MEZOPOTAMYA MİTOLOJİSİNİN FANTASTİK İLLÜSTRASYON SANATINA ETKİSİ VE GILGAMIŞ EFSANESİNİN YENİDEN İLLÜSTRATİF YORUMU

KÜBRA TAŞUT

YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İSTANBUL, 2023

MEZOPOTAMYA MİTOLOJİSİNİN FANTASTİK İLLÜSTRASYON SANATINA ETKİSİ VE GILGAMIŞ EFSANESİNİN YENİDEN İLLÜSTRATİF YORUMU

KÜBRA TAŞUT

DANIŞMAN
DR. ÖĞR. ÜYESİ GÜRBÜZ DOĞAN EKŞİOĞLU
DOÇ. DR. NİLÜFER IRMAK AKÇADOĞAN

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ'NE SUNULAN BU TEZ
GRAFİK TASARIMI YÜKSEK LİSANS DERECESİ
İÇİN KISMİ YETERLİLİKLERİNİ KARŞILAMAKTADIR.

YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İSTANBUL, 2023

ÖNSÖZ

Köklü bir tarihe sahip olan Mezopotamya uygarlığı, arkeolojik çalışmalar sonucunda günümüzde hala izlerine rastladığımız eserler ile doludur. Tarihi incelediğimizde, mitolojinin varlığı ve gerçekliğini benimseriz. Mezopotamya uygarlığına ait destanlar, fazlasıyla fantastik konular ve karakterler içermektedir. Mağara resimleri ve mühürlerden; günümüze kadar ulaşan tüm bu bilgi ve hikayelerin resimlenmesi ile illüstrasyonun aslında ne kadar önemli ve köklü bir sanat olduğunu görmekteyiz. Ortaya çıkan fantastik illüstrasyonlar artmış ve gelişen teknoloji beraberinde, gerçekliğe en yakın hallerini almıştır. İnsanoğlu, mitoslarla geleceğe mesajlar yollamıştır. Gılgamış mitosunda geçen ölümsüzlük arayışı, ilk uygarlıklardan itibaren hala devam etmektedir. Ölümsüzlüğün insan için imkansız olduğunu ilk ve tek Gılgamış mitosunda görmekteyiz. Bu tezde; Mezopotamya mitolojisinin fantastik illüstrasyon sanatına etkisi incelenecek ve edebiyattaki ilk yazılı eser ile ilk kahraman olan Gılgamış efsanesi resimlenerek desteklenecektir.

İNTİHAL SAYFASI

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum, bu çalışmayı, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yol ve yardıma başvurmaksızın yazdığımı, yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu ve bu eserleri her kullanışımda alıntı yaparak yararlandığımı belirtir; bunu onurumla doğrularım.

Enstitü tarafından belli bir zamana bağlı olmaksızın, tezimle ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara katlanacağımı bildiririm.

Tarih : 29 / 03 / 2023

Ad/soyad : Kübra TAŞUT

ÖZET

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

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

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

Bu geniş coğrafyanın kültür birikimleri çok renkli ve zengin mitolojik kaynaklara neden olmuştur. Çeşitli efsaneler, masallar, kahramanlıklar birbirleriyle kaynaşarak, fantastik sanatta muhteşem eserler yaratan sanatçılar yetiştirmiştir.

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

görselleştirildi ve fantastik illüstrasyon, ilk eserlerini bu metinlerin teşvikiyle vermeye başladı.

Bütün bu fantastik kültür birikimlerinden sadece biri olan Gılgamış destanını yeniden illüstre edebilmiş şansını yakalamış olmak ve başarmak, benim için büyük bir gurur ve ödünçtür.

Anahtar Kelimeler: *Fantastik illüstrasyon; gılgamış efsanesi; illüstrasyon; mezopotamya; mezopotamya mitolojisi.*

ABSTRACT

Illustration; Art that illustrates an idea, text, word, situation or concept with traditional, experimental or digital techniques.

The first striped and colored narrative examples are seen in cave paintings. We can say that these primitive striped quotations tell a kind of tale drawn on the wall to the families under protection living in the cave, about the daily hunting adventures outside the cave, scenes of conflict with other tribes, travel adventures. Both the events outside are told and the dangers are pointed out. These primitive examples, which fit the definition of illustration, took their place as the first illustration examples in history.

The discovery of Egyptian hieroglyphs, which has survived to the present day in a more comprehensive and advanced manner, fused communication with the art of illustration. In Mesopotamia, despite all kinds of communication, a narrative culture called cuneiform developed and clay tablets were used. Assyrian, Babylonian, Sumerian and Hittite civilizations have brought their cultures to the present day within these possibilities. The legend of Gilgamesh has survived to the present day as a product of this culture. Further west, the Greek and Roman civilizations went further and discovered the first alphabet, adding a completely different dimension to communication. Mythological epics and stories circulating from language to language have been written down and have formed important literary sources that have survived to the present day. Homer's Iliad is one such example.

The cultural accumulation of this wide geography has led to very colorful and rich mythological sources. Various legends, fairy tales and heroisms have fused with each other, and they have trained artists who create magnificent works of fantastic art.

Illustration literally went through a conservative and oppressive period in book illustrations in the Middle Ages. With the Renaissance, the art of illustration opened the doors of freedom to its artists, with the accumulation of all the past, and art reached its peak in all its dimensions. All text works written and lived up to that time were visualized with the art of illustration, and fantastic illustration began to produce its first works with the encouragement of these texts.

It is a great honor and a loan for me to have the chance to re-illustrate the epic of Gilgamesh, which is only one of these fantastic cultural accumulations, and to succeed.

Keywords: *Fantastic illustration; illustration; mesopotamia; mesopotamia mythology; the legend of gilgamesh.*

TEŞEKKÜR

Tüm çalışmalarım boyunca bana yol göstererek ilerlememi sağlayan değerli danışman hocalarım; Dr. Öğr. Üyesi Gürbüz Doğan EKŞİOĞLU ve Doç. Dr. Nilüfer Irmak AKÇADOĞAN'a, desteğini hiçbir zaman eksik etmeyen değerli hocam Aydın ERKMEN'e, her zaman yanımda olan sevgili ablam Büşra TAŞUT'a, sevgili kuzenim Şevval UĞURLU'ya, canım arkadaşım Enes ŞAHİN'e, bana olan inançları ve destekleri için sevgili aileme sonsuz teşekkür eder, sevgi ve saygılarımı sunarım.

İÇİNDEKİLER

Önsöz……..…….…….…..…i

İntihal..…….…….…….ii

Özet……..…….iii

Abstract…….…….……..……..v

Teşekkür……..…….……vii

İçindekiler……..……..…..…..……viii

Görseller Listesi.…….…..……xi

1. GİRİŞ…….…..……..1

2. MEZOPOTAMYA MİTOLOJİSİ…….……..…2

2.1 Mezopotamya Uygarlığı…….…….…..…….…..…3

2.2 Mit/Mitos ve Mitoloji Tanımı…….…..……7

2.3 Mezopotamya Mitolojisi.…….…….…….……..8

2.4 Mezopotamya Mitolojisindeki Fantastik Öğeler……..…..…….…..……..9

3. FANTASTİK İLLÜSTRASYON……..……..…..…13

3.1 İllüstrasyon Tanımı…….……..……..14

3.2 İllüstrasyon Alanları……..……..…..…….…16

3.2.1 Oyun İllüstrasyonları…….…….…..…..……..17

3.2.2 Karakter İllüstrasyonları….…….…….…….……..18

3.2.3 Fotorealistik İllüstrasyonlar…….…….…….……..19

3.2.4 Portre İllüstrasyonları……..…….…….…..…..……..20

3.2.5 Editoryal İllüstrasyonlar……..…….…..…….……21

3.2.6 Reklam İllüstrasyonları…….…….…..……22

3.2.7 Bilimsel İllüstrasyonlar…….…….…….…23

3.2.8 Moda İllüstrasyonları…….…….……24

3.2.9 Mimari İllüstrasyonlar…….…….…..……25

3.2.10 Dekoratif İllüstrasyonlar.……..…….…..…….……25

3.3 İllüstrasyon Teknikleri……..…….…….…….……..…26

3.3.1 Geleneksel Teknikler…….…..……36

3.3.1.1 Kara Kalem Tekniği……27
3.3.1.2 Mürekkep Tekniği……28
3.3.1.3 Sulu Boya Tekniği……29
3.3.1.4 Guaj Boya Tekniği……30
3.3.1.5 Pastel Boya Tekniği……31
3.3.1.6 Kuru Boya Tekniği……31
3.3.1.7 Airbrush/Püskürtme Tekniği……32
3.3.2 Dijital Teknikler……33
3.3.2.1 Vektör Tabanlı İllüstrasyonlar……33
3.3.2.2 Piksel Tabanlı İllüstrasyonlar……34
3.3.2.3 Dijital Kolaj Tekniği……35
3.3.2.4 Fotomanipülasyon Tekniği……36
3.3.3 Deneysel Teknikler……37
3.3.3.1 Kolaj Tekniği……37
3.3.3.2 Nesne İllüstrasyonu Tekniği……38
3.3.3.3 İşleme Ve Dikiş Tekniği……39
3.3.3.4 Kağıt Kesme Tekniği……40
3.3.3.5 Kağıt Hamuru……41
3.3.3.6 Polimer Kil Kullanımı……42
3.4 Fantastik İllüstrasyon Tanımı……43
3.5 Fantastik İllüstrasyon Çizerleri……47
3.5.1 Berat Pekmezci……47
3.5.2 Ethem Onur Bilgiç……48
3.5.3 Burak Şentürk……48
3.5.4 Halil Ural……49
3.5.5 Ali Kasapoğlu……49
3.5.6 Ural Akyüz……50
3.5.7 Rıdvan Batuhan Harman……50
3.5.8 Kaan Bayur……51
3.5.9 Murat Turan……51

3.5.10 Jehan Choo……52
3.5.11 Robert Carter……52
3.5.12 张小哈 Zhang……53
3.5.13 Didier Nguryen……53
3.5.14 T. J. Geisen……54
3.5.15 Milivoj Ceran……54
3.5.16 Yixin Zeng……55
3.5.17 Lộc Anray……55
3.5.18 Vyacheslav Nazaruk……56
3.5.19 Cory Godbey……56
3.5.20 Nicola Bayley……57
4. MEZOPOTAMYA MİTOLOJİSİNİN FANTASTİK İLLÜSTRASYONA ETKİSİ……57
5. GILGAMIŞ EFSANESİNİN GÖRSELLEŞTİRİLMESİ……62
5.1 Gılgamış Efsanesi'nin Tarihçesi……64
5.2 Gılgamış Resimleme ve Analizi……70
5.3 Resimlemenin Genel Görünümü……86
6. SONUÇ……89
KAYNAKÇA……90
GÖRSEL KAYNAKÇA……92

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1: Çivi Yazısı Senaryosu, Sümerler.

Görsel 2: Çivi Yazılı Kil Tablet Örneği.

Görsel 3: Gılgamış, Uruk Kralı.

Görsel 4: İştar, Aşk ve Evlilik Tanrıçası.

Görsel 5: Kanatlı insan, başlı boğa.

Görsel 6: Hizmetçiler.

Görsel 7: Kralın tahtını taşıyan hizmetçiler.

Görsel 8:Lübnan Seferi.

Görsel 9: Humbaba.

Görsel 10: Zigurat, Uruk Irak.

Görsel 11: Zigurat, Uruk Irak.

Görsel 12: Enkidu ve aslan.

Görsel 13: H.R. Giger, Necronom IV, 1976. Courtesy of the H.R. Giger Museum.

Görsel 14: Altamira Mağarası, İspanya.

Görsel 15: Avusturya Arşidükü'nün öldürülmesi, illüstrasyon.

Görsel 16: Kübra Taşut, THR3E.

Görsel 17: Kübra Taşut, THR3E.

Görsel 18: Ezgi Karaata, Bay Jones.

Görsel 19: Ural Akyüz, Portraits of Arnold Schwarzenegger, Jean Clause Vandamne, Sylvester Stallone.

Görsel 20: Necati Abacı, Yahya Kemal Beyatlı.

Görsel 21: Gürbüz Doğan Ekşioğlu, The New Yorker-Venturing Out.

Görsel 22: Saatchi & Saatchi Russia, Moskova Schusev Devlet Mimarlık Müzesi, Eskizleriyle Aziz Basil Katedrali.

Görsel 23: Hülya Korkmaz, Canlı Örnekten Sulu Boya Çalışması.

Görsel 24: Marcel Fromenti, The Lady Magazine, Published Illustration.

Görsel 25: İlker Kocahan, Residential Park Palace.

Görsel 26: Emel Kehri, Dekoratif İllüstrasyon.

Görsel 27: Aydın Erkmen, Deniz Hayvanları Serisi, Çocuk Kitabı Resimlemesi Eskiz Aşaması.
Görsel 28: Vladimir Rudoi, Death Stranding.
Görsel 29: Darren Pattenden, Watercolors.
Görsel 30: Hosui Yamamoto, Urashima.
Görsel 31: Carter Goodrich, Figure Skater.
Görsel 32: Aydın Erkmen, Antik Kentler Serisi, Homer Odyssei.
Görsel 33: Kübra Taşut, Toy Castle.
Görsel 34: Furkan Nuka Birgün, Tatavla Hikayeleri.
Görsel 35: Elif Songür Dağ, Dijital Kolaj.
Görsel 36: F. Burak Evlice, Fotomanipülasyon.
Görsel 37: Francis Picabia, Tableau Rastadada.
Görsel 38: Christoph Niemann, Sunday Sketching Book Cover.
Görsel 39: Katherina Marchenko, Selenelion.
Görsel 40: Elsa Mora, Cut Paper Sculptures and Illustrations.
Görsel 41: Louk Weyers, Time Flies.
Görsel 42: Larissa Honsek, Alice In Wonderland.
Görsel 43: Jules Verne, Aya Seyahat.
Görsel 44: Hieronmymus Bosch, Dünyevi Zevkler Bahçesi.
Görsel 45: Berat Pekmezci, Erkut Taçkın Sevmek İstiyorum Poster.
Görsel 46: Ethem Onur Bilgiç, 40 Gece Kapak Tasarımı.
Görsel 47: Burak Şentürk, Son Gece Anatolian Rock Revival Project.
Görsel 48: Halil Ural, Amid Evil The Black Labyrinth Game.
Görsel 49: Ali Kasapoğlu, Mahlukat ul Teyyare.
Görsel 50: Ural Akyüz, Shadows of Kings, Kitap Kapağı Tasarımı.
Görsel 51: Rıdvan Batuhan Harman, Dark Series.
Görsel 52: Kaan Bayur, Belaver.
Görsel 53: Murat Turan, A Journey to the Tale.
Görsel 54: Jehan Choo, Illustration.
Görsel 55: Robert Carter, The Library At Mount Char.

Görsel 56: 张小哈 Zhang, Living in Space.

Görsel 57: Didier Nguyen, Untamed Game Characters.

Görsel 58: T. J. Geisen, Baron & Elder Dragon LoL Esports.

Görsel 59: Milivoj Ceran, Valkyrie.

Görsel 60: Yixin Zeng, Illustration for MKL.

Görsel 61: Yixin Zeng, Illustration for MKL.

Görsel 62: Lộc Anray, Illustration Book Cover.

Görsel 63: Vyacheslav Nazaruk, Cover for The Mistress of the Copper Mountain.

Görsel 64: Cory Godbey, Jim Henson's Labyrinth Tales.

Görsel 65: Impronta di sigillo paleobabilonese.

Görsel 66: Nicola Bayley, The Mousehole Cat.

Görsel 67: Standard of Ur.

Görsel 68: Nazan Erkmen, Gılgamış. (Gılgamış, Enkidu, Humbaba çatışması.)

Görsel 69: Nazan Erkmen, Gılgamış. (İştar'ın Öfkesi.)

Görsel 70: Nazan Erkmen, Gılgamış. (Gılgamış, Enkidu, Cennetin Boğası Çatışma.)

Görsel 71: Nazan Erkmen, Gılgamış. (Tanrıların gönderdiği yılan, yaşam bitkisini yutar.)

Görsel 72: Gılgamış, 11. Tablet.

Görsel 73: Gılgamış ve Enkidu, dev Humbaba'yı öldürür.

Görsel 74: Gılgamış ve Enkidu, Cennetin Boğasını öldürür.

Görsel 75: Gılgamış, 6. Tablet.

Görsel 76: Kübra Taşut, Gılgamış 1: Gılgamış Kapak Tasarımı.

Görsel 77: Kübra Taşut, Gılgamış 2.

Görsel 78: Kübra Taşut, Gılgamış 3.

Görsel: 79: Kübra Taşut, Gılgamış 4.

Görsel 80: Kübra Taşut, Gılgamış 5.

Görsel 81: Kübra Taşut, Gılgamış 6.

Görsel 82: Kübra Taşut, Gılgamış 7.

Görsel 83: Kübra Taşut, Gılgamış 8.

Görsel 84: Kübra Taşut, Gılgamış 9.

Görsel 85: Kübra Taşut, Gılgamış 10.

Görsel 86: Kübra Taşut, Gılgamış 11.

Görsel 87: Kübra Taşut, Gılgamış 12.

Görsel 88: Kübra Taşut, Gılgamış 13.

Görsel 89: Kübra Taşut, Gılgamış 14.

Görsel 90: Kübra Taşut, Gılgamış 15.

Görsel 91: Kübra Taşut, Gılgamış 16.

Görsel 92: Gılgamış İllüstrasyon Çalışmaları.

Görsel 93: Karakter Eskiz Çalışmaları.

Görsel 94: Arkaplan Eskiz Çalışmaları.

Görsel 95: Arkaplan Eskiz Çalışmaları.

1. GİRİŞ

"Mezopotamya, ilk uygarlık olması ve zengin tarihinin günümüze ulaşması ile büyük bir önem taşımaktadır. Sümerler, Akkadlar, Asurlar, Babiller, Elamlar ve Hititler Mezopotamya topraklarda yaşamış topluluklardır. Sümerler, dünyada ilk kez yazıyı bulan ve kullanan uygarlık olmuştur." (Köroğlu, 2021. S. 32)

Harfleri sembollerle anlatarak illüstrasyona zemin hazırladıkları söylenebilir. Zamanla bu semboller geliştirilmiştir ve yazının ortaya çıkmasına da kısmen olanak sağlamıştır. *"Mezopotamya'dan çıkmış önemli eserlerden biri olan Gılgamış, günümüze ulaşabilmiş ilk yazılı edebi eserdir. Bu destan, Sümer, Asur, Babil ve Hititler gibi kültürleri dolaşıp kutsal bir kabul görmüştür. Arkeolojik bulgular sonucunda Gılgamış destanı ile ilgili 12 kil tablet bulunmuştur." (George, 2020. S. xxviii)*

"*Fantastik illüstrasyon düşüncenin etkileyici bir biçimde resimlenmesini, doğa üstü, bilim kurgu, gerçek üstü, mistik ve mitolojik konuları ele alan illüstrasyon alanıdır. Fantastik illüstrasyonların ortaya çıkmasında mitolojik hikayeler önemli rol oynamaktadır."* (Çam, 2012. S. 42)

"Yunan, Roma, İskandinav, ya da Uzak Doğu gibi birden fazla uygarlığın mitolojisi olduğu doğrudur. Fakat bu uygarlıkların asıl kaynağı nın Mezopotamya olduğunu söylemek mümkündür. Kısmen aynı tanrı ve tanrıçalara sahip olmakla beraber, isimler ya da eylemlerde değişiklik görülmektedir." (Kılıç ve Uncu, 2011. S. 194)

Fantastik illüstrasyonlar; gerçeküstü konuları içerdiği için hayal gücünü geliştirmekte önemli bir etkendir. Gılgamış efsanesi ölümsüzlük arayışının ilham kaynağıdır. Günümüzde ölümsüzlük arayış çalışmaları devam etmektedir. Bu da dünyanın varoluşundan bu yana etkisini sürdüren bir edebi eser olduğunu göstermektedir. Tarihteki en eski uygarlık olması ve arkeolojik araştırmaların her geçen gün yeni bulgular çıkarması günümüzde Mezopotamya'nın varlığını ve etkisini sürdürdüğünü hissettirmektedir. İllüstrasyon, gelişen teknoloji sayesinde birçok dijital teknik doğurmuştur. Vektör ya da piksel tabanlı illüstrasyonlar yapılmakta olup, bu

illüstrasyonlar daha sonrasında bir animasyon ya da bir oyun tasarımına dönüştürülebilir. Ortaya çıkacak bu bütünleşmenin gerçekleşmesi için geleneksel teknikleri benimsemek önemlidir. Eskiz aşamasından sonra dijital programlarla desteklemek doğru olur.

Bu tez çalışmasında; Mezopotamya mitolojisinin fantastik illüstrasyon sanatı üzerindeki etkisinin incelenmesi, Gılgamış efsanesinin günümüz illüstrasyon teknikleri ile resimlenmesi ve bilinen en eski uygarlık olan Mezopotamya'nın fantastik illüstrasyona kaynak olduğunu göstermek amaçlanmaktadır.

Hipotez; Mezopotamya mitolojisi fantastik illüstrasyon sanatına bir kaynak ve ilham olup; Gılgamış efsanesi günümüz fantastik illüstrasyon alanında önemli bir örnek olmuştur.

Tezi bitirip teslim ederken; konu kapsamı ile ilgili literatür taraması yapılmış olup, basılı kaynak taraması, resmi/akademik web siteleri, belgeseller, tez ve makaleler, kaynak olarak kullanılmıştır. Fantastik illüstrasyonun etkilendiği ve beslendiği Mezopotamya Mitolojisi, Gılgamış destanı için gerçekleştirmiş olduğum illüstrasyonlar ile desteklenip, tezin sonuç bölümünde ele alınmıştır.

