu bizlere göstermektedir. Kullanılan rengin sertliği ve bakışlarındaki keskinliğin aksine benin oval formu ve ton geçişlerindeki dalgalanma figürün içsel bir yoğunluğa sahip olduğunu ifade ederken bedenin başın farklı noktalara bakışı da bu karşıtlığı somut olarak sunar niteliktedir.



Görsel 49. Erkan Şakar, 2020, 'İsimsiz', kâğıt üzerine mürekkep, 70x100cm.

Görsel 49'da yer alan bu resimdeki varlık incelendiğinde uzuvlardaki bozulmalarla birlikte insan ve hayvan olmaktan uzaklaşmaya başlayan bir varlık görülecektir. Farklı türdeki canlılardan alınan referanslarla oluşturulan bu form kanguruyu anımsatan bir insan gibi görünmektedir. Alışılmışın dışındaki kafa yapısı bedene oranla çok küçük olan bu zenofom oluşum baştan ayağa doğru uzuvlarında sürekli bir büyümeye sahiptir. Oluşturulan bu orantısızlıkla birlikte figürün ileriye doğru atılımı ve dengesiz duruşu üst paragraflarda da bahsedildiği üzere duygulanımsal bir varlık olma ve yerini yitirmişlik kavramlarına gönderme yapmaktadır. Monokrom olarak resmedilen çalışma tekinsizlik kavramına yönelmektedir. Resimde oluşturulan dengesizliklerle, tonlardaki yoğunluklarla birlikte hareket halinde olan canlıyla insanların içsel yolculuğuna dikkat çekilmek istenmektedir. Belli bir beden haliyle birlikte belirli bir düşünce halini de ifade eder.

SONUÇ

Zenoform Oluşumlar başlıklı bu tez çalışması zenoform kavramının ne olduğuna yönelik bilinmezliği çeşitli yönleriyle tartışmaya açmıştır. Zenoform ifadesi, tez boyunca da bahsedildiği üzere yabancı, kaynağı bilinmeyen, fantastik, bilim ve doğa üstü varlıkları tanımlamak için yazar tarafından ileri sürülen bir kavram olarak kullanılmaktadır.

Günlük yaşamın doğal akışı esnasında insanın gözünden kaçan ‘gerçek gariplikler’ ve insan zihninin derinliklerinde saklı olan ‘tuhafliklar’ı görünür kılma isteği doğrultusunda ortaya çıkan eserleri esas alarak, imgelerin sanat tarihsel süreç boyunca incelenmesi sonucu elde edilen bulgularla temellendirilmiştir. Zenoform kavramının ne olduğu konusunda net bir açıklama yapmayı amaçlayan tez çalışması, geçmişten günümüze kadar olan süreç içerisinde seçilen farklı örneklerle zenoform kavramı ile bağlantısı kurularak sunulmaktadır. Böylece kavramın tarihin her aşamasında olduğu fikri somut delillerle gösterilmektedir.

Zenoform varlıklar mağaralara yapılan resimlerden mitolojik anlatılardaki fantastik canlılara kadar birçok alanda karşımıza çıkmaktadır. Mitolojik anlatıların etkisi ve kültürel bağlantılarla birlikte medeniyetlerin değişmesi, zaman veya coğrafyadaki değişimlerle birlikte zenoform oluşumların da değişime uğradığını göstermektedir. Aynı anlatının farklı kültürlerde farklı anlamlara sahip olması bu durumu örnekler niteliktedir. Tez çalışmasında “Mitolojide Hayvan İmgesinin ‘Aslan’ Özelinde İncelenmesi” adlı başlıkta anlatıldığı üzere tek bir canlının farklı kültürlerde değişik biçim ve anlamlarda işlendiği gösterilmiştir. Çalışmanın devamında ise mitolojik anlatılardan seçilen canlılarla zenoform varlıklar incelenmiştir. Bazen iyi bazen de kötü canlılar olarak tasvir edilen zenoformlar anlatılardaki konulara göre şekillenmekte örneğin, Pegasus iyi bir canlı olarak tasvir edilirken Satyr’ler aksine kötü huylu olarak anlatılmaktadır. Dolayısıyla bu figürler sadece biçimsel olarak doğa üstü olmakla kalmayarak karakteristik özellikler sergiledikleri de görülmüştür.

