



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

OKULÖNCESİ DÖNEMİ RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDA MİTOLOJİK
ÖYKÜLER ÜZERİNDEN KAVRAMLARIN ANLATIMI VE
BİR RESİMLİ KİTAP TASARIMI

Gülseren GÜNGÖR

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2022



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

OKULÖNCESİ DÖNEMİ RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDA MİTOLOJİK
ÖYKÜLER ÜZERİNDEN KAVRAMLARIN ANLATIMI VE
BİR RESİMLİ KİTAP TASARIMI

Gülseren GÜNGÖR

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2022

OKULÖNCESİ DÖNEMİ RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDA MİTOLOJİK ÖYKÜLER ÜZERİNDEN KAVRAMLARIN ANLATIMI VE BİR RESİMLİ KİTAP TASARIMI

Danışman: Doç. Banu BULDUK TÜRKMEN

Yazar: Gülseren GÜNGÖR

ÖZ

Resimli çocuk kitapları görsel okuma imkânı sunarak, okulöncesi dönemde çocuğun duyularını uyarmanın en etkili yolu olmaktadır. Kavram gelişimi, bu dönem çocuğunun düşünsel gelişimi açısından önemlidir. Resimli çocuk kitapları, görsel okuma yoluyla çocuklarda kavram gelişimini desteklemektedir. Bu çalışmada okulöncesi dönemi çocuklarında kavram gelişimini destekleyecek resimli bir çocuk kitabı tasarlamak amaçlanmaktadır. Kavram gelişimini desteklemek için mitolojik öykülerden yararlanmak bu çalışmanın diğer bir amacıdır. Seçilen mitolojik öykünün ilgi çekiciliği üzerinden çeşitli kavramların çocukta gelişimi hedeflenirken, aynı zamanda bu mitolojiye ilgi duyması ve merak etmesi için erken yaşta bir duyarlılık geliştirmesi amaçlanmaktadır. Okulöncesi dönemi resimli çocuk kitaplarında mitoloji konulu hikayelerin yetersiz olması nedeniyle, alandaki bu boşluğun kapatılmasına katkı sunacak mitolojik bir resimli kitap hazırlamak bu çalışmanın bir diğer önemli amacıdır.

Çalışmanın birinci bölümünde mitlerin kökeni, mit masal ilişkisi, mit efsane ilişkisi ele alınmaktadır. Mit efsane ilişkisi ortaya konulduktan sonra, bu bağlamda efsanelerden örnekler verilmektedir. Çalışmada daha sonra mitolojik anlatılarda yer eden kavramların işleniş biçimi, ölüm-yaşam, korku-cesaret örnekleri üzerinden ele alınmaktadır. Bu çalışmanın konusu olan Simurg efsanesi, ele aldığı kavramlar ve farklı kültürlerde Simurg efsanesinin yer ediş biçimi açısından birinci bölümün son başlığı olarak incelenmektedir.

Çalışmanın ikinci bölümünde, okulöncesi dönemi çocuklarının gelişim aşamaları incelenmiştir. Resimli çocuk kitabının çocuğun gelişim düzeyine uygun olarak hazırlanabilmesi için; çocuk gelişimi bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal yönleriyle ele alınmaktadır. Bir sonraki başlıktaysa, okulöncesi dönemde kavram gelişimi ve

resimli çocuk kitaplarının kavram gelişim sürecine etkileri incelenmektedir. Bu bölümde, tasarlanacak resimli çocuk kitabında aktarılmak istenen kavramların, çocuk gerçekliğine uygun şekilde seçilmesi sağlanmıştır. Bu bölümde daha sonra okulöncesi döneme hitap eden çocuk kitaplarının türleri incelenmektedir. Bu bölümün son başlığında resimli çocuk kitapları biçim ve içerik açısından ele alınmaktadır. Oluşturulacak hikayenin temel unsurları bu bölüme uygun biçimde oluşturulmuş olup biçim açısından dikkat edilmesi gereken unsurlar netleştirilmiştir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde, duyguları ele alan resimli çocuk kitaplarından örnekler incelenmektedir. Olumlu ve olumsuz birbirinden farklı duygunun yer aldığı beş farklı kitap, bir önceki bölümde ele alınan biçim ve içerik ölçütlerine uygun olarak değerlendirilmektedir. Bu bölüm içindeki ikinci başlıktaysa, okulöncesi için tasarlanmış mitoloji temalı resimli kitaplardan örnekler incelenmektedir.

Dördüncü bölümde, “öfke” duygusunun konu olarak seçilmesine karar verilmiş, “*Ezo ve Simurg’un Yolculuğu*” adlı hikâye bu kavram işlenerek oluşturulmuştur. Yine bu bölümde hikayenin gelişim aşamaları ve kitabın tasarımı sırasında kullanılan yöntem ve teknikler incelenmektedir.

Anahtar sözcükler: İllüstrasyon, Okulöncesi, Resimli çocuk kitapları, Grafik tasarım, Mitoloji, Simurg, Efsane.

EXPRESSION OF CONCEPTS THROUGH MYTHOLOGICAL STORIES IN PRESCHOOL PICTURE BOOKS AND DESIGN OF A PICTURE BOOK

Supervisor: Assoc. Prof. Banu BULDUK TÜRKMEN

Author: Gülseren GÜNGÖR

ABSTRACT

Children's picture books are the most effective way to stimulate the child's sense perceptions in the preschool period, by providing the opportunity for visual reading. Concept development is important for the intellectual development of the child in this period. Children's picture books support concept development in children through visual reading. In this study, it is aimed to design an illustrated children's book that will support concept development in preschool children. Another aim of this study is to use mythological stories to support concept development. While aiming the development of various concepts in the child through the attractiveness of the chosen mythological story, it is also aimed to develop a sensitivity at an early age so that she is interested and curious about this mythology. Another important aim of this study is to prepare a mythological picture book that will contribute to closing this gap in the field, since there are enough stories about mythology in preschool children's picture books.

In the first part of the study, the origin of myths, the relationship between myth and fairy tale, and the relationship between myth and legend are discussed. After revealing the myth-legend relationship, examples from legends are given in this context. Then, the way the concepts from the ground are handled in mythological narratives are discussed through examples of death-life, fear-courage. The Simurg legend, which is the subject of this study, is examined as the last title of the first chapter in terms of the concepts it deals with and the way the Simurg legend takes place in different cultures.

In the second part of the study, the developmental stages of preschool children were examined. In order to prepare the children's picture book in accordance with the developmental level of the child; Child development is handled with its cognitive, linguistic, emotional and social aspects. In the next chapter, concept

development in the preschool period and the effects of picture books on the concept development process are examined. In this section, it is ensured that the concepts to be conveyed in the children's picture book to be designed are selected in accordance with the reality of the child. Then, the types of children's books that appeal to the preschool period are examined. In the last chapter of this section, children's picture books are discussed in terms of form and content. The basic elements of the story to be created have been created in accordance with this section, and the elements to be considered in terms of form have been clarified.

In the third part of the study, examples of children's picture books dealing with abstract concepts are examined. Five different books, which contain different abstract concepts, positive and negative, are evaluated in accordance with the format and content criteria discussed in the previous section. In the second chapter of this section, examples from mythology-themed picture books designed for preschoolers are examined.

In the fourth chapter, it was decided to choose the concept of "anger" as the subject, and the story called "The journey of Ezo and Simurg" was created. The development stages of the story and the methods and techniques used during the design of the book are examined.

Keywords: Illustration, Pre-school, Children's picture books, Graphic design, Mythology, Simurgh, Legend.

TEŞEKKÜR

Değerli danışman hocam Doç.Dr. Banu Bulduk Türkmen'e, tezime yön verdiği ve tez çalışmamın her aşamasında yanımda olup bilgi ve tecrübelerini paylaştığı için, ayrıca ihtiyaç duyduğum her an bana yol gösterdiği ve desteğini esirgemediği için çok teşekkür ederim.

Kıymetli yorumlarıyla tezime değer katan Prof. Dr. Güzin Gonca GÖKALP ALPASLAN'a, yorum ve görüşleriyle tezime önemli katkılar sunan Dr. Öğr. Üyesi Seza SOYLUÇİÇEK VURGUN'a teşekkür ederim.

Doç. Zülfükar SAYIN'a, Doç. Dr. Ayben KAYNAR TANIR'a ve dolaylı ya da doğrudan bilgi, görüş ve önerileriyle tezime katkı sağlamış olan tüm değerli bölüm hocalarıma teşekkürlerimi sunarım.

Hikâye yazımı konusunda bildiği her şeyi bana aktarmaya çalışan, bu kitabın hikâyesini oluştururken bana destek olan ve kitabımın da editörlüğünü yapan yazar ve editör Dilşah ÖZDİNÇ'e, tez çalışmamın başından sonuna kadar yanımda olup beni destekleyen arkadaşım Ayşegül KUŞÇUOĞLU'na, hikâyemin çocuklara uygun olup olmadığını değerlendiren ve görüşleriyle katkı sunan Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Öğretmeni Fevzi BAKIR'A, ihtiyaç duyduğum her an desteğini bana sunan H. Arzu CEVİZ'e ve akademik hayatım boyunca bana destek olan eşim Özgür GÜNGÖR'e, bu süreç boyunca heyecanıma ortak olan kardeşlerim Nesrin AKGÜL ve Barış AKGÜL'e, her zaman yanımda olan Anneme ve Babama teşekkür ederim.

Canım kızım Arya GÜNGÖR'e...



İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	iii
TEŞEKKÜR.....	v
İTHAF SAYFASI.....	vi
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	vii
GÖRSEL DİZİNİ	xi
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM: MİT, MASAL, EFSANE VE KAVRAM

1.1. Çalışmanın Konusu/Sorunu	3
1.2. Çalışmanın Kapsamı	3
1.3. Çalışmanın Amacı	4
1.4. Çalışmanın Önemi	4
1.5. Çalışmanın Yöntemi	5
1.6. Mitoloji Bileşenleri	6
1.6.1. Mitlerin Kökeni ve Amacı	7
1.6.2. Mit Masal ilişkisi	9
1.6.3. Mit Efsane ilişkisi	10
1.6.3.1. Mitolojik Kökenli Efsanelere Örnekler	11
1.7. Mit Kuramlarında Kavramların Ele Alınışı	13
1.7.1. Mitolojik Anlatılarda Kullanılan Ölüm ve Yaşam Kavramları.....	16
1.7.2. Mitolojik Anlatılarda Kullanılan Korku ve Cesaret Kavramları.....	18
1.8. Simurg Efsanesi	19
1.8.1. Simurg'un Mitolojilerdeki Yeri	21
1.8.2. Simurg Efsanesinde (söylence) İşlenen Kavramlar	24
1.8.3. Görsel Sanatlarda Simurg Betimlemeleri	26

2. BÖLÜM: OKULÖNCESİ DÖNEMİNDE RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARI.....

2.1. Resimli Çocuk Kitaplarının Okulöncesi Gelişim Sürecine Etkileri Ve Yeri	32
------------------------------------------------------------------------------------	----

2.1.1. Resimli Çocuk Kitaplarının Okulöncesi Dönemi Bilişsel Gelişim Sürecine Etkileri	34
2.1.2. Resimli Çocuk Kitaplarının Okulöncesi Döneminin Dil Gelişim Sürecine Etkileri	36
2.1.3. Resimli Çocuk Kitaplarının Okulöncesi Döneminin Sosyal ve Duyusal Gelişim Sürecine Etkileri	37
2.2. Okulöncesi Döneminde Kavramların Öğrenimi Ve Resimli Çocuk Kitaplarının Etkisi	38
2.2.1. Okulöncesi Dönemde Kavram Gelişimi	38
2.2.2. Resimli Çocuk Kitaplarının Okulöncesi Döneminde Kavram Gelişimine Etkisi	40
2.2.3. Okulöncesi Resimli Çocuk Kitaplarında Kavramların Aktarımı	42
2.3. Okulöncesi Kitabı Türleri	43
2.3.1. Oyuncak Kitaplar	44
2.3.2. Bez Kitaplar	45
2.3.3. Banyo Kitapları	46
2.3.4. ABC Kitapları	46
2.3.5. Sessiz Kitaplar	47
2.4. Okulöncesi Kitaplarında Metinsel Ve Biçimsel Öğeler	48
2.4.1. Resimli Çocuk Kitaplarında İçerik	48
2.4.1.1. Konu	48
2.4.1.2. Dil ve Anlatım	49
2.4.1.3. İleti	49
2.4.1.4. Kurgu	50
2.4.1.5. Karakter	50
2.4.2. Resimli Çocuk Kitaplarında Biçim	51
2.4.2.1. Şekil ve Boyut	51
2.4.2.2. Kâğıt, Kapak ve Ciltleme	51
2.4.2.3. Tipografi ve Sayfa Tasarımı	52
2.5. Okulöncesi Resimli Çocuk Kitaplarında Görsel Öge: Resimleme (İllüstrasyon)	54
2.5.1. Okulöncesi Çocuk Kitabı Resimlemesinde(İllüstrasyon) Tasarım Öğeleri	56
2.5.1.1. Renk	57

2.5.1.2. Çizgi	58
2.5.1.3. Kompozisyon	59
2.5.1.4. Boşluk	60
2.6. Okulöncesi Çocuk Kitabı Resimleme (İllüstrasyon)	
Teknikleri	61
2.6.1. Suluboya ve Lavi Tekniği.....	61
2.6.2. Akrilik ve Guaj Boya Tekniği.....	63
2.6.3. Kuruboya ve Pastel Boya Tekniği.....	64
2.6.4. Kolaj Tekniği.....	65
2.6.5. Dijital Boyama Tekniği.....	66
3. BÖLÜM: ÇOCUK KİTAPLARINDA MİTOLOJİ VE DUYGULARIN KULLANIMI VE ÖRNEK İNCELENMESİ	67
3.1. Okulöncesi İçin Duyguları Anlatan Kitaplara Örnekler Ve Anlatım	
Özellikleri	67
3.1.1. “Öfke Kuşları Orkestrası” Kitabının İncelemesi.....	67
3.1.2. “Boşluk” Kitabının İncelemesi	70
3.1.3. “Üzüntü Kapını Çaldığında” Kitabının İncelemesi	72
3.1.4. “Öfke” Kitabının İncelemesi	75
3.1.5. “Canavarlar Gece Gelir” Kitabının İncelemesi	77
3.2. Çocuklara Yönelik Mitoloji Konulu Örnek Kitaplar Ve Anlatım	
Özellikleri	79
3.2.1. “Simurg” Kitabının İncelemesi	80
3.2.2. “Keçeci Bayram ve Anka Kuşu” Kitabının İncelenmesi.....	82
3.2.3. “Kibele Masalları” Kitabının İncelemesi.....	85
3.2.4. “Baybars Antik Roma’da” Kitabının İncelemesi.....	87
3.2.5. “Beş Dünya” Kitabının İncelemesi.....	89
4. BÖLÜM: “EZO VE SİMURG’UN YOLCULUĞU” ADLI MİTOLOJİK HİKÂYE İÇİN RESİMLİ ÇOCUK KİTABI TASARIMI.....	92
4.1. “Ezo Ve Simurg’un Yolculuğu” Adlı Hikayenin İçeriği Ve Senaryosu	92

4.2. “Ezo Ve Simurg’un Yolculuđu” Adlı Hikayenin Tasarım Süreci.....	97
4.2.1. Karakter Yaratma Süreci ve Hazırlık Aşamaları.....	98
4.2.2. Öykü Panosu (Storyboard).....	103
4.2.3. Kitabın Tasarım Süreci.....	105
4.2.4. Uygulama Raporu.....	116
SONUÇ.....	119
KAYNAKLAR	122
ETİK BEYANI	127
YÜKSEK LİSANS TEZİ ORİJİNALLİK RAPORU.....	128
MASTER’S ORIGINALITY REPORT.....	129
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	130

GÖRSEL DİZİNİ

- Görsel 1.** Simurg veya Anka kuşu çizimi (eskiz). (<https://www.britishmuseum.org/>. Erişim Tarihi: 23.02.2022).....19
- Görsel 2.** Garuda'ya binmiş Vişnu, 8-9. Yüzyıl. (<https://www.britishmuseum.org/>. Erişim Tarihi: 23.02.2022)23
- Görsel 3.** Sasanî'ler Dönemine Ait İpek Kumaş Üzerine Simurg Formu, 7-8. (<https://collections.vam.ac.uk/>. Erişim Tarihi: 01.02.2022).....27
- Görsel 4.** Sasanî'ler Dönemine Metal Kap Üzerine Simurg Formu, 7-8. yy. (<https://www.flickr.com/> Erişim Tarihi: 15.02.2022).....28
- Görsel 5.** Buhara Nadir Divan Beygi Medresesindeki Çinilerde Simurg Formu, 10. yy. (<https://www.flickr.com/>. Erişim Tarihi: 15.02.2022).....28
- Görsel 6.** Firdevsi, Simurg Yuvasında Yaşayan Zal, 1525 dolayları, (el yazması) (<https://commons.wikimedia.org/> Erişim Tarihi: 15.02.2022).....29
- Görsel 7.** Attar, F. Mantıku't Tayr, 1600 dolayları,(el yazması) (<https://alongtimealone.tumblr.com/>. Erişim Tarihi: 15.02.2022).....29
- Görsel 8.** Simurg biçiminde kuş uçurtulması, Surname-i Hümayun, 1582, (<https://www.gzt.com/>. Erişim Tarihi: 17.02.2022).....30
- Görsel 9.** Bukrat'ın (Hipokrat) Simurg tarafından Kaf Dağı'na taşınması, Falnâme, 1604-17, (<https://www.la-croix.com/> Erişim Tarihi: 17.02.2022).....30
- Görsel 10.** Hu Bing. Phoenix. 2015, 56. Venedik Bienali Simurg Yorumlaması. (<http://www.xubing.com/> Erişim Tarihi: 17.02.2022).....31
- Görsel 11.** Playing House, Oyuncak Kitap. (<https://www.ubuy.com.tr/tr/product/11AE3M8O-jollybaby-soft-books-for-babies-cloth-books-touch-and-feel-for-0-12-months-toys-infant-tummy-time-so> Erişim: 12.03.2022).....45
- Görsel 12.** Hayvanlar, Bez kitap. (<https://www.trendyol.com/bebegimin/0-12-ay-kitaplar-bez-kitap-hayvlar-p-64929559> Erişim: 12.03.2022).....45
- Görsel 13.** Ormandaki Arkadaşlar, Banyo Kitapları. (<https://www.hepsiburada.com/bondigo-bl1060-banyo-kitabi-ormandaki-arkadaslar-pm-ailebndbl1060> Erişim: 12.03.2022).....46
- Görsel 14.** Sayılar, ABC Kitapları. (<https://abcbebek.com/urun/babys-first-eva-sayilar/> Erişim: 12.03.2022) 47
- Görsel 15.** Lee, Suzy. (2018). Gölge. İstanbul: MEAV Yayıncılık..... 48

Görsel 16. Saudo, Coralie. Giacomo, Kris Di. (2016). Babam Uyumak Bilmiyor. İzmir: Tudem Yayın Grubu. s. 5-6.....	53
Görsel 17. Brière-Haquet, Alice. Chauffrey, Célia. (2013). Memo ve Ay. İstanbul: Mavibulut Yayıncılık. s. 5-6.....	58
Görsel 18. Tzannes, Robin. Paul, Korky. (2011). Genç Nasrettin ve Fırıncı. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları. s. 17-18.....	59
Görsel 19. Thomas, Valerie. Paul, Korky. (2011). Vini ile Vilbur : Türkiye İş Bankası Yayınları. s. 5-6.....	60
Görsel 20. Thomas, Valerie. Paul, Korky. (2011). Vini ile Vilbur. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları. s. 5-6.....	61
Görsel 21. Thomas, Valerie. Paul, Korky. (2009). Sakar Cadı Vini' nin Dev Balkabağı. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları. s. 3-4.....	62
Görsel 22. Kaplancı, Çiğdem. Delioğlu, Mustafa. (2019). Bütün Atlar Sihirli. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. s. 9-10.....	64
Görsel 23. Rodari, Gianni. Agliardi, Allegra. (2018). Dünya Denen Koca Okul. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. s. 11-12.....	65
Görsel 24. Llenas, Anna. (2020). Renk Canavarı. İstanbul: Nesin Yayıncılık. s. 15-16.....	66
Görsel 25. Aksu Taşyürek, Sezen. (2017). Canavarlar Gece Gelir. İstanbul: Timaş Çocuk Yayınları. s. 10-1.....	66
Görsel 26. Nazik Yüksel, Rabia. Dombaycı, Nur. (2021). Öfke Kuşları Orkestrası. İstanbul: Cezve Çocuk Yayınları.....	68
Görsel 27. Nazik Yüksel, Rabia. Dombaycı, Nur. (2021). Öfke Kuşları Orkestrası. İstanbul: Cezve Çocuk Yayınları. s. 16-17.....	68
Görsel 28. Nazik Yüksel, Rabia. Dombaycı, Nur. (2021). Öfke Kuşları Orkestrası. İstanbul: Cezve Çocuk Yayınları. s. 22-23.....	69
Görsel 29. Nazik Yüksel, Rabia. Dombaycı, Nur. (2021). Öfke Kuşları Orkestrası. İstanbul: Cezve Çocuk Yayınları. s. 32-33.....	69
Görsel 30. Llenas, Anna. (2017). Boşluk. Eskişehir: Nesin Yayınları.....	70
Görsel 31. Llenas, Anna. (2017). Boşluk. Eskişehir: Nesin Yayınları. s. 8-9.....	71
Görsel 32. Llenas, Anna. (2017). Boşluk. Eskişehir: Nesin Yayınları. s. 18-19.	71
Görsel 33. Llenas, Anna. (2017). Boşluk. Eskişehir: Nesin Yayınları. s. 48-49.	72
Görsel 34. Eland, Eva. (2018). Üzüntü Kapını Çaldığında. İstanbul: Martı Çocuk Yayınları.....	72

Görsel 35. Eland, Eva. (2018). Üzüntü Kapını Çaldığında. İstanbul: Martı Çocuk Yayınları. s. 14-15.....	73
Görsel 36. Eland, Eva. (2018). Üzüntü Kapını Çaldığında. İstanbul: Martı Çocuk Yayınları. s. 18-19.....	74
Görsel 37. Eland, Eva. (2018). Üzüntü Kapını Çaldığında. İstanbul: Martı Çocuk Yayınları. s. 20-21.....	74
Görsel 38. Franco,Blandina. Carlosllo, Jose. (2014). Öfke. İzmir: Desen Yayınları.....	75
Görsel 39. Franco,Blandina. Carlosllo, Jose. (2014). Öfke. İzmir: Desen Yayınları. s. 2-3.....	75
Görsel 40. Franco,Blandina. Carlosllo, Jose. (2014). Öfke. İzmir: Desen Yayınları. s. 18-19.....	76
Görsel 41. Franco,Blandina. Carlosllo, Jose. (2014). Öfke. İzmir: Desen Yayınları. s. 34-35.....	77
Görsel 42. Aksu Taşyürek, Sezen. (2017). Öfke. İstanbul: Timaş Çocuk Yayınları.....	77
Görsel 43. Aksu Taşyürek, Sezen. (2017). Öfke. İstanbul: Timaş Çocuk Yayınları. s. 12-13.....	78
Görsel 44. Aksu Taşyürek, Sezen. (2017). Öfke. İstanbul: Timaş Çocuk Yayınları. s. 24-25.....	79
Görsel 45. Aksu Taşyürek, Sezen. (2017). Öfke. İstanbul: Timaş Çocuk Yayınları. s. 20-21.....	79
Görsel 46. Hemmatirad, Reza. (2018). Simurg. İstanbul: Nar Çocuk Yayınları.	80
Görsel 47. Hemmatirad, Reza. (2018). Simurg. İstanbul: Nar Çocuk Yayınları.	81
Görsel 48. Hemmatirad, Reza. (2018). Simurg. İstanbul: Nar Çocuk Yayınları.	81
Görsel 49. Hemmatirad, Reza. (2018). Simurg. İstanbul: Nar Çocuk Yayınları.	82
Görsel 50. Göknül, Can. (2012). Keçeci Bayram ve Anka Kuşu. İstanbul: Can Çocuk Yayınları.....	82
Görsel 51. Göknül, Can. (2012). Keçeci Bayram ve Anka Kuşu. İstanbul: Can Çocuk Yayınları.....	83
Görsel 52. Göknül, Can. (2012). Keçeci Bayram ve Anka Kuşu. İstanbul: Can Çocuk Yayınları.....	84
Görsel 53. Göknül, Can. (2012). Keçeci Bayram ve Anka Kuşu. İstanbul: Can Çocuk Yayınları.....	84