2. MEZOPOTAMYA MİTOLOJİSİ

Bir uygarlığı tanımanın, kavramanın, temel tüm değerlerini benimsemenin ve öğrenmenin tek yolu, bu uygarlıkları meydana getiren bilim, felsefe ve edebiyat eserlerini öğrenmek ve tanımak, bu kaynaklardan doğrudan doğruya yararlanmaktır. Mezopotamya ilk uygarlıktır ve ilk uygarlık olması her alanda kaynak gösterilmesini doğru kılmaktadır. Yazıyı bulmaları tarihin başlamasındaki en önemli adımlardan biri olmuştur. Geçmişin izlerinde öğrendiğimiz bu destanlar ve şiirler, eski Mezopotamya'da kil tabletlerin üzerine çivi yazısı ile kazılarak yazılıp günümüze ulaşmaktadır. Mezopotamya mitolojisi, kendisinden sonraki uygarlıkların mitolojisine de kaynak olmaktadır. Gün yüzüne çıkan arkeolojik bulgular sayesinde zaman zaman yeni eserlerle de karşılaşılmaktadır. Örneğin; Tufan, gerçekliği tartışılan bir efsanedir. Gılgamış destanının gün yüzüne çıkan 12 kil tabletinde Tufan'ın gerçekliğinden

bahsedilir. Bu eserler yazılı olarak ortaya çıktığı için hafızada canlandırmak güç olabilir. Bir konuyu, düşünceyi ya da eylemi görselleştirmek için illüstrasyon ile desteklenir.

2.1 Mezopotamya Uygarlığı

"Mezopotamya; günümüzdeki Irak'ın sınırlarını, Suriye'ye doğru aşan ve içine Türkiye ile İran'ın bazı kısımlarını da alan bir bölge için kullanılmaktadır. Sümer kent-devletleri, MÖ 2500'lerde Akadlar, MÖ 1700'lerde Asur kent devletleri, Babiller ve Anadolu'da Hitit devleti önde gelen Mezopotamya'nın büyük uygarlıklardır." (Mc Neil, 1985. S. 32) Ülkemizde eski Mezopotamya toprakları içerisinde; Adıyaman, Batman, Diyarbakır, Gaziantep, Şırnak, Kilis, Mardin, Siirt, Şanlıurfa yer almaktadır. Mezopotamyalılar; tarım, ticaret, tıp, astronomi, müzik, devlet, din ve yazı gibi birçok alanlarda büyük buluşlar gerçekleştirdiler. Bu topraklar, birden fazla topluluğu kapsamış olduğu için Mezopotamya Kavmi demek mümkündür.

Sümerlerde uygarlığın en önemli dönüm noktası, yazının keşfedilmesi olmuştur. Yıllarca yazının Mısır'da doğduğu sanılmıştır. Fakat o yıllarda yapılan bulgular sonucunda bilim adamları, Sümerlerin Mısır uygarlığından önce doğduğu ve yazıyı bulduğu konusunda görüşlerini paylaştılar. "*Araştırmalar sonucu MÖ 2500 yılına götürmeye yetecek ölçüde tarihsel yazıt, tarihlendirme formülü ve çeşitli türden eşzamanlı olay kaydı bulunmaktadır.*" (Kramer. 2018. S. 309) Yazı öncelikle bir kayıt işlemi olarak ortaya çıktı. "*Tarım ve ticarette, hayvan ya da tahıl çuvallarının miktarını kaydetmek için anlatılan bir işaret sistemi geliştirildi. Rahipler tarafından geliştirilen yazı, piktogramlar (imge resim) şeklinde ortaya çıkmıştır.*" (Kramer. 2018. S.309) Yazı bir ifade biçimidir. Çivi yazısı tarihteki ilk yazı türüdür. Çivi yazısında, her bir harfte aynı zamanda bir sembol de bulunmaktadır. Keskinleştirilmiş bir kamıştan kalem yapıp dikey sütunları oyarak yazıyı ortaya çıkarmışlardır. Çivi yazısından itibaren illüstrasyonun hayatımızda olduğunu söylemek mümkün. Çivi yazısındaki semboller, ifade ettiği harfi ya da düşünceyi temsil eder. *"Çivi yazısı,*

İran'dan Anadolu ve Akdeniz'e kadar geniş bir coğrafyaya yayılmıştır. Zaman ilerledikçe çivi yazısı da kullanılmamaya başlamıştır ve yerini yeni alfabeler almıştır." (Köroğlu, 2021. S. 36)



Görsel 1: *Çivi Yazısı Senaryosu, Sümerler.*
(https://www.penn.museum/games/cuneiform.shtml)



Görsel 2: *Çivi Yazılı Kil Tablet Örneği.*
(https://www.penn.museum/games/cuneiform.shtml)

"*Ur medeniyeti, Aşağı Mezopotamya'da MÖ. 2000 yıllarında gelişmiştir. Ur Namnu günümüze ulaşan en eski yasa kitabıdır. MÖ. 1760 yılında ortaya çıkmıştır.*" (Işık, 2018. S. 46)

Eski Mezopotamya, Fırat ve Dicle tarafından sulanan geniş bir vadidir. Bu topraklarda doğal koşullar nedeniyle kuraklık yaşanmıştır. Kuraklık, Sümer halkını çare üretmeye zorlamıştır ve su kanalları inşa etmişlerdir. Böylece tarım alanlarını da geliştirmişlerdir.

Mezopotamyalılar, Dicle ve Fırat vadisinin güney bölgesinde, iki nehrin kesişmiş olduğu bölgede yaşamışlardır. Bu bölge, Babil olarak isimlendirildi. Mezopotamya tarım ve ticaretin geliştirildiği topraklar olduğu için tarıma son derece

elverişlidir. Tarım ve zanaati büyük bir zenginlik olarak kullanan Sümerler; site devletlerinin ticareti geliştirmesine zemin oluşturmuştur. Bu coğrafyada kervancılık sürekli olarak kullanılmıştır. Böylece ticaret ve tarım gelişmiştir. Ticaret ile zenginleşen bu kentler güvenlik önlemlerini arttırmayı tetiklemiştir. "*Böylece Uruk Kenti tarihin ilk surlarını yapmaya başlamıştır."* (https://tr.wikipedia.org/wiki/Uruk Erişim Tarihi: 7 Ocak 2023)

"Mezopotamya'nın ilk okur yazar halkı Sümerlerdir. Sümerler, yazıyı icat ettikten sonra okullar açarak geliştirmişlerdir. Yöneticiler saklamak istedikleri verileri, Mezopotamya'da bol bulunan bir malzeme olan kilden tabletlere sivri uçlu sazlarla yazmışlardır. Bu kil tabletler pişirilerek ya da güneşe bırakılarak korunup ve saklanmıştı. İncelemeler sonucu bulunan ilk tabletler, insanların günlük yaşamdan kesitlerini anlatmaktadır. İnsan kafasını temsil etmek için bir kafatası, suyu temsil etmek içinse dalgalı alt alta iki çizgi kullanılmaktaydı. Sümerler simgeleri zamanla geliştirip soyutlaştırmış ve böylece yazıyı geliştirmişlerdir." (Köroğlu, 2021. S.33)

"Doğa üstü güçler ilk çağlardan beri insanoğlunun dikkatini çekmiştir. Sümerler için din çok anlamlı bir kavram haline geldi. 40.000-50.000 yıllarında dinsel bulgulara dair kalıntılar çıkmıştır. Animizm ve totemizm biçiminde olduğunu göstermektedir. Totemizm, bitkilere ve hayvanlara tapma biçimini anlatırken insanın korktuğu için taptığınada değinmektedir. Diğer yandan hayvan insanın besin kaynağı olduğu için, hayvan kutsallaştırılmıştı. Rahipler sümer toplumunda çok önemli bir yere sahipti. Eski söylenmişleri tekrarlamakla yetindiler ve tanrının dünya üzerindeki egemenliğine dair açıklamalarda bulundular. Doğa üstü güçleri kişiselleştirerek ölümsüzleştirdiler. Pek çok tanrı vardı ve her bir tanrının ayrı görevi bulunmaktaydı. Ay Tanrısı; Güneş Tanrısı, Denizlerin, ırmakların Tanrısı… Fırtına ve gökgürültüsü tanrısı olan Enlil, baş uygulayıcıydı. Rahipler tanrının insanlarla iletişime geçmesindeki etkin güçtü. Her kentin ise ayrı bir tanrısı vardı. Tanrıların tapınakları şehrin tam merkezinde yeralmaktaydı. Kentlerin tanrılarının rahipleri vardı. Bu inanç sistemi gücünü kanıtladı. Sayısız barbar topluluk Sümerlerin tanrılarını bir tehdit olarak gördü ve onlardan korktu. Eski Ortadoğu toplumundaki düşünsel ve dinsel evrimin tek tanrıcılığa doğru bir evrilme süreci oldu. Mezopotamya'da yerleşik,

tarımcı halkların dinleri dört özellik taşır: Güneşe tapma, ölüme karşı aşırı ilgi, çok tanrılıktan tek tanrılığa doğru yavaş bir evrim, sonraları Yahudi ve Hristiyan tek tanrılı dinlerin etkileneceği ruhlar dünyası ya da yüce kat kavramı." (Mc Neil, 1985. S. 25)

"*Devlet, ilk olarak Sümerlerde ortaya çıktı; toplumsal ilişkileri düzene sokan otorite anlamında kullanıldı. İlk kral MÖ. 2800 yılında Kiş hükümdarı Etana'dır. Gılgamış bilinen en efsanevi Sümer kralıdır."* (Işık, 2018. S. 46)

Din, Mezopotamya'da çok önemlidir. Topluluğun yaşam kaynağı otorite, yönetim ise Kral rahipleri ortaya çıkartıyordu. Her kent farklı bir tanrıya sahipti. Krallar kentlerin zenginliğini koruma altına almakla görevlendirilirdi.

"*Mezopotamya, dümdüz ovalara sahip olduğu için kendi devletlerinin güvenliğini sağlamak son derece zordu. Kalelerin kerpiçten yapılması, kent-devletlerin güvenliğinin korunmasını iyice zorlaştırıyordu. MÖ. 2000 yıllarında Sümer dili günlük dil olmaktan çıkıp, resmi dil haline geldi. Babil'in ünlü kralı Hamurabi MÖ. 1750 yıllarında Babili, Mezopotamyanın merkezi yaptı. Hamurabi büyük bir liderdi ve ittifaklar kurarak güçlendi. MÖ. 1750 yılında ilk gümüş sikke, Hamurabi zamanında basılmıştır. Hamurabi hukuk sistemini kurmuştur. Hamurabi Yasaları ismi verilen bu kuralların tamamı 282 maddeden oluşur. Hırsızlık, ticaret, aile, darp ve yaralama, köleler yasası gibi birçok konuda hükümler getiriyordu. Böylece kent devletleri oluşmuştur. Otorite, toplumun hukukunu da geliştirmeye başlamıştır. Hamurabi yasaları tarihin akışını değiştirip büyük bir uygarlık kapısı açmıştır."* (Sander, 2008. S. 34)

"*Babil'in büyük tanrısı Marduk, Mezopotamya'nın öncü kentinin büyüklüğünü ve zaaflarını yansıtır. Bir tapınak ona adanır. MÖ. 1600 yıllarında Hamurabi hanedanının yıkılması, çanların çaldığını gösteriyordu. Sümer kentleri siyasal iktidar ve ekonomik servet kavgaları nedeniyle çöküntüye uğradı, yıkıma terk edildi. Merkez önce Babil'e sonra daha kuzeye Ninova'ya (Asur başkenti, Kerkük yakınları) kaydı. MÖ. 1900'lerden sonra Sümerler kendi öz kültürlerini kaybettiler ancak kendi kültürlerini Sami ardıllarına bıraktılar. Akadlar MÖ. 4000'lerde Arap yarımadasından gelen ve yerleşen Sami asıllı kavimdir. Fırat boylarında tarihte*

bilinen ilk imparatorluğu kurdular. Sami halkının ilk kralı Sargon'dur. Akad dili Mezopotamya'da Sümer dilinin yerine geçti. Mezopotamya'da yaşanan gelişmelerin sonraki yüzyıllara şu önemli katkıları oldu: Belirli bir siyasal bağlılık duygusu ortaya çıktı. Gelişmiş bir bürokrasi ve profesyonel askerler ortaya çıktı. Gelişmiş yönetim teknikleri bulundu. Ticaret ve tüccar kesimi gelişti. Hamurabi döneminde gelişmiş bir hukuk anlayışı yeşerdi. Din adamlarının tartışmalı siyasal yetkileri ortaya çıktı.
Mezopotamya arkeolojisi yaklaşık iki yüzyıl önce gezgin ve bürokratlar tarafından Kutsal Kitap öğretilerinin gölgesinde yürütülen çalışmalarla başlatılmış olmakla birlikte, zaman içinde Batı üniversitelerine mensup heyetler tarafından bilimsel bir disipline dönüştürülmüştür." (Tekin, 2019. S. IX)

"*Uygarlık kısa sürede Mezopotamya'nın çevresine doğru yayılmıştır. Mısır, Girit, İndus ve Çin, Mezopotamya'nın çevresinde yer alan diğer büyük uygarlıklardır. Mezopotamya'yı izleyen tüm uygarlıklar; özellikle Mısır ve Girit, Mezopotamya'dan etkilendiler."* (Tekin, 2019. S. IX)

2.2 Mit/Mitos ve Mitoloji Tanımı

"Mitoloji, yıllar boyunca insanların yaşamlarını şekillendirmiştir. Bir çok alanda iz sürmüş ve din, sanat, toplumsal statüler ve hatta kanunlara kadar insan hayatını etkilemiştir. Mitoloji, bir kültürün tanrı ve tanrıça, kahraman, yaratılış ve kıyamet söylencelerinin tamamına verilen isimdir. Bir bilim dalı olarak mitoloji bilimi ise söylencelerin ve mitolojik verilerin araştırılmasını, anlamlandırır ve sınıflandırır. Türkçedeki karşılığı 'söylencebilim'dir. Her toplum, mitolojilerini çoğunlukla sözlü, bazen ise yazılı olarak günümüze kadar aktarmışlardır." (Bottero-Kramer. 2020. S.85)

Mit/Mitos; tanrıları ve tanrıçaları, kahramanları, yaratılış ve kıyamet söylencelerini konu edinen ve içeriğinde dinsellik bulunduran, kısmen kurgu ve kısmen gerçek öykülere verilen isimdir. Mitolojinin, aynı kültürde yer alan birçok mitostan ve bu mitoslarda yer alan tanrı ve tanrıçalardan, kahramanlardan ve doğaüstü varlıklardan oluştuğunu söyleyebiliriz. İnsanoğlunun ilk zamanlarına dek dayanan

mitoslar genel olarak hayatın kendisinden ilham almıştır. Bu sebeptendir ki içeriğinde mantık dışı ve abartılı unsurları fazlasıyla yer almaktadır. Fakat tamamen saçma ve faydasız anlatılar olarak görmek doğru olmaz çünkü günümüz seviyesiyle değil, eski dönemlerin zayıf bilgi ve idrak düzeyiyle oluşmuş alıntılardır. Mitosların içerisinde yer alan unsurlar, ancak ortaya çıktıkları dönemin bakış açısı ile incelendiğinde anlam kazanacaktır. (Bottero-Kramer. 2020. S.85)

2.3 Mezopotamya Mitolojisi

"*Sümerlerin, yüzlerce tanrısı vardır ve bu tanrılar yazılı belgelerde yer almaktadır. Fakat tanrıların hepsi aynı derecede kutsanmamaktaydı. Önemli tanrı ve tanrıçalar üst sıralarda yer alırken eşleri, çocukları veya hizmetkarları alt sıralarda bulunmaktaydılar. Gök tanrısı An başlangıçta Sümerlerin baş tanrısıyken sonra yerini hava tanrısı Enlil'e bırakmıştır.*" (Köroğlu, 2021. S. 70)

"*Tanrıların babası olarak bilinen Enlil'in, Nippur kentinde Ekur isminde bir tapınağı vardı. Nippur Sümerlerin dini başkentiydi ve orada hizmet etmek, inşaat yapmak veya yapımına katkıda bulunmak büyük bir onur olarak kabul edilirdi. Tanrılar da insanlar gibi çocuk sahibi olabiliyordu. Tanrı ile tanrıça birlikte olduğu gibi, bir tanrıça ile bir insan da birlikte olabilirdi. Örneğin Gılgamış, Kral Lugalbanda ile Tanrıça Ninsun'un oğludur. Üçte ikisi tanrı ve üçte biri ise insandır.*" (Köroğlu, 2021. S. 70)

"Sümerlerde tapınaklar ikiye ayrılır. Bu iki gruptan ilki kerpiç/tuğla bir zemin üzerine dikilen ve ziggurat adı verilen anıtsal yapılardır. Geçmişten günümüze ulaşmış çok sayıda zigurat vardır. Bunlardan en sağlam olanı Ur kentindedir. Basamakları tuğla veya kerpiçten inşa edilen yapıların tepesinde küçük tapınak yer almaktadır. İkinci grup tapınakların türü ise bütün Sümer kentlerinde inşa edilen saraylardı. Tapınaklar, ortak plan anlayışına göre; dikdörtgen kutsal bir mekan, uzun duvarlarından birinde bulunan kapı, mekanın bir ucunda kerpiç bir sunak ve arkasındaki duvarda yer alan bir nişten oluşur. Sümer kentlerinde ortak plan anlayışı uygulanmıştır. Yani kutsal mekan dikdörtgendir, uzun duvarlarından birinde kapı

bulunmaktadır, bu dikdörtgen mekanın bir ucunda kerpiç altar (sunak; adak adanan ve kurban kesilen kutsal mekan) ve arkasında yer alan duvarda bir niş (duvar içinde bırakılan oyuk) yer alır." (Köroğlu, 2021. S. 71)

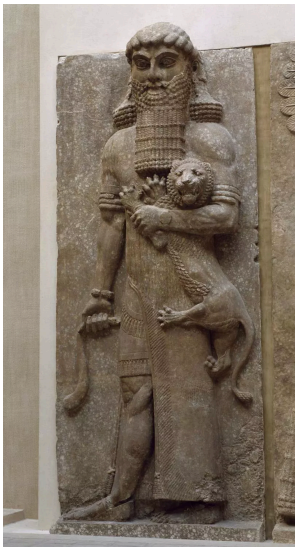
Günümüze ulaşmış bu efsanelerinde olaylara ve kahramanlara verilen roller, bu öykülerin gerçek hayatımızdan izler taşıdığının da göstergesi olmuştur. Mezopotamya efsaneleri çoğunlukla şiirsel bir biçimde yazılı kil tabletlerde karşımıza çıkar. "*Sümer destanlarındaki başlıca kahramanlar arasında, Enmerkar, Lugalbanda ve Gılgamış gibi krallık yapmış olan isimler yer almaktadır. Bu üç kral aynı zamanda Uruk Hanedanı'nın kralları arasında da yer almaktadır. Sümer mitolojisi, olağanüstü olayları, insanüstü kahramanlarıyla ve gizemli örgüsüyle toplumun renkli iç dünyasını yansıtır. Mezopotamya öykülerinin hem yazılı hem de sözlü biçimde günümüze kadar ulaşmış olduğunu görmekteyiz. Sümerlerden sonra Akkadlar, daha sonra Babil, Assur ve diğer yeni toplumlarda tekrarlandığı görülmektedir. Yeni Assur kralı Asurbanipal, yedinci yüzyılda Ninive kentinde kendi ismi ile bir kütüphane yaptırmıştır. Gılgamış efsanesinin eksiksiz kopyası olan ve günümüze kadar korunmuş 12 yazılı kil tableti Asurbanipal kütüphanesinden çıkarılmıştır."* (Köroğlu, 2021. S. 72)

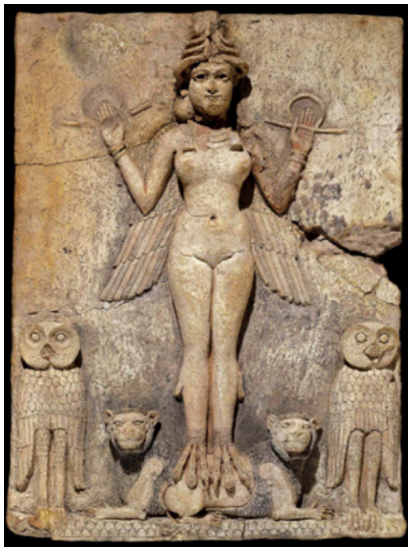
2.4 Mezopotamya Mitolojisindeki Fantastik Öğeler

Mezopotamya Mitolojisi'nde yüzlerce tanrı ve tanrıça vardır. Bu tanrı ve tanrıçaların Akad ve Sümerce olmak üzere iki farklı isimleri vardır. Enki/Ea, İnanna/ İştar, Ninlil/Ninurta, gibi.

"An (Anu) Sümerlerde gökyüzü tanrısıdır. Tanrıların lideridir. İnanna'nın babasıdır. Sümerlere göre An; büyük toprak ana tanrıçası Ki (Ninmah) ile evlidir. Marduk tarım tanrısıdır. Enki (Ea) bilgelik tanrısıdır. Ninmah ulu hanım, ana-tanrıçadır. Nanna ay tanrısı; oğlu Utu (Şamaş) güneş tanrısı; İnanna (İştar) aşk, savaş ve bereket tanrıçasıydı. Dumuzi, İnanna'nın eşi ve çoban tanrısıdır. Ereşkigal, İnanna'nın kız kardeşi olup yeraltı dünyasından sorumludur. Enlil'in (Nunamnir) ismi daima Ninlil ile beraber anılmaktadır. Enlil; Hava bey, Ninlil ise hava hanım anlamına gelmektedir. Ninlil, Enlil'in dişisidir. İkili evlidir ve dört çocukları olmuştur.