Sanat tarihi boyunca Zenoform oluşumlar sürekli olarak kullanılmıştır. Bilinmeyen, garip gelen veya açıklanamayan olayları somutlaştırırken kullandıkları bir ifade biçim olmuştur. Tanrıların yüceliğini anlatmak için yapılan heykellerde doğada gördükleri canlılardan aldıkları referanslarla hayal güçlerinin elverdiği ölçüde tasvirlerini yapmışlardır. Veya yine doğada karşılaştıkları bir canlıyı betimlemek için kullandıkları kartal kafalı, aslan pençeli gibi ifadeler sonucunda Griffin denen bambaşka bir canlının yaratılmasına olanak sağlamışlardır. Sanatçılar da bu ifadelerden yararlanarak eserlerinde bu formları işlemişlerdir. Anlam veremedikleri olguları hayal güçlerinin süzgecinden geçirerek kendi sanatsal ifade biçimleriyle bizlere sunmuşlardır. Bu durum bazen geçmiş dönem

anlatılarındaki referanslardan yararlanarak yapılmış bazen de kendi kabuslarından yola çıkılarak oluşturulmuştur.

Zenoformlar kişileri hareketlendirici etkiye sahip karakterlerdir. Doğallığın dışında olan bu formlar kişilerin tekrar tekrar bakmasını sağlamaktadır. Baktıkları andaki duyguları formun yapısal düzenine göre değişiklik göstermektedir. Estetik açıdan ilgi çekici bir güzelliği olabileceği gibi aksi şekilde iğreti bir hal de alabilir. Bu olgu kişilerin bakış açısı, merak duydukları alanlar ve estetik kaygılarına göre değişiklik göstermektedir. Sanatçılar eserlerini üretirken bahsi geçen duygulardan ister istemez yararlanırlar. Çünkü yaşadıkları dönemin şartları, coğrafya ve edindikleri deneyimler kişilerin karakterlerini ve dolayısıyla duygularını da etkilemektedir. Bu noktada üretilen Zenoformlar da sanatçının karakterine ve işlediği konuya göre şekillenmektedir. Goya'nın "Oğlunu Yiyen Satürn" adlı çalışması İspanya iç savaşına yönelik eleştirel bir eser olurken, Piccini'nin "Genç Aile" adlı eseri çok daha kişisel bir yerden ortaya çıkarak üretilmiştir. Hem kişisel hem de toplumsal konularda ifade biçimi olarak ise zenoform kullanılmıştır.

Çağdaş sanatta birçok sanatçının eserlerinde çokça kullandığı bir kavram olan zenoform, plastik sanatların yanı sıra filmlerde de sıklıkla kullanılmaktadır. Fantastik bilimkurgu konulu filmlerde kullanılan formlar ilgi çekici bir nitelik taşımaktadır. Örneğin Harry Potter serisinde Şahgaga adında bir Griffin bulunmaktadır. Yine Allian filmlerinde uzaylı formu zenoform bir varlıktır. Yüzüklerin Efendisi'ndeki birçok ırk zenoform nitelikler taşımaktadır.

İnsana benzerlik olgusuyla birlikte karşımıza çıkan "Tekinsiz Vadi" teorisi üretilen zenoform varlıklarda da bize bu deneyimi yaşatmaktadır. Zenoform, izleyicinin ilk duyumsadığı canlıyı çağrıştırmakta ancak imgeye odaklanıldığında ise varlığın tam olarak da kavranamamasıyla tekinsizleşerek, vadiye düşmek ile ifade edilen duyusal yabancılaşma deneyimini tetiklemektedir.