Görsel 54. Sevim, Jülide. Keyik, Sinem. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Eksik Parça Yayınları.....	85
Görsel 55. Sevim, Jülide. Keyik, Sinem. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Eksik Parça Yayınları.....	85
Görsel 56. Sevim, Jülide. Keyik, Sinem. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Eksik Parça Yayınları.....	86
Görsel 57. Sevim, Jülide. Keyik, Sinem. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Eksik Parça Yayınları.....	86
Görsel 58. Hart, Caryl. Eaves, Ed. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Pearson Yayınları.....	87
Görsel 59. Hart, Caryl. Eaves, Ed. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Pearson Yayınları. s. 4-5.....	87
Görsel 60. Hart, Caryl. Eaves, Ed. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Pearson Yayınları. s. 10-11.....	88
Görsel 61. Hart, Caryl. Eaves, Ed. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Pearson Yayınları. s. 12-13.....	88
Görsel 62. Gönül, Levent. Kınalı, Tolga. (2005). Beş Dünya. İstanbul: Bileşim Yayınları.....	89
Görsel 63. Gönül, Levent. Kınalı, Tolga. (2005). Beş Dünya. İstanbul: Bileşim Yayınları. s. 4-5.....	90
Görsel 64. Gönül, Levent. Kınalı, Tolga. (2005). Beş Dünya. İstanbul: Bileşim Yayınları. s. 14-15.....	90
Görsel 65. Gönül, Levent. Kınalı, Tolga. (2005). Beş Dünya. İstanbul: Bileşim Yayınları. s. 50-53.....	91
Görsel 66. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Adlı Kitaptan Karakter Çalışmalarına Örnekler.....	98
Görsel 67. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Adlı Kitaptan Karakter Çalışmalarına Örnekler.....	99
Görsel 68. Simurg Karakterinin Kağıt Üzerinde Karışık Teknikle Boyanmış İlk Hali.....	99
Görsel 69. Simurg Karakterinin Bilgisayar Ortamında Müdahale Edilmiş Son Hali.....	100
Görsel 70. Ezo Karakteri Eskiz Örnekleri.....	101
Görsel 71. Ezo Karakteri Uygulama Aşamaları.....	101

Görsel 72. Ezo Karakteri Son Hali.....	102
Görsel 73. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” İsimli Resimli Çocuk Kitabı Karakter Tasarımı Uygulama Aşamalarına Örnekler.....	102
Görsel 74. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” İsimli Resimli Çocuk Kitabı Öykü Panosu (Storyboard).....	104
Görsel 75. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” İsimli Resimli Çocuk Kitabı Kapağı.....	105
Görsel 76. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının Kapak Fontları	106
Görsel 77. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının İç Sayfa Fontları.....	106
Görsel 78. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının Gömlek Tasarımı.....	107
Görsel 79. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının Künye Ve İç Kapak Sayfaları.....	107
Görsel 80. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 1-2. Sayfa Tasarımları.....	108
Görsel 81. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 3-4 Sayfa Tasarımları	108
Görsel 82. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 5-6. Sayfa Tasarımları.....	109
Görsel 83. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 7-8 Sayfa Tasarımları.....	110
Görsel 84. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 9-10 Sayfa Tasarımları.....	110
Görsel 85. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 11-12 Sayfa Tasarımları... ..	111
Görsel 86. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 13-14 Sayfa Tasarımları... ..	111
Görsel 87. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 15-16 Sayfa Tasarımları... ..	112
Görsel 88. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 17-18. Sayfa Tasarımları.. ..	112
Görsel 89. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 19-20 Sayfa Tasarımları	113
Görsel 90. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 21-22 Sayfa Tasarımları	113
Görsel 91. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 23-24 Sayfa Tasarımları	114
Görsel 92. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 25-26 Sayfa Tasarımları... ..	115
Görsel 93. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 27-28 Sayfa Tasarımları... ..	115
Görsel 94. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 29-30 Sayfa Tasarımları	116
Görsel 95. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 5-6 Sayfa Tasarımı Değişiklikleri.....	120
Görsel 96. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 29-30 Sayfa Tasarımı Değişiklikleri.....	121
Görsel 97. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının Gömlek Sayfası Değişiklikleri.....	121

GİRİŞ

Çocuk edebiyatı, çocuğun ve çocukluğun ilgi odağı olmasıyla birlikte önemsenmeye, yetişkin edebiyatından ayrı ele alınmaya başlanmıştır. Sever'in, çocuk edebiyatı tanımı şu şekildedir,

Çocuk edebiyatı(yazını), erken çocukluk döneminden başlayıp ergenlik dönemini de kapsayan bir yaşam evresinde, çocukların dil gelişimi ve anlama düzeylerine uygun olarak duygu ve düşünce dünyalarını sanatsal niteliği olan dilsel ve görsel iletilerle zenginleştiren, beğeni düzeylerini yükselten ürünlerin genel adıdır (2015b, s. 17).

Çocuk edebiyatında üretim yapılırken '*çocuğa görelilik*' ilkesi esas alınmaktadır (Akyüz, 2020, s. 89). Çocuğa göre edebi ürünler geliştirilebilmesi içinse çocuk gelişiminin bilinmesi gerekmektedir. Çocuk gelişimi, okulöncesi dönem ve okul dönemi olarak iki ayrı dönemde ele alınmaktadır. 0-7 yaş arası olarak tanımlana okulöncesi dönem, çocuk gelişimi açısından oldukça kritik bir dönem olarak kabul edilmektedir. Sosyal, bilişsel, duygusal ve dilsel gelişimin en hızlı yaşandığı dönem olarak bilinmektedir. Araştırmalar, okulöncesi dönemde çocuğun gelişim düzeyine uygun nitelikli çocuk kitaplarının çocuk gelişimi üzerinde büyük etki yarattığını göstermektedir. Bu dönem çocuğu henüz okuma yazma bilmediğinden görsel okuma yoluyla kitabı takip edebilmektedir. Bu nedenle resimli çocuk kitapları bu dönem çocuğunun gelişim düzeyine en uygun çocuk edebiyatı türü olmaktadır.

Kavramlar, okulöncesi dönemi çocuğunun içinde yaşadığı ve henüz yeterince tanımlayamadığı dünyayı anlamlandırmasına yardımcı olmaktadır. Çocuk; bildiği kavramlar üzerinden dünyayı algılar, sorgular, sorun çözer ve iletişime geçer. Çocuğun doğasında var olan merak duygusu sayesinde, çocuk her an yeni şeyler keşfeder ve öğrendiklerini daha önce edindiği bilgilerle ilişkilendirir. Okulöncesi dönemde henüz kendisini yeterince ifade edemeyen çocuk, resimli çocuk kitapları sayesinde duygularını ve düşüncülerini rahatça ifade edebilme imkânına erişmektedir. Piaget'in işlem öncesi dönem olarak adlandırdığı 2-7 yaş aralığında, çocuk henüz nesnelere sembollerin ilişkisini tam olarak kuramamaktadır. Resimli çocuk kitapları, resimlemeler sayesinde sembol ve nesne ilişkisinin çocuğun zihninde oluşmasına yardımcı olarak kavram gelişimini desteklemektedir (Güleç ve Geçgel, 2015, s. 33).

Çocuk edebiyatı, çocuca farklı yaşam deneyimleriyle karşılaşma imkanı sunmaktadır. Çağlar boyunca insanlar yaşam tecrübelerini edebiyat yoluyla anlatmıştır. Mitler, efsaneler ve destanlar da sözlü edebiyatın birer parçası olarak insanlık tarihinin deneyimlerinden izler taşımaktadır. Bunların bazıları yazıya aktarılmışken kimisi sözlü aktarım yoluyla günümüze kadar gelmiştir. İlk insan dünyayı anlamak için mitler üretmiştir. İnsanlık tarihinin çocukluk dönemi olarak görülen arkaik dönem, insanlık için bilinmezliklerle doludur. Arkaik insan yaşadığı hayatı ve bunlar karşısında hissettiği duyguları mitlerle hikayeleştirmiştir. Mitler, ilk insanın eğitim sistemidir (Bayat,2005, s. 5). Arkaik insanı, zorluklarla dolu hayata hazırlamaktadır. Mitlerin, ilk insanı hayata hazırlayan, çevresini anlamlandırmasını sağlayan zihinsel bir üretim olduğu düşünülmektedir. Tıpkı mitolojide olduğu gibi, okulöncesi dönemi resimli çocuk kitapları da aynı şekilde çocuklarda kavram gelişimi sağlayarak hayatı anlamlandırmalarına yardımcı olmaktadır. Mitoloji konulu çocuk kitapları araştırıldığında görülmektedir ki okul çağı çocukları için üretim oldukça fazladır. Ancak okulöncesi dönemi için yeterli örneklerle karşılaşmamaktadır.

Çalışmaya konu olan Simurg efsanesi, kişisel varoluş hikayesidir. Simurg'a ulaşmak için çıkılan yolculuk, metaforik bir kişisel gelişim yolculuğu olarak düşünülmektedir. Zorluklarla dolu vadileri aşan otuz kuş, yol boyunca kişisel gelişimlerini de tamamlamaktadır. Okulöncesi dönemi tıpkı Simurg efsanesindeki kuşlar gibi, insanın kişisel gelişim yolculuğunu yaşadığı önemli bir dönemdir. Çocuğun henüz tanımlayamadığı ya da baş edemediği duygularını anlamlandırması, çözmesi gerekmektedir. "*Ezo ve Simurg'un Yolcuğu*" kitabında konu edilense, temelde 'öfke' kavramıdır. Bu çalışmada, çocuğun tıpkı diğer duyguları gibi çocuk tarafından normal kabul edilmesi gereken öfke duygusuyla karşılaşip tanımlaması, öfkesinin sebeplerini sorgularken ihtiyaçlarını fark etmesi ve duygusunu ifade edebilmesi amaçlanmaktadır. Aynı şekilde bu çalışma, ebeveynlerinde çocuktaki öfkeyi tıpkı diğer duygular gibi normal kabul etmesi ve ebeveyn olarak çocuğun duygusunu ifade etmesine yardım etmesinde, ebeveyne yardımcı olmayı amaçlanmaktadır.

1. BÖLÜM: MİT, MASAL, EFSANE VE KAVRAM

1.1. Çalışmanın Konusu/Sorunu

Yapılan alan yazın taramalarına göre gerek Türkiye'de yayımlanmış gerekse yurtdışından telif hakları alınarak Türkçeleştirilmiş olan, okulöncesi gurubuna yönelik mitoloji konusunda farkındalık yaratacak nitelikte resimli çocuk kitaplarının yeterli sayıda olmadığı belirlenmiştir. Türkiye'de yayımlanmış okulöncesi gurubuna yönelik duyguları anlatan nitelikli çocuk kitaplarının büyük çoğunluğunun yurtdışından telif hakları alınarak Türkçeleştirilmiş eserlerden oluştuğu, yerli yazar ve çizerler tarafından tasarlanmış özgün eserlerin sayıca az olduğu tespit edilmiştir. Yapılan literatür taramalarına göre gerek Türkiye'de yayımlanmış gerekse yurtdışından telif hakları alınarak Türkçeleştirilmiş olan, okul önce gurubuna yönelik mitolojik öyküler üzerinden 'öfke' duygusunu anlatan nitelikli resimli çocuk kitaplarıysa hiç rastlanmamıştır. 'Öfke' duygusu gibi bilimsel yönleri olan konuların çocuk kitaplarında genellikle tematik bir yaklaşımla ya da didaktik bir biçimde anlatılmaktadır. Tüm bu nedenlerden dolayı, bu tez çalışmasında okulöncesine yönelik mitoloji kökenli efsaneler üzerinden öfke duygusunu anlatan bir çalışma olmasına karar verilmiştir.

1.2. Çalışmanın Kapsamı

Uygulama çalışmasının hedef kitlesi 4-7 yaş aralığıdır. Bu tez çalışmasında ilk olarak; mitlerin kökeni, mit masal ilişkisi, mit efsane ilişkisi araştırılmıştır.

Mit kökenli efsaneler incelenmiş, mitolojik anlatılarda yer alan ölüm-yaşam ve korku-cesaret kavramları üzerine örnekler araştırılmıştır. Simurg efsanesi(söylencesi), efsanenin mitolojilerde yer ediş biçimi ve efsanede işlenen kavramlar incelenmiştir. Birinci bölümde yapılan mitolojiyle ilgili araştırmalardan sonra, ikinci bölümde okulöncesi çocuğun gelişimsel özellikleri incelenmiştir. Resimli çocuk kitaplarının okul öncesi gelişim sürecine ve kavram gelişimine etkileri araştırılmıştır. Okulöncesi çocuk kitabı türleri, metinsel ve biçimsel öğeleri incelenmiştir.

Bu tez çalışması kapsamında, resimleme (İllüstrasyon) çeşitleri, okulöncesi çocuk kitabı resimlemesinde tasarım öğeleri ve teknikleri incelenmiştir. Okulöncesine

yönelik mitoloji konulu duyguları anlatan kitap örnekleri olmadığı için, okulöncesi için duyguları anlatan kitaplardan ve çocuklara yönelik mitoloji konulu kitaplardan beşer örnek seçilerek incelenmiştir.

Mitolojik kökenli efsaneler arasından 'Simurg' efsanesi, anlaşılması zor duygular arasından 'öfke' kavramı seçilerek bir hikâye oluşturulmuştur. Daha sonra, «*Ezo ve Simurg'un Yolculuğu*» isimli resimli çocuk kitabı tasarımı yapılmıştır. Kitap bittikten sonra, pedagoğ ve sınıf öğretmeni eşliğinde Yükselen Kolej altı yaş ana sınıfında çocuklara okunmuş ve çocuklardan gelen dönütler incelenmiştir.

1.3. Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı görsel okuma yoluyla okul öncesi dönemi çocuklarında kavram gelişimini destekleyecek nitelikli bir resimli çocuk kitabı tasarlamaktır. Simurg efsanesi üzerinden yola çıkılarak, okul öncesi dönemi çocuklarında mitoloji konusunda farkındalık gelişimini desteklemek ve merak uyandırmak diğer bir amaçtır. Mitolojik öyküler üzerinden 'öfke' duygusunu anlatan bir resimli kitap tasarlayarak, alan yazın taramasında karşılaşılan boşluğu doldurmaya katkı sunmak istenmiştir. İllüstrasyon ile metin birlikteliğinde, düşsel ve görsel yöntemler kullanılarak, 'öfke' kavramını tanıtan sanatsal bir içerik geliştirmek amaçlanmaktadır. Tüm bunların yanı sıra, belirlenen öykü ile ülkemizin kültürel miraslarının bilinir hale getirilmesini sağlamak, gelecek kuşaklar için değerler aktarımına aracılık etmek amaçlanmıştır.

1.4. Çalışmanın Önemi

Okulöncesi dönemde çocuğun gelişim düzeyine uygun nitelikli resimli çocuk kitapları bu dönem çocuğunun sosyal, duygusal, bilişsel ve dilsel gelişim düzeyine büyük etki yaptığı için bu çalışma önemlidir. Çocuk için kavramları, resimlemeler sayesinde zihinde ete kemiğe büründürerek kavram gelişimini desteklediği ve okulöncesi dönemde anlamlandırması zor olan duyguları çocuk zihninde tanımlanmasına destek olduğu için bu çalışmanın önemli olduğu düşünülmektedir. Bilimsel bir konunun sanatla ele alınarak çocukta estetik bakış açısının çok küçük yaşlarda geliştirilmesi amaçlanmıştır. Türkiye'de yayın sektöründe okul öncesi için

kavram gelişimini destekleyen mitolojik konulu kitaplara örnek bulunmaması sebebiyle bu çalışma önemlidir.

1.5. Çalışmanın Yöntemi

Bu tez nitel araştırma yöntemleri kullanılarak hazırlanmıştır. Çocuk kitaplarından kavramlar ve mitoloji ile ilgili daha önce yapılmış çalışmalar incelenmiş ve elde edilen veriler doğrultusunda bir sonuca ulaşılmaya çalışılmıştır. Kuramsal araştırma için kütüphaneler, basılı yayınlar ve internet kaynakları kullanılmıştır. Çocuk kitaplarında mitoloji ve duygular üzerine örnek kitaplar seçilerek çizerlerin teknik ve yaklaşımları incelenmiştir.

Çocuk edebiyatıyla ilgili geniş çaplı araştırma yapılmış olup konuyla ilgili bazı eğitimler alınmıştır. Ankara Üniversitesi Prof. Dr. Sedat Sever “Çocuk Edebiyatı” yüksek lisans dersi, bir ders dönemi, ödüllü yazar-çizer Shaun Tan online semineri, Beliz Güçbilmez Tersine Mühendislik Atölyesi Yazmak için Okumak, Serhan Kansu Felsefenin Çocuk Hali ve Yaratıcı Yazarlık online, Pınar Mermer Zorlayıcı Duygular: Öfke webinarı ve son olarak Dilşah Özdiñç Momo Yazı Estitüsü Resimli Çocuk Kitabı Yazarlık Eğitimi atölyelerinden eğitim almış bulunmaktayım. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” hikâyesinin editörlüğünü, yazar ve editör Dilşah ÖZDİNÇ yapmıştır. Kitapların resimlenmesinde; kurşun kalem, kuru boya, keçeli kalem, marker kalem, akrilik boya kullanılarak karışık teknik uygulamaları gibi geleneksel yöntemlerin yanı sıra bilgisayar ve grafik tabletlerden de yararlanılarak resimlemeler yapılmıştır. Projede Adobe Photoshop, Adobe InDesign programları ile Wacom İntuos pro S tablet, kullanılmıştır.

Hikâye yazımı bittikten sonra, pedagoğ Fevzi Bakır’dan görüşleri alınmıştır. Daha sonra, Yükselen Koleji Anasınıfında Fevzi Bakır ve sınıf öğretmeni Fatma Uysal gözetiminde altı yaş grubuna okunmuştur. Uygulama sonucu yapılan gözlemler üzerine yeniden kitapta bir takım düzeltmelere gidilmiştir. Bu bölümün sonunda uygulamayla ilgili bir rapora da yer verilmiştir.

1.6. Mitoloji Bileşenleri

“Mythos- Mit, söz, masal, öykü anlamında kullanılan bir kelimedir. Mythologia- Mitoloji ise bu öyküleri inceleyen bilim dalıdır” (Urundul, 2012, s. 15). Mythologia Yunanca bir kelime olup, “efsane anlatmak” anlamına gelmektedir. Akcan’a göre, mitoloji kelimesi, Eski Yunan’da “geçmişte söylenenlerin tekrar edilmesi” anlamına gelirken, zaman içerisinde Batı dillerinde “efsane” olarak kullanılmaktadır (2019, s. 49). Rohl’a göre “Efsane” sözcüğü, ortaçağ Latincesinde “okunacak şeyler” anlamına gelen legenda sözcüğünden türetilmiş olup, İngiliz dilinde, eski zamanlardan gelen ve gerçekliği kanıtlanmamış halk öyküsüdür (2012, s. 21). Mitoloji sözcüğüyle ilgili yapılan tanımlara bakıldığında görülmektedir ki, mitoloji insanların içinde yaşadıkları ve tam olarak bilemedikleri dünyayı açıklama ve anlamlandırma çabasının sonucu olarak ortaya çıkmıştır.

İlk insanlar için hayat çözülmesi gereken problemlerle doludur. Mitolojinin eski insanın eğitim sistemi olduğunu belirten Bayat’a göre, dünya ve çevredeki olaylar insanı eğiten, onu yaşama hazırlayan birer felsefi kanıtlar rolündedir (2005, s. 5). Sosyal antropolojinin önemli isimlerinden Levi-Strauss’ a göreyse, mitlerin belli bir mantık yapıları vardır ve doğa/kültür, ölüm/hayat, yer/gök gibi zıtlıklar üzerinden belirli mesajları farklı şekillerde dile getirir. Levi-Strauss, mitleri "ilkel" insanın bu tür hayati problemler üzerine düşünme tarzı olarak yorumlamaktadır (2013, s. 26). İnsan için bilinmezliklerle dolu Arkeik dönemde, ortak problemin dünyayı anlama yetisi olduğu düşünüldüğünde, farklı toplumlar tarafından anlatılan ve birbirinden çok farklı görünen mitler arasında derin ve yakın bir bağın olacağı söylenebilir. Levi-Strauss, bu bağı mito-logit, yani mit-mantığı bakımından kurmaktadır. Akcan, bireylerin anlattıkları farklı mitlerde ve bu mitlerde yer alan çok farklı hikâyelerde, mit mantığı bakımından birbirlerini bütünleyen ve aydınlatan bağlar incelenerek en temel yapıya, bir başka deyişle, insan düşüncesinin evrensel kategorilerine ulaşılabileceğini belirtmektedir (2019, s. 49).

Mitolojik hikâyeler bilimsel aklın işleyiş biçimine göre ele alındığında, anlamsız ve gerçek dışı görünebilmektedir. Ancak mitler olayları her ne kadar doğaüstü şekilde açıklıyor görünse de bir mantığa bağlamaya çalışmaktadır (Bayat, 2005, s. 5).

Anlam açısından incelendiğinde de görülmektedir ki dünyanın neresinde ortaya çıkmış olursa olsun mitlerdeki hikâyelerin insana dair ortak bir amacı olduğu söylenebilir. Eliade, bu ortaklığı şu şekilde açıklamaktadır.

“1) Mit, Doğaüstü Varlıklar'ın eylemlerinin Öyküsünü oluşturur; 2) Bu Öykü, kesinlikle gerçek (çünkü gerçeklerle ilgilidir) ve kutsal (çünkü Doğaüstü Varlıklar tarafından yaratılmıştır) olarak kabul edilir; 3) Mit her zaman için bir "yaratılış" la ilgilidir, bir şeyin yaşama nasıl geçtiğini, ya da bir davranışın, bir kurumun, bir çalışma biçiminin nasıl yaratılmış olduğunu anlatır; işte bu nedenle de, mitler insana özgü her anlamlı eylemin örnek tiplerini oluştururlar...” (2001, s. 28).

Bu noktada mitoloji, insanın kendisini çevreleyen dünyayı, doğayı ve toplumları anlamaya yönelik bir arzu ve ihtiyaçla, baş edemediği belirsizliklere açıklık getirme üzerine kurulu zihinsel üretim olarak ifade edilebilir. Mitler yaban insana doğa üzerinde tahakküm kurma imkânı vermez, ancak yine de, çok önemli bir şeyi, evreni anlayabileceği ve evreni anladığı illüzyonunu vermekte, ifade etmektedir (Levi- Strauss, 2013, s. 51). Bu bölümün devamında mitleri ortaya çıkartan ihtiyaçlar daha detaylı incelenecektir.

1.6.1. Mitlerin Kökeni ve Amacı

Mitlerle ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde, mitlerin ilk ne zaman ortaya çıktığı ya da kime ait olduğu gibi, mitlerin kökenine dair konularda kesin bir yargıya varılamadığı görülmektedir.