Ki ile Enlil kardeş olarak gösterilir. Ninurta (Ninuraş), Enlil'in oğludur. Verimlilik ve güneş tanrısıdır. Sin (Nanna), ay tanrısıdır. Sin, diğer üç kardeşinden üstün tutulmuştur. Kardeşler sırasıyla Nanna, Nergal, Ninazu ve Enbilibu'dur. Nergal ise ölüler diyarının hükümdarıdır. Ninazu hakkında yalnızca 'Cehennem ırmağının adamı' denildiği bilgisine ulaşılmaktadır. Sonuncu Enbilibu ise karadaki su yolları düzeninden sorumludur. Nanna'nın eşi tanrıça Ningal'dir. Ningirsu ve Nergal, savaş tanrılarıdır. İşkur, yağmur ve fırtına tanrısıdır. Nanşe, kehanet ve rüya tanrıçasıdır. Namtar, kader tanrısıdır. Gibil, ateş ve adalet tanrısıdır. Gılgamış, Uruk Kenti'nin 5. kralıdır ve yarı insan yarı tanrıdır Kral Lugalbanda ile Tanrıça Ninsun'un oğludur. Aruru Ana Tanrıça'dır. Enkidu'yu Gılgamış'a arkadaş olarak yaratan tanrıça olduğu söylenilmektedir." (Bottero ve Kramer. 2020. S. 115)





Görsel 3: *Gılgamış, Uruk Kralı.*
(https://www.louvre.fr/en/explore/the-palace/the-palace-of-sargon-ii)
Görsel 4: *İştar, Aşk ve Evlilik Tanrıçası.*
(http://mini-site.louvre.fr/babylone/EN/html/zoom/ANE2003.html?
&&newWidth==330&&newHeight==500)



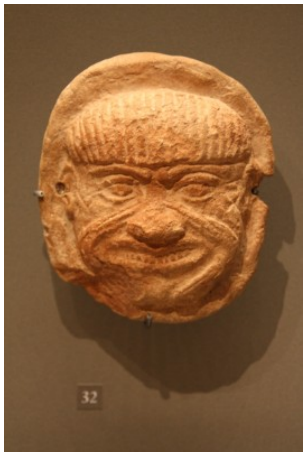


Görsel 5: *Kanatlı insan, başlı boğa.*
(https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010154545)
Görsel 6: *Hizmetçiler.*
(https://www.louvre.fr/en/explore/the-palace/the-palace-of-sargon-ii)





Görsel 7: *Kralın tahtını taşıyan hizmetçiler.*
(https://www.louvre.fr/en/explore/the-palace/the-palace-of-sargon-ii)
Görsel 8: *Lübnan Seferi.*
*(*https://www.louvre.fr/en/explore/the-palace/the-palace-of-sargon-ii)





Görsel 9: *Humbaba.*
(https://louvrebible.org.uk/oeuvre/103/louvre_departement_antiquites_orientales)
Görsel 10: *Zigurat, Uruk Irak.*
(https://www.flickr.com/photos/davidstanleytravel/30744982822)



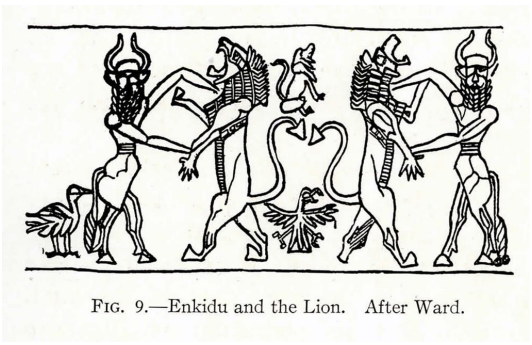


FIG. 9.—Enkidu and the Lion. After Ward.

Görsel 11: *Zigurat, Uruk Irak.*
(https://smarthistory.org/white-temple-and-ziggurat-uruk/)
Görsel 12: *Enkidu ve aslan.*
(https://www.penn.museum/sites/journal/550/)

3. FANTASTİK İLLÜSTRASYON

İllüstrasyon, bir mesajın, kavramın, düşüncenin iletilmesine yardımcı olan bir görüntüdür. İllüstrasyon en başta süsleme olarak kullanılmaktaydı. Mağara duvarlarında yer alan sembolleri, illüstrasyon sanatındaki ilk örnekler olarak göstermek mümkün. Fantastik illüstrasyonda yer alan gerçeküstü, dini, bilim kurgu ve mitolojik konular Antik dönemlere kadar uzanmaktadır. Fantastik bir konu üzerinde çalışılırken; bilindik dünyanın ötesine gitmek, yeni bir kurgu yaratmak söz konusudur. Sürrealist ressamları, fantastik illüstrasyonun ilk örnekleri olarak göstermek mümkündür. Antik çağın dışına çıkarsak, İsveç sanatçı H. R. Giger tarafından tasarlanan Alien karakteri, hem fantastik illüstrasyonun önemli bir örneği hem de film sektörünün unutulmaz bir karakteridir.



Görsel 13: H.R. Giger, Necronom IV, 1976. Courtesy of the H.R. Giger Museum. (https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-nightmarish-works-hr-giger-artist-alien)

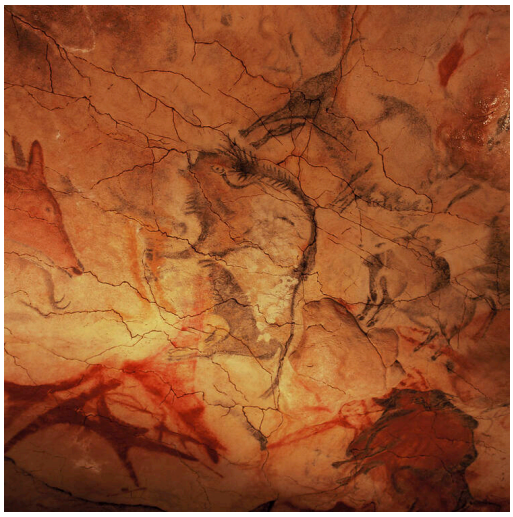
Fantastik illüstrasyon, tarih boyunca toplumların önemli bir parçası olmuştur. Belgelenmemiş hikayeler söylentiden öte bir değer taşımamaktadır. Gılgamış kendi dilinde belgelenmiş ilk kahramandır. Bilim kurgu alanına zemin hazırlayan bir karakterdir. Bu destandaki karakterler ve olaylar fantastik olduğu için, fantastik illüstrasyon başlığı altında incelenmektedir.

3.1 İllüstrasyon Tanımı

"*Latince lustrare sözcüğünden türeyen illüstrasyonun kelime anlamı aydınlatmak ve anlaşılır hale getirmek demektir. Lustrare, ışık ve parıltı anlamındaki Lucere kelimesinden türemiştir.*" (Dağ, 2015. S. 11)

İllüstrasyon; bir metni, kelimeyi, durumu ya da kavramı anlaşılır hale getirip görsel olarak ifade etmeye yardımcı olur. Her illüstrasyonun amacı bilgiyi açıklamaktır. Bilgiyi görsel olarak temsil etme amacını koruduğu sürece illüstrasyon; bir çizim, fotoğraf, kolaj vb. tekniklerle üretilmiş olabilir. Dilimizde illüstrasyonun anlamı 'resimleme'dir.

Tarih boyunca resim ve illüstrasyonun iç içe olduğu ve ayrıldığı dönemler olmuştur. İnsanlar tarafından mağara duvarlarına kazılmış, boyanmış ya da basılmış imgeler bir amaç doğrultusunda yapılmıştır. Bu amaç dinsel, gözlem ve bilgi amaçlı olabilir. İllüstrasyon, insanların o ana kadar edindiği bilgilerin gelecek kuşaklara aktarılmasında önemli bir araç olmuştur. Bu bağlamda bir illüstrasyon ile bir sanat eseri arasında fark vardır. İllüstrasyon, bir bilgiyi görsel olarak açıklarken, resim bir bilgi ile bağlantılı olmayıp yorum konusudur.



Görsel 14: *Altamira Mağarası, İspanya.*
*(*https://whc.unesco.org/en/list/310/)

İllüstrasyon, bir fikrin ve düşüncenin süsüdür, açıklayıcısıdır. İllüstrasyon, sadece kitapla sınırlı değildir, zamanla değişik mecralara yayılıp birbirinden farklı alanlar doğurmuştur. Bugün illüstrasyon, hemen her yerde karşımıza çıkmaktadır. "*Satış amacı ile pazara sunulan pek çok ticari üründe illüstratörler tarafından tasarlanan grafik anlatımlar yer almaktadır. Bu tasarımların çoğu grafik çizim ağırlığındadır. Farklı olma ihtiyacı ile insanlar özel tasarımlarla hazırlanmış objelere ilgi duymaktadır. Alıcının kişiliğini ve ait olduğu sosyal sınıfı belirlemek amacıyla kullandığı objeler tüketicinin sosyal ihtiyacı haline gelmiştir." (Günay, M. 2019)*

İllüstrasyonun tarihine bir göz atarsak, fotoğrafın henüz çok fonksiyonel olarak kullanılmadığı zamanlarda, basın sektöründe fotoğrafın yerini almıştır. Fotoğraflanamayan olayların resmedilmesinde illüstrasyon önemli bir görev üstlenmiştir. 1. Dünya Savaşının patlamasına sebep olan, Avusturya Arşidükü'nün makam arabasında öldürülüşü, bir illüstratör tarafından resimlenmiş ve bütün Avrupa basınında günlerce yer almıştı. Günümüz tarih dergilerinde bu konu, yeri geldiğinde hala önemli bir örnek olarak gösterilmektedir.



Görsel 15: Avusturya Arşidükü'nün öldürülmesi, illüstrasyon.
(https://seyler.eksisozluk.com/i-dunya-savasinin-baslamasina-neden-olan-avusturya-veliahtinin-oldurulmesinin-ilginc-hikayesi Erişim Tarihi: 08.07.2022)

3.2 İllüstrasyon Alanları

*İllüstrasyon alanlarından biri olan Fantastik İllüstrasyon, tezin asıl konularından biri olduğu için '3.4 Fantastik İllüstrasyon Tanımı' başlığı altında incelenecektir.**

İllüstrasyon zamanla kullanım alanlarını geliştirip spesifik bir boyut kazanmıştır. Kitap resimleme, moda desenleri, reklam ajanslarında verilen eğitimlere göre hazırlanan kampanyalar, ambalaj tasarımı, ürün ve afiş illüstrasyonları gibi konsept hazırlanması istenen ürünlerin talebi artış göstermiştir. Zamanla illüstrasyona olan ihtiyaç daha da artmış ve böylece birçok alanın ortaya çıkmasını da sağlamıştır. Günümüzde teknolojinin gelişmiş olmasıyla; yalnızca mobil ve bilgisayar mecralarında kalmayıp, video oyun konsolu için bile illüstrasyonlar yapılmaktadır. Bu alanda yapılan karakter ve arkaplan illüstrasyonları gerçekliğe yakın olduğundan ciddi bir boyut kazanmıştır.

"*İllüstrasyon; görselleştirmek, dikkat çekmek, renklendirmek ve farklı kılmanın fayda ve görsel zevk sağlayacağı çoğu alanda kullanılır.*" (Polat, 2016, S.14)

İllüstrasyon alanlarını; oyun illüstrasyonları, karakter illüstrasyonları, fantastik illüstrasyonlar, fotorealistik illüstrasyonlar, portre illüstrasyonları, editoryal illüstrasyonlar, reklam illüstrasyonları, bilimsel illüstrasyonlar, moda illüstrasyonları, mimari illüstrasyonlar ve dekoratif illüstrasyonlar gibi on başlık altında inceleyebiliriz.

3.2.1 Oyun İllüstrasyonları

Günümüz teknolojisinin doğurduğu dijital ortamlar sayesinde oyun illüstrasyonları önemli bir alan olmuştur. Oyun illüstrasyonları hayal gücünü zorlayan ve gün geçtikçe ihtiyaç olan bir alana dönüşmüştür. İyi bir oyun illüstrasyonu yapmak için karakter ve mekan bilgisi önemlidir.



Görsel 16: *Kübra Taşut, THR3E.*
(https://www.behance.net/gallery/98879415/My-Graduation-GameProject-THR3E/modules/570783711)



Görsel 17: *Kübra Taşut, THR3E.*
(https://www.behance.net/gallery/98879415/My-Graduation-GameProject-THR3E/modules/570783707)

3.2.2 Karakter İllüstrasyonları

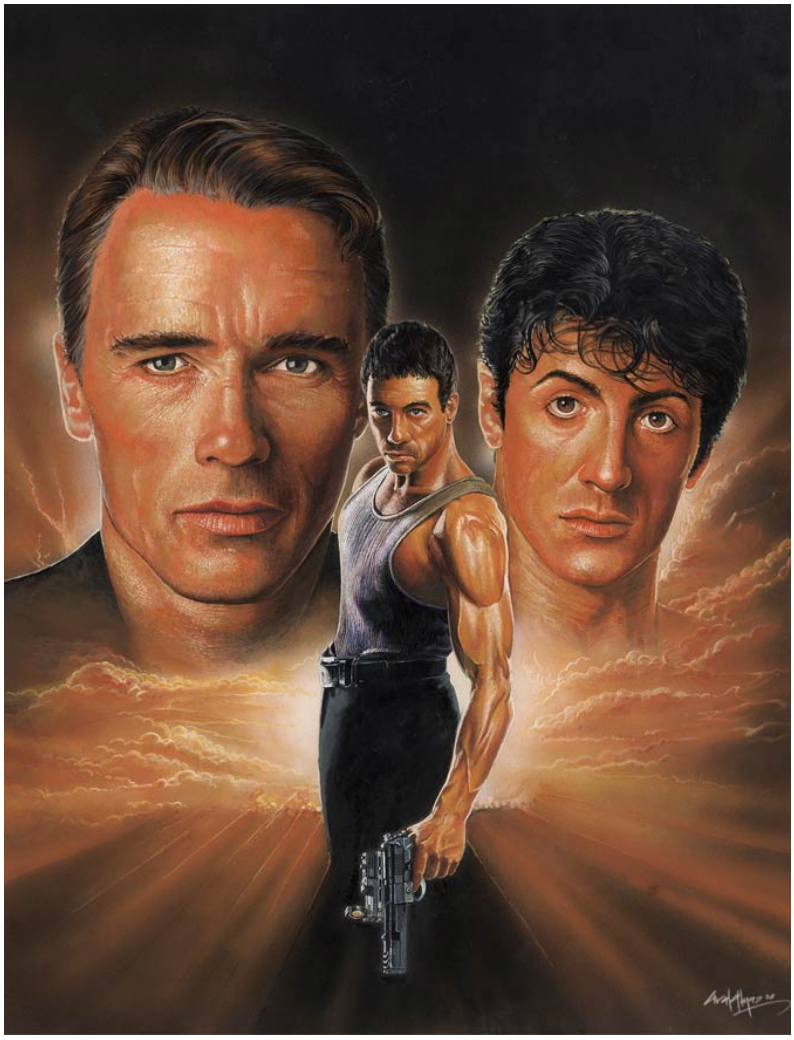
Karakter illüstrasyonları, marka ile özdeşleştirilecek bir marka ikonu oluşturma amacıyla izleyicinin zihninde en uygun imajı, kimliği ve duyguyu yaratmaktır. *"Markalar için tasarlanan maskotlar, kitap resimlemelerinde betimlenen karakterler, video oyunları için tasarlanan karakterler, hatta film endüstrisinde konsept sanat dahilinde yaratılan karakterler, illüstrasyonun hem eğitim hem de eğlence sektörüyle ilişkisinden doğan alanlardır."* (Dağ, 2015, S. 65)



Görsel 18: *Ezgi Karaata, Bay Jones.*
(Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 157)

3.2.3 Fotorealistik İllüstrasyonlar

Bir fotoğraf kadar gerçekçi resimlenmiş illüstrasyonlara, fotorealistik illüstrasyonlar adı verilir. Gerçekte var olan ya da olmayan her şeyin fotogerçekçi biçimde resmedilmesidir.



Görsel 19: *Ural Akyüz, Portraits of Arnold Schwarzenegger, Jean Clause Vandamne, Sylvester Stallone.*
(https://uralakyuz.com/img/projects/
portfolio_uralakyuz_gouache_arnold_schwarzenegger_jean_clause_vandamne_sylvester_stallone.jpg)

3.2.4 Portre İllüstrasyonları

Bir insanın kişilik özellikleri ve ruh halini anlatan, yalnızca başı kapsayan ve geleneksel ya da dijital teknik farketmeksizin yapılan resimlemedir.



Görsel 20: *Necati Abacı, Yahya Kemal Beyatlı.*
(https://www.necatiabaci.com/sanat-insalari?lightbox=imagef5e)

3.2.5 Editoryal İllüstrasyonlar

Grafik tasarımında editoryal illüstrasyon; gazete, dergi, ansiklopedi vb. basılı yayınlarda bulunan metinleri anlatan çizim ve görsel çalışmalara verilen isimdir. *"Yayın sektöründe çalışan bir illüstratör, üzerinde çalışacağı metnin içeriği hakkında bilgi ve görüş sahibi olmalı, metindeki mesaj ve duyguyu resimleyebilmelidir."* (Becer, 2019, S. 210)



Görsel 21: *Gürbüz Doğan Ekşioğlu, The New Yorker-Venturing Out.*
(https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2021-05-24)

3.2.6 Reklam İllüstrasyonları

Reklam illüstrasyonları, bir ürün ya da hizmeti tanıtmak amacıyla; metni netleştiren, izleyicinin gözünü yönlendiren ve kalıcı bir izlenim yaratan resimlemedir. Amacı, eşlik ettiği metnin mesajını geliştirmek ve izleyiciyi metni okumaya çekmektir. *"Sinema, tiyatro ve konser afişleri, kaset ve cd kapakları, turistik ilanlar, besin ambalajları, basın ilanları, takvimler, tebrik kartları, çıkartma ve etiketler; reklam illüstrasyonlarının uygulama alanları arasındadır."* (Becer, 2019, S. 210)

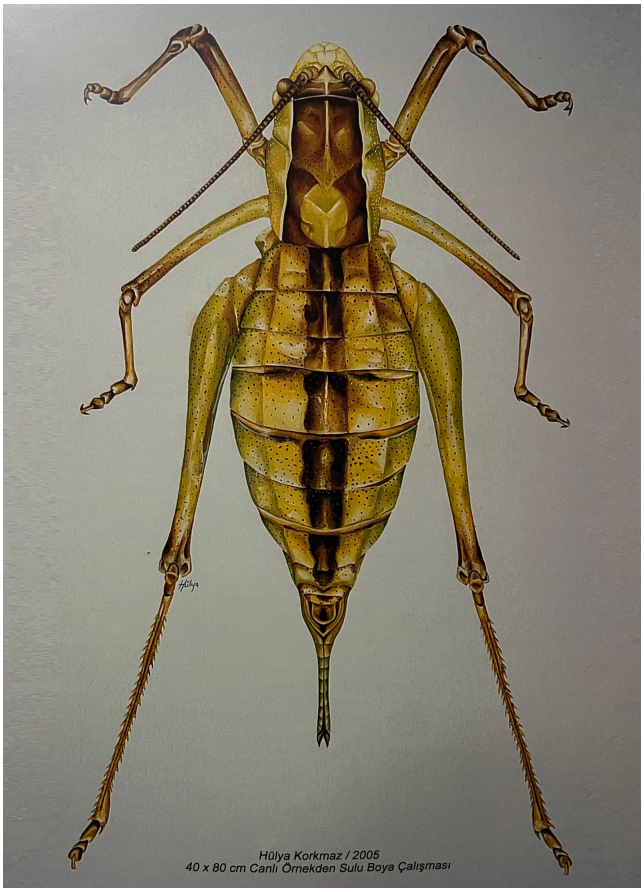


Görsel 22: *Saatchi & Saatchi Russia, Moskova Schusev Devlet Mimarlık Müzesi, Eskizleriye Aziz Basil Katedrali.*
*(*https://www.boredpanda.com/discover-the-full-story/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic)

3.2.7 Bilimsel İllüstrasyonlar

Tıp, biyoloji, botanik, zooloji gibi canlılar ve organizmaların dış ya da ayrıntılı görüntülerinin resimlenmesidir.

"İllüstrasyon ile elde edilebilen şey, bilimsel bilginin olabildiğince yalınlaştırılarak anlaşılır olmak adına gerekli ayrıntıları koruyabilmek için illüstrasyonun daha uygun bir yöntem olmasıdır. Kimi zaman fotoğraf da kullanılmakla birlikte, bilim insanları çoğunlukla illüstrasyonu tercih ederler." (Dağ, 2015, S. 55)



Görsel 23: *Hülya Korkmaz, Canlı Örnekten Sulu Boya Çalışması.*
(Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 376)

3.2.8 Moda İllüstrasyonları

Moda fikirlerinin estetik bir anlayışla kadın, erkek ya da çocuk figürü üzerinde fikrin stilize edilerek resimlenmesidir. Dikişten önce tasarımların ön izlenmesinde önemli rol oynar.