Anormal, olağan üstü, farklı, fantastik olarak adlandırılan zenoform varlıklar alışlagelmiş anatomik özelliklerini dışına çıkmaktadır. Farklı canlı türlerinin bir arada kullanılmasıyla oluşturulan tasvirler doğal olan, bizden olan gibi kavramlara ters düşmektedir. Bu imgeler zenoform kavramını yalnızca temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda formun süreksizliği, türlerarasılık ve geçişlilik gibi plastik sorunları da tartışmaya açar. Biçimsel açıdan ele alındığında figürler hem görsel hem de kavramsal olarak sınırlardan kaçınan, melezliğe dayalı bir oluş hâlini yansıtır ve böylece zenoform, sadece figüratif bir önerme değil, aynı zamanda plastik bir sorgulama alanını da açığa çıkarır.

Zenoform kavramı yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda varoluşsal bir kriz anını ifade eden bir şekilde de ele alınmıştır. Figürlerin bedensel duruşları, kullanılan renkler, bu renkler arasındaki

geçişlere kadar birçok alana dikkat edilen çalışmalar zenoformların sadece farklı fiziksel bir yapıya sahip olmadığını içsel bir serüvenlerinin de olduğunu anlatmaktadır. Kırılganlık, yetersizlik, korku ve benzeri birçok duygunun birleşimi imgeleri şekillendirmektedir. İnsan ve hayvan arasındaki git gel, figürlerin cinsiyetsizliği belirsiz kimlik ve arada kalmışlık kavramlarına değinmektedir.

Kişisel uygulamalarda benimsenememe, garip olma hali esas alınmıştır. Sürekli olarak maruz kalınmasına karşın kişilerin görmezden gelmesi, geri plana atması veya anlık dikkat kesilip gerçekte olmayacağı düşüncesinde olması zenoformların yabancı etkisinde kalmasını sağlamaktadır. Yapılan çalışmalarla fantastik dünyada oluşturulan imgeler sanatçının kişisel yorumlarıyla detaylanmaktadır.

Sonuç olarak, “zenoform” kavramı biyolojiye ait bir kavram olan hibritten ayrılarak sanatsal ifade olarak yerini almıştır. Bu tezle birlikte bu ayrım net şekilde sunulmuştur. Dolayısıyla sanat tarihinde, mitolojide ve çağdaş sanatta önemli bir yere sahip olmuştur. Sözlü ve yazılı anlatılardan başlayarak zenoform varlıklar sanat tarihsel süreç boyunca plastik sanatların konusu olmuşlardır. Kültürel aktarımlarla birlikte farklı dönem ve coğrafyalarda kendilerini her daim göstermişlerdir. Bu çalışma zenoform oluşumlara bakış açısını derinlemesine inceleyerek sanatsal yansımaları üzerinden yeni anlamlar ve yorumlar geliştirmiş, doğa ve insan arasındaki ilişkinin sanatsal pratiklere ne şekilde etki ettiği sunulmuştur.