İlk mitosun ortaya çıkışını anlayabilmek için, insanın düşünce biçimine bakmak gerekmektedir. “Mitoloji insanın içinde yaşadığı sorunlu durumla baş edebilmesine yardım etmek üzere kurgulanmıştır. Mitoloji insanlara dünyadaki yerlerini ve doğru yönü bulmaları için yardım ederdi” (Armstrong, 2014, s. 10). İnsan yapı gereği yaşadığı dünyayı anlama ve çözümlene çabasıyla, diyalektik bir mantıkla hareket etmektedir. Kuşkusuz ilkel insan, bunu bilinçli bir şekilde değil, tecrübe ve oluşturduğu inanç sistemiyle yapmıştır. “Söylencelerin ciddi amaçları, ya evrenin doğasını açıklamak (yaratılış ve bereket söylenceleri) ya da toplum üyelerine ait oldukları kültüre göre başarılı olmak için gerekli davranış ve tavırları öğretmektir (kahramanlık söylenceleri ve destanlar)” (Rozenberg, 2003, s. 19). İlk mitosun, doğaüstü olgularla ve bu olguların insan yaşamına etkileriyle ilgilenebileceği ifade

edilebilir. Hayatta kalabilme içgüdüğü ile insan, varlıkların ne olduğunu ve nasıl oluştuğunu irdelerken kendini de bu yaşam içinde konumlandırmaktadır.

Eliade, mitin arkaik toplumda Doğaüstü Varlıkların eylemlerinin öyküsünü oluşturduğunu ve bu öykünün kesinlikle gerçek (çünkü gerçeklerle ilgilidir) ve kutsal (çünkü Doğaüstü Varlıklar tarafından yaratılmıştır) olarak kabul edilmesi gerektiğini ifade etmektedir (2001, s. 20). İlkel insan kendisini dünyadaki tehlikeler karşısında korumaya çalışırken, doğadaki güçleri tıpkı bir canlı gibi algılamakta, doğayı anlamaya çalışırken de onunla bir bağ kurmaktadır.

“Dünya onunla yıldızları, bitkileri ve hayvanları, ırmakları ve kayaları, mevsimleri ve geceleri aracılığıyla konuşur; insan da, rüyaları ve düşsel yaşamıyla, Ataları ya da totemleriyle –aynı zamanda "Doğa", doğaüstü ve insanlar– inisiyasyon törenlerinde ritüellere uygun olarak ölme ve dirilme yeteneğiyle, maske takarak bir ruhu canlandırma gücüyle, vb.'yle ona yanıt verir” (Eliade, 2001, s. 177).

Mitoslar, yalnızca insanların yaşamlarını anlamaya yardımcı olmakla kalmamakta, ilkel insana nasıl davranması gerektiğini de öğretmektedir. “Her anlamlı insan etkinliği başlangıçtaki bir olayı anlatan bir mitosa indirgenerek doğrulanır. Böylece mitos insanın davranışlarında uyması gereken bir ideal, bir ilk örnek olur ” (Tecimer, 2005, s. 14).

“Mitoslar, yalnızca Dünya'nın, hayvanların, bitkilerin ve insanın kökenini anlatmakla kalmaz, ama aynı zamanda insanın bugün içinde bulunduğu duruma gelmesine kadar olup biten bütün önemli olayları da anlatır; bir başka deyişle onun ölümlü, cinsiyetli, toplum halinde örgütlenmiş, yaşaması için çalışması gereken ve belli kurallara göre çalışan bir varlık durumuna gelmesine kadar gerçekleşen önemli olayları anlatır” (Eliade, 2001, s. 20).

“Mit, bilinmeyenle, dile getirmek için uygun sözcükleri bulamadıklarımızla ilgilidir” (Armstrong, 2014, s. 8). Bilinmeyeni açıklamaya çalışırken, her durumda nasıl davranmamız ve psikolojik duruşumuzla da ilgilenmektedir. Mitolojinin temelinde olan tanrılar dünyasına inanışın, aslında ölümlü insanın gizli güçlerini ortaya çıkarmayı amaçladığını belirten Armstrong, mitlerin insanların meraklarını gidermek ya da eğlendirmek için değil erkekler ve kadınlar bu güçlü varlıkları taklit etsinler, kendileri de tanrısallığı yaşasınlar diye insanlara tanrıların nasıl davrandıklarını gösterdiğini aktarmaktadır (2014, s. 9).

1.6.2. Mit Masal İlişkisi

Masal, “Genellikle halkın yarattığı, hayale dayanan, sözlü gelenekte yaşayan, çoğunlukla insanlar, hayvanlar ile cadı, cin, dev, peri vb. varlıkların başından geçen olağanüstü olayları anlatan edebî tür” (TDK, 2022) olarak tanımlanmaktadır. Tanımından da anlaşıldığı gibi, masal doğaüstü olayları ve varlıkları ele almaktadır. Bu durum masalları mitlere dayandıran görüşü desteklemektedir. “Mthologia” kavramının, erken ilkçağda var olan “mythologia” diye bir fiille aynı anlama geldiğinden bahseden Erhat, bu kavramın masal anlatmak anlamına geldiğini, sözlü gelenekle dilden dile aktarılan efsanelerin ozanlarca sürdürülmesini de belirtildiğini savunur. Erhat aynı zamanda, “mthologia” kavramının, hem masal ve hikayelerin toplandığı kitap için, hem de ilkçağın sonlarında “mythographos”, yani mythos yazarı denilen derleyicilerin yaptığı iş için kullanıldığını da ifade eder (2013, s. 6).

İnsanın yaşam şeklinin değişimiyle beraber mitler bilinmeyi açıklamakta yetersiz bulunmaya başlamıştır. Bu durum mitlerin yerini masalların almasını açıklamaktadır. Mitlerden masallara geçişi açıklayan Bayat’a göre, zamanla mitlere özgü kutsallığın azalması veya sonunda kaybolması masalların büyük bir ölçüde ortaya çıkmasını sağlamıştır (2005, s. 91).

Her toplumda önemli bir yere sahip olduğu bilinen masallar, kurgu türünde anlatılar olarak bilinmektedir. Masallar da anlatılan öykü gerçekte yaşanmış olması beklenmediği gibi belli bir zaman ya da mekân belirtilmemektedir. “Mitlerdeki kişilerin genellikle Tanrılar ve Doğaüstü Varlıklar, masallardakilerinse olağanüstü kahramanlar ya da hayvanlar olmasına karşılık, bütün bu kişilerin ortak bir yanı vardır: Onlar gündelik yaşamın bir parçası değildirler” (Eliade, 2001, s. 19). Batuk, masallardaki bu gerçek dışılığı şu şekilde açıklamaktadır:

Masallarda anlatılan öykü, olmuş ya da olmamış olabilir. Fazla ciddiye alınmadıkları gibi dogma ya da tarih olarak da kabul edilmezler. Eğlence teması olmakla birlikte salt eğlence olsun diye anlatılmazlar. Daha çok eğitimsel fonksiyonları vardır ve ahlaki bir takım davranışları yerleştirme hedefi güderler (2009, s. 35).

Mitsel düşüncenin tarihsel gerçeklik karşısında varlığını her daim sürdürdüğünü savunan Eliade, masalın inisiyasyonu yeniden ele aldığını ve imgeler düzleminde sürdürdüğüne vurgu yapmaktadır. Eliade'e göre masal, her zaman bir mutlu sonla biter. Ama asıl içeriği son derece ciddi bir gerçekle ilgilidir: Bu gerçek, inisiyasyon, yani simgesel bir ölüm ve bir dirilme aracılığıyla bilgisizlik ve olgunluğa erişmemişlikten yetişkin insanın akıl çağına geçiştir (2001, s. 240).

Bu bağlamda, insanlık tarihinin farklı zamanlarında ortaya çıkmış olsalar da, mit ve masal arasında olayların ele alınışı ve ortaya çıkış amaçları bakımından çok yoğun benzerlikler taşıdıkları söylenebilir.

1.6.3. Mit Efsane İlişkisi

Farsça bir terim olan efsane, “eski çağlardan beri söylenegelen, olağanüstü varlıkları, olayları konu edinen hayalî hikâyeye, söylence” (TDK, 2022) olarak tanımlanırken, mitler gibi gerçek olarak kabul edilmektedir. “Çoğu zaman mitlerle iç içe giren efsaneler, insanların sözlü olarak kuşaktan kuşağa aktardıkları hikâyemsi anlatılardır” (Yıldırım, 2017, s. 11).

Halk edebiyatı ürünlerinden biri olan efsaneler, konuları açısından ele alındıklarında ayrı başlıklar altında incelenirler. Bunlar; evrenin yaratılışı ve yeryüzünde yaşayan canlıların oluşumlarını konu edinen yaratılış efsaneleri, belli bölgelerde geçen savaşları, kahramanlıkları, düzeni ya da düzensizlikleri dile getiren tarihsel efsaneler, ölüm, kader, ejderha veya şeytan gibi gerçek dışı varlıkları, mit yönünden değer taşıyan çeşitli canlıları barındıran olağanüstü varlıkları konu edinen efsaneler ve tanrı insan ilişkilerini ele alan ve konusunu inanıştan alan dinsel efsanelerdir (Aktaran: Bulduk, 2015, s. 13).

Mitlerden farklı olarak yakın zamanın anlatıları olan efsaneler (Mythies), Ögel'e göre, bir milletin mitolojisinin canlı ve yaşayan varlıkları gibidirler (2010, s. 6). Efsaneleri salt fantezi olarak görmenin yanlış olduğunu savunan Rohl'a göreyse, efsane bir kurgudan yani hayal gücünün temelsiz ürününden ziyade bilim, tarihsel kanıt ya da arkeoloji tarafından henüz teyit edilmemiş geleneksel bir sözlü veya yazılı tarihtir (2012, s. 21). Bu sebeple efsanede tıpkı mit gibi ait olduğu toplumun hafızasını taşır.

“Efsanelerle miti birbirinden kesin olarak ayırt etmek kolay değildir. Simgesel ve kozmogonik bir anlatım taşıdığı bilinen mitler, tanrıların doğuşunu ve yaşamını

konu edinirler” (Bulduk, 2015, s. 11). Mitler de insan davranışının konu edinildiğini görmekte beraber, masal ve efsanelerde mitlerden farklı olarak ana karakterin çoğunlukla insan olduğu görülmektedir. Batuk, bu durumu şu şekilde açıklamaktadır;

Efsaneler mitlerin aksine genellikle kutsaldan ziyade sekülerdirler ve ana temaları insani karakter taşır. Genellikle göçlerden, savaşlardan, zaferlerden, geçmiş kahramanların, kralların, yöneticilerin ve komutanların eylemlerinden, hanedanların yönetim silsileleriyle başarılarından söz eder. Bu tarz genellikle yazılı tarihin sözlü tamamlayıcılarıdır (2009, s. 36).

Ait olduğu toplumun kültürünü yansıtan halk anlatılarının kökleri mitlere kadar gitmektedir. Bu bağlamda insanlık tarihine denk geldiği söylenebilir. İlk metinler mitoloji metinleriyken, daha sonra efsane, masal, hikâye ve destana dönüşmüştür. “Eski çağlarda yaşanmış olaylar efsane parçaları olarak bize kadar gelmiş ve ancak daha sonra yazılı kaynaklara kaydedilmiştir ” (Rohl, 2012, s. 21). Mitlerden efsanelere aktarılanlarsa güncelliğini koruyan meseleler ile ilgili olmuştur. “Efsanelerin oluşum kökenine yönelik mitolojik, tarihsel, dinsel ve fantastik olmak üzere birden fazla unsurun kaynaklık eder. Bir efsanenin ortaya çıkışı; sadece mitolojik veya mitolojik ve tarihsel ya da tüm unsurların bir araya geldiği bir anlayışın ürünü olarak ortaya çıkabilir” (Nar, 2014, s. 63). Yazının bundan sonraki kısmında mitolojik unsurların kaynaklık ettiği efsanelere örnekler verilecektir.

1.6.3.1. Mitolojik Kökenli Efsanelere Örnekler

Şahmaran Efsanesi; Yılanların şahı olarak bilinen Şahmaran, belden aşağısı yılan, genelde belden yukarıysa kadın olarak tasvir edilmektedir. Anlatılarda ve toplumsal inançta, yöreye göre değişikliklere uğrayarak kimi yerde Şahmaran, kimi yerde Şahmeran olarak yüzyıllardır anlatılmaktadır. Halkın bilincinde sözlü anlatılar içinde nesilden nesile aktararak günümüze gelen Şahmaran’ın kökeni ile ilgili çeşitli görüşler bulunmaktadır. Kimi kaynaklara göre menşei İran’a dayanırken kimi kaynaklara göre ise *Binbir Gece Masalları*’na dayanmaktadır.

“Mitolojide; baş kısmı kadın başı şeklinde, gövde kısmı yılan biçiminde olan, insan gibi konuşan harikulâde ve söylencesel bir varlık olan Şahmaran (Şahmeran)

“Âshâb-ı Kehf” öyküsünde geçen yedi kahramandan biri olan Yemliha veya Yemliya’dır” (Gedik, 2019, s. 124).

Mitolojik anlatılarda çok karşılaştığımız yılan sembolüyle Şahmaran efsanesinde de karşılaşmaktayız. Örneğin, eski Hint tasavvurlarında kaplumbağayla birlikte dünyayı denizin üzerinde tutan bir yılan vardır (Çoruhlu, 2002, s. 99). “Yılan” dişil bir sembol olarak, kimi yerde kötü bir üne sahipken, kimi yerde de şifa kaynağı olarak kullanılmıştır. “Havva’nın İbrani öncesi biçimlenişinde yılanın eşi olduğu ifade edilir. Bu inanca Yunan Mitolojisinde de rastlanır. Buna göre yılan saçlı “Medusa’nın adı, hanım, yönetici, kraliçe anlamındadır” (Aktaran: Balıkçı, 2018, s. 56). Şahmaran efsanesindeyse şifacıdır, sultanı iyileştirecek bilgiye sahip olarak bilinir. Ayrıca Cemşab’ın hikâyesi birçok kültürde Lokman Hekimin hikâyesi olarak da anlatılmaktadır.

Efsanede, Şahmaran imgesinde zıt unsurların bir arada olduğunu da görmekteyiz. Bedenin bir kısmı yılanken diğer kısmı insandır. Yine iyilik ve kötülüğün bir araladığı hayatta da karşımıza çıkan gerçekliktir.

Şahmaran’ın imge hali, yani görsel tasarımı, yarı yılan ve yarı kadın bedeninde bir ara tür olarak inşa edilmiştir. Mevcut hikâyede, yılan, zehir ve panzehrin aynı bedende yer alması: yani dert ve dermanın, sorun ve çarenin aynı yerde olması, birkaç yönden iç içe geçmiş düalist imgeselliği devam ettirir (Aktaran: Kara,2019, s. 72).

Dokunduğu her şeyi altına çeviren Midas; Midas, birçok masal ve efsane de olduğu gibi tarihi kaynaklarda da adı geçen Frigya kralıdır. Dokunduğu her şeyi altına çevirmesi, Midas üzerine anlatılan birçok efsane den birisidir. Ovidius’un “Değişimler” de anlattığı bir efsaneye göre, Midas tanrı Dionysos’a yardım etmiştir karşılığında Donyos da Midas’a istediğini verecektir. Midas da her dokunduğu şeyin altın olmasını ister (Erhat, 2013, s. 205). Bu efsane farklı kaynaklarda başka biçimlerde de anlatılmaktadır.

Midas’ın altın tutkusu giderek kendisi ve halkı için tehlikeli olmaya başlamıştır. “Altına sahip olma tutkusunun aşırılarak usa aykırı bir çılgınlığa dönüşmesi, doğadaki varlıkları altına çevirerek gerçekliğini bozması ve özünde kendine ve

doğaya ters düşmesi Midas'ı; kendisini, kızını, halkını ve ülkesini yitirme noktasına getirir” (Gümüş, 2019, s. 38).

Birçok tiyatro oyunu ve sinema filmine de konu olan efsanede, Midas'ın kızını altına çevirdikten sonra güçlerinden vazgeçmek istemesi sevgi uğruna fedakârlık yapmak olarak yorumlanmaktadır. Midas'ın her tuttuğunu altına çevirme isteği, insanın bencilliği ve mutluluğu maddiyatta arama isteği olarak da yorumlanmaktadır.

1.7. Mit Kuramlarında Kavramların Ele Alınışı

Mitolojik öyküler, insanın varoluşunu anlamlandırmaya yardımcı ögeler içerdiği için, sosyoloji, felsefe, tarih, psikoloji gibi farklı disiplinler tarafından ele alınmıştır. Bu bölümde, bazı sosyal bilim dallarının mitolojiye bakışına örnekler verilecektir.

İnsanlık çok eski tarihlerden beri mitler kurgulamıştır. İnsan aklının anlam arayışı ve görünenin ötesine geçen tahayyül gücü sayesinde mitlerin ortaya çıktığı söylenebilir. Tanrıların, insanla ve doğadaki diğer canlılarla aynı tözden yaratıldıklarına olan inanış, mitleri günümüzdeki teolojik anlamının ötesinde insan hayatıyla ilgili oluşunu göstermektedir. “Mit, her zaman her hangi bir noktada insanı ilgilendiren hayat hakikati ile karşılaşır ve onu kendisine has bir şekilde açıklar” (Bayat, 2005, s. 95).

İlk insan ölüm, yaşam, beden, varoluş gibi kavramları sorgulamış ve bunları açıklamada mitlerden yararlanmıştı. Bu bağlamda, mit felsefenin bir parçasıdır; mit felsefedir; felsefe mittir (Segal, 2004, s. 54). “Antik Çağ insanı devamlı olarak evren, evrenin ve insanın yaratılışı, ruh, beden-ruh ilişkisi, yaşam-ölüm arasında ruhun konumu, insanın bu noktada nerede olduğu gibi sorulara cevap aramış ve bu kavramları düşünmüş, sorgulamıştır” (Albasan, 2019, s. 96). Evreni, doğa olaylarını, ölüm- yaşam gibi kavramları açıklamak için sorgulayan mit, bu bağlamda felsefe biliminin ortaya çıkışına da katkı sunmaktadır. İlkel insanı araştıran Tylor, ilk insanları “yaban filozoflar” olarak adlandırmaktadır (Segal, 2004, s. 56). “İlk çağlardan beri filozoflar mitlerin gerçek olup olmadığını sorgulamış ve anlamaya çalışmıştır. Antropolog Paul Radin'e göre, ilkel insan

soyut düşünebilme, düşüncelerini sistematik bir düzene oturtabilme ve nesnel bir eleştiri geliştirebilme yetisine sahiptir” (Aktaran: Segal, 2004, s. 56).

Tarih bilimi de mitlerle ilgilenmektedir. Mit ilk başka bazı tarihçiler açısından uydurma olarak görülürken, daha sonra mit- tarih ilişkisi antropoloji biliminin gelişimiyle, kültürel bellek üzerinden yeniden ele alınmıştır. Antropoloji, mitleri içinde var oldukları toplumlardan soyutlamadan inceleyerek, kültürel bellekle ilişkisini ortaya koymaya çalışmaktadır (Alan, 2012, s. 15).

Sanattan bilime birçok farklı alanın ortaya çıkmasına katkı sağladığı bilinen mitoloji, psikolojinin bir bilim dalı olmasıyla beraber farklı kuramlar bağlamında yeniden değerlendirilmiştir.

Mit'in psikolojinin ilk biçimi olduğunu savunanlardan Armstrong'a göre,

Yeraltı dünyasına inen, labirentlerde yollarını bulan ve canavarlarla çarpışan tanrıların ya da kahramanların başlarından geçen öyküleri ruhun gizemli işleyişine ışık tutup, insanlara içlerinde kopan fırtınalarla nasıl baş edeceklerini gösterdi. Freud ve Jung, ruhun çağdaş araştırmasına girdiklerinde iç görülerini açıklamak üzere içgüdüsel olarak klasik mitolojiye başvurarak eski mitlere yeni yorumlar getirdiler(Armstrong, 2014, s. 13).

Freud ve Jung ilk kez mitlere psikolojik açıdan bakmışlardır. “Bu bağlamda Freud, mitlerin insanların kolektif ve süregelen rüyaları olduğunu ileri sürmüştür” (Gürel ve Muter, 2007, s. 539). Jung'a göre, Sigmund Freud, bilincimizin bilinçdışı geri planını ampirik bir yoldan araştıran ilk kişi olmuştur. O, rüyaların rastlantı sonucu görülmediği, bilinçli düşünceler ve sorunlarla ilgili olduğu varsayımından yola çıkmıştı (2009, s. 25). Psikolojik düşünceye “bilinçdışı” ve “arketip” kavramlarını katmış olan Jung, bilinçdışının bilincin büyük yardımcısı, dostu ve akıl hocası olduğunu söylemektedir (2009, s. 8). Mitlerin toplumsal hafızaya yönelik önemli bir birikime sahip olduğunu ve insanın bilinç dışında bu hafızayı taşıdığını savunmaktadır. Freud ve Jung mitlerin bilinçaltına etkisiyle ilgili çeşitli değerlendirmeleri bulunmaktadır.

Freud mitlerin, bilinçaltının istek, korku ve iç çatışmalarının bir ürünü olduğunu savunmakta ve atalardan gelen deneyimlerin yeni nesillere bilinçli ve bilinçsiz süreçlerle aktarıldığını ifade etmektedir. Jung'a göre mitler, kolektif bilinçaltının arketipleridir ve insan ürünü olmalarına rağmen insanda sürekli korku ile arzu arasında gidip gelen çift yönlü duygular yaratmaktadırlar (Akcan, 2019, s. 47).

Jung, Arketip motiflerin kalıtımsal olarak insan zihninde yer ettiğini savunurken, bilinci okyanustaki bir adaya benzetmekte, bilinçaltını da arketip hafızasının tarihi olarak yorumlamaktadır (1997, s. 128). Rüyaların bilinçdışının özgün bir anlatımı olduğunu savunan Jung, rüyaların, insanların sembol yaratma yeteneklerinin incelenmesinde sürekli ve herkes için ulaşılabilecek bir kaynak olduğunu anlatmaktadır (2009, s. 25).

Mitolojinin, evrensel bir olgu olduğu ve kolektif yapıda bulunan bilinçaltı bir mekanizma ile nesilden nesile aktarıldığını savunan Akcan, temellerini bilinçaltından alan mitolojinin, insanda bulunan içsel dürtüler sayesinde geçmişten günümüze kadar varlığını sürdürdüğünü söylemektedir (2019, s. 51).

Modern psikanalistlerden, Amerikalı Jacob Arlow mit kavramını şöyle ifade etmektedir:

Suçluluk duygusunu ve endişeyi önlemede oynadığı rol, bireyin yaşadığı topluma ve gerçekliğe uyum göstermesini sağlamakta, bireysel kimlik aydınlanması ve süper ego üzerindeki etkisi açısından psikolojik bir bütünleşme aracı olarak (Segal, 2004, s. 133)

Arkaik insanın duygularını, yaşam içindeki tepkilerini, anlamaya çalıştıkları karmaşık durumları mitolojik anlatılarla aktarmıştır. Armstrong' a göre, Tanrıların varlığı ile fırtınanın, denizin, akarsuyun ya da insana özgü güçlü duyguların – sevgi, öfke veya cinsel istekler- erkek ve kadınların dünyayı bambaşka gözlerle görmek üzere farklı bir boyuta taşıdığı düşünülen duyguların varlığından ayrı tutulmazdı (2014, s. 10).

Psikolojinin bir bilim dalı olarak var olmasından önce; insanların mitler aracılığıyla içsel tepilerine ve yaşam dinamiklerine ilişkin ipuçları sunduklarını ve insan doğasına ilişkin bulguların sistematize edilmesi sürecine ışık tuttıklarını ileri sürmek mümkündür". Bu noktada mitolojiyi, 'ilkel psikoloji' ya da 'arke psikolojisi' olarak değerlendirmek yanlış olmayacaktır (Gürel ve Muter, 2007, s. 538).

Tezin bir sonraki bölümünde mitolojik anlatılarda ele alınan ölüm-yaşam, korku-cesaret kavramlarına ilişkin örnekler değerlendirilmektedir.