Görsel 24: *Marcel Fromenti, The Lady Magazine, Published Illustration.*
(https://collections.vam.ac.uk/item/O585900/fashion-drawing-fromenti-marcel/)

3.2.9 Mimari İllüstrasyonlar

Müşterilerin önerilen inşaatı anlayabilmeleri için bina projelerini tamamlamadan önce görsel olarak tanımlamak için yapılan resimlemedir.



Görsel 25: *İlker Kocahan, Residential Park Palace.*
(https://archinect.com/ilkerkocahan/project/residential-park-place)

3.2.10 Dekoratif İllüstrasyonlar

Bir nesnenin belirli stil ile basitleştirerek ya da abartılı bir şekilde süsleyerek resimlenmesidir. *"Bir motif ya da imgenin tekrarıyla oluşan biçemdir. Belirli bir bağlamdaki görüntünün, grafiksel dil ile dışavurumudur."* (Dağ, 2015, S. 69)



Görsel 26: *Emel Kehri, Dekoratif İllüstrasyon.*
(Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 502)

3.3 İllüstrasyon Teknikleri

Bir illüstrasyon, tasvir edilenin özünü ve ruhunu yakalamak için öncelikle karalamalar üzerinde gelişir. Çizgiler bir bakıma fikrin somutlaştırılmış yorumlarıdır. Bir illüstrasyonun eskiz süreci aynı zamanda bilgi üretir. Bu bilgi hayal gücünü etkileyebilir ve çizim sürecinde tasarımı değiştirebilir, modüle edilebilir veya yeniden şekillendirebilir. Buna göre; eskiz süreci ile başlayıp daha sonra tercih edilen asıl teknikte çizilmesi çok daha doğru sonuçlanacaktır.

"*İllüstrasyonların hazırlanmasında geleneksel çizim ve boyama malzemelerinin yanı sıra, fotoğraf, kolaj ve bilgisayar tekniklerinden de yararlanılmaktadır.*" (Becer, 2019, S. 210)

"*Başarılı bir illüstratör, tekniği içselleştrierek kendi tarzını oluşturmaktadır. Örneğin yalnızca suluboyanın kullanımı her illüstratöre göre değişebilir, kimisi zemin olarak kullanıp üzerine başka bir teknikle devam eder, kimi çiniledikten sonra renklendirme için kullanılır kimisi suyu yoğun kullanarak akmalarla deneysel bir yaklaşımda olur, kimi foto-grafik bir etki elde eder… Nasıl yaklaşım ve tarz, illüstratörlerin sayısı kadar çeşitli ve birbirinden farklı olabilirse, kullanılan malzeme ve yöntemler de o kadar farklı ve çeşitli olabilir.*" (Dağ, 2015, S. 77)

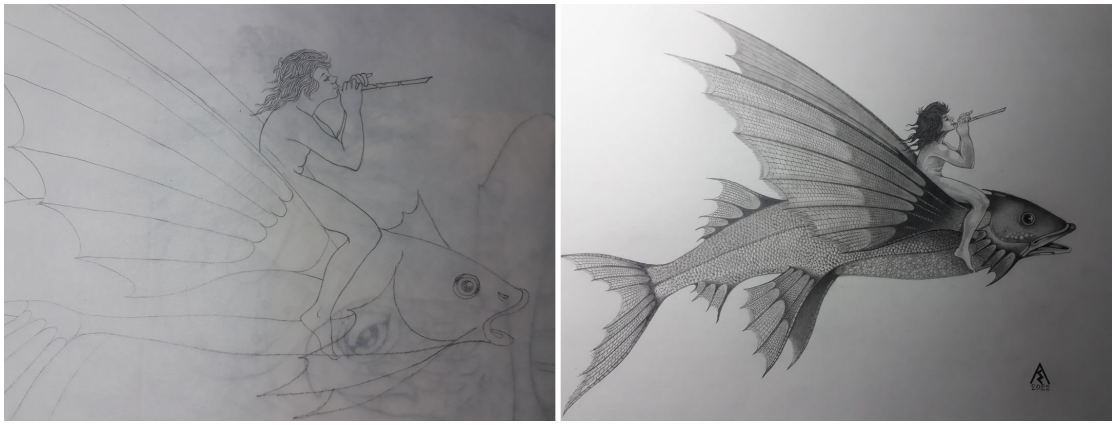
"*Kağıt, fırça, maket bıçağı, cetvel, gönye, pergel, makas, büyüteç, slayt projektörü, orantı cetveli, seloteyp, silgi, yapıştırıcı ve sabitleştirici sprey illüstrasyon çalışmalarında kullanılan temel malzemelerdir.*" (Becer, 2019, S. 211)

3.3.1 Geleneksel Teknikler

Geleneksel yöntemlerle yapılan illüstrasyon çalışmalarını; kara kalem tekniği, mürekkep tekniği, sulu boya tekniği, guaj boya tekniği, pastel boya tekniği, kuru boya tekniği, akrilik/püskürtme tekniği vb. olarak sıralayabiliriz.

3.2.1.1 Kara Kalem Tekniği

Kurşun, grafit, kömür gibi çizim kalemleriyle gölge, ışık ve tonlamaya dikkat edilerek yapılan çizimdir. Bu tekniği tasarımcılar, çalışmalarının eskiz aşamasında da kullanmaktadır. *"En eski, en ucuz ve en yaygın çizim ve yazı aracıdır. Ucunun sivriltilmesi dışında hiçbir hazırlık gerektirmez. Kurşun kalemle; karalamalardan, gerçekçi ve ayrıntılı resimlemelere kadar her türlü çalışma yapılabilir."* (Becer, 2019, S.213)



Görsel 27: *Aydın Erkmen, Deniz Hayvanları Serisi, Çocuk Kitabı Resimlemesi Eskiz Aşaması.*
(Aydın Erkmen'in Özel Arşivinden.)

3.2.1.2 Mürekkep Tekniği

Mürekkep; bir sıvı içinde çözünmüş pigmentten oluşan ve bir yüzeyi boyamada, yazı yazmada kullanılan, çeşitli renklerde, akışkan kıvamlı sıvı bileşik bir maddedir. Çoğunlukla siyah ve koyu mavi renkler tercih edilmektedir. Tarama ucu, tükenmez kalem, rapido ve fırça gibi araçlar kullanılarak yapılan illüstrasyon tekniğidir. Daha çok çizgi roman ve karikatür illüstrasyonlarında kullanılan bir tekniktir.



Görsel 28: *Vladimir Rudoi, Death Stranding.*
(https://www.behance.net/gallery/67430677/Death-Stranding/modules/394333047)

3.2.1.3 Sulu Boya Tekniği

Su bazlı bir solüsyonun içinde bulunan renkler, ıslak fırça yardımıyla palette ki boyalarla karıştırılarak bir kağıda veya yüzeye uygulanır. *"En belirgin özelliği, renklerin saydam ve canlı kullanımıdır. Boyamaya açık tonlarla başlanır. Renk tonları gerekli bölgelere katmanlar halinde sürülerek güçlendirilir ya da koyulaştırılır."* (Becer, 2019, S. 216) Ekolin boya için de aynı tanımlama kullanılabilir.



Görsel 29: *Darren Pattenden, Watercolors.*
(Society of Illustrators 46th Annual of American Illustration, 2004, S. 412)

3.2.1.4 Guaj Boya Tekniği

Guaj boyalar; fırça kullanılarak, su ile inceltilen, hızlı kuruyan ve çok hızlı çalışmayı gerektiren illüstrasyon tekniğidir. Kuruduktan sonra müdahale edilmek istenilirse, suyla tekrar çözülebilir. Akrilik boya için de bu tanımlamayı kullanmak mümkündür.



Görsel 30: *Hosui Yamamoto, Urashima.*
(Our Dreams Of The 20th Century Will Be The Surging Waves Of The Next, 2000, S. 27)

3.2.1.5 Pastel Boya Tekniği

Pastel boyalar; boya tebeşir ve su karışımı sonucu oluşan çizim araçlarıdır. Pek tercih edilmemekle beraber daha çok çocuk kitabı resimlemesinde kullanılır. Renkler ve tonlar arasında geçiş rahatça sağlanabilir. *"Renkli kalem boyalarla birlikte kullanıldığında fotoğrafik bir etki yaratabilir."* (Dağ, 2015, S. 86)

3.2.1.6 Kuru Boya Tekniği

Kuru boyalar, hızlı resimlemeler için kullanılan pratik bir renk uygulama aracıdır. Kuru boya ile tarama çizgileri oluşturarak; çizimdeki ışık, gölgelendirme ve renklendirme kolaylıkla yapılmaktadır.



Görsel 31: *Carter Goodrich, Figure Skater.*
(Society of Illustrators 46th Annual of American Illustration, 2004, S. 85)

3.2.1.7 Airbrush/Püskürtme Tekniği

Sıvı ya da sonradan inceltilmiş boyaları hava kompresörleri ya da sıkıştırılmış hava tüpleri ile iki ve üç boyutlu yüzeyler üzerine aktarmada kullanılan kalem ya da tabanca biçimindeki araçlara airbrush yani pistole adı verilir.



Görsel 32: *Aydın Erkmen, Antik Kentler Serisi, Homer Odyssei.*
(https://ozlemdevrim.blogspot.com/2012/10/arkeopera-sanat-galerisi-illustrasyon.html)

3.2.2 Dijital Teknikler

Dijital yöntemlerle yapılan illüstrasyon çalışmalarını; vektör tabanlı illüstrasyonlar, piksel tabanlı illüstrasyonlar, dijital kolaj tekniği ve fotomanipülasyon tekniği olarak sıralayabiliriz.

3.2.2.1 Vektör Tabanlı İllüstrasyonlar

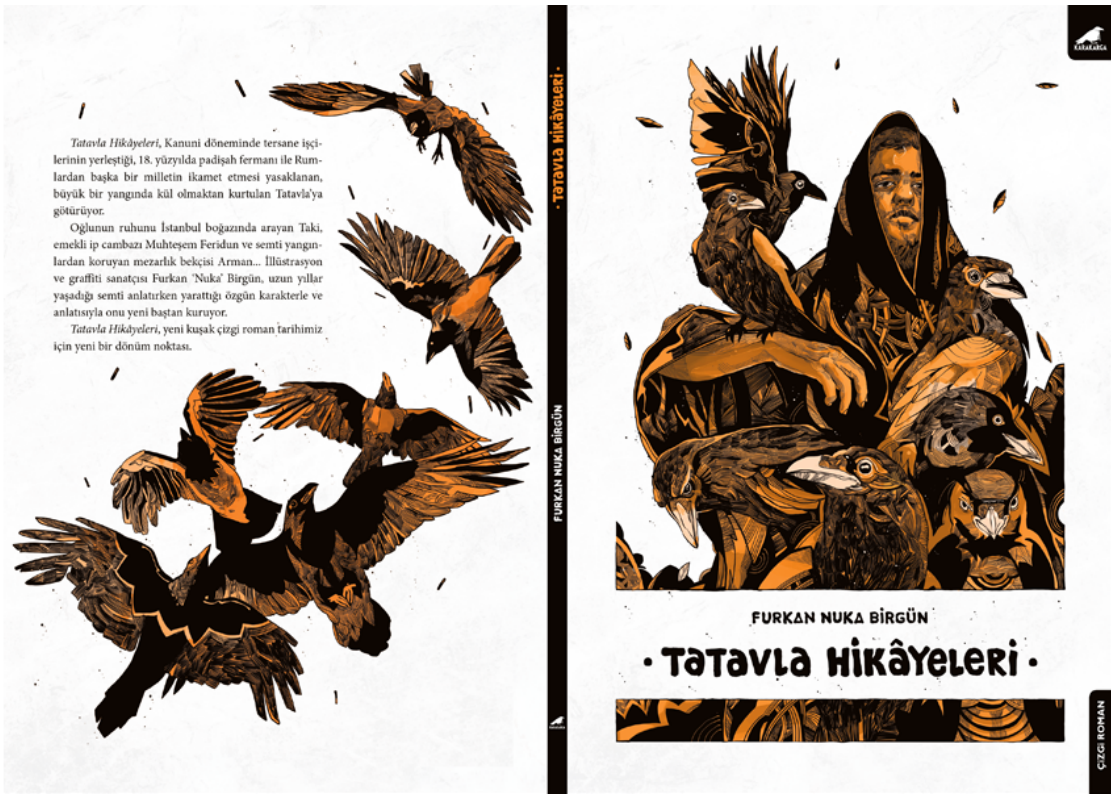
"Vektör, kelime anlamı olarak başlangıcı ve bitişi belli olan, matematiksel bir niceliğe sahip, yönlü doğru parçası olarak tanımlanmaktadır." (https://tr.wikipedia.org/wiki/Vektör Erişim Tarihi: 29 Eylül 2022) Günümüzde Adobe Illustrator bilinen en önemli vektörel çizim programıdır. Adobe Illustator, güncel her sürümünde yeni özellikler üretmektedir. 3 boyutlu illüstrasyonlar da bu programda yapılabilen bir tekniktir. *"Üretilen illüstrasyonların avantajı, görüntü çok büyütülse bile herhangi bir kalite kaybına yol açmamasıdır."* (Dağ, 2015, S. 90)



Görsel 33: *Kübra Taşut, Toy Castle.*
(Kübra Taşut Arşivinden.)

3.2.2.2 Piksel Tabanlı İllüstrasyonlar

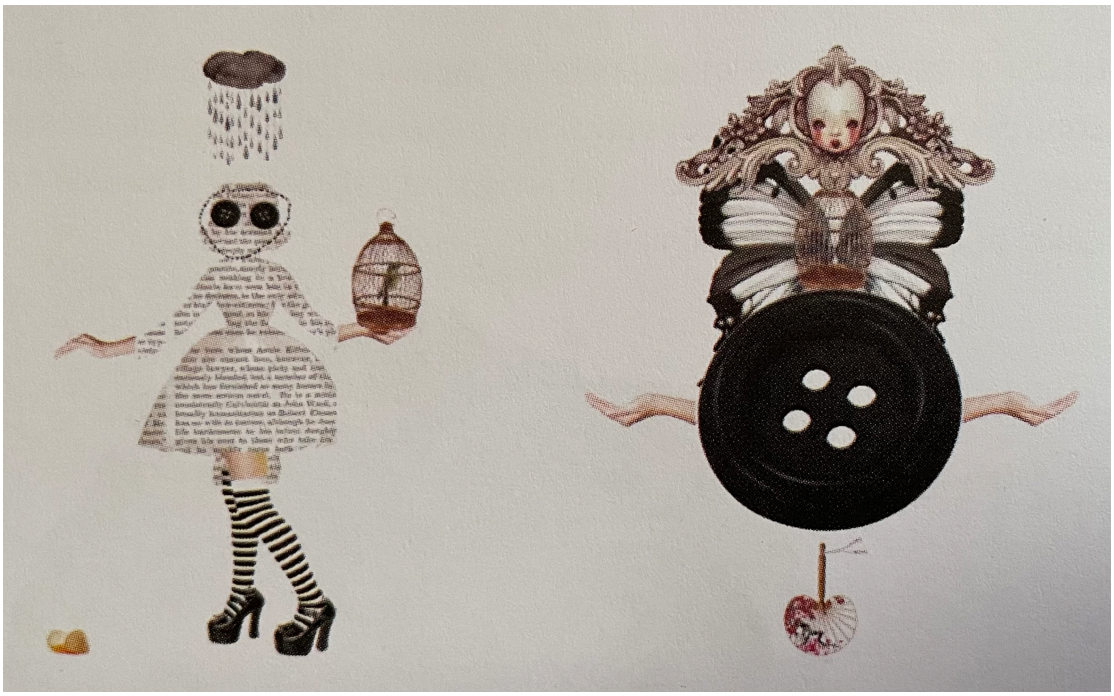
"Piksel, dijital ortamdaki bir görüntünün en ufak birimine verilen isimdir. Bilgisayar destekli bir çok yazılım piksel ile çalışmaktadır." (https://cepport.com.tr/piksel-ve-cozunurluk-nedir/ Erişim Tarihi: 29 Eylül 2022) Kırmızı, mavi ve yeşil renkleri bulunduran piksellerin bir araya gelerek oluşturduğu görüntüdür. Bu teknikte oluşturulmuş görsellere piksel tabanlı illüstrasyonlar adı verilir. Günümüzde Adobe Photoshop ve Procreate bilinen en önemli piksel tabanlı çizim programlarıdır.



Görsel 34: *Furkan Nuka Birgün, Tatavla Hikayeleri.*
(https://furkannukabirgun.com/tatavla-hikayeleri-grafik-roman-graphic-novel)

3.2.2.3 Dijital Kolaj Tekniği

Birbirinden farklı nesnelerin görüntülerini bir araya getirerek yaratılan yeni görüntüye dijital kolaj ismi verilmektedir. Kullanılan nesneler üzerine dijital ortamda; boyama, değiştirme, çoğaltma, kırpma gibi yöntemler uygulanabilir.



Görsel 35: *Elif Songür Dağ, Dijital Kolaj.*
(İllüstrasyonun 2. Altın Çağı, 2015, S. 92)

3.2.2.4 Fotomanipülasyon Tekniği

Dijital kolajda olduğu gibi fotoğrafın üzerinde boyama, değiştirme, çoğaltma kırpma gibi düzenlemeler yapılmaktadır. Bu düzenlemeler sonucunda ortaya çıkan yeni bir biçim ve anlatımın gerçekleştiği tekniğe fotomanipülasyon denir.



Görsel 36: *F. Burak Evlice, Fotomanipülasyon.*
(Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 190)

3.2.3 Deneysel Teknikler

Deneysel yöntemlerle yapılan illüstrasyon çalışmalarını; kolaj tekniği, nesne illüstrasyon tekniği, işleme ve dikiş tekniği, kağıt kesme tekniği, polimer kil kullanımı ve kağıt hamuru olarak sıralayabiliriz.

3.2.3.1 Kolaj Tekniği

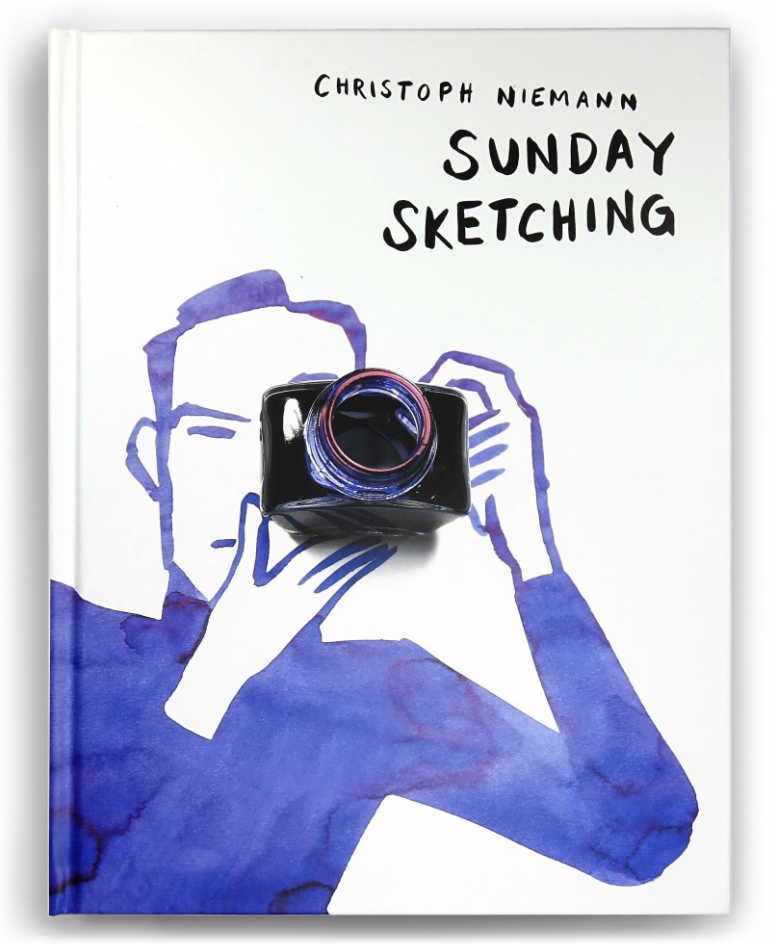
Kolaj tekniği, Dadaizm akımı ile gelişmiştir. Sanatsal değeri olmayan nesnelerin bir araya getirilerek, yeniden düzenlenip bir sanat eserine dönüştürülmesiyle ortaya çıkan tasarıma kolaj adı verilir.



Görsel 37: *Francis Picabia, Tableau Rastadada.*
(https://www.moma.org/collection/works/183511)

3.2.3.2 Nesne İllüstrasyonu Tekniği

Organik veya hazır parçalar kullanılarak farklı bir illüstratif teknik ortaya çıkar. Bu parçalar 3 boyutlu olması ile kolajdan farklıdır. Ortaya çıkan bu çalışmalar, fotoğrafı çekilip dijital ortamda düzenlemelerle de geliştirilebilir.



Görsel 38: *Christoph Niemann, Sunday Sketching Book Cover.*
(https://www.christophniemann.com/detail/sunday-sketching/)

3.2.3.3 İşleme Ve Dikiş Tekniği

Renkli iplerle kumaş üzerine uygulanan bir tekniktir. Dikiş ve işleme eskiden gelen bir el sanatıdır. Günümüzde devam eden bir teknik olup, illüstratif tarzda da çalışılmaktadır.