KAYNAKÇA

- Arı Sevgi, Tutaysalgır Orhan, (2023), *Aslan Sembolizminin Tarihsel Yolculuğu ve Güncel Logo Tasarımlarında Kullanımı*, Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 16(41), 434-453.
- Aydınalp Esra Başak (2021), *Roland Barthes'ta Metin ve Eleştiri Dinamiği*, Edebî Eleştiri Dergisi, 5(1), s. 203-214.
- Barthes, R. (2014). *Çağdaş Söylenler*, Metis Yayınları, İstanbul.
- Barthes, R. (2016) *Yazı Üzerine Çeşitlemeler- Metnin Hazzı*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Brayn Van, (2024, Ekim), *Yunan Mitolojisinin Canavarları*, Post-Truth, <https://www.posttruthdergi.com/yunan-mitolojisinin-canavarlari/>
- Beydiz Mustafa Gürbüz, (2016), *Mitolojiden Sanata Hayvan İmgesi*, Arkeoloji ve Sanat Yayınları, İstanbul
- Chatzoudas Menteşoğlu Çiğdem, (2018), *Kiki Smith'in Çalışmalarında Mitolojik Unsurlar*, 7(49)
- Christie, A. (1983). *Library Of The World's Myths And Legends: Chinese Mythology*. London, Newnes Books
- Çakır Göktürk Ömer, (2012), *Binyılların Ağında Antik Ön Asya Grifonu: Kaynakları, Yayılımı ve Mitolojik Bağlantıları Hakkında Notlar*, Sosyal Bilimler, S50-68
- Çoruhlu, Yaşar, (2000), *Türk Mitolojisinin Anahatları*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul
- Daban Süleyman, (2023, Kasım), *Çin Mitolojisinde Qilin Hangi Hayvanı Temsil Ediyor? Qilin'i Görmek İnsanlar İçin Neden Bu Kadar Önemli?* Ulusal, <https://www.ulusal.com.tr/tarih/cin-mitolojisinde-qilin-hangi-hayvani-temsil-ediyor-qilini-gormek-insanlar-icin-neden-bu-kadar-onemli-15045314>
- Doğan Hatice, (2017), *Güncel Sanatta Yeni Canlı Türleri: Hibritleşme ve Metamorfoz, 2. Uluslararası Sanat Sempozyumu*, Muğla
- Donald A. Mackenzie, (1995), *China And Japnn. Myths And Legends* © İmge Kitabevi Yayınları, Ankara
- Duignan Brian, (2024), *Qilin*, Encyclopaedia Britannica Editörleri, Britannica, <https://www.britannica.com/topic/qilin>
- Eberhard Wolfram, (1983), *Çin Simgeleri Sözlüğü*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul
- Erdinç Ece Doğan, Soydaş Ayda Uzunçarşılı, (2024), *Tekinsiz Vadi Teorisi Bağlamında Yapay Zekâ Etkileyicileri*, Selçuk İletişim Dergisi 17(1), 1-38
- Ertuğrul Özkan, (2013), *Mitoloji İkona ve İkonografya*, Ankara
- Gombrich, (1997), *Sanatın Öyküsü*, Remzi Kitapevi, İstanbul
- Gökkaya Karayel Evren, *Orta Çağ'ın Grotesk Dünyası ve Mehmed Siyah Kalem'in Demonları*, Sanat & Tasarım Dergisi, 132-138
- Grimal Pierre, (2013), *Mitoloji Sözlüğü-Yunan ve Roma*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul
- Göksu Gülşah, (2023), *Çin Mitolojisindeki Hayvan Figürlerinin Sanatsal Dönüşümü*, Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir
- Karaarslan S. Vedat, (2014, Mart), *Üst Paleolitik Çağ Lascaux Mağarası Arkeoastronomisi*, Arkeotekno, https://www.arkeotekno.com/pg_82_ust-paleolitik-cag-lascaux-magarasi-arkeoastronomisi