1.7.1. Mitolojik Anlatılarda Kullanılan Ölüm ve Yaşam Kavramları

İnsanın var olduğu bütün dönemlerde ölüm endişe yaratan ve çözülmesi gereken bir olgu olmuştur. Milyonlarca yıl öncede insan, ölüm ve yaşama anlam vermeye, gizemini çözmeye çalışmıştır. Psikolog Akcan, mitlerin, insanlığın hayal dünyasından ürettikleri hikâyeler olarak görülmesine rağmen, gerçek doğa olaylarını ve varlıkları, coğrafi yapıları da içeren, insanların anlamlandıramadığı felaketler, savaşlar, yıkımlar, var olma sorusu ve ölüm gibi olgulardan etkilenerek oluşturduğu efsaneler olduğunu belirtmektedir (Akcan, 2019, s. 48).

Paleolitik çağdan kalma mağaraların duvarlarında bulunan resimlemelerin, ava gitmeden önce yapılan ayinleri tasvir ettikleri düşünülmektedir. Avcı toplayıcı toplumlarda hayvanlar kutsaldır ve av aynı zamanda ölüme meydan okumaktır. İnsanın kendine dost yaratıkları öldürme zorunluluğunun yarattığı karmaşık duygularla baş etmek için mitler geliştirdiğini savunan Armstrong 'a göre,

Mitolojinin ilk büyük tohumu, ilk insanların (homo sapiens) "öldüren insanlara" (homo necans) dönüşüp şiddet dolu bir dünyada var olma koşullarını kabul etmek zorunda kaldığı zamanda atılır. Mitoloji, özünde yaşamsal sorunlardan duyulan ve salt mantıksal önermelerle giderilemeyen kaygılardan kaynaklanır (Armstrong, 2014, s. 27).

Ölümün kavramının zıttı olan yaşam kavramı ise doğumla başlamaktadır. İlkel insan doğuma da anlam vermeye çalışmıştır. Rank'a göre;

Nevrotiklerin ve sağlıklı insanların rüyalarında aynı öğelerin kullanımı, suya bırakılmanın tam olarak doğumun sembolik ifadesi olduğunu gösterir, Çocuk sudan çıkar. Sepet, kutu ya da tekne sadece muhafaza kabıdır, rahimdir; yani suya bırakılma, karşıtıyla olsa da, açıkça doğum sürecini gösterir (Rank, 2016, s. 83).

Yerleşik yaşama geçişi beraberinde getiren, toprağın ekilip biçilmesine dayalı yaşam biçimi, mitlerde karşılığını ölüm ve yaşam mitleriyle bulmaktadır. Antik Yunan mitolojisinde anlatılan ve aslında birçok farklı kültürde farklı isimlerle benzeri anlatılan Demeter ve Persephone mitinde, basit bir doğa olayı anlatılmamaktadır. Ölümün ve yaşamın bir bütün olduğu, ölümün bir son olmadığı bilinip olağanlaştırılması için insanın korkularını yenmesine yardım etmek

amaçlanmaktadır. Armstrong, Neolitik çağa ait mitlerin ve ayinlerle ilgili olarak, insana ölümlü olduklarını kabul etmeye, bir sonraki evreye geçmeye ve değişip büyüme yürekliliğini göstermeye yardımcı olduğunu söylemektedir (2014, s. 46).

Ölüm kimi zaman asla kaçınılmayacak olan sayılmış ve öte dünyaya geçişle yeni bir hayatın başlangıcı kabul edilmiştir. Kimi zamansa ölüme karşı durulmuş ve ölümsüzlüğe ulaşılmaya çalışılmıştır.

Mitsel dünyada doğum ve ölüm hayatın en önemli geçiş noktaları olarak tasavvur edilirler. Bu yüzden bunlar çeşitli törenlerle anılmaya başlanmıştır; ancak bilinmeyen bir yolculuğa gidiş ve bu dünyadan ayrılış korkuyu, üzüntüyü, ölümlü mücadeleyle; dolayısıyla ölümsüzlük arayışını doğurmuştur (Kılıç ve Eser, 2017, s. 127).

Uygar kent mitlerinden Gılgamış Destanı, ölümlü yenmek isteyen insanın anlatısıdır. “Gılgamış MÖ 2600 yıllarında yaşamış tarihsel bir figürdü: Kayıtlar Güney Mezopotamya’daki Uruk Krallığının beşinci kralı, daha sonra da halk kahramanı olduğunu yazar” (Armstrong, 2014, s. 57). Ölümsüzlüğü arayan Gılgamış’a, *Utanapiştim’in* tanrıların ölümsüzlüğü vermeyeceğini, çünkü yaşamın akışına artık müdahale etmeyeceklerini anlatması, insanın kendi kaderini belirleyecek güce kavuştuğunun göstergesi sayılabilmektedir. Bu destan aynı zamanda, insanın en büyük korkularından ölümlü baş edebilmesi için yapması gerekenleri de anlatmaktadır. Gılgamış’ın, ölümsüzlüğün tek yolunu büyük işler yaparak ve kalıcı anıtlar inşa ederek sonsuz bir üne ulaşmak olduğunu gösterdiğini savunan Rosenberg, Gılgamış destanında öğrenilmesi gerekenleri şu şekilde açıklamaktadır,

Gılgamış’ın uzun ve çetin yolculuğu boyunca keşfettiği şeyleri biz de kendi yaşamlarımız boyunca öğrenmeliyiz. Gılgamış gibi, başarısızlık ve ölümlü umutsuzluğuyla savaşmalıyız. Gılgamış gibi, yaşamda nelere değer vereceğimizi seçmeli ve bu tercihleri yaparken özgür olmalıyız (Rosenberg, 2003, s. 280).

Mitolojik anlatıların bazılarında, ölümlü ilk insan tarafından kabullenildiğine ve öte dünya anlayışıyla ölümlü baş etmeye çalıştığına rastlarken, kimi anlatılarda da ölümlü kabullenilmediğini ve ölümlü meydan okunduğunu görmekteyiz. Her iki şekilde de ölümlü kavramı mitolojik anlatıların temel konularından birisi olmaktadır.

Ebedi hayat için ölümlü denizini aşmaya çalışan, Sumerlerin büyük kahramanı Gılgamış mitlerinde, Yunanlıların Hekim Tanrısı Asklepios’un, Medusa’nın boğazındaki kanı kullanmasında, Makedonyalı İskender’in “ab-ı hayat” için karanlıklar ülkesine gidişinde, ya da Lokman Hekim’in ölümsüzlüğün çaresini bulabilmek için bitkilerin dilini öğrenmesinde karşımıza çıkmaktadır (Kılıç ve Eser, 2017, s. 128).

1.7.2. Mitolojik Anlatılarda Korku ve Cesaret Kavramları

Modern öncesi dönemden yaratılmış ve günümüze kadar gelen mitlere bakıldığında, insanın en temel korku ve isteklerini konu aldıkları anlaşılmaktadır. Antik çağdan günümüze anlatılan kahramanlık mitoslarında korku ve cesaret kavramlarının işlenişini görülmektedir. İnsana özgü zayıflıkların nasıl aşılacağı ve nasıl bir insan olunması gerekliliği tanımlanmaktadır. Kahraman olunabilmesi için bir takım bedellerin ödenmesi, cesaret gerektiren zorlu yolculuklara çıkılması ya da acı çekilmesi gerekmektedir. Tüm bunların sonunda kahramanın benliğinde bir değişim yaşadığını görülmektedir. Roma mitolojisinde Herkül olarak bilinen Herakles, kahramanlık mitoslarına örnek gösterilebilir.

Hera'nın delirttiği Herakles kendi çocuklarını öldürür. Davranışının kefareti için, onu krallık görevinden azleden Nemesis Eurystheus, ondan on iki kahramanlık yapmasını ister; bunlar neredeyse gerçekleştirilmesi imkansız kahramanlıklardır. Bu kahramanlıkları yaparsa Herakles'in ruhu arınacak ve ölümsüzlük kazanacaktır (Daniels, 2014, s. 139).

Yine Yunan mitolojisinde geçen Prometheus cesaret kavramına örnek gösterilebilir. Tanrılardan ateşi çalmış ve insanlığa getirmiş olduğu için tanrılar tarafından cezalandırılmıştır. Prometheus, sonunda cezalandırılacağını bilse de Tanrılara başkaldıracak cesareti göstermiştir. “Tanrılar tarafından yeryüzünde kurulmuş olan ve kendisine ne akılcı ne de ahlaklı gelen düzeni protesto eder ve bu düzene başkaldırır” (Bonney, 2000, s. 102). Prometheus’un insanlığa getirmiş olduğu ateş aynı zamanda insanlara özgürlüğü getirmiştir. O güne kadar doğa karşısında çaresiz olan insanın artık tanrılar tarafından korunmasına gerek kalmamıştır. Bu anlamıyla bu olay aynı zamanda bir bireyselleşme, özgürleşme hikâyesidir. “İnsanın bireyselleşme, doğaya egemen olma çabasını ve bunun sonucu gelen acıyı-dönüşümü görürüz. Kendi başına karar verme, hybris (kibir)in getirdiği yaratıcı enerjiyle girilen bağımsız bir eylemi Prometheus ile görürüz” (Albasan, 2019, s. 101).

Mitolojik anlatıların temel unsurlarından olan korku ve cesaret kavramları, ilk insanın bilinmezliklere dolu bir dünyada, açıklayamadığı ve baş etmesi gereken birçok doğa olayı karşısındaki çaresizliğiyle baş etme yöntemi olmaktadır.

1.8. Simurg Efsanesi (Söylencesi)

Kaf dağında yaşadığına inanılan efsanevi kuş Simurg adının anlamı, İran edebiyatında; Morğ-i morğa (Kuşların şahı), morğ-i farmanrava (egemen kuş), morğ-i çarege(çare bulan kuş), morğ-i dermanger(tedavi eden kuş), sireng (otuz renk) anlamına gelmektedir (Yıldırım, 2017, s. 694).

Simurg mitosu, farklı isimler alarak birçok kültürde karşımıza çıkmaktadır. “...Yunanlılar Phoenix, Araplar Anka kuşu, İranlılar Simurg veya Sireng... Türkler bu kuşun farsça ve arapça adlarını birleştirerek Zümrü-dü Anka demiştir” (Ögel, 2003, s.108).

Mistik bir kuş olan Simurg, kahramanlık mitosları temel alınarak yaratılan efsanelerde, renkli kanadı, gösterişli uzun kuyruğu olan dev bir yaratık olarak tasvir edilmektedir (Bkz. Görsel 1). Birçok bilim adamı Simurg’u kartal, şahin ya da akbabaya benzetmiş olsa da, familyası ve türüyle ilgili net bir bilgi yoktur (Mehran,2017, s. 68).



Görsel 1. Simurg veya Anka kuşu çizimi (eskiz). (<https://www.britishmuseum.org/>. Erişim Tarihi: 23.02.2022)

Evrensel bir mitolojik kuş olan Simurg’la ilgili Fars edebiyatında farklı söylencelerle karşılaşmaktadır. İranlı Sufi şair Feridud-Din Attar eseri Mantıku't-Tayr'd (Kuşların Dili) Simurg'u arayan bir kuş sürüsünden bahseder. Kuşlar dünyasında her şey ters gittiğinde, bütün kuşlar birleşip Kaf dağında, Bilgi Ağacı'nın dallarında

yaşayan ve kuşların padişahı sayılan Simurg'dan yardım istemeye karar vermişlerdir. Ancak Simurg'a ulaşmak için aşmaları gereken zorlu vadiler vardır. Attar, Mantıku't-Tayr'da bu vadilerin isimlerini şu şekilde yazmaktadır: istek vadisi, aşk vadisi, marifet vadisi, istiğna vadisi, tevhid vadisi, hayret vadisi, yokluk vadisidir (1998, s.13-14).

Fars tasavvuf edebiyatın da ve özellikle de Ferîdud dîn-i Attâr'ın Mantıku't-tayr'ın da "Allah"ı ya da "insân-i kâmil"i simgeler ve kuşların hükümdarı olarak tanıtılır. Olgunluk vadisinin yolcuları olan sâlikleri simgeleyen kuşlar, bilge Hühüd öncülüğün de gerçeklik Kâf 'ında bulunan hükümdarlarına erişmek için yedi vadiyi aşarlar. Sonuçta bu zorlu seferde sadece otuz kuş tehlikeli vadileri aşarak yolculuğu tamamlayıp Kâf 'a, Sîmorğ'un makamına erişir. Gerçekte bir tür tasavvufî kahramanlık anlatısı olan bu mesnevîde; sâlikin çıktığı zorlu yolculukta karşılaşılabilecek tehlikeler ve sıkıntılar dile getirilmeğe çalışılır (Yıldırım, 2019, s. 139).

Mehran, Mantıku't- Tayr da anlatılan yedi vadiyi şu şekilde açıklamıştır:

...Birinci vadiyi geçmek için kişinin tüm dünyevi bağlarından vazgeçmesi gerekmektedir... İkinci vadi bütün benliği ile Allah'a âşık olur ve bu aşk kendini öylesine unutturur ki sadece sevgiliyi düşünür... Üçüncü vadi "bilgi ve kavrama" olarak ifade edilmektedir. Bu aşamada kişinin nihai amaca ulaşmak için tanımlama ve muhakeme gücünü elde edebilmesi gerekmektedir... Dördüncü vadi "yetinme" aşamasıdır. Bu sayede kişi tamamen dünya ve maddi bağımlılıklarından vazgeçip nefisinden kurtulmalıdır... Beşinci vadi de salık yaratıcının tek olmasına inanır. Tam bu noktada "birlik" olmanın sırrı ve Allah'ın bir olmasını idrak eder... Altıncı aşama "hayret ve şaşkınlık" vadisidir. Bu aşamada salık kendinden geçer ve ruhunun derinliklerinde hissettiği duyguların karşısında hayrete düşer... Yedinci vadi tasavvufî, mecaz bir yoksulluktur (2017, s. 123-124).

Simurg efsanesinde Kaf Dağına ulaşmak için yola çıkan kuşların geçtiği her bir vadi bir sınavdır aslında. Bilgelige ulaşmak için aşılması gereken engellerdir.

Efsanede bahsi geçen otuz kuş, psikoloji biliminin mitoloji yorumlarında da karşımıza çıkan, kahramanın yaptığı yolculuk sonunda yaşadığı değişim, dönüşümü yaşamaktadır.

Göz alıcı renkleriyle birçok sanatçıya ilham kaynağı olan Simurg, eski ve orta çağ Fars kaynaklarında dört önemli özelliğiyle ele alınmıştır: 1-Devasa boyutu. 2-Şifacılık özelliği. 3-Koruyuculuk. 4- Zekâ ve bilgelik (Aktaran: Mehran, 2017, s. 81).

"Arapça karşılığı Anka: "uzun boyunlu" olan Simurg hiç kimse tarafından görülmemiş bir kuştur. Anka Arapların mitolojik kuşudur ve yuvası Kafdağı'ndadır. İranlıların Simurg adını verdikleri tanrısal güç taşıyan ve Morg-i Ahürayı: Ahura Mazda'nın kuşu olarak da bilinen efsanevi kuşların yuvalarıysa Elburz dağındadır. İslam sonrası dönemdeyse bu iki kuş birleştirilerek aynı kuş olarak bilinmiştir. Efsaneye göre Anka her kuştan bir özellik almıştır. Otuz kuşun özelliğini taşıdığı için Simurg: otuz kuş ve otuz çeşit rengi bulunduğu için Sireng: otuz renk diye de

anılır. Rengin yeşil olduğuna inanıldığı için ona Zümrüdanka da denilir; ama bu son adın Simurg'u Anka'dan geldiği de söylenir" (Yıldırım, 2017, s. 698).

Efsanelerde Simurg iyi, bilge, yardımsever özelliğinin yanı sıra kimi anlatılarda kötü olarak da tasvir edilmektedir. Babil mitolojisinde karşımıza çıkan "anzu (imduhud/ imbaru) kuşu", Gilgamiş'ta kötü bir kuş olarak tasvir edilmektedir. Tanrıça İnanna'nın bahçesindeki mukaddes ağaca musallat olmuş üç kötü yaratıktan birisidir (İslam Ansiklopedisi. Erişim Tarihi:13.02. 2022).

1.8.1. Simurg'un Mitolojilerdeki Yeri

Bir toplumun sözlü tarihi olarak yüzyıllarca aktarıla gelen edebi türler arasında, mitoloji kaynaklı efsaneler önemli bir yere sahiptir. İnsanlık varoluşundan beri, açıklayamadığı durumları mitlerle anlatmıştır. Efsaneler içerisinde yer alan mitsel motiflerle birçok farklı kültürde karşılaşıldığı görülmektedir. "Difzyonizm (yayılmacılık) kuramına göre bir kültür ögesi, toplumlar arasında göç, keşif, icat vb. nedenlerle diğer kültürlere yayılabilmekte ve toplumların ortak değeri olabilmektedir" (Nar, 2017, s. 68). Mitolojik söylenceler içinden çıktıkları toplumun yapısına ve özelliklerine göre şekillenmiş, farklı kültürler de beslenerek gelişmeye devam etmiştir. Bu çalışmanın konusu olan Simurg söylencesi de farklı coğrafyalarda şekil değiştirerek varlığını sürdürmesinden de anlaşıldığı üzere, toplumların kültürel belleğinde önemli bir yere sahiptir.

Divan edebiyatında Ankâ, Zümrüdankâ ya da Sîmurg adlarıyla geçen bu efsanevi kuşun Hint mitolojisindeki "garuda" kuşu, eski Mısırlıların en büyük tanrının formlarından biri olarak kabul ettikleri "benu" kuşunun bir uzantısı olan "phoneix" ve Türklerin milli sembollerinden, kartal, karkuş ve tuğrul gibi yırtıcı kuşlarla ilgisi olabileceği söylenmektedir (Tekin, 2019, s. 189).

Simurg (Sîmorğ)'un Fars mitolojisinin önemli sembollerinden birisi olduğunu, İran edebi eserlerinde sıklıkla karşımıza çıkmasından anlaşılabilir. Kahramanlık metinlerinin yazılı olduğu Şahname'de yine antik İran eserlerinden Avesta ve Pehlivice kaynaklarda Simurg'dan bahsedilmektedir. "Simurg Avesta'da "Meregu Saena" şeklinde adlandırılmıştır. Saena ad olarak Avesta'da iki farklı şekilde anılmaktadır. Bunlardan ilki zekâ ve bilgeliğiyle ünlü bir hekimdir. İkinci olaraksa "Saena Kuşu" olarak geçmektedir" (Mehran, 2017, s. 63).

Fars mitolojisi ve Fars edebiyatındaki özelliklerin den anlaşıldığı kadarıyla eski devirler den beri İran toplumunda kutsanan bir yaratık olan Sîmorğ, Şahnâme'ye de mitolojik, efsanevî özellikler taşıyan metafizik özellikleri bulunan bir öge olarak girmiş, bu niteliklerinden dolayı da millî kahramanların kaderlerin de, mitolojik olaylar da etkin rol oynamıştır (Yıldırım, 2019, s. 139).

Kaf dağında yaşadığına inanılan Simurg(Sîmorğ) ile ilgili Fars edebiyatında birçok efsane bulunmaktadır. "İran mitolojisinde bu kuşun Kaf veya Elburz dağlarında oturduğu söyleniyordu. Bu kuşun tüyünü ele geçirenlerin en büyük sırra ve ölümsüzlüğe erecekleri iddia ediliyor ve efsanelerde böyle yazılıyordu" (Ögel, 2010, s. 108).

Sin-Murg adındaki,"Murg", kuş anlamına gelmektedir. Pehlevicede "Sin" Farsça'da "si" şeklinde okunmaktadır ve bazı araştırmacılar tarafından "si" sözcüğü Farsça'da otuz anlamına gelen "30" sayısını işaret etmemektedir (Mehran, 2017, s. 64).

Yine Fars edebiyatının başyapıtlarından biri olarak bilinen Firdevsî'nin Şehnamesinde Simurg'la karşılaşmaktayız. Eski İran efsanelerini derleyip şiire döktüğü Şehname 'de, kuşu, şiirdeki kahramanın babası olan Zal'ın babalığı olarak gösterir (Borges, 1974, s. 169). "Şahnâme'de Zal, Simurg'un hizmetinde gösterilmektedir. Zal, Bilgeliği Simurg'dan öğrenmektedir ki bu da bilgeliğiyle bilinen Saena ile benzerlik göstermektedir" (Aktaran: Mehran, 2017, s. 64). Avesta, Şahnâme ve Mantiku't-tayr gibi İran edebi eserleri incelendiğinde görülmektedir ki, Simurg bilge ve efsanevi bir kuş olarak İran mitolojisinde önemli bir yere sahiptir.

Simurg'la Çin mitolojisinde de karşılaşmaktayız. Çin de Simurg Zümrüdüanka olarak bilinir. Konfüçyüs, "Seçme Sözler" adlı eserinin, 9. bölümünde Zümrüdüanka'dan (Simurg) şöyle bahsedilmektedir:

Üstad dedi ki: "*Anka kuşu gelmiyor; ırmağın da bir çizim verdiği yok. Ben bittim artık!*" (Borges, 1974, s. 63).

Simurg söylencesinin ortak teması olan ateş sembolüyle Çin mitolojisinde tasvir edilen Anka kuşunda karşılaşılmaktadır. Simurg'un hikâyesindeki "yolculuk" metaforuyla yaşanan değişim süreci Anka kuşunda yeniden doğma şeklinde görülmektedir. Borges bu benzerliği şöyle açıklamaktadır: Evrenbilimci el-Kazvinî,

A caib-ül Mahlukat'nda, Simorg Anka'nın on yedi yüzyıl yaşadığını ve oğlu reşit olduktan sonra kendisini bir odun ateşine attığını belirtir. "Bu," diyor Lane, "anka kuşunu akla getiriyor" (1974, s. 170).

Hint mitolojisinde Simurg, Garuda mitolojik karakteriyle karşımıza çıkmaktadır. Budist ve Hint mitolojisinde kartal-insan karışımı bir varlık olup, Hindu tanrısı Vişnu'nun bineğidir (Wilkinson, 2021, s. 75). Garuda, bu özelliğiyle diğer söylenlerde yer alan Simurg tasvirinden ayrılmaktadır. Bu mitolojik yaratık, kuşların kralı (Khageşvara) ve yılanların (Sarparati) baş düşmanıdır (Mehran, 2017, s. 45).



Görsel 2. Garuda'ya binmiş Vişnu, 8-9. Yüzyıl. (<https://www.britishmuseum.org/>. Erişim Tarihi: 23.02.2022)

Simurg'un benzeri bir kuşla Mısır mitolojisinde de karşılaşmaktayız. Mısırlıların eserlerinde görülen ölümsüzlük arayışlarına bakıldığında, Borges, Anka kuşunun Mısır da her beş yüz yılda bir görülmesini aşağıdaki gibi açıklamaktadır:

Antikler, dünya tarihinin, bu astronomik devir tamamlandıktan sonra, gezegenlerin yinelenen etkisi altında, en ince ayrıntısına kadar kendini yineleyeceğine inanıyorlardı; Anka Kuşu da bu sürecin bir aynası ya da bir simgesi haline gelecekti. Kozmos ve Anka Kuşu arasında daha yakın bir benzerlik kurmak için hatırlatmak gerekir ki, Stoacılara göre, evren ateşte ölüp ateşte dirilir ve bu döngünün ne başı ne de sonu vardır (1974, s. 26).

"Batı dillerinde Anka'nın adı Phoeniks olarak geçmektedir. Phoinikopteros adındaki bir Flaman kuşunun ismini buradan geldiği düşünülebilir" (Gezgin, 2019, s. 19).

Divan edebiyatında Ankâ, Zümrüdankâ ya da Sîmurg adlarıyla geçen bu efsanevi kuşun Hint mitolojisindeki “garuda” kuşu, eski Mısırlıların en büyük tanrının formlarından biri olarak kabul ettikleri “benu” kuşunun bir uzantısı olan “phoneix” ve Türklerin milli sembollerinden, kartal, karakuş ve tuğrul gibi yırtıcı kuşlarla ilgisi olabileceği söylenmektedir (Yıldırım, 2019, s. 189).