Görsel 39: *Shunsuke Satake, A Collection of Embroidery Patterns.* (https://www.behance.net/gallery/160104503/A-collection-of-embroidery-patterns/modules/903334061)

3.2.3.4 Kağıt Kesme Tekniği

Makas ve maket bıçağı gibi kesici aletler yardımıyla kağıtlarla (papercut) ortaya çıkan illüstratif tekniktir. Günümüzde aletsiz, yani kağıdı yırtarak da çalışmalar üretilmektedir. "Kağıt kesme tekniği zamanla yalnızca süsleme olarak değil anlatımı destekleyen illüstrasyon işlevini kazanabilmiştir." (Dağ, 2015, S. 98)



Görsel 40: *Elsa Mora, Cut Paper Sculptures and Illustrations.*
(https://www.thisiscolossal.com/2013/11/cut-paper-sculptures-and-illustrations-by-elsa-mora/)

3.2.3.5 Kağıt Hamuru

Kağıt hamuru, daha çok atık kağıtlar kullanılarak uygulamaya geçilmektedir. Kağıt hamuru şekillendirerek, üretilen maket, nesne ya da heykellerin üzerine uygulanan illüstrasyonlardır. İllüstrasyonu üç boyutlu bir başka yüzeye taşır. (Dağ, 2015, S. 100)



Görsel 41: *Louk Weyers, Time Flies.*
(https://passionforpaperandprint.files.wordpress.com/2013/01/time-flies.jpg)

3.2.3.6 Polimer Kil Kullanımı

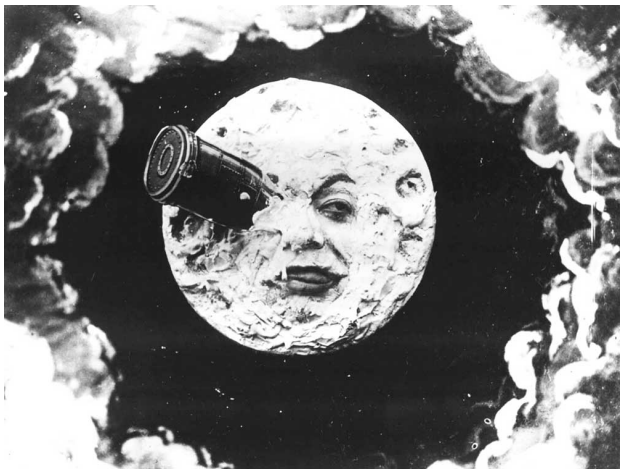
Polimer kil biçimlendirilerek, ortaya çıkan karakterleri, farklı bir yüzeyde bir araya getirerek oluşturulan kompozisyondur. Daha sonra fotoğraflanabilir ve dijital ortamda düzenlemeler yapılabilir.



Görsel 42: *Larissa Honsek, Alice In Wonderland.*
(https://www.behance.net/gallery/77266907/Alice-in-Wonderland-Illustration-study)

3.4 Fantastik İllüstrasyon Tanımı

"Fantastik, hayal gücünü bambaşka boyutlara taşımış yazar ve sanatçıların yarattığı olağanüstü dünyalara verilen bir yakıştırma kelimedir. 'Fantastik'i yaratan, özellikle yazarlardır. Yaşadıkları dünyayı, okudukları, şahit oldukları olayları, kendilerine özgü, hayal dünyalarında kurgulayıp, hiç denenmemiş, yapılmamış ve de yazılmamışlığı ararlar. Alışılmışın dışında yaratılan bu dünya fantastik olarak adlandırılabilir. Bu yazarların arasında başı çeken, geçen yüzyılın ünlüsü Jules Verne, Aya Seyahat adlı eseriyle zamanının en fantastik eseridir. Yazarların bu olağanüstü düş zengini eserleri, sanatçıların hayal dünyalarına yepyeni kapılar açarlar. Her zaman yeni konular arayan sanatçı, okuduğu bu konuyu hemen hayal dünyasına aktarır, olgunlaştırır ve tasarım sürecine girer. Bu andan itibaren sanatçı eserlerini gerçekleştirerek yoluna devam eder. Doğa üstüne, büyüye, bilim kurguya, değişik hayal gücüne, dehşete dayalı, gerçek dışı, mistik ve mitolojik yaratıklarla ilgilenen bir ruh yapısına sahip illüstratörlerin çizdiği illüstrasyonlara fanstastik illüstrasyon adı verilmektedir." (Erkmen, 2023.)



Görsel 43: *Jules Verne, Aya Seyahat.*
(https://www.istanbulsanatevi.com/sinema-dunyasi/sinema-tarihinden/aya-seyahat-le-voyage-dans-la-lune-filmi/)

"*Fantastik İllüstrasyon, köken bakımından incelediğimizde Yunanca olmakla birlikte 'Phantasia' (Hayalet, Phantastikon: İmgelemi ilgilendiren), 'Phantistike' (Hayal edebilme yeteneği) sözcüklerinden türemiştir. Hatta Ortaçağ*

döneminde 'cin tutmuş' anlamında 'fantastique' sıfat olarak ilk kez kullanılmıştır. Doğaüstüne, büyüye, bilim-kurguya, hayal gücüne, dehşete dayalı, gerçekdışı, mistik veya mitolojik hikayelerle ilgilenen bu fantastik sanatın kökleri, esasında antik çağlara kadar izlenebilse de Batı dünyasında en canlı dönemlerinin Ortaçağ bitimine, Rönesans'ın sonlarına, 18. yüzyıl ve 19. yüzyıl arasına rastladığı söylenebilir. Bu konuların doğruluk ve gerçeklik sınırı yoktur. Bu nedenledir ki ortaya çıkan konuların gerçeğe uygunluğu sorgulanmamaktadır. 19. yüzyıldan bu yana Fantastik sanat, geleneksel olarak çoğunlukla resim ve illüstrasyonla sınırlı tutulmuştur. 1970 yılı itibariyle fotoğraf sanatında da kendisini göstermektedir. Fransızca "fantastique", İngilizce "visionary art", "grotesque art", "manierist art" olarak adlandırılmaktadır. Fantezi her zaman sanatın ayrılmaz bir parçasıdır. Fantezi, edebiyat ile de etkileşim içerisindedir. Düşsel fantezinin resim alanına girmesiyle Sürrealizm, çok sayıda öncüsü ile resim sanatındaki yerini almıştır. Bu bağlamda ilk fantastik sanatçı Hieronymus Bosch'dur." (Çam, 2012. S.42)



Görsel 44: *Hieronmymus Bosch, Dünyevi Zevkler Bahçesi.*
(https://www.tarihlisanat.com/hieronymus-bosch-ve-dunya-zevkler-bahcesi/)

“Diğer önemli sanatçılar ise; Pieter Brueghel, Mattihias Grünewald, Giuseppe Archimboldo, Hans Baldung Grien, Francisco de Goya, Gustave Moreau, Henry Fuseli, Odilon Redon, Max Klinger, Arnold Böcklin, Willliam Blake, Gustave Dore, Giovanni Battista Piranesi, Salvador Dali, Arik Brauer, Ernst Fuchs, Rudolf Hausner, Johfra, Hans Rudolph Giger ve Mati Klarwein bilinen en önemli isimlerdir.” (Çam, 2012, S. 42)

Rönesans ile başlayan sanatta özgürlük, o zamana kadar tabu olmuş birçok konunun tuvallere aktarılmasıyla başlamıştır. Bu konuların içeriği doğruluk ve gerçeklik sınırı hiç sorgulanmamış, insanları büyülemiş ve geniş bir hayran kitlesi oluşmuştur. *“19. yüzyıldan bu yana fantastik sanat, geleneksel olarak çoğunlukla, resim ve illüstrasyon ile sınırlı tutulmuş. Fotoğraf ve film dünyası icat edildikten sonra bu akımı benimsemiştir.”* (Çam, 2012, S. 42)

“Fantastik illüstrasyonlarda önemli olan; illüstratörlerin kendine özgü tüm düşüncelerini doğru bir biçimde resimleyebiliyor olmalarıdır. Fantastik illüstrasyonlarda genellikle yaratılan olağanüstü bir atmosfer ve kahramanlar vardır. İllüstratör, çalışma tekniğini kahramanlar vasıtasıyla bu uygun atmosfer içerisinde uygular. Tabi ki illüstratörlerin kendine özgü tüm becerilerini ve teknik birikimlerini doğru biçimde kullanıyor olmaları önemlidir. Sürrealizm ile olan ilişkisine rağmen, fantastik illüstrasyonlar kullanıldığı alanlara göre farklılıklar göstermektedir. Fantastik illüstrasyonun fonksiyonel bir önemi varken, Sürrealizm bir sanat akımıdır. Çeşitli masal ve hikayelerde, çocuk hikaye kitaplarında, kitap kapaklarında, çeşitli dergilerde yayımlanabiliyor olması, kültür ve tarihin aktarılması noktasında da fantastik illüstrasyon çok büyük bir yere sahiptir. Günümüze ve geleceğe yönelik düşündüğümüzde fantastik illüstrasyonlar, yaşamış olduğumuz bu teknolojik değişim ve gelişimler çağı için çok önemlidir.” (Erkmen, 2023)

“Fantastik illüstrasyonların özellikleri; hayali, olağanüstü ve imgeye dayalı oldukları için fantastik anlatımdan yararlanılmaktadır. Tüm kurgu tamamen olağanüstü niteliklere sahiptir. Ancak yine de tüm konu birbiriyle bütünlük halinde ve belli bir plan çerçevesinde ele alınır. Fantastik anlatımlarda zaman; zaman ötesi kavramıyla ele alınmaktadır. Belirlilik ya da belirsizlik kavramları varlıklarını bu

noktada korumaktadırlar. Fantastik anlatımda mekan kavramı gündelik yaşamda ulaşma olanağı mümkün olmayan, olağanüstü bir yer olarak ele alınmaktadır. Bu anlatımda mekan kavramı tamamıyla anlatıcının kendi dünyasında yarattığı bir mekandır. Gerçek yaşamdan kişilikler anlatıma dahil edilmiş olsa bile bu kişilere olağanüstü nitelikler verilerek gerçek olmayan kişiliklere büründürme durumu olur. Düşsel öğelerin hakim olduğu fantastik illüstrasyonlarda kahramanların; vampirlerle, zombilerle, melekler veya şeytanlarla ve daha bir çok türden hayali varlıklarla temas halinde bulunması söz konusu olmaktadır." (Erkmen, 2023)

"*Fantastik kahramanların çıktığı yolculuk ve o yolculukta geçtiği aşamalar, bilinçdışı yolculuğumuzun parçalarıdır. Önemli bir karşılaştırmalı mitoloji uzmanı olan Joseph Campbell, bu yolculuğun aşamalarını belirtiyor ve buna monomit diyor. Ona göre bunun üç temel aşaması var: Ayrılma - Erginleşme - Dönüş. Bunu basitçe şöyle ifade ediyor: 'Bir kahraman, olağan dünyadan doğaüstü tuhaflıkların bölgesine doğru yola çıkar; burada masalsı güçlerle karşılaşır ve kesin bir zafer kazanır; bu gizemli maceradan benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle geri döner.' Burada sözü edilen kahraman ister Beowulf, ister Sigurd, ister Gawain, ister Buda olsun, farketmez. Hatta amacımıza da uygun olarak Frodo, yahut Ged, yahut Titus da olabilir. Joseph Campbell'in bu basit çevirimi eğilip bükülerek ya da hatta bazen başarısızlığa uğrayarak sürekli karşımıza çıkar.*" (Çam, 2012. S.43)

Fantastik illüstrasyonun, günümüzde tüm görsel iletişim araçlarında yer alıyor olması, nesillerin bu konuya duyduğu hayranlık ve ilginin gittikçe artmasına neden olmaktadır. Son yıllarda, geleceğe ve bilinmezliğe dayalı konulara el atan fantastik illüstratörler, geleceğin inşası için de bir tasarım öncülüğü misyonu üstlenmiş gibidirler. Sinema bunu daha da ileri götürerek bu fantezilerin gerçeğe dönüşmesinde rol almaktadır.

Günümüz teknolojisinin yarattığı imkanlar ve dijital çağın sonsuz olanakları, fantastik illüstratörler için yeni imkanlar doğurmuştur. Geleneksel tekniklerden uzaklaşmamış olsa da sanatçılar çoğunlukla, dijital ortamda boyutlu ve fotoğrafa benzeyecek nitelikte gerçekçi çalışmalar üretmektedir. Kullanılan programlarda

vektörel ve piksel tabanlı olmak üzere iki şekilde de çalışmalar üretilebilir. Adobe Creative Cloud ve Procreate kullanılan en popüler tasarım programlarıdır.

3.5 Fantastik İllüstrasyon Çizerleri

İllüstratörler, çalışmalarını geleneksel, dijital ya da deneysel tekniklerle yapabilir. Bu fantastik illüstrasyon çizerleri için de geçerlidir. Dijitalde, 2 boyutlu ve 3 boyutlu programlarda bile illüstratif tarzı yansıtabilmek mümkündür. Geleneksel teknikler hala devam etse de dijital illüstrasyonlar daha çok tercih edilmektedir. Bu yüzden yazının devamında gelenekselden daha çok dijital illüstrasyonlar örnek gösterilmiştir. Dünya genelinde fantastik illüstrasyon alanında birçok illüstratör olduğu gibi ülkemizde de çok fazla illüstratör ve bu alanda yapılmış çok fazla illüstrasyonlar mevcuttur. Bu illüstratörlerden bazıları 3.5.1 başlığından itibaren başlayarak örnek olarak gösterilmektedir.

3.5.1 Berat Pekmezci

Türkiye



Görsel 45: *Berat Pekmezci, Erkut Taçkın Sevmek İstiyorum Poster.*
(https://www.beratpekmezci.com/posters)

3.5.2 Ethem Onur Bilgiç

Türkiye



Görsel 46: *Ethem Onur Bilgiç, 40 Gece Kapak Tasarımı.*
(https://ethemonur.com/40-gece-cover-design-1)

3.5.3 Burak Şentürk

Türkiye



Görsel 47: *Burak Şentürk, Son Gece Anatolian Rock Revival Project.*
(https://buraksenturk.com/son-gece-anatolian-rock-revival-project)

3.5.4 Halil Ural

Türkiye



Görsel 48: *Halil Ural, Amid Evil The Black Labyrinth Game.*
(https://www.artstation.com/artwork/PeGdb3)

3.5.5 Ali Kasapoğlu

Türkiye



Görsel 49: *Ali Kasaplıoğlu, Mahlukat ul Teyyare.*
(Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 52)

3.5.6 Ural Akyüz

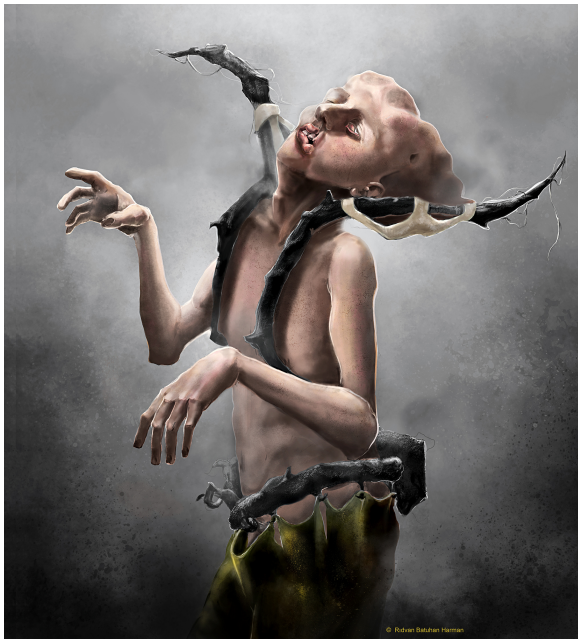
Türkiye



Görsel 50: *Ural Akyüz, Shadows of Kings, Kitap Kapağı Tasarımı.*
(Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 65)

3.5.7 Rıdvan Batuhan Harman

Türkiye



Görsel 51: *Rıdvan Batuhan Harman, Dark Series.*
(Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 91)

3.5.8 Kaan Bayur

Türkiye



Görsel 52: *Kaan Bayur, Belaver.*
(Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 59)

3.5.10 Murat Turan

Türkiye



Görsel 53: *Murat Turan, A Journey to the Tale.*
(Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S.93)

3.5.9 Jehan Choo

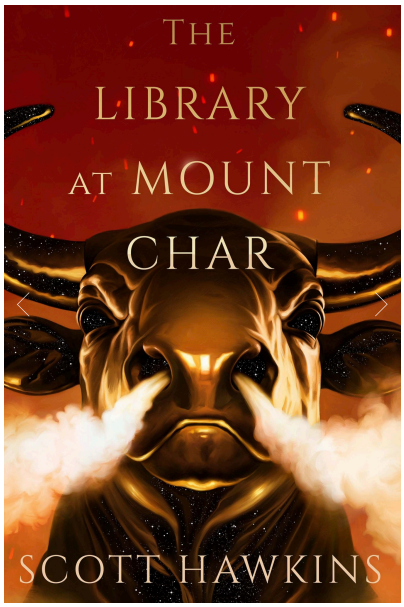
Amerika Birleşik Devletleri



Görsel 54: *Jehan Choo, Illustration.*
(https://www.jehanchoo.com/uym1oeg6z3f5kpfsapaxvjpay7eqri)

3.5.11 Robert Carter

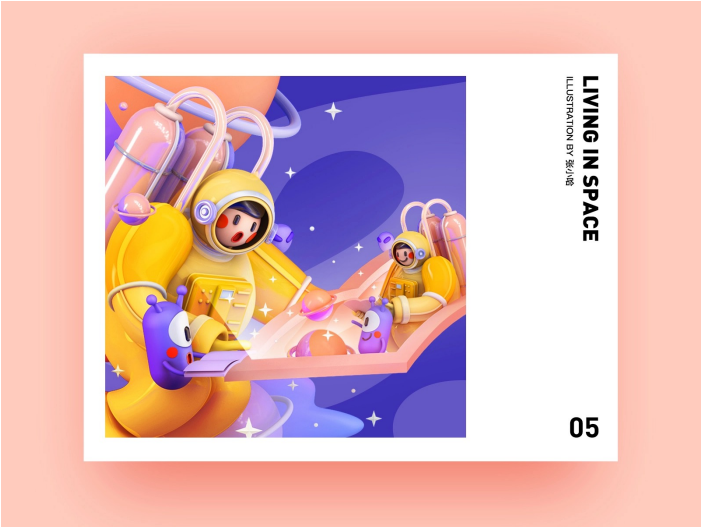
Kanada



Görsel 55: *Robert Carter, The Library At Mount Char.*
(https://www.midworldpress.com/store/p/the-library-at-mount-char)

3.5.12 张小哈 Zhang

Çin



Görsel 56: *张小哈 Zhang, Living in Space.*
(https://dribbble.com/shots/6589653-Living-in-Space-Reading)

3.5.13 Didier Nguyen

Fransa



Görsel 57: *Didier Nguyen, Untamed Game Characters.*
(https://www.artstation.com/artwork/mzz9ev)

3.5.14 T. J. Geisen

Amerika Birleşik Devletleri



Görsel 58: *T. J. Geisen, Baron & Elder Dragon LoL Esports.*
(https://www.artstation.com/artwork/3deGzA**)**

3.5.15 Milivoj Ceran

Hırvatistan



Görsel 59: *Milivoj Ceran, Valkyrie.*
(https://www.artstation.com/artwork/P2BZ1)

3.5.16 Yixin Zeng

Çin



Görsel 60: *Yixin Zeng, Illustration for MKL.*
(https://www.behance.net/gallery/117018415/Illustration-for-MKL/modules/667114899)
Görsel 61: *Yixin Zeng, Illustration for MKL.*
(https://www.behance.net/gallery/117018415/Illustration-for-MKL/modules/667114907)

3.5.17 Lộc Anray

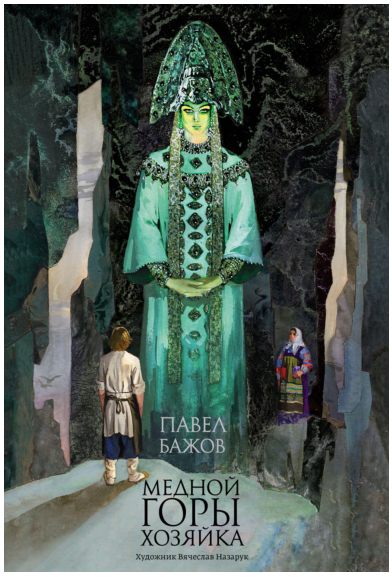
Vietnam



Görsel 62: *Lộc Anray, Illustration Book Cover.*
(https://www.behance.net/gallery/120463553/Fantastic-Beast-Illustration-Book-Cover/modules/685537647)

3.5.18 Vyacheslav Nazaruk

Rusya



Görsel 63: *Vyacheslav Nazaruk, Cover for The Mistress of the Copper Mountain.* (https://www.wikiart.org/en/vyacheslav-nazaruk/cover-for-the-mistress-of-the-copper-mountain-by-pavel-bazhov)

3.5.19 Cory Godbey

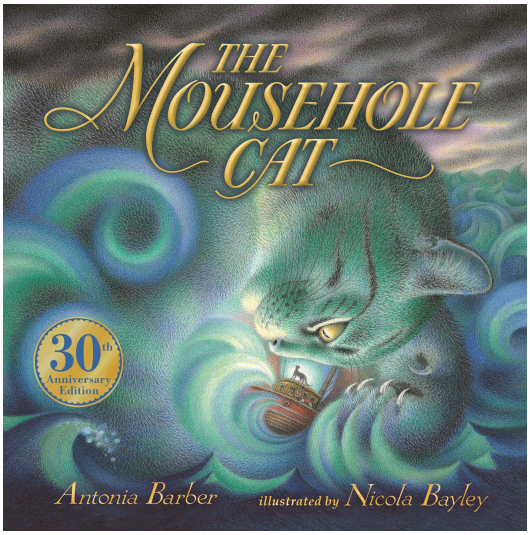
Amerika Birleşik Devletleri



Görsel 64: *Cory Godbey, Jim Henson's Labyrinth Tales.* (https://www.corygodbey.com/illustration-portfolio?pgid=kbtppkbh-4ea63ab4-183d-4734-92ba-dd6d4cb82a7c)

3.5.20 Nicola Bayley

Singapur



Görsel 65: *Nicola Bayley, The Mousehole Cat.*
(https://www.amazon.com/Mousehole-Cat/dp/1406390909/ref=sr_1_1?crid=2PFFVBHUIKKTC&keywords=The+Mousehole+Cat&qid=1673513743&s=books&sprefix=the+mousehole+cat,stripbooks-intl-ship,175&sr=1-1)

4. MEZOPOTAMYA MİTOLOJİSİNİN FANTASTİK İLLÜSTRASYONA ETKİSİ

Fantezi, bir hayal gücü ürünüdür. Fantastik kelimesini, hayal gücünün yarattığı gerçeküstü dünya olarak tanımlamak doğru olur. Fantastik dünyanın yaratıcıları yazarlardır. "*Ünlü kişilerin adlarının yazılı bulunduğu yerde, adımı anıtlaştıracağım. Hiç kimsenin adının yazılı olmadığı yerde de, Tanrılara bir anıt dikeceğim. Gılgamış Destanı'nda geçen bir cümledir.*" (All About History, 2022. S.12) Gılgamış'ın destansı hayatı, bin yıl sonra Homeros tarafından yazılan 'İlyada ve Odysseia' destanlarını dahi etkiler. Homeros, Akhilleus için kahraman model olarak Gılgamış'ı almıştır.