- Hansen William, (2019), *Yunan ve Roma Mitolojisi*, Say Yayınları
- Kaçmaz Ateş, Ö. (2021), *Goya'nın Kara Resimleri ve 'Köpek' Adlı Resminin Analizi*, Sanat Dergisi, (37), 317-336.
- Kramer Samuel Noah, (1998), *Tarih Sümer'de Başlar*, Ankara
- Köse Oktay, Kodal Tuğba, (2011), *Claude Levi-Strauss'un Mit Çözümlemeleri Üzerinden Resimlerarasılık Perspektifinde Resim Değerlendirmesi*, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi Art-E
- Le Roy Kevin, 2016, *Are the Human-Animal hybrid scientists make Human, Beast, Or inbetween?* (<http://thefederalist.com/2017/02/21/Human-Animal-Hybrids-Scientists-Make-Human-Beast/>)
- Moriarty, M. (1991). *Roland Barthes*. Stanford: Stanford University Press.
- Özerol Zeynep, Okray Zihniye, (2020), *Yunan Mitolojisinde Medusa'nın Gorgon Dönüştürülmesi ve Öldürülmesinin Töre Mitinin Foucault'a Söylem Analizi*, Cyprus Turkish Journal Of Psychiatry & Psychology, 2(1)
- Öztürk Özhan, (2009), *Folklor ve Mitoloji Sözlüğü*, Phoenix Yayınevi, Ankara
- Öztürk Özhan, (2016), *Dünya Mitolojisi*, Nika Yayınevi
- Piccinini Patricia, (2002), *Genç Aile*, <https://www.patriciapiccinini.net/writing/51>
- Tekay Defne, (1999), *MÖ. 4.-3. Yüzyıl Silenos-Satyros Betimleri*, Yüksek Lisan Tezi, İstanbul,
- Temür Akın, *Grek Sanatında Görülen Khimaira'nın Köken ve Gelişimi*, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Arkeoloji ABD
- Tureng, (2024), *xeno-*, Tureng Dictionary and Translation Ltd. <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/xeno->
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri, *Hibrit*, <https://sozluk.gov.tr/>
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri, *Mit*, <https://sozluk.gov.tr/>
- Ünal Ahmet, (2015), *Eski Anadolu'da ve Hititlerde Eğlence, Müzik, Dans, Oyun, Yarış, Akrobasi, Spor, Sirk ve Gladyatör Oyunları*, Aktüel Arkeoloji Dergisi, 5(43), 86-103
- Ürkmez, Özden, (2021) *Eskiçağ'daki Adam – Aslan İlişkisinin Zooikonografik Analizi*, OANNES – Uluslararası Eskiçağ Tarihi Araştırmaları Dergisi, 3(2), 359 – 387.
- Yenigeldi Merve, (2024), *Hieronymus Bosch'un 'Dünyevi Zevkler Bahçesi' Triptiğindeki Hayvan İmgeleri*, Sanat Yazıları, İstanbul, (51), 456-473.
- Yücel Erdem, (2013), *Mitoloji Tanrıları Aşkları ve Gizemleri*, İstanbul.
- Yılmaz Alper, (2020), *İnsan Ticaretinin Kamu Spotu Reklamlarında Sunumu: Roland Barthes'ın Mit Olgusu Üzerinden Göstergebilimsel Analiz*. Göç Araştırmaları Dergisi, 6(1), 8-34.
- Wolfram Eberhard, (2000), *Çin Simgeleri Sözlüğü Çin Hayatı ve Düşüncesinde Gizli Simgeler*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... yıl ertelenmiştir. (1)

☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)

☐ Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

08/07/2025

Erkan ŞAKAR

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkânı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan iş birliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

ETİK BEYANI

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

08/07/2025

Erkan ŞAKAR

YÜKSEK LİSANS/SANATTA YETERLİK/DOKTORA TEZİ/SANAT ÇALIŞMASI RAPORU ORJİNALLİK RAPORU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
08.07.2025	72	106177	11.06.2025	%14	2711881409

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (08.07.2025)

Adı Soyadı

Erkan ŞAKAR

(İmza)

Öğrenci No.: N22136620

Anasanat/Anabilim Dalı: Resim

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI UYGUNDUR.

Dr. Öğr, Engin ESEN

**PROFICIENCY IN ART / MASTER'S THESIS /ART WORK REPORT ORIGINALITY
REPORT**

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title

The whole art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
08.07.2025	72	106177	11.06.2025	%14	2711881409

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (08/07/2025)

Erkan ŞAKAR

Signature

Student No.: N22136620

Department: Picture

Program/Degree:

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL
APPROVED

Dr. Öğr, Engin ESEN