Türk mitolojisinde sıklıkla rastlanılan kuş söylencelerinden biriside Zümrüd-ü Anka söylencesidir. Söylencede farklılıklar olsa da Zümrüd-ü Anka Simurg’un karşılığı olduğu düşünülmektedir. Türk mitolojisinde bazen kartalla da benzeştirilerek, Pers’ler deki Simurg ile Arapların Anka kuşunun karışımından Zümrüd-ü Anka adını almıştır (Boratav, s. 99). Manas destanı içinde geçen Er-Töştük masalında Zümrüd-ü Anka’ya, “kara-kuş” yani kartal adı verilmiştir (Ögel, 2010, s. 541). “Devlet kuşu olarak kabul edilen Hüma’nın Yakutlarda Umay ya da İmı adıyla talih kuşunun ismi olarak geçtiği anlatılır. Bu kuşun Anka ya da Zümrüdüanka ile ilişkisi vardır; çünkü onun için söylenen birçok şey Anka kuşu için de geçerlidir” (Çoruhlu, 2002, s. 132).

Anka kuşu, semavi dinlere de konu olmuştur. Hıristiyanlığın erken dönemlerinde ölümden sonraki dirilişi simgelerken, Yahudiler de ise çocukları boğduğu için Musa peygamber tarafından lanetlendiğine inanılır. İslam tasavvufunda “Tanrı insanın kendindedir” felsefesi Anka kuşu efsanesiyle örneklendirilir (Gezgin, 2019, s. 21).

1.8.2. Simurg Efsanesinde (söylence) İşlenen Kavramlar

Mitolojik söylencelerde önemli bir yere sahip kahramanlık mitoslarına baktığımızda, sıklıkla kahramanın dönüşüm yaşadığı bir yolculuğa çıktığını görmekteyiz. Kahraman yolculuğun sonunda olgunlaşarak geri dönmektedir. Mitler insanın hayat karşısında yaşadığı zorluklarla nasıl mücadele edeceğini, nasıl güçleneceğini göstermektedir. Yolculuk bu mücadelede, eğitici ve semboliktir. Bu anlamıyla mitlerin psikolojik bir boyutu olduğu gibi felsefik bir yanı da vardır. Campbell bu yolculuğu şu şekilde tanımlamaktadır:

Mitolojik yolculuğun -“maceraya çağrı” olarak belirlediğimiz- bu ilk aşaması kahramanı çağırır ve onun ruhsal ağırlık merkezini toplumun sınırlarından bilinmeyen bir bölgeye çekmiş olan kaderi belirtir. Bu önemli hazine ve tehlike bölgesi çeşitli biçimlerde sunulabilir: uzak bir ülke, bir orman, yeraltında, dalgaların altında ya da göğün üstünde bir krallık, gizli bir ada, sisli dağ tepesi ya da derin bir düş hali; fakat hep tuhaf biçimde akışkan ve çok biçimli varlıkların, hayal edilemez eziyetlerin, insanüstü görevlerin ve olanaksız zevklerin yeridir (2013, s. 72).

Simurg efsanesinde de metaforik bir “yol” imgesiyle karşılaşılr. Yolculuk “ben” in kişisel varoluşuyla ilgili bir meseledir. Zorlu engellerle dolu bu yolda, Simurga ulaşmayı sadece otuz kuş başarabilmiştir. Çıktıkları yolda birçok sınavdan geçtikleri düşünöldüğünde, kahramanın doğuş yolculuğuna benzetilebilir. Yol boyunca aşılın engeller, metaforik olarak kişinin kendine yolculuğu, kendini yeniden inşa etme eylemi olarak yorumlanabilir. Karakuş, yol imgesini şu şekilde yorumlamaktadır;

Mesafe, tavır, yöntem ve amaç gibi anlamları bünyesinde barındıran ‘Yol’ imgesi, Simurg Söyleni’nde kuşların Kaf Dağı’na yaptığı yolculuktan hareketle metaforik anlamda kat edilen mesafeyle birlikte bireyin benliğinde yaşanan değişim ve dönüşümün gerçekleştiği yeri imgeler. Varılan nokta ise hakikattir. Hakikat arayışındaki bireyin evrenle kurduğu diyalog içerisinde girdiği hesaplaşmalar, söylende yolculuk vurgusuyla betimlenirken kendini gerçekleştirmenin o sancılı sürecini imleyen ‘yolculuk’ metaforu ise söylenin felsefi boyutu içerisinde varoluşsal bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır (2020, s. 28).

Bu bağlamda Simurg mitosunda ele alınan “yol” imgesinin simgesel anlatımla “varoluş” kavramına denk geldiği söylenebilir. Otuz kuşun yolculuğu, bireyin varoluşsal sorununu ele almaktadır. Yolculuk esnasında yaşadığı sorgulamalar sonucunda da bireyin yaşadığı değişim dönüşüm sonucunda kendini gerçekleştirmesi söz konusudur.

...bir grup kuş bu tehlikeli serüvene atılır; yedi vadi ya da deniz aşarlar, sonndan bir öndekinin adı Şaşkınlık, sonuncusunun ise Bozgun’dur. Hacı kuşların çoğu grubu terk eder; yolcu169 luk da geride kalanlara ağır darbe indirir. Çektikleri acılarla eren otuz kuş, Simurgh’un ulu doruğuna konarlar. Sonunda görürler onu; ve anlarlar, Simurgh kendileridir, her biri ve hepsi Simurgh’dur (Borges, 1974, s. 169).

Yine bu söylence de “bilgelik” kavramıyla karşılaşılmaktadır. Simurg’un bir kuş imgesi olarak tasvir edilmesi tesadüfi bulunmamaktadır. Kutsal ve ulaşılmaz sayılan gökyüzünde yükseklerle uçabilir. Gökyüzünün bilgisine sahip olabilir. Kaf dağında yaşayan Simurg da çok şeyin bilgisine sahiptir. “Dağ” imgesi mitolojilerde, yeryüzünün ve gökyüzünün bilgisine sahip kutsal yerler olarak kabul edilir. Yerler ile gökler arasında irtibat kurma yolu olarak insanların zihinlerin de göklere yükseliş kapılarının bulunduğu makamlar olarak algılana gelmiş, buradan hareketle göklere açılan kapılar, göklere yükselme araçları, ötelere dünyasına erişme basamakları olarak kabul edilmişlerdir (Yıldırım, 2019, s. 132).

Simurg efsanesinde “kibir, hırs ve bencillik” gibi kavramlara da rastlanır. Yolculuğu ancak bu zaafardan vazgeçenler tamamlayabilmiştir. Yokluk vadisi, tasavvufi anlamda bencilce düşüncelerden arınmayı simgelemektedir. Kişi bu şekilde özgürleşir.

Yine söylencede “cesaret, kararlılık ve sabır” gibi kavramlarla da karşılaşmaktayız. Yolculuğa çıkabilmek için zorluklarla dolu vadilerden geçebilecek cesarete ve kararlılığa sahip olmak gerekmektedir. Efsaneye göre, kuşlar yolculuğa çıkmadan önce bir araya gelir ve yolun zorluklarını konuşurlar. Bu esnada yolculuktan vazgeçenler olur. Meşkûr efsaneyi şu şekilde anlatır:

İbibik kuşu yolun zorluklarından detaylı bir şekilde bahseder ve kuşlardan bu zorluklarla baş edemeyecek olanların kendi istekleriyle yolculuk başlamadan vazgeçmelerini ister. Bir grup kuş ibibik kuşunun konuşması bittikten sonra çeşitli bahanelere dayanarak yolculuktan vazgeçip grubu terk ederler. Buradaki mecaz anlatımla da hakikate ulaşmanın zorlukları ve bu yola koyulmak için gereken kararlılığın ve azmin önemi anlatılmaktadır (Aktaran: Mehran, 2017, s. 121).

Tüm bunlar ışığında, Simurg söylencesinin gerçeği, hakikati aramak için çıkılan bir yol hikâyesi olduğu söylenebilir. Hakikati bulmaksa cesaret, kararlılık ve özveri gerektirir. Simurg efsanesinin farklı toplum ve coğrafyaların mitolojilerinde bu denli çok işlenmiş olmasının sebebi, bireyin temel sorunsalının “ben” in varoluş meselesi olduğudur. Bu çalışmada Simurg efsanesi temelinde, kendini bilmek, kendini tanımak ve kendini gerçekleştirmek gibi psikolojik ve felsefi kavramlar çerçevesinde ele alınmaktadır.

1.8.3. Görsel Sanatlarda Simurg Betimlemeleri

Mitolojik söylencelerde yer alan figürler yazılı ve sözlü kaynaklar kadar, görsel sanatlar üzerinden de aktarılmaktadır. Simurg betimlemelerine toplumların kendi kültürel yorumlarıyla el yazmaları, minyatürler, halı motifleri ve kumaş üzerinde rastlanılır. Bu bölümde Simurg betimlemelerine farklı kültürlerden örnekler verilecektir.

Simurg betimlemelerinin İslam öncesi, en çok Sasani döneminde karşılaşılmaktadır. Simurg'un ilk prototiplerinin İskitler tarafından MÖ 1.bin yılda ortaya çıktığı düşünülmektedir (Mehran, 2017, s. 142). Sasani dönemine ait

Simurg formunda kuyruk dikkat çekicidir. Kuyruğu o dönem eserlerinde farklı biçimlerde görebilmekteyiz. Bu dönemde Simurg motifinin en iyi örneklerini kumaş üzerinde ve metal kaplarda görülür (Bkz. Görsel 1). Aşağıdan yukarıya genişleyen kuyruk, dik şekilde yukardan gövdeye eğimli formda tasvir edilirken, kuyruğun için de birbirini tekrar eden geometrik formlar görülmektedir.



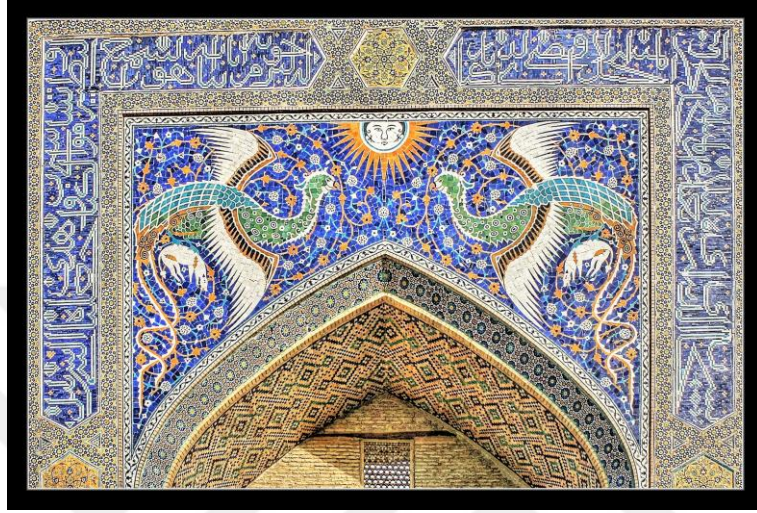
Görsel 3. Sasanî'ler Dönemine Ait İpek Kumaş Üzerine Simurg Formu, 7-8. (https://collections.vam.ac.uk/ Erişim Tarihi: 01.02.2022)

Sasani dönemine ait Simurg figürünün kuyruk biçimine göre farklı tasviriyle de karşılaşılmaktadır. Bitkisel formlarla bezeli Simurg (Bkz. Görsel 2), kartalı andıran üzerinde geometrik motifler bulunduran Simurg ve kuyruğu tavus kuşu şeklinde olan Simurg (Mehran, 2017, s. 146-147).



Görsel 4. Sasanî'ler Dönemine Metal Kap Üzerine Simurg Formu, 7-8. yy. (https://www.flickr.com/ Erişim Tarihi: 15.02.2022)

Simurg'a çini sanatı örneklerinde de rastlanır. Buhara'da bulunan ve Hicri tarihine göre 10. yy'a tarihlenen Nadir Divan Beygi Medresesi'nin girişindeki çiniler örnek olarak gösterilebilir (Bkz. Görsel 3). Karşılıklı iki Simurg ve ortada bir güneş betimlenmektedir.



Görsel 5. Buhara Nadir Divan Beygi Medresesindeki Çinilerde Simurg Formu, 10. yy.
(<https://www.flickr.com/> Erişim Tarihi: 15.02.2022)

Simurg figürüyle el yazmalarında da karşılaşılır. İran'lı şair Firdevsî'nin MS 11 yy' da yazdığı Şahname de Simurg betimlemeleri görülmektedir (Bkz. Görsel 4). Mavi tonlarının ağırlıklı kullanımının etkisiyle Simurg, altın renkli gökyüzü ile kontrastlık sağlanarak resmin odak noktası olmayı başarmıştır.



Görsel 6. Firdevsi, Simurg Yuvasında Yaşayan Zal, 1525 dolayları, (el yazması)
(<https://commons.wikimedia.org/> Erişim Tarihi: 15.02.2022)

Tasavvuf edebiyatının en önemli eserlerinden biri olan, 12. yüzyılın ünlü İranlı şairi **Feridüddin Attar**'ın eseri **Mantıku't Tayr (Kuşlar Konferansı)** kitabında bahsi geçen Simurg, birçok minyatür sanatçısı tarafından resmedilmiştir (Bkz. Görsel 5). Çoğunlukla kağıt üzerine mürekkep, opak sulu boya, altın malzemeleri kullanılmıştır.



Görsel 7. Attar, F. Mantıku't Tayr, 1600 dolayları,(el yazması) (<https://alongtimealone.tumblr.com/>
Erişim Tarihi: 15.02.2022)

Osmanlı Sarayı minyatürlerinde de Simurg tasvirleri Zübdetü't-Tevârih, Hümayunnâme ve Falnâme gibi eserlerde yer almaktadır. Surname-i Hümayun'da Simurg kuşunun gölgesinin devlet büyüklerinin üstüne düşmesi, Hüma kuşunu hatırlatmaktadır. Türk kültüründe Hüma kuşunun gölgesi, üzerine düştüğü kişiyi koruduğuna inanılır ve devletin, iktidarın simgesi kabul edilir (Bkz. Görsel 6). 17 yüzyıla tarihlenen Falnâme'den alınan bir minyatürde Bukrat'ın (Hipokrat) Simurg tarafından ilaç almak için Kaf Dağı'na taşınması sahnesi betimlenmiştir (Bkz. Görsel 7). Simurg kuşu birçok kahramanı taşırken tasvir edilmektedir (Kartal ve Alp, 2021, s. 445- 447).



Görsel 8. Simurg biçiminde kuş uçurtulması, Surname-i Hümayun, 1582, (<https://www.gzt.com/>
Erişim Tarihi: 17.02.2022)



Görsel 9. Bukrat'ın (Hipokrat) Simurg tarafından Kaf Dağı'na taşınması, Falnâme, 1604-17,
(<https://www.la-croix.com/> Erişim Tarihi: 17.02.2022)

Günümüz sanatçıları içinde de Simurg yorumlamalarını görmekteyiz. Xu Bing'in 56. Venedik Bienal'inde sergilenen The Phoenix adlı heykel çalışması ile Çin kültüründe Simurg'un ying-yang felsefesi ile yorumlanışını görmekteyiz (Bkz. Görsel 8).



Görsel 10. Hu Bing. Phoenix. 2015, 56. Venedik Bienali Simurg Yorumlaması.
(<http://www.xubing.com/> Erişim Tarihi: 17.02.2022)

Tezin bu bölümünde mit, masal ve efsane kavramları tanıtılmış; mitolojisinin kuramlar içinde ele alınışına yer verilmiştir. Ayrıca Simurg efsanesi ayrı bir başlık altında incelenmiştir. Bundan sonraki bölümde resimli çocuk kitapları ele alınacaktır.

2. BÖLÜM: OKULÖNCESİ DÖNEMİNDE RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARI

2. 1. Resimli Çocuk Kitaplarının Okulöncesi Gelişim Sürecine Etkileri Ve Yeri

Orta Çağ'a kadar Batı toplumlarında çocuk kavramı yoktu. 0-7 yaş arası çocuklar bebek olarak görülürken, çocuklar 7 yaşına ulaştığında küçük yetişkinler gözüyle bakılmaktaydı (Trawick-Smith, 2018, s. 16-17). Çocuklara bakış açısının değişime uğramasıyla birlikte ihtiyaçları fark edilmeye başlandı ve çocuk gelişimi üzerine düşünölmeye başlandı. Çocuk edebiyatına verilen değerde bu aydınlanmayla paralel olarak geliştiğı görölmektedir.

Çocuk gelişimi bireysel farklılıklar içermekte birlikte, her çocuk aynı gelişim evrelerinden geçmektedir. Okulöncesi dönem çocuğun kişilik gelişimi ile duygusal, sosyal, bilişsel, dil ve akademik gelişimi büyük oranda tamamlanır (Kol, 2011, s. 1). Yapılan çalışmalar göstermektedir ki, belli gelişim dönemlerinde çocuklarda ortak eğilim ve davranış kalıpları bulunmaktadır (Yavuzer, 2000, s. 30). Çocuk kitapları da hedeflediğı yaş gurubunun gelişim özelliklerine uygun dil ve pedagojik altyapıya sahip olmalıdır (Şirin, 2019, s. 86).

Çocuk ve çocukluk kavramları farklı disiplinler içinde çokça tartışılmakta ve tanımlanmaktadır. Karagöl'e göre (2020, s. 5); çocuk, kendine özgü algılama biçimi, duyarlılıkları, duygusal ve fiziksel gereksinimleri olan; bilişsel, ruhsal ve toplumsal gelişim özellikleri farklılık gösteren, gelişimi kendi içinde ardışık ve ilerlemeci bir dizgesellik taşıyan kişidir. Çocuk edebiyatı da çocukluk dönemi edebiyatı olarak tanımlana bilir. Dilidüzgün (2018, s. 19); çocuk yazını, okulöncesi zaman dilimi ile çocuğun ergenliğe ulaştığı döneme kadar olan bir zaman dilimini kapsadığını belirtmektedir.

Okulöncesi dönem; çocukların bilişsel, dilsel, toplumsal ve kişilik gelişiminin en hızlı yaşandığı dönemdir (Sever, 2015a, s. 11). Kitaplar çocukların tüm gelişim alanları üzerinde etkili olmakla birlikte özellikle çocuğun erken yaşlarda kitapla tanıştırılması gelişimine büyük katkı sunmaktadır.

Çocuğun gelişim düzeyine uygun yapıtlarla karşılaşması, çocuğun kitapla bağ kurması açısından da çok önemlidir.

Çocuk edebiyatı, çocukların gelişimsel dönemleri ile yakından ilgilidir. Bu gelişimsel dönemlerin özelliklerine koşut olarak çocukların kendilerine özgü gereksinimleri, ilgileri ve yeterlilikleri bulunmaktadır. Farklı gelişimsel dönemlerin özelliklerine göre yazılmış çocuk edebiyatı yapıtlarının yayımlanması ve çocukların bu nitelikteki yapıtlarla buluşturulması, onların kendi gereksinimleri, ilgi ve yetenekleri doğrultusunda kendi dünyalarını yapılandırmalarını sağlayan önemli bir etkidir (Aktaran: Karagül, 2020, s. 16).

Resimli çocuk kitapları, okulöncesi dönemi çocuğuna uygun olan yazınlardır. “Nodelman (1996) okulöncesi dönem çocukları için hazırlanan resimli kitapları az kelime içeren, büyük ve renkli resimlerden oluşan hikâyeler olarak tanımlar” (Gül, 2017, s. 307). Bu dönem çocuk okuma yazma bilmediği için, resimler sayesinde görsel okuma yapmaktadır. Kitapla kurulan bağ büyük oranda resimler üzerinden olmaktadır. “Çocuğun kitapla tanışması önce sadece resimle olur. Daha sonra resim- sözcük, resim-cümle, resim-cümleler, resim-öykü, az resim- çok öykü, nihayet resimsiz metinlere doğru bir gelişme süreci izlenir” (Aktaran: Güleç ve Geçgel, 2015, s. 25).

Çocukların okula başlamadan önce kazandıkları beceri olarak tanımlanan “Erken okuryazarlık” kavramı, ilerleyen dönemde okuma yazma çalışmalarının temelini oluşturmaktadır (Şeker, 2020, s. 77). Erken okuryazarlık sadece okuma yazma becerisi kazandırmaya yardımcı olmamaktadır. Dilsel, bilişsel ve kişisel gelişim olanakları da sunmaktadır. Okulöncesi dönemi resimli çocuk kitapları, kavramları adlandırma ve bu kavramlar arasında ilişkiler kurma gibi bilişsel süreçleri işletmektedir (Sever, 2015b, s. 21). Çocuk resimlerini incelerken görsel okuma yoluyla kitabı anlarken, hayal gücü de gelişmektedir.

Resimli çocuk kitaplarında yer alan görsellerde ki amaç, okuma yazma bilmeyen çocuğun kitabı anlamasını ve takip edebilmesini sağlamaktır. “Çocuk kitaplarında resim, kavramlar oluşturabilmekte, metinden bağımsız tek başına amaçlanan anlam bütünlüğünü sağlayabilmektedir. Resimleme metnin anlaşılmasını, akılda kalmasını sağlar ve yazıya yeni bir yorum ekler” (Ergen, 2009, s. 46).

Okulöncesi dönemde, çocuk görsel okuma yaparak kitabı takip edebildiğinden, resimlemeler yazılan metin kadar önemlidir.

İllüstrasyon, bir çocuk kitabında yalnızca metni anlatan, metinle birlikte var olan bir öge olarak düşünülemez. Kimi zaman illüstrasyonlar bir metnin anlatamadıklarını da tamamlar; özellikle okulöncesi döneme hitap eden çocuk kitaplarında, çocuklar bir yetişkinin kendilerine kitabı okumasının yanı sıra kendileri de resimleri okur. Bu da hayal gücünü, yorumlamayı geliştiren bir süreçtir (Dağ, E.S. 2015, s. 50).

2.1.1. Resimli Çocuk Kitaplarının Okulöncesi Dönemi Bilişsel Gelişim Sürecine Etkileri

Okulöncesi dönemde resimli çocuk kitaplarının önemini anlayabilmek için, bu dönem çocukların pedagojik özelliklerini de incelemek gerekmektedir. Fiziksel ve motor gelişim yanı sıra bilişsel gelişimde hızla gerçekleşmektedir. Yapılan araştırmalar göstermektedir ki insan beynin gelişiminde okulöncesi dönem çok önemlidir. Bilişsel gelişim, çocuğun, zihinsel becerisinde yaşanan değişimdir. Dünyayı anlama ve olaylar arasında ilişki kurabilme yeteneği bilişsel gelişimle alakalıdır. Senemoğlu'na göre, "Bireyin çevresindeki dünyayı anlama ve öğrenmesini sağlayan aktif zihinsel faaliyetlerdeki gelişime bilişsel gelişim adı verilmektedir. Bilişsel gelişim, bebeklikten yetişkinliğe kadar, bireyin çevreyi, dünyayı anlama yollarının daha karmaşık ve etkili hale gelmesi sürecidir" (Aktaran: Akyüz, 2020, s. 95).

Yavuzer (2000, s. 88- 91), okulöncesi dönem çocuğunun özelliklerini şu şekilde anlatmaktadır; Bu evrede çocuk, dile ve sembolik düşünce yeteneğine sahiptir. Mantıksal düşünme henüz gelişmemiştir. Zihinsel semboller geliştirebilir. Benmerkezcidir. Bu dönem çocuklar hala zihinsel kıyaslama yapamazlar.

Yavuzer 'in de değindiği, okulöncesi dönemde esas alınan kuramlardan birisi Piaget'in kuramıdır. Piaget, çocuk gelişimini inceleyen önemli kuramcılardan birisidir. Piaget, çocuğun zihinsel gelişim sürecinin bir birine bağlı evrelerden geçtiğini savunmakta ve bu evreleri şu şekilde gruplandırmaktadır (Dilekmen, 2019, 77-80):

- Duyu- Hareket Dönemi (0-2 yaş)
- İşlem Öncesi Dönem (2-7 yaş)
- Somut İşlemler Dönemi (7-12 yaş)
- Soyut İşlemler Dönemi (12 yaş ve sonrası)

Duyu- Hareket dönemi, çocuk sembolleri kullanabilme yeteneğiyle birlikte yeni şema türleri geliştirir (Yavuzer, 2000, s. 61). Duyularını kullanmaya başladığı bu dönemde, refleks hareketler zamanla problem çözmek için yeni keşiflere yapmaya doğru evrilir.