"*MÖ 3500'de, şekillerle ifade edilen yazı türü, çok yavaş üretildiği için Çivi yazısına geçilmiştir. Böylece yazı, metin biçimlerinde kullanılmaya başlamıştır.*" (All About History, 2022. S. 14) Çivi yazısı ortaya çıkıp uygulanmaya başlamıştır, kabul

görüp kullanılmıştır. Yine zamanın tasarımcıları, tekerleği bulmuştur. Arabaya adapte edip arabaları önce ulaşımda, sonra da savaş arabalarında kullanmıştırlar.

"MÖ 1894'de Babil, tarihin ve Mezopotamya'nın en görkemli metropollerinden biri haline gelir. Bu aynı zamanda mimarlık ve taş rölyef sanatında, büyük ve kalıcı sanat eserlerinin zirve yaptığı zamanlardır. Duvar resimleri ve süslemelerle alt yapıyı hazırlayan çizim sanatçılığı da önemli mesleklerden biriydi. Bu arada yazı katipleri adı verilen bir sınıf oluşmuştur. Katipler 'e-dubba' denilen, arşiv okullarında yıllar süren bir eğitimden geçiriliyordu. Bunun yanında, 'mühürcülük' Antik Mezopotamya'da gündelik yaşamın olmazsa olmazlarındandı. Mühür, neredeyse bir kimlik yerine geçiyordu. Mühür sanatçıları, belli ki çizim sanatına da hakimdiler ve çizimlerini oyma tekniği ile özel yapılmış küçük silindir taşlara, ters olarak işliyorlardı. Basıldığında da doğru olarak görünmesi sağlanıyordu." (All About History, 2022. S. 22) Mezopotamya mitolojisinin fantastik illüstrasyona etkilerinde akla gelen en önemli konu mühürlerdir.



Görsel 66: *Impronta di sigillo paleobabilonese.*
(Enrico Ascalone, 2005. S. 14)

"Mühürler, tortul bir kaya olan çörtten, özel olarak yapılıyordu. Mühürlere işlenen tasarımlar, günümüzde Mezopotamya kültürü ve yaşamına ait belge niteliği taşıyan önemli kaynaklardır. Papirüs ve parşömen, yazı ve çizim malzemesi olarak değer kazanana kadar, mühürler kullanıldı. Bu mühürleri işleyen sanatçıları ilk

çizerler olarak kabul edebiliriz. Çünkü her mühürde, resimsel bir olay anlatılıyordu. Buna bağlı olarak kabartmaları hazırlayan yontu sanatçılarının bir çizer ile çalışması söz konusudur. Mührün sahibi, istediği konuyu anlatıyor, çizer bunu görsel hale getiriyor, onay alındıktan sonra kazıcı da mührü yontuyordu. Bu bağlamda; 'Kabartmaların kompozisyonunu çizen bu sanatçılar, illüstratörlerin atasıdır' özeti çıkarılabilir." (Mythologie Generale, 1935.)

"*MÖ 2300 yıllarında yaşamış yazarların da varolduğunu artık biliyoruz. Akad kralı I. Sargon'un kızı olan Enheduanna, tarihte bilinen ilk yazardır. Ur şehrinde, Aşk tanrıçası İnanna'nın başrahibesiydi ve yazdığı ünlü eseri 'İnanna'nın Yüceliği Exaltation of Inanna' adını taşıyor. Londra British Museum'da, Mezopotamya sanatı ve teknolojisinin ve tabiki yazının da paralelinde, çizgi sanatının da izleri sürülebiliyor. Buradaki eserler arasında, Çalılıkta koç figürü ve Mezopotamya Sanatı'nın ulaştığı seviyenin olağanüstü bir örneği olarak 'Ur Standardı' yer alıyor.*" (All About History, 2022. S.23)



Görsel 67: *Standard of Ur.*
(https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1928-1010-3)

"*Bunlar, Arkeolog Charles Leonar Wolley'in 1923-1934 yıllarında, Antik Ur kentinde yaptığı kazılarda, kraliyet mezarlarında keşfedilmişlerdi. Bunları üretebilen zamanının sanatçıları, muhtemel çizimler ve boyalı kompozisyonlar da yapmışlardır.*

Ne yazık ki bu malzemeler günümüze ulaşamamıştır." (https://tr.wikipedia.org/wiki/Ur_Kraliyet_Mezarlığı Erişim Tarihi: 14.11.2022)

Bilinen ilk illüstrasyonlar, insanoğlunun avcılık esnasında yaşadıklarını ve bunlara ait mitolojik destanları mağara duvarlarına kazıyarak resimlemeleriyle oluşmuştur. İnsanoğlu, mağarasından dışarı adım atıp doğayla yüz yüze geldiğinde avlamak istediği hayvanlara çoğu kez av olup, yaralanarak ölüyordu. Bu durum neticesinde bu insanlar, hayatta kalmak adına verdikleri mücadelede doğaya ve hayvanlara karşı saygı duydular. Simgesel bir bakış açısıyla doğaya tanrısallık bahşedip, hayvanları ise insanlar kadar değerli gördüler.

İnsanoğlu vicdanıyla baş edebilmek için manevi bir etkiyle, avcı mitoslarını oluşturdular. Bu mitolojik destanlar, ava çıkmak için insanlara cesaret verip vicdanlarını rahatlatmak amacıyla oluştu. Böylelikle avcılık kutsal bir ritüel olarak kabul görmeye başlandı. İnsanoğlu, avcılık ritüeli ile karşılarına çıkan canlıların resimlemelerini mağara duvarlarına kazıdı. Mağara duvarlarındaki bazı resimlemeler, insanların avladığı ve yediği av hayvanlarına aitken, bazıları ise insanların korktuğu, ölümü simgeleyen yırtıcı hayvanlara aitti. Resimlemeleri yapanlar, hayvanları dikkatli şekilde incelemişlerdi. Bu resimlemeler arasında kronolojik olarak binlerce yıl fark olsa da farklı coğrafyalara ait olan mağara resimleri ile birçok detay birbirine benzemekteydi.

Mezopotamyalıların düşünce sistemine göre; doğadaki tüm varlıklar, yücelik anlamı taşıyan birer semboldür. Bundan dolayı sıradan bir varlık dahi manevi olarak başka varlıkları temsil etmektedir. Mezopotamya mitolojisi, doğayı tamamen bir semboller topluluğu olarak benimsemiştir ve kendilerine özgü mitolojik felsefeler oluşturmuştur. Mitler; insanoğlunun, yaşamı, sanatı, bilimi, geleceği algılama sistemi olarak tanımlanabilir. Mitosların anlatımında doğrudan sembollerden yararlanılmıştır. Mitosların sembolik dilinin ardındaki gerçeklere bakmayı bilenler, mitosların eski çağlara ait büyük ve önemli bilgi kaynakları olduğunu göreceklerdir. Mitosların içindeki semboller çözüldüğünde eski insanların keşfedip gelecek nesillere aktarmış olduğu birçok bilgi görülmektedir. İnsanlığın ataları, bilgiyi neredeyse sembolik

ifadelere sarıp sarmalamış ve geleceğe yollamıştır. Böylelikle bilgi, kutsal ve sembolik bir anlatım içinde geleceğe taşınabilmiştir.

Semboller ve mitoslar, bir mesajı anlatmada insanlara yardımcı olmuştur. Örneğin eski çağlarda çoğunlukla karşılaşılan leopar çizimlerinin bölgeden bölgeye farklılık gösterek, korkulan ya da avlanan bir hayvan olduğunu yansıtma isteğinden çok, mitolojik anlamlar düşünülerek resmedildiği görülmektedir. Leopar illüstrasyonlarıyla karşılaşılan Çatalhöyük gibi bölgelerde hiç leopar kemiği bulunmamıştır. Bu da illüstrasyonların nesilden nesile aktarılan önemli bir iletişim aracı olduğunun kanıtlarından biridir. Leopar çizimleri, doğumun kutsallığı ve doğumu sembolize etmesi için yapılmış resimlemelerdir. Leopar çizimlerinde benekler dikkatli şekilde çizilmiş ve benzer hayvanlardan ayrılması amaçlanmıştır.

Bu gerçekliğin ışığında, şöyle bir sonuca ulaşabiliriz; Gılgamış Efsanesi de, zamanındaki tabletlere yazıya geçirildikten sonra, mühürler ve büyük kabartmalara kadar işlenebildiyse neden zaman içinde papürüs ve parşömenlere de resmedilmemiş olsun. O zaman, Antik dönemin de illüstratörleri bulunmaktaydı. Mısır mezarlarındaki boyalı duvar resimlerini, günümüze kadar korunabildikleri için görmekteyiz.

Rönesans dönemi, sanatın yıkılmadığını göstermektedir. Çizimlerde, resimlerde ve uygulayıcı sanatçılarda parlama görülmektedir. Geçmişin bütün kültür birikimi, efsaneler, hikayeler, masallar, Rönesans ressamlarının devasa tuvallerinde, fantastik sanatın en üst düzeyinde yer bulma yarışına girmiştir.

Rönesans sonrası, matbaanın icat edilmesiyle; yazı, resim ve tüm sanat eserlerini çoğaltma ve yayma imkanı doğdu. Kitap basımı çoğaldı ve resimleme ihtiyacına gereksinim duyuldu. İlk illüstratörler önemli sanatçılardan çıktı. Gustave Dore'nin bu dönemde yapmış olduğu illüstrasyonlar büyük ilgi gördü. Bakır kalıplara çizerek, gravür tekniği ile baskı dünyasına büyük katkı sağlamıştır.

Geçmişin, fantezi ile süslenen hikayeleri, daima okuyucuları etkilemiş ve bütün dünyada illüstratör-çizer sınıfı yaratmıştır. Yayıncılar zamanla; mevcut olan bu efsane, destan, hikaye ve masalları abartarak, çizerlere de defalarca tekrar resimleterek yayınlamışlardır. Yazarların fantezilerine paralel, gelecek üzerine fantastik resimler de üretilmeye başlandı. "*Bu yazarların öncüsü Jules Verne olmuştur.*

‘Aya Seyahat’ isimli ilk bilim kurgu romanı resimlenip basıldı ve büyük ilgi gördü.” (https://tr.wikipedia.org/wiki/Jules_Verne Erişim Tarihi: 14.11.2022) İllüstrasyon böylece gelişerek ve yeni alanlarda ihtiyaç duyularak varlığını sürdürdü.

Mezopotamya; dinler ve medeniyetler olmak üzere hayatımızdaki bir çok alanda kaynak olmuştur. İllüstrasyon zamanla gelişerek farklı türlere ayrılmıştır. Bunlar, günümüzde hala devam eden türlerdir. Teknoloji ile beraber bu türler de dijitalde devam edip daha gerçekçi çalışmalara dönüşmektedir. Bunların önemli bir türü ise fantastik illüstrasyondur. Mezopotamya mitolojisindeki efsanevi yaratıklar; tanrı ve tanrıçalar, kahramanlar ve krallar, yaratılış ve kıyamet söylenceleri fantastik illüstrasyonun zeminini hazırlamıştır. Kendisinden sonra gelen uygarlıklar da Mezopotamya Mitolojisinden ilham almıştır.*“Mezopotamya Mitolojisindeki İştar ve Tammuz’un Yunanlılar’daki isimleri Aphrodite ve Adonis’dir.”* (Kılıç ve Uncu, 2011. S.194)

Gılgamış, yaşadığı olaylar ve verdiği mesajlar ile günümüzde birçok alana kaynak olmuştur. İnsanın ölümsüzlük arzusu, Gılgamış efsanesi ile gün yüzüne çıkıp günümüzde hala etkisini sürdürmektedir. Bilim ve tıp bu konu üzerinde çalışmalar yürütmektedir. İnsan aklının çok önemli bir silah olması ve bunu insan ömrünü uzatarak kullanılması hedeflenmektedir. Gılgamış ilk fantastik öyküdür. Tarihteki ilk kahraman olması ve kanıtlarına ulaşabilmemiz, günümüz teknolojisi ile beraber çokça yeni bilim kurgu karakterleri, illüstrasyonları, filmleri vb. görmeyi mümkün kılmaktadır. Ortaya çıkan karakter tiplemelerinin ve özelliklerinin Gılgamış’ta olduğu gibi fantastik olması nedeni ile bu eserleri de fantastik illüstrasyon başlığı altında toplamak mümkündür ve Mezopotamya mitolojisinin fantastik illüstrasyona kaynak olduğu etkisi görülmektedir.

5. GILGAMIŞ EFSANESİNİN GÖRSELLEŞTİRİLMESİ

Gılgamış Destanı günümüze kadar ulaşmış yazılı ve gerçek bir eserdir. Gılgamış için yapılan araştırmalar sonucunda çivi yazısı ile yazılan 12 kil tablete ulaşılmıştır. Destan, şiir olarak yazılmıştır. Hikayenin tamamının anlatıldığı tabletler bulunmamış olmakla beraber, eksik parçalar söz konusudur. Şiirlerin başında,

kahramanın üçte ikisinin tanrı, üçte birinin insan olduğu yazılmaktadır. Gücünü tanrıça annesinden, ölümlülüğünü ise babasından almıştır. Bu yüzdendir ki ölümsüzlüğün peşine düşmek istemesi. Efsane; kahramanlık, dostluk ve ölümsüzlük üzerine vurgu yapılarak nesiller boyu tüm insanlığın ilgisini çekmiştir. Ülkemizde, bu efsaneyi baştan sona araştırıp resimleyen illüstratör Nazan Erkmen olmuştur. Yine ülkemizde birçok Mezopotamya eserini dilimize çeviren ve bize kaynak olan Sümerolog Muazzez İlmiye Çığ'dır.



Görsel 68: *Nazan Erkmen, Gılgamış. (Gılgamış, Enkidu, Humbaba çatışması.)*
(Aydın Erkmen Özel Arşivinden.)



Görsel 69: Nazan Erkmen, Gılgamış. (İştar'ın Öfkesi)
(Aydın Erkmen Özel Arşivinden.)



Görsel 70: *Nazan Erkmen, Gılgamış. (Gılgamış, Enkidu, Cennetin Boğası Çatışma.)*
(Aydın Erkmen Özel Arşivinden.)



Görsel 71: *Nazan Erkmen, Gılgamış. (Tanrıların gönderdiği yılan, yaşam bitkisini yutar.)*
(Aydın Erkmen Özel Arşivinden.)

5.1 Gılgamış Efsanesi'nin Tarihçesi

"*Gılgamış, edebiyattaki ilk kahramandır.*" (Öztürk, 2016. S.486) Destanda güç, arkadaşlık ve ölümsüzlük arayışı konularından bahsedilmektedir. Akad dilinde Gılgamış'ın anlamı 'her şeyi görmüş olan' demektir. *"Tanrıça Ninsun ve Kral Lugalbanda'nın oğlu olması yarı insan ve yarı tanrı özelliklerinin olmasını*

beraberinde getirmiştir. Babası Lugalbanda kral olduğu dönemde 1200 yıl tahtta kalmış, kenti yönettiği iddia edilir. Gılgamış Uruk kentinin 5. kralıdır. MÖ 3000-2700 yıllarında yaşamıştır. 126 yıl Uruk kentinde hükümdarlık sürmüştür." (Öztürk, 2016. S. 486)

Gılgamış'ın yaşamış olduğu türlü maceraları, günümüzde British Museum'da sergilenen 12 kil tablette görmek mümkündür. Ayrıca dünyanın en büyük çivi yazısı tablet koleksiyonu İstanbul Arkeoloji Müzesinde sergilenmektedir. *"İstanbul Arkeoloji Müzeleri, Anadolu ve Mezopotamya kültürlerine ait bir milyondan fazla eserin sergilendiği dünyanın en büyük müzelerinden biri. Arkeoloji Müzesi, Eski Şark Eserleri Müzesi ve Çinili Köşk Müzesi olmak üzere üç ana birimden oluşuyor. İslamiyet Öncesi Arabistan Eserleri, Mısır Eserleri, Mezopotamya Eserleri, Anadolu Eserleri, Urartu Eserleri ve Çivi Yazılı Belgeler bölümlerinden oluşan bu müzede en fazla teşhir salonu Mezopotamya eserlerine ayrılmış. Bilinen en eski yazılı kanunlar olan Ur-Nammu Kanunları burada sergileniyor. Müzede dikkat çeken diğer arkeolojik eserlerse şunlar: Gılgamış Heykeli, Babil'in iç ve dış sur duvarlarını birleştiren ve Tanrıça İştar adına yaptırılmış olan anıtsal kapıya ait kabartmalar, Akad Kralı Naram-Sin'in steli, dünyanın ilk yazılı antlaşması sayılan ve dönemin diplomatik dili Akadça ile yazılmış olan Kadeş Antlaşması'nın kil tableti, Lagaş Kralı Urgakina'nın mührü ve bu şehir devletinin adak levhaları, Gudea ve yeni Sümer krallarına ait heykelcikler ve Sümer rahip heykelleri... Bunların dışında, Tablet Arşivi bölümünde yaklaşık 75 bin çivi yazılı belge de bulunuyor."* (All About History, 2022, S.22)

Gılgamış Destanına ait tabletlerin tamamı çivi yazısıyla, Akad dilinde yazılmıştır ve 3000 mısradan meydana gelmektedir. Asurbanipal kitaplığında saklanıp günümüze kadar ulaşmıştır. Destanın tabletlerini, İngiliz arkeologlar, İran ve Irak'ta yapılan kazılar sonucu bulmuştur. 12 kil tablet sırasıyla;

"*Tablet 1: Enkidu'nun Gelişi*

Tablet 2: Enkidu'nun Evcilleştirilmesi

Tablet 3: Sedir Ormanı Seferi Hazırlıkları

Tablet 4: Sedir Ormanına Yolculuk

Tablet 5: Humbaba ile Savaş

Tablet 6: İştar ve Cennetin Boğası

Tablet 7: Enkidu'nun Ölümü

Tablet 8: Enkidu'nun Cenazesi

Tablet 9: Gılgamış'ın Gezintisi

Tablet 10: Dünyanın Kıyısında

Tablet 11: Ölümsüzlük Reddedildi" (George, 2020. S.I)

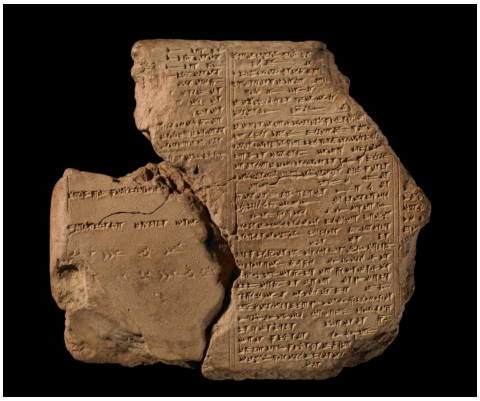




Görsel 72: *Gılgamış, 11. Tablet.*
(http://mini-site.louvre.fr/babylone/EN/html/zoom/K8517.html?
&&newWidth==420&&newHeight==450)

Görsel 73: *Gılgamış ve Enkidu, dev Humbaba'yı öldürür.*
*(*http://mini-site.louvre.fr/babylone/EN/html/zoom/VA7246.html?
&&newWidth==420&&newHeight==330*)*





Görsel 74: Gılgamış ve Enkidu, Cennetin boğasını öldürür.
(http://mini-site.louvre.fr/babylone/EN/html/zoom/VA5392.html?
&&newWidth==420&&newHeight==350)

Görsel 75: *Gılgamış, 6. Tablet.*
(https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_K-231)

Destanda, üçte ikisi tanrı ve üçte biri insan olan kral Gılgamış'ın Uruk kentinin kurucu kralı olduğu gösterilir. Gılgamış'ın egosunu dengelemek için gökyüzü tanrısı An (Anu), Gılgamış ile aynı özelliklere sahip olan ve vahşi hayvanlar arasında yaşayacak Enkidu'yu yaratır. Enkidu vahşi insan türünün ilk örneğidir. Gılgamış, Enkidu'nun varlığını onu gören bir avcıdan öğrenir. İştar tapınağının rahibelerinden Şamhat'ı Sedir ormanına gönderir ve Enkidu'yu baştan çıkarıp Uruk'a getirmesini emreder. Enkidu, Gılgamış ile karşılaşmak ve ikisinin güç gösterisi için Uruk kentine gider. İkinci tablette Gılgamış ile Enkidu arasında yapılmış olan güç savaşı anlatılır. Bu karşılaşmanın sonucunda ikisi de yenilmez ya da Gılgamış bu karşılaşmanın galibidir şeklinde 2 ayrı sonuç vardır ve bu araştırmanın doğruluğu henüz kesinleşememiştir. Ancak ikilinin gücü ve direnci sonucunda birbirlerinin saygısını kazanırlar ve uzun süreli bir dostluğun temeli böylece atılmış olur. Üçüncü ve dördüncü tabletlerde ikili, uzaklardaki Sedir ormanının koruyucusu korkunç dev Humbaba (Huvava) ile savaşırlar. Bu savaşın galibi Gılgamış ve Enkidu'dur. "*Tabletlerin bir bölümü kırık olmakla birlikte, Gılgamış'ın Humbaba'yı yendikten sonra şehrine geri döndüğü anlaşılmaktadır.*" (Köroğlu, S. 74) Hikayenin bundan sonraki bölümlerinde aşk ve bereket tanrıçası İştar (İnanna), Gılgamış'a evlenme teklifi eder, ancak Gılgamış bu teklif ile alay ederek kabul etmez. İştar'ın gururu kırılır ve öfkelenir. Göklere yükselir ve babası tanrıların tanrısı An'dan Cennetin boğasını almak için yalvarır. Gılgamış, öfkeli tanrıçanın reddedilişinden sonra üzerine gönderdiği Gökyüzü boğası ile savaşır ve onu da öldürerek ününe ün, gücüne güç katar. Güç gösterilerine doyamayan bu ikiliyi yedinci tablette bir ölüm beklemektedir. Tanrılar rüya yolu ile Enkidu'ya, Humbaba ve Gökyüzü boğasını öldürdükleri için kendisi ya da yoldaşı Gılgamış'ın ölmesi gerektiği konusunda tartıştıklarını ve sonuçta Enkidu'nun ölmesi gerektiğine karar kılındığının haberini verirler. Tanrılar, bu kararı ile Enkidu'nun bedenine hastalık verirler. Enkidu hastalanır ve ölür. Sekizinci tablette ise Gılgamış, çok üzgündür. Ölen dostu Enkidu için tuttuğu yas ve düzenlenen cenaze töreni ayrıntılı bir biçimde anlatılır.