İşlem Öncesi dönem, somut işlemler dönemine hazırlık evresi olarak kabul edilmektedir. Bu dönem, *Sembolik İşlemler Evresi(2-4)* ve *Sezgisel İşlemler Evresi (5-7)* olarak ikiye ayrılır. Dilin kullanımında belirgin bir gelişme gözlemlenen İşlem Öncesi dönemde, çocuk zihinsel semboller geliştirebilir, mantık yürütebilir (Dilekmen, 2019, s. 78).

Piaget, okulöncesi dönemi, işlem öncesi düşünce olarak adlandırmakta, bu yaşlar döneminde öğrenmenin duyuşal deneyimler açısından zengin ve nesnelere çok sayıda etkinlik sunan bir çevre gerektirmektedir (Trawick-Smith, 2018, s. 228). Çocuk kitapları da çocuğun bu zengin çevresel deneyimleri yaşamasını sağlayarak, bilişsel gelişimde aktif rol oynar.

Gander ve Gardiner'e göre, "Bilişsel terimi, bilgiyi, belleği, akıl yürütmeyi, sorun çözmeyi, kavramları ve düşünmeyi, yani zihni içine alır" (Aktaran: Sever, 2015b, s. 47). Çocuk bilişsel gelişimini yaşantılar yoluyla yakalar. Resimli çocuk kitapları da anlatımlarıyla çocuğa yaşantı zenginliği sunar. Akyüz, çocuk kitaplarının çocuğun bilişsel gelişimine katkısını şu şekilde açıklamaktadır;

Çocuklara sunulan çoklu dilsel çevre yoluyla çocuğun çevresini tanıma ve anlamasına yardımcı olur. Çocuğun anlamlandırma sürecinde karşılaştırma yapmasına, sınıflandırmasına, eşleştirme ve uygulama becerilerinin kazanmasına katkı sunar. Çocuk gerçekliğine uyularak hazırlanan kitaplar, çocuklarda gözlem yaparak, öğrenerek, sorarak ve keşfederek eleştirel düşünme becerisini geliştirir (2020, s. 97).

2.1.2. Resimli Çocuk Kitaplarının Okulöncesi Döneminin Dil Gelişim Sürecine Etkileri

Bilişsel gelişime paralel olarak dil gelişiminin geçirdiği belirli evreler bulunmaktadır. Dil gelişiminin beyinsel gelişimi etkilediği de bilinmektedir. Düşünmenin, öğrenmenin ve hatırlamanın önemli bir yolu olan dil, düşüncenin gelişimine koşut olarak ilerler ve bütünleşirler (Kıbrıs, 2016, s. 26). İnsanın çevresiyle iletişim kurabilmesi, kendi ihtiyaçlarını ifade etmesinde dil önemli bir araçtır. Çocuğun dil gelişiminde aile ve çevre önemli bir faktör olarak görülmektedir. Dil gelişim basamakları evrensel olmakla birlikte, çocuğun içinde yaşadığı kültürel çevre ve bir uyarıcı olarak modellerin özellikleri, dil gelişiminin niteliğini de etkilemektedir (Sever, 2015b, s. 35).

Çocukta dil gelişimi, doğumdan itibaren aşamalar halinde olmaktadır. 5 yaş civarı çocuğun 2000 kelime kullanabileceğini söyleyen eğitim bilimci Kol, bu aşamaları şu şekilde ifade etmektedir,

Agulama-babıldama dönemi (0-6 Ay): Çocuğun sesleri bu dönemde bilinçsizce çıkarır.

Heceleme-çağıldama Dönemi (6-12 Aylar): Çocuğun konuşma organları bir önceki döneme göre daha da olgunlaşmıştır. Çocuk konuşma etkinliklerinde önce heceleri çıkarmaya başlar.

Tek sözcük Dönemi (12-18 Aylar): Bu dönem çocuğun gerçek anlamda konuşmaya başladığı dönemdir. Çocuklar özel sesleri tek bir sözcükle kullanarak anlamlı üniteler oluşturacak biçimde birleştirirler.

Telegrafik Konuşma Dönemi-iki kelimenin birleştirilmesi (18-24 Aylar): Bu dönemde çocuklar iki kelimelik cümleler kurmaya başlarlar. Çocuklar kavramları ifade etmenin ve dilin diğerleriyle iletişim kurmadaki rolünün önemini kavradıkları söylenebilir.

İlk Gramer Süreci (24-60 Aylar): Bu dönemde çocuk tarafından cümleler ve gramer kuralları hızla öğrenilmeye başlanır (2011, s. 14- 15).

Çocuk kitapları, çocuğun birçok yönden gelişimine katkı sunduğu gibi dil gelişimine de katkı sunmaktadır. Erken çocukluk döneminde çocuğa kitap okumak, küçük çocukların yazma becerilerini, sözel dili anlamalarını, kelime haznesi gelişimini ve okuma ilgilerini pozitif etkilemektedir (Gül, 2017, s. 305) .

Duyarak algıladığımız sesler sayesinde anlar ve yorumlarız. İnsan anadilinin konuşulduğu bir ortamda dünyaya gelir ve doğal bir akış içinde öğrenir. Çocuklar dili aile ve çevrelerini modelleyerek öğrenir. Modeller kadar çocuklara sunulacak zenginleştirilmiş dil çevreleri etkilidir. “Çocuk kitapları, okulöncesi dönemden

başlayarak dilsel becerilerin edinilmesi sürecinde çocuklara “zenginleştirilmiş bir dil çevresi” yaratan önemli araçlar olarak değerlendirilebilir” (Sever, 2015b, s. 36).

Ayrıca dil bilincin erken yaşta gelişimi açısından okulöncesi dönemde resimli çocuk kitapları önemli bir role sahiptir. Resimli çocuk kitapları erken yaşta hem kitap sevgisi kazandırmakta hem de dili sevdirmekte büyük katkı sunar.

Norton (1999:4-40), okulöncesi dönemden başlayıp ortaöğretim çağına kadar uzanan evrede, çocuk kitaplarının çocukların dilsel, bilişsel, kişilik ve toplumsal gelişimine olan önemli katkılarından söz eder. Ona göre, çocukların gelişim özelliklerine uygun edebiyat yapıtlarıyla desteklenen etkinlikler, bu sürecin yapılandırılmasında önemli bir işlev üstlenir. (Sever, 2015b, s. 37).

2.1.3. Resimli Çocuk Kitaplarının Okulöncesi Döneminin Sosyal ve Duygusal Gelişim Sürecine Etkileri

Dil gelişimi sosyal ve duygusal gelişimi de etkilemektedir. Sözcük dağarcığı geliştikçe çocuğun toplumla etkileşimi de artmaktadır. İnsan sosyal bir varlık olduğundan, toplumsallaşma önemlidir. Çocuk topluma uyum sağlama aile ve yakın çevresiyle ilişkileneşmesiyle başlar. Topluma ve yaşama uyum sağlanmasındaysa sosyal ve duygusal gelişim önemlidir.

Sosyal beceriler; iletişim, problem çözme, karar verme, kendini yönetme ve akran ilişkileri gibi çevresindeki bireylerle olumlu sosyal ilişkileri başlatmaya ve sürdürmeye izin veren becerilerdir. Çocuk, gelişim sürecinde; aile, arkadaş, okul ve diğer toplumsallaşma kaynaklarından doğrudan ya da dolayla etkileneşerek bu becerileri kazanır (Şahin, 2010, s. 182).

Çocuk kitapları sosyal- duygusal gelişimi etkileyen bahsi geçen kaynaklardan birisidir. Bu dönemde nitelikli kitap okuma, çocukların sosyal-duygusal değerlerine ve empati geliştirmelerine yardımcı olabilir (Gül, 2017, s. 305). Resimli öykü kitaplarında, dilin kullanımı, karakterlerin özellikleri gibi öğeler, çocuğı duygusal ve zihinsel yolculuklara çıkartır. Bu yolculukların sonunda çocuk insanı, yaşam gerçeklerini ve bunların yansımada kendini tanımaya başlar. Bir tür yaşam eğitimi alır (Ural, 2017, s. 38). Çocuk kitaplarının kişilik gelişimine ve çevreye uyumuna katkısını Akyüz şu şekilde açıklamaktadır,

Çocuk edebiyatı yapıtları, oluşturulan kurgusal çevreyle kendisini başkalarıyla karşılaştırarak kendisini de tanımlarına yardımcı olur. Çocukların düş kurmalarını sağlayarak düş dünyalarını geliştirdiği gibi düş gerçek ayrımının farkına varmasını da sağlar. Çocuğun yaşamında karşılaşılabileceği sorunlar ve onların çözümlerinin sunulduğu yaşam kesitleri sunarak onları hayata hazırlar (2020, s. 99).

Toplumsallaşma süreci, çocukta benlik algısının gelişimini de etkilemektedir. Benlik kavramı, kendi yetkinlik ve özelliklerini bilmekle alakalıdır. Çocukta oluşan benlik kavramı, yetişkinlikteki etkisi belirleyicidir. Olumlu benlik kavramına sahip bireyler, kendisiyle alakalı olumlu ve iyi hislere sahiptirler. Sosyal- duygusal gelişim olumlu benlik anlayışına önemli katkıda bulunur. Hartup' a göre, "Akranlarıyla etkileşimde öncülüğü ele alan ve yetişkinlere daha az bağımlı olan çocukların daha kendinden emin oldukları ve yeteneklerine güvendikleri bulunmuştur" (Aktaran: Trawick-Smith, 2018, s. 297).

2.2. Okulöncesi Döneminde Anlaşılması Zor Kavramların Öğrenimi Ve Resimli Çocuk Kitaplarının Etkisi

Bu bölümde, kavramların hızla öğrenildiği okulöncesi dönemde çocuğa kazandırılacak kavram gruplarından bahsedilecek, hemen ardından da resimli çocuk kitaplarının kavram gelişimine katkısı ve son olarak resimli kitaplarda yer alan kavramların aktarımına yer verilecektir. Bu bölümde amaç, okulöncesi çocuğa kazandırılacak kavram gruplarını ve bu kavramların resimli kitaplarda ne şekilde yer alması gerektiği anlatmaktır.

2.2.1. Okulöncesi Dönemde Kavram Gelişimi

Kavram; insan zihninde anlaşılan farklı nesne ve olayların ortak özelliklerini temsil eden yapıdır (Üstün ve Akman, 2003, s. 138). Kavramlar, yaşadığımız çevreyi tanımlamamıza yardımcı olur. Çevreyi ve dünyayı anlamayı ve etkileşimi sağlayan bilginin algılanması, kavram gelişimiyle yakından ilgilidir (Alpöge, 1991, s. 61).

Çocuk, merak duygusuyla dış dünyayı keşfeder ve anlamaya çalışır. Kavramlar çocukların dış dünyayı anlamalarına yardımcı olmaktadır. Baydar ve Kandır'a göre;

Kavramlar, birey zihninin soyut düşünce birimleridir. Küçük çocuklar, ilk olarak anlamı öğrenmeden önce yakın çevresindeki nesne ve olayları işaret eden sembollerini kavrarlar. Çocuklar, sözcüklerden kavramları oluşturur; onlarla düşünür, düşünme becerisiyle de kendini ve dış dünyayı algılar (2021, s. 240).

Çocuklar kavram oluşumu sayesinde, çevreden gelen bilgileri organize ederek, düşünme yetilerini geliştirirler. “Kavram öğrenme sürecinde bireyler olay, olgu ve nesnelere inceleyerek zihinlerinde şemalar oluşturur. Bireyin yaşı arttıkça yaşantılarıyla doğru orantılı olarak dil gelişimi ile bağlantılı öğrendiği kavramlar da artar” (Kurt, 2020, s. 1333). Erken çocukluk döneminde kavram gelişimini etkileyen önemli faktörler; çocuğun yaşadığı deneyimler ve dil gelişimi ile paralel artan sözcük dağarcığıdır. “Dilin kazanılması, çocuğun bilişsel gelişimine dayanmakta olup zihinsel uyarım süreçlerinin her biri algılama, kavram geliştirme ve dilin kazanılmasıyla yakından ilişkilidir” (Milli Eğitim Bakanlığı, 2011, s. 14).

Çocukta kavram gelişiminin somuttan soyuta doğru olduğunu belirten Üstün ve Akmana (2003, s. 137) göre; çocukta kavram gelişimi şu şekilde ilerlemektedir;

Çocuklar 1-2 yaşlarında kavramları kazanmaya başlarlar. Bununla birlikte kavramların öğrenilebilmesi için bellekteki bilginin daha verimli bir şekilde organize edilmesi gerekmektedir. Çocuklar yeni bilişsel yetenekler kazandıkları zaman bunları gerekirse bile kavramsal olarak harekete geçirme eğilimindedirler. Çocuklarda algısal kavramsal değişime doğru bir gelişimsel kapasite vardır. Çocuklar akıl yürütme yeteneklerini kullanarak kavramsal analizler yapabilmektedirler. Bu analizler çocukların yeni kavramlar öğrenmesine neden olmaktadır.

Okulöncesi dönem, çocuğun temel kavramları hızla öğrenebildiği bir süreçtir. Algının gelişimi ve artan çevresel deneyimler ile sözcük dağarcığı hızla gelişir. “Kavram, nesne veya olayların ortak özelliğini simgeleyen içsel bir süreçtir. Bu simgeleme genellikle bir sözcük veya bir isimle yapılır” (Fişek ve Yıldırım, 1983, s. 128). Bu sebeple, öğrenilen kavramlarda farklılaşmaya ve çocuk tarafından daha rahat kategorize edilmeye başlanmaktadır. Okulöncesi dönem kazandırılacak kavramlar şu şekilde kategorize edilmektedir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2013, s. 63-64):

- Renk
- Geometrik Şekil: Daire, çember, üçgen, kare, dikdörtgen, elips, kenar, köşe kavramları.

- Boyut: Büyük-orta-küçük, ince-kalın, uzun-kısa, geniş-dar kavramları.
- Miktar: Az-çok, ağır-hafif, boş-dolu, tek-çift, yarım-tam, eşit, kalabalık-tenha, parça-bütün, para kavramları.
- Yön/ Mekânda Konum: Ön-arka, sağ-sol, ileri-geri, önünde-arkasında, alt-üstorta, altında-ortasında-üstünde, yanında, yukarıda-aşağıda, iç-dış, içinde-dışında, içeri-dışarı, uzak-yakın, alçak-yüksek, sağında solunda kavramları.
- Sayı/ Sayma: 1-20 arası sayılar, sıfır, ilk-orta-son, önceki-sonraki, sıra sayısı (birinci, ikinci...) kavramları.
- Duyu: Tatlı, tuzlu, acı, ekşi, sıcak-soğuk-ılık, sert-yumuşak, kaygan-pütürlü, sivriküt, kokulu-kokusuz, parlak-mat, taze-bayat, sesli-sessiz kavramları.
- Duygu: Mutlu, üzgün, kızgın, korkmuş, şaşkın kavramları.
- Zıt: Aynı-farklı-benzer, açık-kapalı, hızlı-yavaş, canlı-cansız, hareketli-hareketsiz, kolay-zor, karanlık-aydınlık, ters-düz, eski-yeni, başlangıç-bitiş, kirli-temiz, aç-tok, düz-eğri, güzel-çirkin, doğru-yanlış, şişman-zayıf, yaşlı-geç, derin-sığ, açık-koyu kavramları.
- Zaman: Önce-şimdi-sonra, sabah-öğle-akşam, dün-bugün-yarın, gece-gündüz kavramları.

Yukarıdaki kavramlar, nesne ve durumların ortak özelliklerine göre kategorize edilmiştir. Çocukta algısal yetenek geliştikçe, kavram öğrenimi artmakta, bilgi yeniden düzenlenmekte ve sınıflandırılmaktadır.

Bilginin uzun süreli hafızaya çağrışımsal basamaklara dayandırılarak aktarılması işlemine anlamlandırma denir. Anlamlandırma, örgütleme gibi mantıksal bir temeli olmadan, öznel yaşantılara daha fazla dayandırılır. O bilgiyi çağrıştıracak imgelerin oluşturulması ana fikir ve ana hatların belirlenmesi, soru oluşturup cevap hazırlama gibi etkinlikler anlamlandırma stratejisi için yararlanılabir. (Ünsal, 2019, s. 301).

2.2.2. Resimli Çocuk Kitaplarının Okulöncesi Döneminde Kavram Gelişimine Etkisi

Çocuklarda kavram öğrenimi becerisi doğuştan gelmekle beraber, çevre etkileşimiyle gelişmektedir. Çevreden gelen bilgileri işleme, bunlar arasındaki ilişkiyi kurma ve dünyayı anlama da duyuların kullanımıyla mümkün olmaktadır.

Okulöncesi dönemde resimli çocuk kitapları, çocukta hitap ettiği duyuların çeşitliliği nedeniyle de kavram öğrenimine büyük destek sunmaktadır.

Bir çocuğa sözlü olarak anlatılan her şey çocuk için soyut bir iletidir. Ama resimsel bir anlatım, kavramların ete kemiğe bürünmesi yani somutlamasıdır. Sözlü anlatımın ya da bir betiğin okuma eylemiyle algılanması ve sözlü anlatımın ya da okunan parçanın belleğe yerleşmesi daha çok okul sonrası dönemle ilgilidir. Okulöncesi dönemde ise çocuğun belleğine işlenen okunan kitaptaki resimlerdir (Ergen, 2009, s. 61).

Dil gelişimi kavram gelişimini desteklemektedir. “Kavram oluşumu, dil gelişimi ile bilişsel gelişim karşılıklı etkileşim içindedir. Dil, çocuğun öğrenmesinde önemli bir etmendir. Bu nedenle, okulöncesi dönemden başlayarak çocuğun dil gelişimini destekleyecek ortam ve koşulların yaratılması gerekir”(Sever, 2015b, s. 36). Çocuk kitapları erken dönemden başlayarak dil gelişim imkânı sağlarken kavram gelişim ortamını da sunmuş olmaktadır. “Bu kurama göre insanlar doğuştan dil edinebilmek için özel bir mekanizmaya sahiptirler. Bu mekanizma çocuğun konuşulan dili içselleştirmesini kurallarını öğretmesini ve daha sonra kurallara göre konuşmasını sağlar” (Dilekmen, 2019, s. 90). Çocuklar öğrendikleri yeni kavramlarla daha önce öğrenmiş oldukları kavramlar arasında bir ilişkisini kurmaya çalışır. Kavramların öğretimi güç olmaktadır. Bu nedenle çocukların kavramları kavrayabilmesi için, etkili araçlarla desteklenmesi gerekmektedir. Resimli çocuk kitapları kavramları anlatmakta etkili bir araç olarak, çocuklara gerçekçi bir bakış açısı ile yaşamı, insanı tanıtmakta, onu yaşama hazırlamakta, yanıtını bulamadığı sorulara ikna edici yanıtlar verebilmekte ve eksik kalan bilgileri tamamlamasına yardımcı olmaktadır (Erdem ve diğerleri, 2017, s. 916).

Henüz okuma yazma öğrenmemiş çocuk için resimleme metnin zihinde canlandırılmasını ve kavramların öğrenimini kolaylaştırır. “Resimli kitaplar, çocuğun belleğinde kavramların imgelerini oluşturur; kavramların görsel imgeleriyle çocuğun belleğine yerleşmesine olanak sağlar” (Sever, 2015b, s. 72). Okulöncesi çocuğu dünyayı merak eder, ilgi duyar ve keşfetmeyi sever. Bu dönem çocuğun gelişim düzeyine uygun olan resimli çocuk kitapları, dil gelişimi, zihin gelişimi, kelime bilgisinin artması ve hayal gücünün gelişimi gibi birçok yönden çocuğun gelişimine katkı sunmaktadır (Ural, 2017, s. 33).

2.2.3. Okulöncesi Resimli Çocuk Kitaplarında Kavramların Aktarımı

Öfke, korku, ölüm gibi duygu ve durumlar, çocukların günlük hayatta yaşadıkları ama adlandırmakta zorlandıkları kavramlardır. Okulöncesi dönemde kavramların öğrenimi nesnelere öğreniminden farklı olmakla birlikte daha zordur. Somut kavramların oluşturulması gerçekte var olan nesnelere alakalı olduğu için oluşturulmaları daha kolaydır. Ancak anlaşılması zor duyguların ve durumların tanımlanabilmesi için, çocuğun karşılaştığı durumları somutlaştırması gerekmektedir. Resimli çocuk kitaplarında ki resimlemeler, anlaşılması zor durum ve olay anlatılarını görselleştirerek, çocuğun zihninde somutlaştırmasına ya da hissetmesine yardım eder.

Resimleme (illüstrasyon) kavramı, bir içeriği, durumu, olayı ya da hikayeyi daha anlaşılır kılmak, aydınlatmak ve açıklamak için yapılan çizimler olarak tanımlanabilir. Çocuk kitaplarında bulunan resimlemelerin yazılı metinleri çocuk zihninde gözle görünür hale getirme ve metni yorumlayabilmesine aracı olmakta etkin rolleri vardır. Hikayeyi öncelikle resimlemeler ile okuyan çocuk, çizerin hayal dünyası ve yorumlama yeteneği ile öğrenme deneyimi yaşar. Çocuğun hayal dünyasına katkı sunabilen illüstrasyonlar çocuğun öğrenme hızını olumlu yönde etkilemektedir (Bulduk Türkmen, 2021, s. 107).

Okulöncesi dönemde anlaşılması zor kavramların bilişsel ve duyuşsal anlamlandırılmasında, resimli çocuk kitapları çok uyaranlı bir etkileşim ortamı sunarak destek olmaktadır. Çocuklar, kitaplarda anlatılan yaşantılarla kendi hayatları arasında benzerlik kurarken; hissettikleri, ancak kolay kolay dile getiremedikleri, keşfetmeye çalıştıkları duyguları resimli kitaplar sayesinde anlamlı hale getirir ve adlandırır (Ülker Erdem ve diğerleri, 2017, s. 915).

Resimli çocuk kitapları, bilişsel gelişimin en hızlı olduğu okulöncesi dönemde, kavram gelişimi gereksinimini sanat aracılığıyla karşılamaktadır. “Resimler, metni açıklamaya yönelik olarak anlamı somutlaştırır. Bazen de anlatılması zor olanı çizgi yardımıyla açıklar” (Aktaran: Karakuş, 2020, s. 133). Çocuk tek başına da görsel okuma yapabilir. Çocuğun bir kitabı, resimlerine bakarak dinlemesi hem çocuk açısından çok uyaranlı bir ortam oluşturur hem de görme duyusunun anlama sürecine katılmasını sağlar (Sever, 2015b, s. 183). Görsel uyaranlar sayesinde, zihinsel aktivitesini hızlandırır, yaratıcı dünyasını geliştirebilir. Bilişsel gelişim,

kavramlar arası ilişki kurmasını kolaylaştırırken, öğrendiği yeni kavramları zihninde somutlaştırabilir.

Okulöncesi dönem, çocukların kavramları anlamakta zorlandıkları bir dönemdir. Bu durum kavramların çocuğa yakınlığı ve uzaklığına, sık kullanılmasına veya az kullanılmasına bağlı olarak erginliğe kadar sürer (Yalçın ve Aytaç, 2017, s. 62). Resimli çocuk kitapları işitsel öğrenmenin yanında görsel öğrenmeyle, kavrama daha fazla maruz kalarak, kavramın zihin de yer edinmesine yardım eder.

Öncül'e göre (1989); resimli çocuk kitaplarındaki resimlemeler, durumların, olayların ve karakterlerin duygularının anlaşılabilir olarak hafızada uzun süre kalmasına katkı sağlamaktadır. Bunun yanında, resimli kitapta geçen olay ve duyguların hem metin içinde hem de resimlerde açık ve net bir şekilde verilmesi çocukların bu duyguları daha kolay öğrenmelerini sağlamaktadır (Akt. Mardi, 2006). Resimli çocuk kitaplarında resimler, sözcükleri netleştirmeye yardımcı olarak konuyu çocuklar için somut hale getirirler. Aynı zamanda, kitapta yer alan karakterin ruh hali ve duygularını da aktarırlar (Ülker Erdem ve diğerleri, 2017, s. 915).

2.3. Okulöncesi Çocuk Kitabı Türleri

Okulöncesi dönem, çocuğun keşfetme ve merak duygusunun en yoğun yaşandığı dönemdir. Bu dönem çok sık kitapla buluşturulan çocuklarda kitap sevgisi erken yaşta oluşmuş olacak ve okuma alışkanlığının oluşmasında önemli bir adım atılmış olacaktır. Çocukta kitap sevgisinin oluşabilmesi içinse, yaşına ve gelişim düzeyine uygun kitapların tercih edilmesi önemlidir. Çocuğun dil becerilerini, okumaya karşı açık ve kesin tutumlarını en iyi şekilde geliştirebilecekleri ve kitaplarla zevkli deneyimler yaşayabilecekleri bir çevre oluşturmak gerekmektedir (Aktaran: Çakmak Güleç ve Geçgel, 2015, s. 55).

Çocuk kitabı seçiminde, çocuğun pedagojik algı düzeyi esas alınmalıdır. Sever, çocuk kitaplarının biçimsel ve içerik özellikleriyle, okulöncesi dönemdeki çocukların öncelikle eğlenme- oynama ve bularak(keşfederek) öğrenme gereksinimini karşılaması, onların algısal gelişimine katkı sunması gerektiğini belirtmektedir (2015b, s. 22). Bu bağlamda, kitabın eğitsel, biçimsel ve içerik özelliklerinin çocuğa göre olması gerekmektedir. Çocuğa göreliği ayrıntılı olarak şöyle açıklanabilir;

...İletilerin türü, konunun özellikleri, kurgunun düzeyi; kitabın ve görsellerin boyutu, kapağın dikkat çekiciliği, kâğıdın ve cildin kalitesi, sayfa düzeni, harflerin türü, görsellerin niteliği; kurgudaki mantık yanlışlıkları, toplumsal cinsiyetçi yaklaşım, geleneksel yargılar, denetimci ve baskıcı anlayış, yazgıcılığı ve boş inançları onaylayan anlayış, siyasal öğüt ve emirler, araştırmayı körelten, girişimciliği engelleyen durumlarla ilgili çocuk ile kitap arasındaki ilişkide, kitabın niteliklerinin hem yazın olma ilkelerine hem sanatçı duyarlılığına hem de çocuk gerçekliğine uygun olmasını sağlayan tüm değişkenlerin toplamıdır (Çer, 2016, s. 86).

Okulöncesi dönemine uygun tür resimli çocuk kitaplarıdır. Henüz okuma yazma bilmeyen çocuğun görsel okuma ve dinleme yöntemiyle, zihninde hikâyeyi canlandırması kolay olmaktadır. Resimlemeler de yaş grubunun algılama kapasitesi belirlenerek kolay algılanabilir nesnelere ve figürlerden zor algılanabilir nesnelere doğru bir gelişim seçilir (Yalçın ve Aktaş, 2017, s. 50).

“Çocuğu kitapla tanıştırmamız gereken 1 yaş öncesi dönemin özellikleriyle, artık kısa bir öyküyü izleyebilen 3 yaş ve sonrası çocukların gelişim özellikleri farklıdır. Bu nedenle 11 aylık bir çocuğa yönelik bir kitap ile 48 aylık bir çocuk için olan kitap aynı olamaz” (Ural, 2017, s. 35). Bu bölümün devamında, çocuğun gelişim düzeyine göre ayrılan okulöncesi kitapları incelenmektedir.

2.3.1. Oyuncak Kitaplar

Son yıllarda bazı eğitim bilimci uzmanlar tarafından, çocuğun 6 aylıktan itibaren kitapla tanıştırılmasının faydalı olacağı sıklıkla dile getirilmektedir. “Kitap, bu dönemde çocuğun yaşamında bir oyun ve eğlence aracı olarak yer almalı; çocuğun çevresinde var olan nesnelere hem tanıtılmasına hem de yenilerini ekleyerek çoğalmasına dilin ve resmin anlatım gücüyle katkı sağlamalıdır” (Sever, 2015b, s. 21-22). Oyuncak kitap, yarı kitap yarı oyuncak görünümünde olan, kitap gibi sayfaları çevrilen fakat oyuncak görünümünde olan, çok küçük çocuklara verebileceğimiz kitaplara denmektedir (Ural, 2017, s. 36).

Henüz yaşına girmemiş bir çocuk, çevresini tanımak için görme, duyma, dokunma duyularını aktif olarak kullanır. Çocuğun erken yaşta ilk tanıştırıldığı kitap türü olan oyuncak kitaplar, aynı zamanda çocukta görme, duyma ve dokunma duyularına hitap ederek, bu yaş gurubunun gelişimini birçok yönden desteklemektedir.



Görsel 11. Playing House, Oyuncak kitap. (<https://www.ubuy.com.tr/tr/product/11AE3M8O-jollybaby-soft-books-for-babies-cloth-books-touch-and-feel-for-0-12-months-toys-infant-tummy-time-so> Erişim: 12.03.2022)

2.3.2. Bez Kitaplar

Kitaba nasıl davranacağını bilmeyen, onu bir tür oyuncak gibi gören çok küçük çocuklara verilecek ilk kitap türlerinden biri “ Bez Kitap ”tır (Ural, 2017, s. 37). Altıncı aydan itibaren çocuklara verilebilecek diğer bir kitap türü olan bez kitapların, sayfaları kağıt yerine bezden yapılmıştır. Bu dönem çocuğu kitapları bir nesne ya da oyuncak gibi fiziksel olarak keşfetmekten hoşlandığından, kitabın kendisini emerek, okşayarak, vurarak ya da tırnaklayarak manipüle ederek duyuusal becerilerini kullanır (Gönen ve diğerleri, 2017, s. 82).



Görsel 12. Hayvanlar, Bez kitap. (<https://www.trendyol.com/bebegimin/0-12-ay-kitaplar-bez-kitap-hayvlar-p-64929559> Erişim: 12.03.2022)

2.3.3. Banyo Kitapları

Banyo kitapları, çocuğun henüz kitabın içeriğinden çok fiziksel özellikleriyle ilgilendiği çağda banyo da eline verilen, suya dayanıklı malzemeden yapılmış çocuk kitaplarıdır. “Küçük çocukları yıkarken oyalamak, kısa sürede sıkılmalarını önlemek, banyoda sakin durmalarını sağlamak için ellerine suda oynayabilecekleri özel oyuncaklar verilir. Bunun için bir seçenek de suya dayanıklı, sayfaları muşamba benzeri malzemelerden yapılmış Banyo Kitaplarıdır” (Ural, 2017, s. 37).



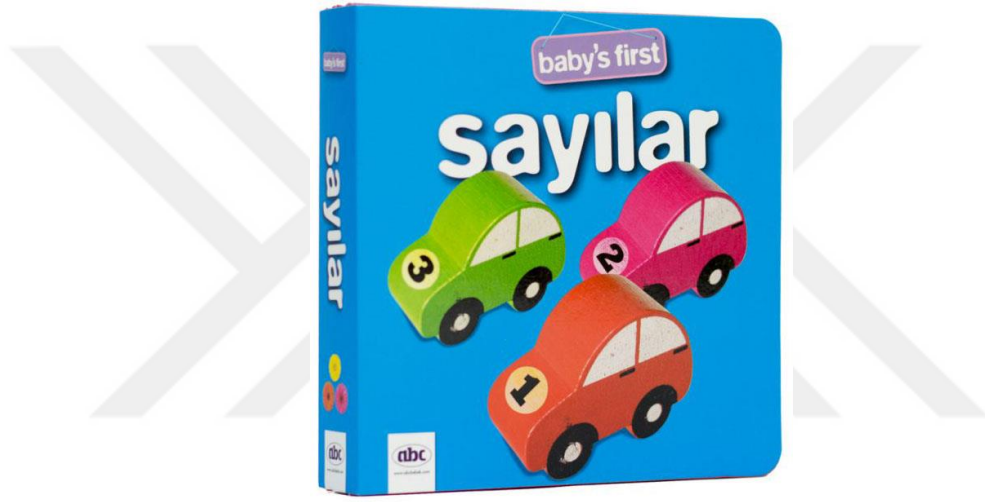
Görsel 13. Ormandaki Arkadaşlar, Banyo kitapları. (<https://www.hepsiburada.com/bondigo-bl1060-banyo-kitabi-ormandaki-arkadaslar-pm-ailebndbl1060> Erişim: 12.03.2022)

2.3.4. ABC Kitapları

0-3 yaş grubu çocuklar için hazırlanan kitaplara “ABC” kitapları denir (Güleç ve Geçgel, 2015, s. 25). Çocuğun kitabın fiziksel özellikleri kadar, içeriğiyle de ilgilenmeye başladığı bir dönemde çocukla buluşturulması gereken kitaplardır. Çocuk artık kitabın sayfaları çevrilen yapısını keşfetmiştir. Ural, ABC kitaplarını şu şekilde tanımlamaktadır;

1- 1,5 yaş civarı, çocuk çevresinde görmeye alıştığı, tanıdığı, bildiği şeylerin resimlerini içeren kitaplardan hoşlanır. Parlak renkli, kalın çizgilerle sınırlandırılmış resimlerle ev ortamındaki eşyaları, kişileri ve ağaç, çiçek, hayvan gibi doğal çevre öğelerini tanıtan, metin olarak yalnızca bunların isimlerinin yazılı olduğu ya da tamamen yazısız olan bu kitaplara “A-B-C Kitapları” denir (2017, s. 37).

“1,5 yaşını dolduran çocuklarda ilginin sürekliliği sağladığı zaman kitap kavramının gelişmesi nedeniyle 18 aylıktan itibaren çocuğun zemini tek renk olan ve her gün gördüğü eşyaların resimlerinin bulunduğu kitaplara ilgi gösterdiği; karmaşık olmayan, basit, açık olay ve hareketleri anlayabildiği görülmektedir” (Gönen ve diğerleri, 2017, s. 85). Çocuk bu tarz kitaplara hem çevresinde gördüğü nesnelerin adlarını öğrenerek kelime dağarcığını geliştirir hem de kitaba olan ilgisi artar. Bu yaş gurubu eline aldığı her şeyi dokunarak, yırtarak ya da ağızına alarak duyuşal olarak tanımak istediğinden, ABC kitaplarının sayfaları kolay yırtılmayan mukavvadan yapılmıştır.



Görsel 14. Sayılar, ABC kitapları. (<https://abcbebek.com/urun/babys-first-eva-sayilar/> Erişim: 12.03.2022)

2.3.5. Sessiz Kitaplar

Yazısız öykü kitabı olarak da bilinen sessiz kitaplar ya tamamen resimlemelerden oluşmaktadır ya da kitabın başında çok kısa bir cümle bulunmaktadır. Metin olmadığı için çocuğun hayal gücüyle resimlemelere bakarak kendi hikâyesini yaratmasını teşvik eder. “ Çocuk hikâyeyi yorumlayabilir ve süsleyebilir. Yine bu kitaplar, yazarın yorumunu tartışmak ve çocuğun yaratıcı dil becerilerini teşvik etmek için bir araçtır” (Güleç ve Geçgel, 2015, s. 59). Günümüz de oldukça yaygınlaşan bu kitapların her yaş çocuğuna uygun çeşitleri olduğu gibi yetişkinlere hitap edenleri de bulunmaktadır. Henüz okuma bilmeyen okulöncesi çocuğu hem

bir yetişkinin eşliđi olmadan görsel okuma yapabilir hem de kitabın hikayesini kendisi oluşturarak kitabın yazarı da olabilir.



Görsel 15. Lee, Suzy. (2018). Gölge. İstanbul: MEAV Yayıncılık.

2.4. Okulöncesi Çocuk Kitaplarında Metinsel Ve Biçimsel Öğeler

2.4.1. Resimli Çocuk Kitaplarında İçerik

Bu bölümde resimli çocuk kitaplarında içerik; konu, kurgu, ileti, karakter, dil ve anlatım boyutlarıyla ele alınmaktadır.

2.4.1.1. Konu

Okulöncesi resimli çocuk kitaplarında her ne kadar resim ağırlıklı olsa da, kitabın bir de başı ve sonu olan bir öyküsü vardır. “Öykünün konusu, dilin kullanımı, karakterlerin özellikleri gibi öğeler, çocuđu duygusal ve zihinsel yolculuklara çıkartarak, çocuđa yaşamı ve insanı tanıtır” (Ural, 2017, s. 38). Öykünün çocuđa göreliđi önemlidir. Özellikle bu yaş grubunda dikkat süresi uzun olmadığı için, seçilen öykünün kısa olması gerekmektedir.

Resimli çocuk kitaplarının konusu, çocuğun gelişim düzeyine uygun seçilmeli ve basit olmalıdır. Çözümlemesi gereken bir ya da birkaç problem vardır ve çocuk kahramanın bu problemi nasıl çözeceğini adım adım izleyerek konuyu takip ederler (Güleç ve Geçgel, 2015, s. 217).

2.4.1.2. Dil ve Anlatım

Çocuk kitabının nitelikli olup olmadığının en önemli bulgularını “dil ve anlatım özellikleri” açısından yapılan incelemelerde anlaşılmaktadır (Canlı, 2020, s. 118). Metnin dilin kurallarına uygun yazılması hem de çocuğa göre olması niteliğini belirler. Yazar, kitabı çocuğun ilgisini çekebilecek şekilde eğlenceli bir dille yazmalıdır. Çocuklar doğası gereği oynamak, eğlenmek ve yeni şeyler öğrenmek istediklerinden, içerik özellikleri öncelikle eğlenme-oyun ve keşfederek öğrenme gereksinimini karşılamalıdır (Sever, 2015b, s. 22). “Öte yandan, Resimli Öykü Kitaplarında günlük konuşmalarda geçen sözcüklere ağırlık vermenin yanı sıra, çocuğun sözcük dağarını zenginleştirmek için yeni sözcükler kullanmak da çocuğun gelişimine katkı açısından yararlıdır” (Ural, 2017, s.49). Sözcün ve ses tekrarları kitabı ilgi çekici kıldığı gibi eğlenceli de yapmaktadır.

Çocuk kitaplarında konu her şey olabilir. Önemli olan yazarın seçtiği konuya yaklaşımı, dili ve anlatım biçimidir (Ural, 2017, s. 41). Bu yaş çocuklarına yönelik yapılan kitaplarda didaktik yaklaşımlar olmamalıdır. Çocuğa ne yapması ya da ne yapmaması söylenmek yerine, çocuklar, davranışlarının olası sonuçları üzerine düşünmeye itilmeli ve çocuğun kendisinin bu sonuçları bulmasına imkân verilmelidir (Sever, 2015b, s. 22).

2.4.1.3. İleti

““Konu” sözcüğünün tanımı çeşitli kaynaklarda “bir eserde ele alınan fikir, olay veya durumken”⁵, “üzerinde konuşulan, hakkında söz söylenen”⁶ ve “ele alınan, incelenen, üzerinde konuşulan”⁷ olarak açıklanmaktadır” (Aktaran: Ural, 2017, s. 41). Konu aracılığıyla aktarılan temel düşüncedir. “Yetişkinlere özgü eserlerde olduğu gibi çocuklar için yazılan eserlerde de temanın hiçbir duraksamaya yol

açmayacak şekilde açıkça belli olması gerekir” (Güleç ve Geçgel, 2015, s. 218). Aksi halde iletinin anlaşılmasına ya da yanlış anlaşılmasına neden olabilir.

“Metinsellik ilkelerini taşıyan öğretici ya da yazınsal nitelikli her metinde mutlaka bir ana ileti ve onu destekleyen yan ileti(ler) bulunur. Ana iletinin konu ve izlemekle sıkı bir bağı vardır. Bu temel iletiyi desteklemek ve öne çıkarmak amacıyla da yan iletiler kullanılır” (Canlı, 2020, s. 124).

2.4.1.4. Kurgu

Resimli çocuk kitaplarında konu kadar kurgu da önemlidir. Her konu iyi bir kurguyla ilgi çekici olabilir. Yeter ki, “Konu, çocuğu sürükleyecek kadar ilginç; izleyebileceği kadar basit; ilgisini tutacak kadar karmaşık bir kurgu ile işlensin. Çocuğun daha sonra neler olacağını merak ederek öyküyü dinlemeyi sürdürmesi sağlansın ve fantastik olsa bile mantıklı olsun” (Ural, 2017, s. 44). Kurgu bir problemle başlatılır. Başkarakter bu problemi çözmek için uğraşır ve kitabın sonunda mutlaka bu problem mantıklı bir çözüme ulaştırılır.

2.4.1.5. Karakter

İçeriğin önemli unsurlarından biri de karakterdir. “Her öykü, ana karakterin bir sorunundan ya da amacından kaynaklanır. Karakterin karşılaştığı problemler ve bu problemleri çözmek için yaptığı mücadeleler konuyu oluşturur” (Güleç ve Geçgel, 2015, s. 219). Resimli çocuk kitaplarında seçilmesi gereken karakterleri aşağıdaki gibi anlatılmaktadır;

Çocuk kendisine okunan kitaplarda çok çeşitli karakterle karşılaşır. Her karakter çocuğun kendini ve başkalarını anlamasına, sosyalleşmesine katkıda bulunur. Çocuk kitaplarında insanlar kadar hayvanlar, bitkiler hatta eşyalar bile öykü ya da masal karakteri olabilir. Yaşamın ilk yıllarındaki çocuk, en çok kendisi gibi küçük çocuk ve hayvan karakterlere ilgi duyar (Ural, 2017, s. 45).

Kitaplarda yer alan karakterlerle çocuk etkileşim içindedir. Bu etkileşim çocukta, kahramana öykünme ve özdeşim kurmaya neden olacağından, karakter tasviri önemlidir. “Kahramanların fiziksel ve ruhsal özelliklerinin abartıya kaçılmadan iyi geliştirilmiş olması, kahramanın öyküdeki olaylara yön veren etkin kişiliği, çocukları

kahraman/kahramanlarla özdeşim kurmaya yöneltilir” (Sever, 2015b, s. 77). Çocuğun öykündüğü karakter hem inandırıcı hem de tutarlı olmalıdır da. Konuşma ve davranışlar yaşla, cinsiyetle, tecrübe ve eğitimle uygun olmalıdır (Güleç ve Geçgel, 2015, s. 219).

2.4.2. Resimli Çocuk Kitaplarında Biçim

2. 4. 2. 1. Şekil ve Boyut

Günümüzde yayın evleri çok çeşitli biçim ve boyutta kitap basmaktadır. Okulöncesi dönem çocukları bir kitaba baktıklarında ilk dikkatlerini çeken özellik şekildir. Bu dönem çocuğu için hazırlanmış kitaplarda yaygın olarak kullanılan şekiller dikdörtgen ve karedir (Güleç ve Geçgel, 2015, s. 197). Bununla beraber her hangi bir hayvan veya çiçek figürü gibi farklı şekillerde oluşturulmuş kitaplarda görülmektedir.

Çok çeşitli ölçülerde basılan kitapların bazıları, çocuğun kendi elleriyle kontrol altında tutabilmesi için küçük (örneğin 15 x 15 cm) bazıları ise kendisine kitabı okuyacak olan yetişkinin kucağına oturduğunda önlerine açabilecekleri büyüklükte (örneğin 24 x 30 cm) olabilmektedir (Ural, 2017, s. 51). Boyutla birlikte ağırlık olarak da küçük bir çocuk için taşınabilir nitelikte olması önemlidir.

2. 4. 2. 2. Kâğıt, Kapak ve Ciltleme

Çocuk kitaplarında seçilecek kâğıdın, çocuğun gelişim düzeyine uygun olması gerekmektedir. Okulöncesi dönemi kitapları resimleme ağırlıklı olduğundan seçilen kâğıdın ince olmaması ve dayanıklı olması önemlidir. “Çocuk, kitabın sayfalarına baktığında bir önceki sayfayı kâğıdın üstünden görebiliyorsa kâğıt ne kadar dayanıklı olursa olsun çocuğun kitaba yönelik duyuşsal ve estetik algısı olumsuz biçimde etkilenebilir” (Çer, 2016, s. 89). Yine kâğıt seçiminde parlak yerine mat kâğıt seçimi yapılması gerekmektedir. Parlak kâğıt, adından da anlaşılacağı gibi parlayacağından çocuğun gözünü rahatsız eder ve resimlemenin ve metnin tam olarak görünmesini engeller (Ural, 2017, s. 52).

Kapak kitabın dayanıklılığını artırdığı gibi satışı esnasında reklamını yapar, kitabı cazip kılar. Kitap kapağındaki görsel, kitabın iç sayfalarında yer alan çizimlerden biri olabildiği gibi, kitabı tanıtan yeni bir çizim de olabilmektedir. Ön kapakta kitabın adı, yazar, çizer, yayınevi, kitabın kaçınca baskısı olduğuna dair bilgiler yer alır. Arka kapakta ise, kitabın konusunu anlatan kısa bir metin ve kitabın fiyatı yer almaktadır. Çocuk kitaplarında kapak tasarımının önemini Canlı, şu şekilde açıklamaktadır;

Çocuk kitaplarındaki kapak, çocukların kitaba yönelmesini sağlayan ilk uyarandır. Bu nedenle çocuk kitaplarında ön ve arka kapak tasarımı grafik sanatçısı/ tasarımcısı tarafından yapılmalı; kapak resmi, çocuğun duygu ve düşünce üretmek için içeriğine yönelik hazırlık yapmasına katkı sağlamalıdır (2020, s. 115).

Okulöncesi kitaplarının sağlam bir şekilde kalabilmesi ve uzun süre kullanılabilir olması için kapak kadar ciltleme şekli de önemlidir. “Ülkemizde yayımlanan resimli kitapların ciltlenmesinde tel dikiş, zımba, iplik dikiş ve yapıştırma gibi çeşitli teknikler kullanılır” (Ural, 2017, s. 53). Dayanıklılığının artırılması için, çocukların objeleri kullanma biçimleri göz önüne alınarak mutlaka iplik dikiş kullanmak gerekmektedir (Güleç ve Geçgel, 2015, s. 199).

2. 4. 2. 3. Tipografi ve Sayfa Tasarımı

Okulöncesi çocuk kitaplarının önemli unsurlarından biri olan tipografi; harf, sözcük ve satırlarla ve boşluklama için gereksinen diğer öğelerle, belirlenmiş bir sayfa üzerinde yapılan görsel ve işlevsel düzenlemelerdir (Sarıkavak, 2009, s. 1). Grafik tasarım açısından baktığımızda tipografi, bilgi ve mesajın anlaşılabilir bir form diliyle iletilmesinin yanı sıra, bir tarz, kişilik, görsel bir dil, farklı bir imge olarak ortaya konan bir eleman olma iddiasını taşımaktadır (Uçar, 2019, s. 189).

Okulöncesi dönemi için oluşturulan kitaplarda tipografi, resimlemelerle birlikte tasarımın bir parçası olmaktadır. Örneğin; “Babam Uyumak Bilmiyor” kitabında (Bkz. Görsel 16), metin akışında ifadeye vurgu yapmak için, büyüklük punto farklı ve dinamik fontlar görselli tamamlayacak biçimde yerleştirilmiştir.