Gılgamış destanı aynı zamanda Nuh Tufanı'nın anlatıldığı ilk yazılı eserdir. Tufan hikayesini dokuzuncu ve on birinci tabletlerde görmek mümkündür. Gılgamış

yol arkadaşı Enkidu'nun ölmesine ve kendi ölümlülüğüne üzülmektedir. Ölümsüzlüğün sırrını öğrenmek için Utnapiştim'e (Tevrat'ta Nuh) ulaşmak için yola koyulur. "*Gılgamış destanında Tufan'ı tanrıça İştar ve Bel'in başlattığı anlatılır. Gılgamış, Tufan'dan kurtularak sağ kaldığını öğrendiği Utnapiştim'i bulmak üzere yola çıkar. Utnapiştim ölümsüzlüğün sırrını bilen bir bilgedir.*" (McCall, 2017. S. 72) Tehlikeli ve fantastik bir yolculuk Gılgamış'ı beklemektedir. Hedefine ulaştığı zaman Utnapiştim ona Tufan'dan kaçışını ve ölümsüzlüğe sahip oluşunun hikayesini anlatır. Gılgamış Utnapiştim'den gençliğini geri kazandıracak bir bitkinin yetiştiğini öğrenir ve bu bitkinin yerini öğrenerek peşine düşer. Gılgamış bitkiyi suyun dibinde bulup koparır ancak Uruk kentine geri dönerken dinlenmek ve rahatlamak ister. Su kenarında yüzdüğü sırada kıyıda bıraktığı sonsuz yaşam bitkisini tanrıların görevlendirdiği bir yılana kaptırır. Yılan, bitkiyi yutup hızlıca uzaklaşırken derisini değiştirir ve gençleşir.

"*Gılgamış mitosunda bulunan Tufan olayı, daha eski Sümerce versiyonlarda bağımsız bir destan niteliğindedir. Sümerlere ait olan ve üçte bir bölümü sağlam olarak günümüze ulaşmış bir tabletten okunabilen Tufan Mitosu, Önasya'nın en iyi bilinen ve tek tanrılı dinlerde benzer biçimde tekrarlanan olayını anlatır. Bitkilerin, hayvanların ve insanların yaratılışı, krallığın gökten indirilişi ile başlayan destan, tanrıların insanları cezalandırmak için Tufan kararı almaları ile sürer. Bu karardan hoşlanmayan bazı tanrılar, kutsal kitaplarda adı anılan Nuh'un karşılığı olan dindar Ziusudra'ya durumu anlatırlar. Dev bir geminin yapılmasından, her hayvan türünden bir çiftin ve kendisine inanan iyi insanların gemiye bindirilmesinden sonra Tufan gerçekleşir. Yeryüzü yedi gün yedi gece boyunca suların altına gömülür. Sonra güneş tanrısı Utu (Akkadca Şamaş) görünür ve yeryüzünü aydınlatır. Ziusudra onun önünde eğilir ve kurbanlar sunar. Ziusudra bundan sonra ölümsüz olarak, ilahi cennet Dilmun'a götürülür.*" (Köroğlu, 2021. S. 75)

Tabletlerin sonuncusu olan ve Aşurbanipal'in kütüphanesinde bulunan Gılgamış mitosunun on ikincisi, Gılgamış ile aşk tanrısı İştar tarafından verilen bazı nesnelerin kaybedilmesi ve yaşam sonrası zor koşulları ele alır. Aynı zamanda

Gılgamış'ın yol arkadaşı Enkidu'nun ruhunun özlemi anlatılır. Hikayeyle doğrudan bağlantılı olmayan bazı alt bölümler de sonunca tablette yer alır.

Mezopotamya'daki Uruk kentinin güçlü kralı Gılgamış ve onun yaşadıklarını anlatan bu efsane, geçen yüzyıla kadar tamamen unutulmuş ve bilinmeyen bir çağdan günümüze ulaşabilmiş bir eserdir. Bu yüzyılda arkeologlar, zengin topraklara sahip olan Orta Doğu'nun gömülmüş kentleri üzerinde çalışıp birçok ürün ortaya çıkarmaya başladılar. Tevrat'ın Tekvin Kitabı'nın iki bölümünde Nuh ile İbrahim arasında geçen uzun sürenin tarihi anlatılıyordu. Aynı zamanda Tevrat'ta, Avcı Nemrut ve Babil Kulesi'ne rastlamaktayız. Gılgamış ile ilgili bilgileri de arkeolojik kazılar sonucu bulunan tabletlerdeki şiirler topluluğunda görmekteyiz. Tabletlerde hala eksikler olduğu için efsanenin devamı henüz gün yüzüne çıkmamıştır.

"*Gılgamış'ın hikayesi, büyük ve anlamlı bir serüvendir. Aynı zamanda ahlak dersi ve trajedi karışımıdır. Olaylar süresince destanı yaratan Gılgamış'ın ölümlülük sorunu üzerine eğildiğini, bilgiyi aradığını ve ölümlü insanların alın yazısından kaçmak istediğini görüyoruz. MÖ. 3000 sıralarında yaratılmış bir hikayenin, MS. 20. yüzyılda yaşayan okurları etkileyebilmesi şaşırtıcı bir olay diye nitelenebilir. Oysa, hikayenin tamamı elimizde yok; hiç bir zaman tamamlanamaması da mümkün. Gılgamış destanını oluşturan şiirler MÖ. 2000 yıllarında yazıya dökülmüştür. Bu şiirler daha önceki yüzyıllar boyunca da, aynı biçimi muhafaza ederek kuşaktan kuşağa aktarılmıştır. Destanın en az eksik ve düzeltilmiş en son metni, Asur İmparatorluğunun son büyük kralı olan Asurbanipal'ın MÖ. yedinci yüzyılda kurduğu kitaplıkta bulunmuştur. Asurbanipal, çağının tarihi tutanakları ile daha eski zamanların ilahilerini, şiirlerini, bilimsel ve dinsel metinlerini bir araya toplayarak, anılmaya değer bir kitaplık meydana getirmiştir. Dört bir yana saldığı adamlarına Babil, Uruk ve Nippur gibi eski bilim merkezlerindeki arşivleri taramalarını emrettiğini, sonra da Mezopotamya'da daha önceki çağlarda kullanılan dil olan Sümerceyle yazılmış bu metinleri kopyalayıp, Akad-Sami dillerine çevirttiğini söylüyor.*" (Sandars, 1973. S. 8) Enkidu'nun ölümünden sonraki bölüm ile ilgili tabletler bulunamamıştır.

5.2 Gılgamış Resimleme ve Analizi

*Görsellerin altında uygulamalı kitap tasarımında yer alan hikaye yazılmıştır.**



Görsel 76: *Kübra Taşut, Gılgamış 1: Gılgamış Kapak Tasarımı*
(Arşivimden.)

Gılgamış kitabının ön ve arka kapak tasarımı. Gılgamış destanı, günümüze kadar ulaşabilmiş en önemli Mezopotamya miraslarından biridir. İlk edebi eser olan Gılgamış efsanesi, Uruk Kenti'nin Kralı olan Gılgamış'ın fantastik hikayesini anlatmaktadır. Güç savaşı, dostluk ve ölümsüzlük arayışı konularını içeren bu efsane, sizi tarihin derinliklerine götürecektir.



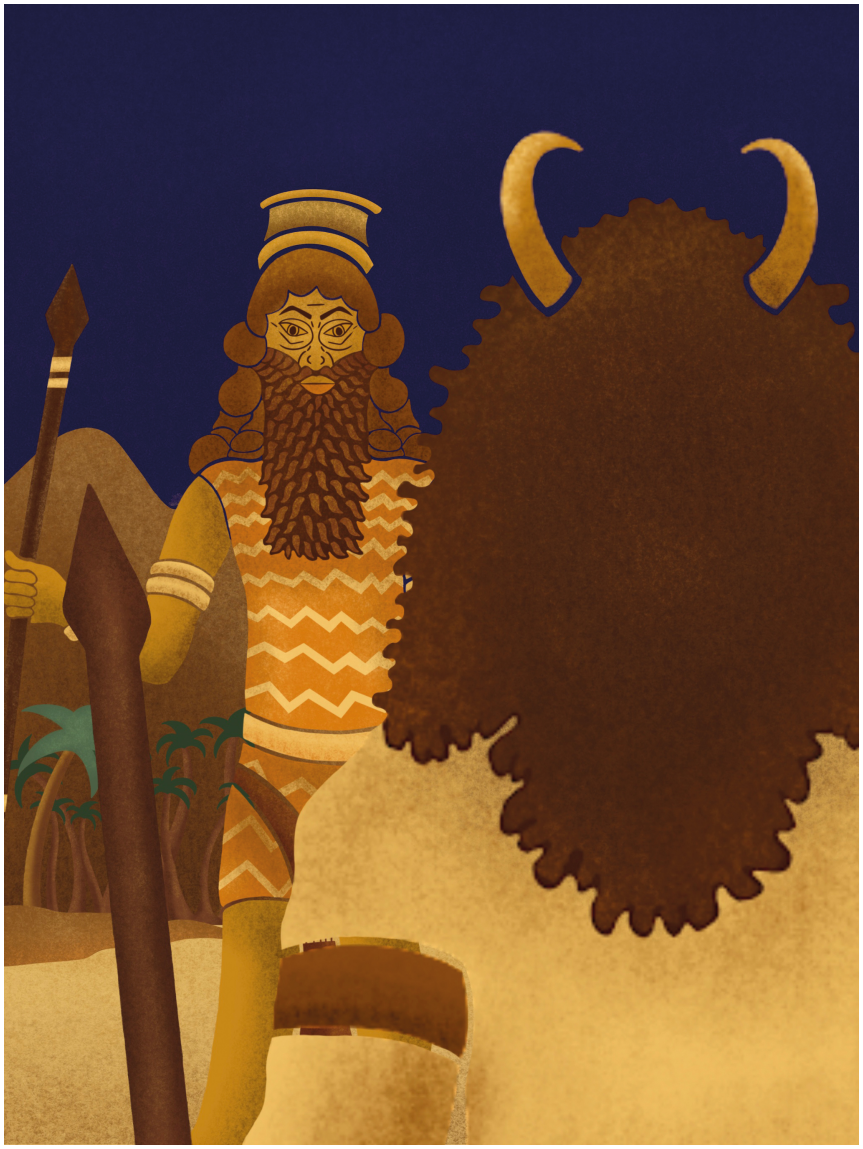
Görsel 77: *Kübra Taşut, Gılgamış 2*
(https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh
Arşivimden.)

Gılgamış, günümüzden dört bin sekiz yüz yıl önce Mezopotamya topraklarında yaşamış ve Uruk kentine hükmetmiş en güçlü kraldır. Yarı insan ve yarı tanrıdır. Gılgamış çok güçlüdür. Hatta bu güç onu; kendisinin ölümsüz bir kral olduğuna inandırmıştır. Halkına acımasızca davranan Gılgamış, zaman geçtikçe daha zalim bir kral oluyordu. Halk, Gılgamış'tan kurtulmak için toplanır ve tanrılara dua eder, hatta adaklar adar.



Görsel 78: *Kübra Taşut, Gılgamış 3*
(https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh Arşivimden.)

Tanrılar, halkın bu yalvarışına kulak verir ve Gılgamış ile aynı özelliklere sahip olan Enkidu'yu yaratıp Sedir Ormanı'na bırakırlar. Enkidu, hayvanlarla beraber yaşadığı için kendisinin insan olduğunu bilmemektedir. Gılgamış, Enkidu'nun varlığını öğrenir. Sedir Ormanı'na gidip Enkidu'yu baştan çıkararak eğitmesini ve kente geri getirmesi için İştar Tapınağının rahibelerinden biri olan Şamhat'ı görevlendirir. Şamhat görevini yerine getirir. Enkidu artık Uruk Kenti'ndedir.



Görsel 79: *Kübra Taşut, Gılgamış 4*
(https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh
Arşivimden.)

Gılgamış ile Enkidu çatışırlar. Fakat bu savaşın bir kazananı olmaz. İkisi de aynı güce sahiptir. Savaştan doğan bir dostluk serüveni başlar.



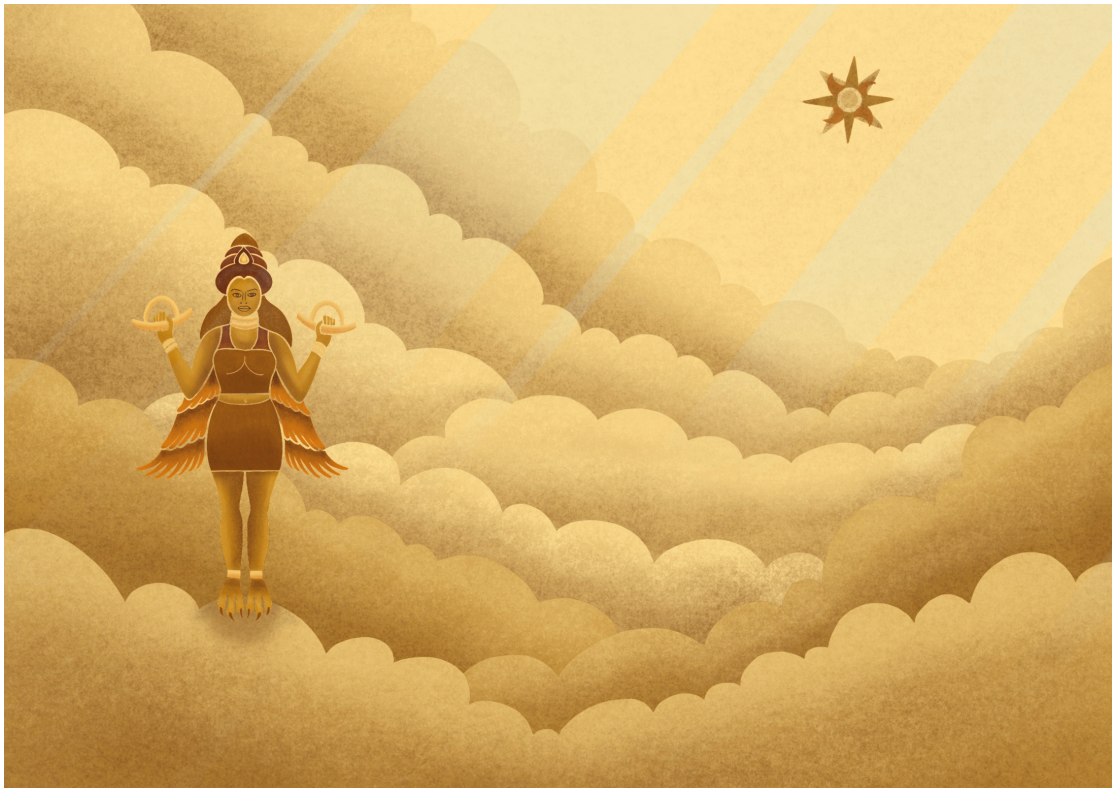
Görsel 80: *Kübra Taşut, Gılgamış 5*
(https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh
Arşivimden.)

İkili artık birbirinin yol arkadaşıdır ve türlü yaratıklarla savaşacaklardır.



Görsel 81: *Kübra Taşut, Gılgamış 6*
(https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh
Arşivimden.)

Yolculukta Seyir Ormanı'nın koruyucusu dev Humbaba karşılarına çıkar. Gılgamış ve Enkidu, Humbaba ile savaşır. Gılgamış, Humbaba'yı öldürürken yalvarışlarını dinler. Humbaba, kendisini öldürmezlerse Gılgamış'ın himayesi altında kalacağının yeminini eder ama Gılgamış'ın gözü gücünden başka bir şey görmemektedir. Humbaba'nın kafasını koparır ve ikili Uruk Kenti'ne geri döner.



Görsel 82: *Kübra Taşut, Gılgamış 7*
(https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh
Arşivimden.)

İştar, Gılgamış'tan çok etkilenir ve onunla evlenmek ister. Gılgamış, dalga geçerek İştar'ın bu teklifini reddeder. Gururu kırılan İştar, gökyüzüne yükselir ve tanrı babasından Cennet'in boğasını ister.



Görsel 83: *Kübra Taşut, Gılgamış 8*
(https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh
Arşivimden.)

Cennet'in boğası, İştar'ın isteği üzerine yeryüzüne iner ve savaş başlar. Gılgamış ve Enkidu müthiş bir mücadelenin sonunda bu yaratığı öldürürler. Bu mücadelelerden sürekli galip çıkan Gılgamış, çok şımarır ve ölümsüzlük hissine kapılır.



Görsel 84: *Kübra Taşut, Gılgamış 9*
(https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh Arşivimden.)

Tanrılar, Gılgamış'ı cezalandırmak için yol arkadaşı Enkidu'ya ölümü uygun görürler. Enkidu amansız bir hastalığa kapılır ve ölür. Can dostunu kaybeden Gılgamış, hem ölüm acısını tadar, hem de ölümsüzlüğün çaresini aramaya başlar.



Görsel 85: *Kübra Taşut, Gılgamış 10*
(https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh
Arşivimden.)

Gılgamış'ın hedefi tanrılar tarafından ölümsüzlük armağan edilen Utnapiştim'e ulaşmaktır. Utnapiştim için yola düşen Gılgamış, aslanlarla savaşır.



Görsel 86: *Kübra Taşut, Gılgamış 11*
(https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh
Arşivimden.)

Dağları aşar ve akrep bekçilerin koruduğu bir tünele ulaşır. Bu tüneli aşıp, Utnapiştim'in yaşadığı adaya ulaşacaktır. Akrepler bu yolculuğun çok korkunç ve zorlu olacağını söyler. Fakat Gılgamış ölümsüzlüğe ulaşmak için tüm bu zorlukları kabul eder ve tünele girer.



Görsel 87: *Kübra Taşut, Gılgamış 12*
(https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh
Arşivimden.)

Gılgamış sonunda Utnapiştim'e ulaşmıştır.



Görsel 88: *Kübra Taşut, Gılgamış 13*
(https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh
Arşivimden.)

Tufan'dan canlı türlerin hayatlarını kurtarıp kendisi de sağ kurtulan Utnapiştim ve eşine, tanrılar ölümsüzlüğü armağan etmiştir. Gılgamış, Utnapiştim'den ölümsüzlük bitkisinin yerini öğrenir. Bu bitki, gölün dibindedir.



Görsel 89: *Kübra Taşut, Gılgamış 14*
(https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh
Arşivimden.)

Gılgamış gölü bulup, ölümsüzlük bitkisine ulaşır ve Uruk Kenti'ne geri dönmek için yola koyulur.



Görsel 90: *Kübra Taşut, Gılgamış 15*
(https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh
Arşivimden.)

Yolda dinlenmek için bir göl kenarında durur ve su içer. Su içerken eşyalarıyla birlikte ölümsüzlük bitkisini de kenara koyar. Tanrıların görevlendirdiği bir yılan, bu otu kapıp kaybolur. Gılgamış, ölümsüzlüğü kılpayı kaçırır ve büyük hüzne kapılır.



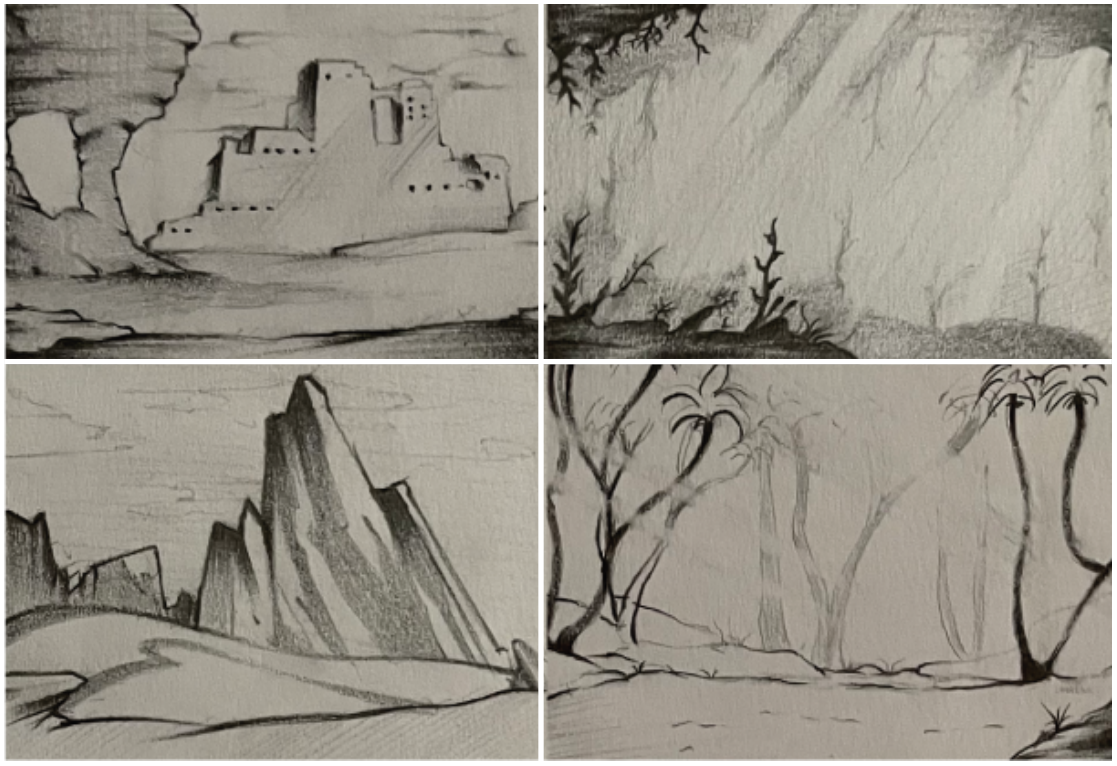
Görsel 91: *Kübra Taşut, Gılgamış 16*
*(*https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh
Arşivimden.)

Gılgamış, artık ölümsüzlük tutkusundan vazgeçip ölümlü olduğunu kabullenir. Bundan sonra Gılgamış, olgun ve kaderini kabullenmiş bir kral olarak ülkesine geri döner. Yaşadığı zaman boyunca Uruk halkını adaletli bir kral olarak yönetir.

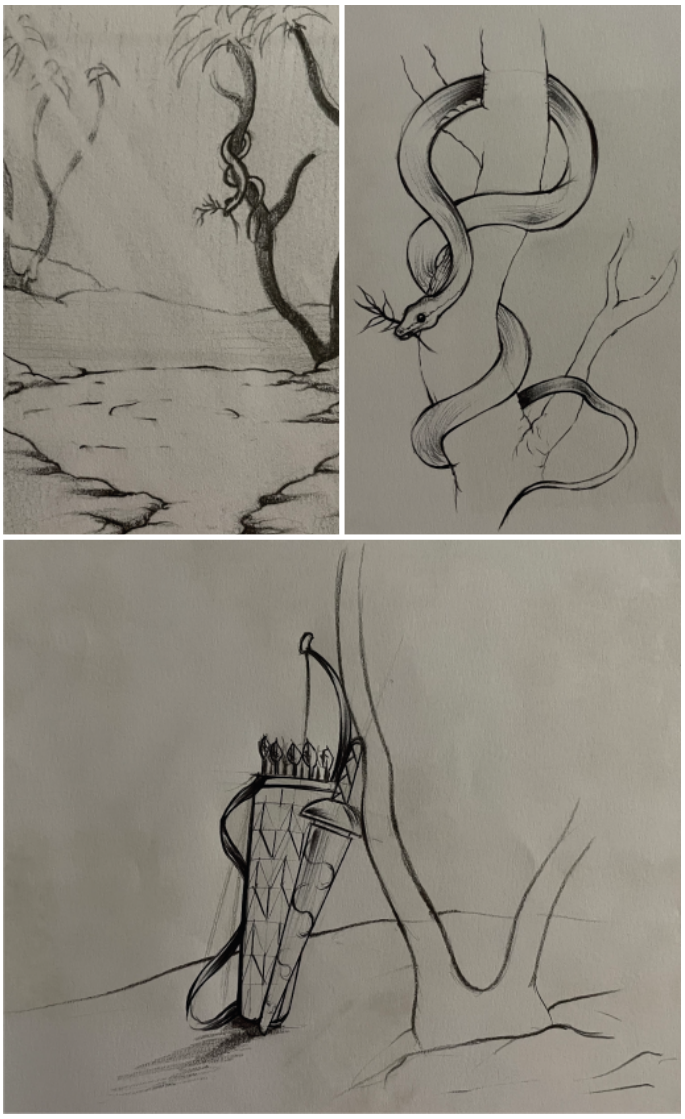
5.3 Resimlemenin Genel Görünümü



Görsel 92: *Gılgamış İllüstrasyon Çalışmaları.*
(14.07.2022 Arşivimden.)



Görsel 93: *Karakter Eskiz Çalışmaları.*
(23.01.2022 Kübra Taşut Arşivinden.)



Görsel 94: *Arkaplan Eskiz Çalışmaları.*
(25.01.2022 Kübra Taşut Arşivinden.)



Görsel 95: *Arkaplan Eskiz Çalışmaları.*
(25.01.2022 Kübra Taşut Arşivinden.)

Teknik: Dijital illüstrasyon

Kullanılan Program: Procreate

Boyut: Yatay: 297 x 420 mm.

Dikey: 210 x 297 mm.

6. SONUÇ

Gelişen teknoloji ile günümüz illüstratörleri dijital teknolojiye yatkın çalışmalar üretmeyi tercih etmektedirler. Çağa ayak uydurmak adına dijital teknoloji çok çabuk ve hızlı bir değişim sürecine girmiştir. Bu yenilikler zinciri illüstratörler için kullanım tercihi olabilmektedir. Günümüzde illüstratör pozisyonu popüler olup, ihtiyaç duyulan bir meslektir.

Kaliteli illüstrasyon, aşamalar ile gerçekleşmektedir. İlk olarak özgün bir çizgi gerekmektedir. Daha sonrasında boyama tekniği, aynı özgünlüğü devam ettirmek ve detaylara verilen özenin de öne çıkması ile ortaya çıkan illüstrasyon çalışması kendini kanıtlamaktadır. Bu özellikler, hangi teknoloji ile çalışılırsa çalışılsın değişmez. Dijital teknolojiye geçiş ve tercih, genellikle fakülte eğitimi süresince gerçekleşip akabinde devam etmektedir. Zamanla tercih edilen teknolojide, ustalaşmak ve uzmanlaşmak, illüstrasyona zenginlik ve derinlik katmaktadır. Bu, işveren açısından da ayrı bir tercih nedeni olabilmektedir.

Mağara resimleri ve mühürler, insanoğlunun fikir ve düşüncelerini aktarmasındaki önemli bir iletişim aracı olduğunu söylemek mümkün. Antik çağın hiyeroglif ve çivi yazısı, illüstrasyona zemin yaratmaktadır. Günümüz insanı, Mezopotamya kültürünü, Sümerlerin yazıyı bulmaları sayesinde öğrenebilmiştir. Teknoloji geliştikçe sinema sanayi ile kaliteli ve gerçeğe çok yakın konulu çizgi filmler üretmişlerdir ve bu üretim süreci aynı gerçeklikte devam etmektedir.

Arkeolojik bulgular sonucu ortaya çıkan yazılı belgeler sayesinde mitolojik olaylarda kısmen gerçeklik payı olduğu görülmüştür. Mitolojik destanların anlatımında ise illüstrasyondan yararlanılmıştır. Dilimize çevrilen bu eserler, bir düşünceyi, mesajı, bilgiyi nesillerce aktarmıştır. Bu da illüstrasyonun; ilk uygarlık olan Mezopotamya'dan, günümüze kadar kullanılmış önemli bir iletişim aracı olduğunun kanıtıdır. Mezopotamya'nın çoğu mitolojik destanı, günümüze kadar ulaşmış ve mühürler sayesinde kanıtlanmıştır, bu bağlamda fantastik illüstrasyona kaynak olduğunu söylemek mümkündür. Bu tezin sonucunda; Mezopotamya mitolojisinin fantastik illüstrasyona ilham kaynağı olduğu görülmektedir.

KAYNAKÇA

Becer, E. (2019). *İletişim ve Grafik Tasarım,* Dost Kitabevi Yayınları, 12. Baskı, Ankara.

Black, J., Green, A. (2017). 1. Baskı, *Mezopotamya Mitolojisi Sözlüğü Tanrılar İfritler Semboller,* Köprü Kitapları, İstanbul.

Bottero J, Kramer, S. N. (2020). 4. Basım, *Mezopotamya Mitolojisi,* Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.

Çam, A. T. (2012). Alternatif Yayıncılık**,** Birinci Basım, *Türk İllüstrasyon Kitabı,* İstanbul.

Dağ, E. S. (2015). 1. Baskı, *İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı,* Grafik Tasarım Yayıncılık, İstanbul.

Erkmen, A. (2023). *İllüstrasyon Üzerine Notlar,* Yayınlanmamış Makale. (Aydın Erkmen Arşivinden.)

George, A. (2020). *The Epic Of Gilgamesh,* Second Edition, Penguin Books, UK.

Günay**,** M. (2019). *İllüstrasyon Resim İlişkisi,* Turan-Sam Uluslararası Bilimsel Hakemli Dergisi, Cilt: 11/Sonbahar, Sayı: 44.

https://tr.wikipedia.org/wiki/Vektör (Erişim Tarihi: 29 Eylül 2022)

https://cepport.com.tr/piksel-ve-cozunurluk-nedir/ (Erişim Tarihi: 29 Eylül 2022)

https://tr.wikipedia.org/wiki/Ur_Kraliyet_Mezarlığı (Erişim Tarihi: 14.11.2022)

https://tr.wikipedia.org/wiki/Jules_Verne (Erişim Tarihi: 14.11.2022)

https://tr.wikipedia.org/wiki/Uruk (Erişim Tarihi: 7 Ocak 2023)

Işık, A. (2018). *İlk Şehirler ve Yazılı Medeniyete Geçiş,* Mavi Atlas, Araştırma Makalesi, 6(2) 46-74.

Kılıç, Y., Uncu, E. (2011). *Eski Mezopotamya İnanç Sisteminin Yunanlılara Etkisi (İştar Aphrodite Örneği),* Volume 3, History Studies.

Köroğlu, K. (2021). 14. Baskı, *Eski Mezopotamya Tarihi,* İletişim Yayıncılık, İstanbul.

Kramer, S. N. (2018). 3. Basım, *Sümer Mitolojisi,* Kabalcı Yayıncılık, İstanbul.

Larousse Paris, (1935.) Fascicule: 4, *Mythologie Generale.*

Marsh, K., Gordon, J., Leggett, J., Crookes, D., (2022/4). Tüm Yönleriyle Antik Mezopotamya, *All About History,* Temmuz-Ağustos Sayı:11.

McCall, H. (2017). 2. Baskı, *Mezopotamya Mitleri,* Phoenix Yayınevi, Ankara.

Mc Neil, W. (1985). 1. Baskı, *Dünya Tarihi,* Kaynak Yayınları, İstanbul.

Öztürk, Ö. (2016). 1. Baskı, *Dünya Mitolojisi,* Nika Yayınevi, Ankara.

Polat, B. (2016). *Dijital İllüstrasyon Tekniği İle Efsanelerin Görselleştirilmesi,* Yayınlanmış Tez: Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı.

Rosenberg, D. (2003). *Dünya Mitolojisi Büyük Destan ve Söylenceler Antolojisi,* İmge Kitabevi.

Sandars, N. K. (1973). 1. Baskı, *Gılgamış Destanı,* Hürriyet Yayınları.

Sander, O. (2008). 17. Baskı, *Siyasi Tarih,* İmge Yayınları, Ankara.

Tekin, H. (2019). *Tarihöncesinde Mezopotamya,* 2. Baskı, Bilgin Kültür Sanat Yayınları, Ankara.

GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel.1: https://www.penn.museum/games/cuneiform.shtml (Erişim Tarihi: 16 Haziran 2022).

Görsel.2: https://www.penn.museum/games/cuneiform.shtml (Erişim Tarihi: 16 Haziran 2022).

Görsel.3: https://www.louvre.fr/en/explore/the-palace/the-palace-of-sargon-ii (Erişim Tarihi: 16 Haziran 2022).

Görsel.4: http://mini-site.louvre.fr/babylone/EN/html/zoom/ANE2003.html?&&newWidth==330&&newHeight==500 (Erişim Tarihi: 16 Haziran 2022).

Görsel.5: https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010154545 (Erişim Tarihi: 16 Haziran 2022).

Görsel.6: https://www.louvre.fr/en/explore/the-palace/the-palace-of-sargon-ii (Erişim Tarihi: 16 Haziran 2022).

Görsel.7: https://www.louvre.fr/en/explore/the-palace/the-palace-of-sargon-ii (Erişim Tarihi: 16 Haziran 2022).

Görsel.8: https://www.louvre.fr/en/explore/the-palace/the-palace-of-sargon-ii (Erişim Tarihi: 16 Haziran 2022).

Görsel.9: https://louvrebible.org.uk/oeuvre/103/louvre_departement_antiquites_orientales (Erişim Tarihi: 16 Haziran 2022).

Görsel.10: https://www.flickr.com/photos/davidstanleytravel/30744982822 (Erişim Tarihi: 16 Haziran 2022).

Görsel.11: https://smarthistory.org/white-temple-and-ziggurat-uruk/ (Erişim Tarihi: 16 Haziran 2022).

Görsel.12: https://www.penn.museum/sites/journal/550/ (Erişim Tarihi: 16 Haziran 2022).

Görsel.13: https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-nightmarish-works-hr-giger-artist-alien (Erişim Tarihi: 5 Mart 2023)

Görsel.14: https://whc.unesco.org/en/list/310/

Görsel.15: https://seyler.eksisozluk.com/i-dunya-savasinin-baslamasina-neden-olan-avusturya-veliahtinin- oldurulmesinin-ilginc-hikayesi (Erişim Tarihi: 8 Temmuz 2022).

Görsel.16: https://www.behance.net/gallery/98879415/My-Graduation-GameProject-THR3E/modules/570783711 (Erişim Tarihi: 8 Temmuz 2022).

Görsel.17: https://www.behance.net/gallery/98879415/My-Graduation-GameProject-THR3E/modules/570783707 (Erişim Tarihi: 8 Temmuz 2022).

Görsel.18: Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 157

Görsel.19: https://uralakyuz.com/img/projects/portfolio_uralakyuz_gouache_arnold_schwarzenegger_jean_clause_vandamne_sylvester_stallone.jpg (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.20: https://www.necatiabaci.com/sanat-insalari?lightbox=imagef5e (Erişim Tarihi: 5 Mart 2023).

Görsel.21: https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2021-05-24 (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.22: https://www.boredpanda.com/discover-the-full-story/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.23: Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 376

Görsel.24: https://collections.vam.ac.uk/item/O585900/fashion-drawing-fromenti-marcel/ (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.25: https://archinect.com/ilkerkocahan/project/residential-park-place (Erişim Tarihi: 5 Mart 2023).

Görsel.26: Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 502

Görsel.27: Aydın Erkmen'in Özel Arşivinden.

Görsel.28: https://www.behance.net/gallery/67430677/Death-Stranding/modules/394333047 (Erişim Tarihi: 5 Mart 2023)

Görsel.29: Society of Illustrators 46th Annual of American Illustration, 2004, S. 412

Görsel.30: Our Dreams Of The 20th Century Will Be The Surging Waves Of The Next, 2000, S. 27

Görsel.31: Society of Illustrators 46th Annual of American Illustration, 2004, S. 85

Görsel.32: https://ozlemdevrim.blogspot.com/2012/10/arkeopera-sanat-galerisi-illustrasyon.html (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.33: Arşivimden.

Görsel.34: https://furkannukabirgun.com/tatavla-hikayeleri-grafik-roman-graphic-novel (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.35: İllüstrasyonun 2. Altın Çağı, 2015, S. 92

Görsel.36: Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 190

Görsel.37: https://www.moma.org/collection/works/183511 (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.38: https://www.christophniemann.com/detail/sunday-sketching/(Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.39: https://katemarchenko.com/commission (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.40: https://www.thisiscolossal.com/2013/11/cut-paper-sculptures-and-illustrations-by-elsa-mora/ (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.41: https://passionforpaperandprint.files.wordpress.com/2013/01/time-flies.jpg (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.42: https://www.behance.net/gallery/77266907/Alice-in-Wonderland-Illustration-study (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.43: https://www.istanbulsanatevi.com/sinema-dunyasi/sinema-tarihinden/aya-seyahat-le-voyage-dans-la-lune-filmi/

Görsel.44: https://www.tarihlisanat.com/hieronymus-bosch-ve-dunya-zevkler-bahcesi/ (Erişim Tarihi: 07.01.2022)

Görsel.45: https://www.beratpekmezci.com/posters (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.46: https://ethemonur.com/40-gece-cover-design-1 (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.47 https://buraksenturk.com/son-gece-anatolian-rock-revival-project (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.48: https://www.artstation.com/artwork/PeGdb3 (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.49: Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 52

Görsel.50: Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 65

Görsel.51: Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 91

Görsel.52: Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S. 59

Görsel.53: Alternatif Yayıncılık, Türk İllüstrasyon Kitabı, S.93

Görsel.54: https://www.jehanchoo.com/uym1oeg6z3f5kpfsapaxvjpay7eqri (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.55: https://www.midworldpress.com/store/p/the-library-at-mount-char (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.56: https://dribbble.com/shots/6589653-Living-in-Space-Reading (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.57: https://www.artstation.com/artwork/mzz9ev (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.58: https://www.artstation.com/artwork/3deGzA (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.59: https://www.artstation.com/artwork/P2BZ1 (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.60: https://www.behance.net/gallery/117018415/Illustration-for-MKL/ modules/667114899 (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.61: https://www.behance.net/gallery/117018415/Illustration-for-MKL/ modules/667114907 (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.62: https://www.behance.net/gallery/120463553/Fantastic-Beast-Illustration-Book-Cover/modules/ 685537647 (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.63: https://www.wikiart.org/en/vyacheslav-nazaruk/cover-for-the-mistress-of-the-copper-mountain-by- pavel-bazhov (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.64: https://www.corygodbey.com/illustration-portfolio?pgid=kbtppkbh-4ea63ab4-183d-4734-92ba- dd6d4cb82a7c (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.65: https://www.amazon.com/Mousehole-Cat/dp/1406390909/ref=sr_1_1?crid=2PFFVBHUIKKTC&keywords=The+Mousehole+Cat&qid=1673513743&s=bo

oks&sprefix=the+mousehole+cat,stripbooks-intl-ship,175&sr=1-1 (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.66: Enrico Ascalone, Mesopotamia assiri sumeri e babilonesi, 2005. S. 14

Görsel.67: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1928-1010-3 (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.68: Aydın Erkmen Özel Arşivinden.

Görsel.69: Aydın Erkmen Özel Arşivinden.

Görsel.70: Aydın Erkmen Özel Arşivinden.

Görsel.71: Aydın Erkmen Özel Arşivinden.

Görsel.72: http://mini-site.louvre.fr/babylone/EN/html/zoom/K8517.html?&&newWidth==420&&newHeight==450 (Erişim Tarihi: 20 Mayıs 2022) (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.73: http://mini-site.louvre.fr/babylone/EN/html/zoom/VA7246.html?&&newWidth==420&&newHeight==330 (Erişim Tarihi: 20 Mayıs 2022) (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.74: http://mini-site.louvre.fr/babylone/EN/html/zoom/VA5392.html?&&newW0idth==420&&newHeight==350 (Erişim Tarihi: 20 Mayıs 2022) (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.75: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_K-231 (Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Görsel.76: Arşivimden, Gılgamış Kapak Tasarımı.

Görsel.77: https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.78: https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.79: https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.80: https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.81: https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.82: https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.83: https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.84: https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.85: https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.86: https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.87: https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.88: https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.89: https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.90: https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.91: https://www.behance.net/gallery/145001783/Glgams-Efsanesi-Epic-of-the-Gilgamesh (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.92: Gılgamış İllüstrasyon Çalışmaları (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.93: Karakter Eskiz Çalışmaları (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.94: Arkaplan Eskiz Çalışmaları (Kübra Taşut Arşivinden).

Görsel.95: Arkaplan Eskiz Çalışmaları (Kübra Taşut Arşivinden).