Görsel 16. Saudo, Coralie. Giacomo, Kris Di. (2016). Babam Uyumak Bilmiyor. İzmir: Tudem Yayın Grubu. s. 5-6

“Yazar ve çizer tarafından kurgulanan içerik, yaş grubuna uygun yazı karakteri ve punto ile sunulmalı; harf, sözcük, satır arası, alt-üst ve kenar boşlukları ile resim-metin uyumu, kitabın sayfalarında görsel bir bütünlük yaratılmalıdır” (Sever, 2015b, s. 187-188). Çer’e göre;

Yazı karakteri ve büyüklüğü, çocuğun dilsel metni okuyabilmesi açısından çok önemlidir. Herhangi bir yazı karakterinin oluşturduğu sözcüklerin harfleri arasında boşlukların fazla olması, çocuğun okuma güçlüğü çekmesine neden olabilir. Aynı zamanda, yazı büyüklüğü görmeyi kolaylaştırmasına karşın okuma hızını yavaşlatabilir. Bu bakımdan, çocuklara sunulacak kitaplarda yazı karakteri ve büyüklüğünün, çocuğun bilişsel gelişimiyle ilişkili olması gerekir (2016, s. 96).

“Çocuğun resimli sayfalara bakarken yavaş yavaş harfleri de tanıyacak, giderek sözcükleri okuyacak olması unutulmamalıdır” (Ural, 2017, s. 52). Harf büyüklükleri seçiminde yaş önemlidir. “Harf boyutunun belirlenmesinde dikkate alınacak başka bir kriter de, okuyucu kitlesinin niteliğidir. Okumayı yeni öğrenen çocuklar ve iyi görmeyen yetişkinler için büyük puntolu harfler tercih edilmelidir” (Becer, 2002, s. 186).

Metin ve resimlemenin uyumlu bir şekilde sayfa tasarımı içinde konumlandırması, çocukta kitabın sayfalarını takip etmede kolaylık sağlamaktadır. “Sayfa düzeni, görsellerle birlikte dilsel metni okuma ve algılama açısından önemli olup sayfa tasarımı, estetik bakış açısı ve denge gözetilerek oluşturulmalıdır” (Canlı, 2020, s. 116). “Çocuk kitaplarında resim- metin uyumu, sayfa kenarlarındaki boşluklar ve bunların sayfadaki diğer öğelerle birlikte yarattığı oransal uyum, sayfa düzenini

sağlayan bileşenler olarak değerlendirilebilir” (Sever, 2015b, s. 188). “Çocuk yayınlarında normal aralıklı veya normalden çok aralıklı satırlarla dizilmiş sayfalar tercih edilmelidir. Çocuk kitaplarında genellikle sayfa kenarlarında geniş boşluklar (Marjlar) bırakılması uygun olur” (Oğuzkan, 2013, s. 116). Uçar’a göre;

Zaman zaman görsel okuma olarak adlandırdığımız algı biçimi ışığında sayfa tasarımı incelendiğinde, yüzey üzerindeki elemanların organizasyonu hakkında karar verebilmek aşamasında dört temel başlangıç noktasından bahsedebiliriz. Bunlar; büyüklük, şekil, alan ve renk ya da tondur. Sayfa üzerinde bu dört etkenin görsel olarak derecelendirilmesi (görsel hiyerarşi) sonucu bir düzen elde edilir. Yüzey üzerindeki bu ilişkiler kendi içinde başka ilişkiler oluşturur ve gittikçe karmaşıklaşan süreç sonunda, bilgiyi ya da mesajı görsel bir yapıda sunma işlevini yüklenir (2019, s. 189).

Sayfa tasarımında önemli olan çocuğa görelilik, bir diğer ifadeyle çocuk tarafından olayların algılanabilir olmasıdır.

Sayfanın yapısal bütünlüğü, üzerinde yer alan renk, çizgi, harf, fotoğraf, biçim, tonlama, doku ve boşlukların uyum içinde olması; sayfanın estetik bütünlüğü, bu kurgusal bütünlüğüse, anlatılan olaylarda yer alan çatışma ve gerilimlerin, bu öğeler tarafından sayfa üzerine birbiriyle ilişkili, uyumlu ve akıcı bir biçimde yerleştirilmesidir. Sayfanın niteliğini etkileyen her üç değişkenin de çocuğun düzeyine uygun olması hem sayfanın alımlanmasını kolaylaştırabilir hem de sayfanın dikkat çekiciliğini arttırabilir (Çer, 2016, s. 97).

2. 5. Okulöncesi Resimli Çocuk Kitaplarında Görsel Öge: Resimleme (İllüstrasyon)

“Kitap resmi belli bir yazılı metni açıklamak amacıyla kitaplarda kullanılan resim, çizim ya da baskı olarak tanımlanmaktadır” (Ergen, 2009, s. 46). Okulöncesi dönemi kitapları resimleme ağırlıklı olması nedeniyle, bundan daha fazlasını ifade etmektedir. Kavramı kavratma ve metni anlatmada büyük oranda resimlemeden yararlanılmaktadır. İlk insanlar mağara duvarlarını resimleyerek, bir nevi resimli hikâye anlatıcıları olmuşlardır. İnsanlığın ilk sanatsal yapıtları olarak nitelendirilmiş olup, günümüze ışık tutan belgeler halinde yer almaktadır (Korkmaz, 2012, s. 374). Resimleme (illüstrasyon) belirli bir amaca hizmet eden, anlaşılabilir ve bir mesajı iletme kaygısı ile üretilen bir tasarım olarak tanımlanabilir (Dağ, 2015, s. 14). Metnin, kavram ve eylemlerin anlaşılmasına, görsel çözümler üreterek yardımcı olmaktadır. Görsel anlatım çok eski uygarlıklara dayanmaktadır.

Mezopotamya ve Mısır uygarlıklarından bu yana resim, genellikle bilgi aktarıcı bir öge olarak kullanılmıştır. Hatta birçok kültürde ilkyazılar resimli işaretlerdir; bunlara RESİMYAZI denir... Roma mozaiklerinden gerek mitolojik konuları ya da Homeros destanlarını işleyen vazo resimlerinden bu sanat türünün söz konusu dönemlerde de var olduğu anlaşılmaktadır... Batı da baskı tekniklerinin gelişiminden önce en yetkin illüstrasyonlar 13. ve 15. yy'lar arasında el yazmaları için yapılan resimlerdir... Doğu da MİNYATÜR sanatını bir tür kitap resmi olarak değerlendirmek olanaklıdır... (Erzen, 1997, s. 841-842).

İnsanlık tarihinden beri kullanılagelen görsel iletişim ihtiyacı illüstrasyon (resimleme) sanatının doğuşuna neden olmuştur. Resimleme (illüstrasyon) ile mimariden tıbaa bir çok alanda karşılaşmaktayız. İllüstrasyonun; basın-yayın (editorial) illüstrasyon, reklam illüstrasyon, bilimsel ve teknik illüstrasyon olarak farklı kullanım alanları bulunmaktadır.

Basın-Yayın (Editorial) İllüstrasyonu: Bir yayımda metinle birlikte var olan, onu açıklayan ve anlamlandıran illüstrasyon türüdür (Dağ, 2012, s. 264). Gazete, dergi, kitap ve ansiklopedi gibi basılı metinlerin resimlemelerinde kullanılmaktadır. Çocuk kitapları illüstrasyonu da bu alana girmektedir. Bu konu ayrı olarak bölümün devamında açıklanacaktır.

Reklam İllüstrasyonu: Genel olarak tanımını yapmak gerekirse, bir ürün ya da hizmetin tanıtımı amacıyla yapılmış illüstrasyonlardır. Afiş, etiketler, ambalajlar, ilanlar, kitap kapakları, reklam filmleri vb. reklam illüstrasyonlarının (benzetimin) sık kullanıldığı ticari alanlardır (Pircivan, 2012, s. 354).

Bilimsel ve Teknik İllüstrasyon: “Mimarlık, mühendislik, tıp, botanik ve zooloji bilimi gibi benzeri alanlarda üretilen bu tip çalışmalar bilimsel ve teknik illüstrasyonlar kategorisi içerisine girerler” (Kara, 2004, s. 6). “Biyoloji, botanik, ziraat, tıp, zooloji, mekanik, jeoloji gibi uzmanlık alanları için öğretici ve tamamlayıcı amaçlarla yapılan ayrıntılı resimler (illüstrasyonlar), bilimsel çalışma adı altında toplanmaktadır... Bilimsel illüstrasyon, bilimsel gözlem, disiplinli çalışma ve sanatsal etkinin bir karışımıdır.”(Korkmaz, 2012, s. 375). Bilimsel illüstrasyonlar ele aldığı konuyu en ayrıntılı şekilde resmederek, bilgiyi gelecek nesillere de aktarmaktadır.

2. 5. 1. Okulöncesi Çocuk Kitabı Resimlemesi (İllüstrasyon) Tasarım Öğeleri

Berger'in de dediği gibi, görme konuşmadan önce gelmiştir ve çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenir (2012, s. 7). İnsan ilk öğrenmesini görsel duyularıyla gerçekleştirir. Bir bebek dünyaya geldiğinde, önce izleyerek kavramları öğrenir. Okuma yazma bilmeyen okulöncesi döneme geldiğindeyse kendisine okunan kitapları, görsel okuma yaparak takip eder ve metnin içeriğini zihninde tam olarak somutlaştırır. Nitelikli resimli kitaplarda görseller, metnin çocuğun zihninde canlanmasını sağladığı gibi çocuğun metne görsel dilin anlatım gücüyle yeni yorumlar katmasına yardımcı olur (Canlı, 2020, s. 117).

Resimli çocuk kitaplarında yer alan resimlemelerin gücünü, sözcüklerle ifade edilmeyen durumun resimlemelere bakıldığında anlaşılabilir olmasından anlayabilmekteyiz. "Resimlemeler sözcüklerin ifade edemediğini söyler. Eğer resimler hepsini ifade ediyorsa, o zaman sözcüklerde aynı şeyleri tekrar etmeye gerek kalmaz. Resimli bir kitap çok az sözcük de kullanabilir, çünkü yer, karakter ve olay tanımının tümü resimler aracılığıyla aktarılabilir" (Bassa, 2017, s. 185). Resimlemeler görsel okuma yoluyla, okura çok uyarıcı bir ortam sunmaktadır.

Çocuk kitabı resimlemesi, ansiklopedi gibi bilimsel kitaplarda kullanılan illüstrasyonlar gibi temsili nitelik taşımaz. Renkleri, şekilleri, çizgileri ve konuyu özel bir sentez içinde düzenleyerek estetik bir ifadeye kavuşturarak okurda hoş duygular yaratmayı amaçlar (Güleç ve Geçgel, 2015, s. 199). Resimli çocuk kitaplarındaki resimlemeler çocuğun görsel okuma yoluyla kitabı anlamasına yardımcı olduğu gibi, aynı zamanda çocukta estetik bakış açısını geliştirerek sanat eğitimi imkanı da sunmaktadır. "Çocuk kitaplarındaki sanatçı duyarlılığıyla yapılmış resimler, çocukların görme duyularının eğitilmesine olanak sağlayan etkili araçlardır. Kitaplarda karşılaşılan düzeye uygun resimler, çocuklar için, bir sanat eğitimi ortamı yaratır" (Sever, 2015b, s. 167).

Başarılı bir çocuk kitabı resimlemek isteyen illüstratör, imgelemindeki çizimi; tipografi, vinyet, mizanpaj gibi unsurlarla amaca en uygun nasıl birleştireceğini de bilir. Bu bağlamda resimlemelerin sanatçı duyarlılığı ile yapılması gerekmektedir. Yine başarılı bir resimleme, çocuğun sıkılmadan hikayeyi takip etmesini

sağlayarak, ilgisinin dağılmasına izin vermez. Bunu da ritim ve denge duygusunu yaratarak başarabilecektir.

Çocuk kitaplarında resimler, öykünün doğasına uygun bir biçimde ritim ve devinim duygusunu yaratmalıdır. Devinim ve ritim, sayfadan sayfaya geçerken sürekli olarak ilerlemeyebilir; yalnız, çocuğun resimde sunulan olaya yönelik ilgisi kesintiye uğramamalıdır. Çocuğun resimle kurduğu heyecan ve merak düzeyi, bir sonraki sayfada son buluyorsa ya da resim, anlatılan olayın gizemini hemen ele veriyorsa, çocuk ile resim arasındaki ilgisel ilişki son bulabilir(Çer, 2016, s. 105).

Bassa, çocuk kitapları resimlenirken Parsons'un yaş guruplarına göre çocuklardaki estetik gelişim evrelerinin esas alınmasını gerektiğini belirtir. Parsons'un tablosuna göre, 2-7 yaş arasındaki çocuklar kendilerine özgü evrede olduklarından, çocuklar sanat yapıtının hangi tekniklerle yapıldığıyla ilgilenmezler ve kendilerinde yarattığı kişisel duyguya göre sanat yapıtına yanıt verirler (Bassa, 2017, s. 188).

Çocuk kitapları resimlemeleri birer sanatsal uyaran olarak, kendi içinde tasarımsal kuralları olan bir yapıya sahiptir. Bu nedenle renk, çizgi, şekil, kompozisyon, boşluk gibi resimlemenin temel unsurları, yazının devamında açıklanacaktır.

2. 5. 1. 1. Renk

Renk hayatımızın her alanını kaplamaktadır. Baktığımız her yerde renkleri görmekteyiz. Renklerin duygu ve düşüncelerimiz üzerinde kodlanmış bir etkisi vardır. Duygu ve düşüncelerimize göre renkler arasında tercihler yapmaktayız. Örneğin mavi huzur, dinginlik, ferahlık, serinlik; sarı, mutluluk, neşe, sıcaklık, enerji ve benzeri anlamları vardır. Renklerin bir dili vardır. Sözsüz iletişimin ya da beden dilinin bir parçası olan renk dili, her ortam da her alanda karşımıza "anlam aktaran öge" olarak karşımıza çıkmaktadır (Küçükdoğan ve Küçük, 2013, s. 67).

Tasarım sürecinde görüntüsel göstergeler, fotoğraf, sembol, işaret yazı ve renk, anlamın aktarım araçlarıdır. Grafik tasarım ürünlerinde anlam, görsel göstergeler yardımı ile oluşturulur. Bu göstergelerin birbirleri ile olan ilişkileri iletinin anlamlandırma sürecini oluşturur. Bu süreçte renk tek başına bir ileti kaynağıdır denilebilir. Renkleri anlamak ve onları birer anlam taşıyıcısı olarak tasarıma katmak, iletinin daha iyi aktarılmasının sağlayacağı gibi tasarıma birçok yönden olumlu etki katacağı da düşünülmektedir (Kaptan ve Sayın, 2020, s. 806).

Renkleri bir arada kullanırken, tasarımda önce algılatılmak istenene göre renk seçimi yapılmalıdır. "Renk ve ton değerleri sayesinde biçimleri, tipografiyi, ön planı

görünür kılar veya arka plana iteriz. Renk görsel hiyerarşiyi organize etmek aşamasında önemli bir etmendir” (Uçar, 2019, s. 109).

Renk, insan üzerindeki etkisi, yarattığı algı nedeniyle tasarımın önemli bir öğesidir. Okulöncesi dönemi çocukları renkleri tanır; mat-canlı, açık-koyu, soğuk-sıcak renkler arasındaki ayrımı bilirler. Bu durum çocuğun, kendisine sunulan kitapla etkileşimini güçlendirmektedir. “Daha açıklayıcı bir anlatımla, bu dönemde sayfa üzerinde kullanılan renkler, karakterin duygu ve düşüncelerini yansıtabilmeli, anlatılan olayın etkisini gösterebilmeli ve açık-koyu karşıtlığıyla bu etkiyi daha dikkat çekici hale getirebilmelidir” (Çer, 2016, s.132). Örneğin “Memo ve Ay” kitabında (Bkz. Görsel 16) bir çocuğun annesine hissettiği yoğun sevgi, kocaman kırmızı bir kalp kullanılarak ifade edilmiştir. Sevginin yoğunluğu, kalbin şekilsel büyüklüğü kadar, kırmızı rengin canlılığı ile de hissettirilmektedir.



Görsel 17. Brière-Haquet, Alice. Chauffrey, Célia. (2013). Memo ve Ay. İstanbul: Mavibulut Yayıncılık. s. 5-6.

2. 5. 1. 2. Çizgi

Resimlemeler, renk ve çizginin ahenkli birleşiminden oluşur. Sanatçı, resimlemelerinde kullandığı çizgiyle kendi üslubunu, dilini yansıtmaktadır. Çizgilerin bir dili vardır ve kimi durumda sözcükler gibi etkili kılınabilmektedir. Örneğin; düz ve kırık çizgiler coşkuyu, öfkeyi, korkuyu ve enerjiyi iletirken; kavisli çizgiler, duyumsal, organik ve ritmiktir, mutluluk ve neşe ifade eder (Bassa, 2017,

s. 192-193). Okulöncesi dönemi çocukları bu çizgileri tanır ve aynı zamanda çizebilirler. “Çizgiler, duygu ve düşüncelerin bıraktığı derinliği ortaya çıkarabilmeli, sayfa üzerinde karakterin eylem ve devinimlerini gösterebilmelidir” (Çer,2016, s.132). “Genç Nasrettin ve Fırıncı” kitabında (Bkz. Görsel 18), Nasrettin mecediyeyi koca bir bakır tasa atarken resmedilmektedir. Nasrettin’in mecediyeyi fırlatışın da parmağın hareketi kavisli ve atış yönünde bir çizgi içinde resmedilirken, kullanılan çizgi hareketi ifade etmektedir. Yine mecediyenin bakır tasa doğru ilerleyiş hareketi, mecediyenin arkasından gelen dinamik bir çizgi ile desteklenerek, fırlatış eylemi duyumsal olarak hissettirilmektedir.



Görsel 18. Tzannes, Robin. Paul, Korky. (2011). Genç Nasrettin ve Fırıncı. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları. s. 17-18.

2. 5. 1. 3. Kompozisyon

Resimlemeyi oluşturan elementlerin yerleştirilme biçimine kompozisyon denmektedir. “Resim düzenlemesi denge, zıtlık, birlik, oran, simetri, ritim, hareket gibi düşünceleri içerir. Denge; oran, ahenk, birlik ve simetri ile ilgilidir” (Güleç ve Geçgel, 2015, s. 210). İyi bir kompozisyon, çizgi, şekil, doku, renk gibi tasarım unsurlarını tutarlı yerleşiminden anlaşılır. Resim yüzeyinde oluşturulan kompozisyon simetrik ya da asimetriktir. Simetrik olanlarda nesnelere ve figürlerin ağırlığı eşit olarak dengelenmiştir ve bu durum denge ve düzen duygusu verirken aynı zamanda durağanlık hissettirir. Asimetrik kompozisyondaysa yüzeyler dengeli bölünmediğinden çeşitlilik ve hareket oluşturması sebebiyle dinamik bir etki yaratır (Bassa, 2017, s. 191-192). “Vini ile Vilbur” kitabı (Bkz. Görsel 19), asimetric

kompozisyon kullanımına örnek verilebilir. Sayfa resimlemesinde, denizin kapladığı alan sayfanın üçte biri kadar bir alanla ayrılmış, resimlemenin geri kalan alanında kullanılan ağaç ve üzerinde yer alan figürlerse üçte ikilik bir alanı kaplayarak asimetrik bir kompozisyon yaratılmıştır. Denizin durağan çizgisine rağmen, asimetrik kompozisyonla sayfa hareket kazanmıştır.



Görsel 19. Thomas, Valerie. Paul, Korky. (2011). Vini ile Vilbur : Türkiye İş Bankası Yayınları. s. 5-6.

2. 5. 1. 4. Boşluk

Boşluk, doğru kullanıldığında tasarımın başarısını artıracak önemi bir unsurdur. Tasarımın diğer öğeleriyle uyum içinde kullanılması gerekmektedir. Boşluk, sayfanın estetik ve kurgusal bütünlüğüyle ilişkili biçimde oluşturulmalıdır (Çer,2016, s.132). Tasarımda boşluklar, üç boyutlu derinliği oluşturmak için kullanılır. Bu dönemde çocuk, resimlemede boşluğu sezinlemez ancak, boşluk için de oluşan nesneyi ayırt edebilirler. “Çocuklar resim yaparken daha çok çizilenin görünen kısmıyla ilgilenirler. Örneğin, bir ağaç çizerken sadece ağacı ve onun dallarını göz önünde bulundururlar. Ağacın etrafındaki ve dallarının arasındaki boşluk onları hiç ilgilendirmez” (Bassa, 2017, s. 198). Boşluk, resimlemeye derinlik katar. Çocuk, boşluğun yarattığı bu derinlik sayesinde zeminde bulunan nesne ve figürleri birbirinden ayırt edebilir ve konumlarını anlayabilir. Boşluğa örnek, yine “Vini ile Vilbur” kitabından verilebilir (Bkz. Görsel 20). Resimleme de boşluk tasarıma dâhil edilerek, Vini ve arka planda yer alan evini bir birinden ayırmak mümkün olduğu gibi, Vini'nin önde evin geri de olduğu hissettirilirken, resimlemeye bir derinlik kazandırılmıştır.



Görsel 20. Thomas, Valerie. Paul, Korky. (2011). Vini ile Vilbur. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları. s. 5-6.

2. 6. 1. Okulöncesi Çocuk Kitabı Resimleme (İllüstrasyon) Teknikleri

Bu bölümde, okulöncesi çocuk kitaplarının resimlemesinde kullanılan yöntem, teknik ve malzemelerden bahsedilmektedir. Sanatçı, düş dünyasını en iyi yansıttığı yöntemi bilgi, birikimi ve yetenekleri doğrultusunda tercih etmektedir. Kitap sayfaları resimlenirken kullanılan malzemeler de yöntemlere göre değişmektedir. Geleneksel yöntemler kimi durumda karışık tekniklerle harmanlanarak kullanılmıştır. Teknolojik gelişmelerle birlikte, sanatçılar yeni yöntemler geliştirmiştir. Farklı malzeme kullanımı yeni ve özgün teknikler ortaya çıkarmıştır. Alt başlıklarda günümüzde kullanılan yöntemler açıklanmaktadır.

2. 6. 1. 1. Suluboya ve Lavi Tekniği

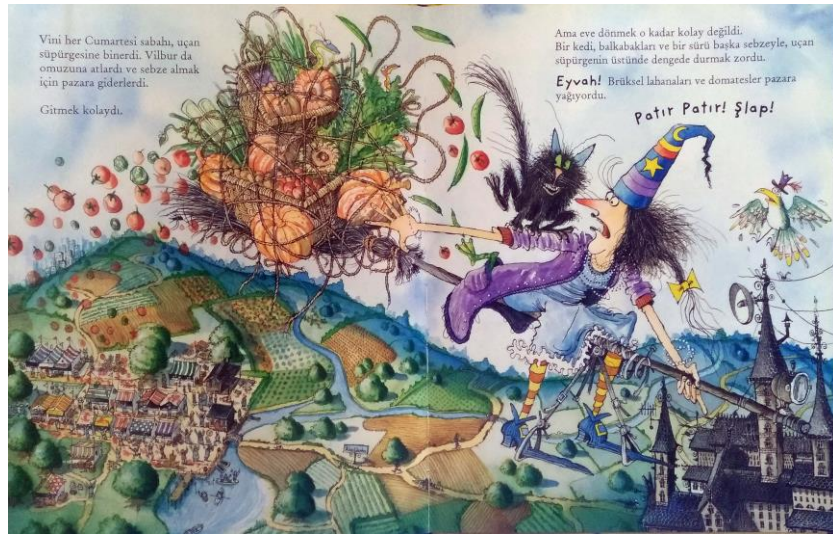
Suluboya boya tekniği, suyla uygulanan, fazla malzeme istemeyen bir tekniktir. Bu yöntemi uygulamak için su, boya, fırça ve kâğıt yeterlidir. Uygulaması kolay ama düzeltme yapması zor olduğu için titizlikle uygulanması gereken bir yöntemdir. Suluboya, zambak (arapzambak) ve renk pigmentlerinden oluşmaktadır. Katı tabletler ya da tüp halde satılmaktadır. Katı tabletlerin daha yoğun sulandırılması gerekir. Suluboya da ıslandığında kabarmayacak kâğıtlar tercih edilmektedir. Suluboya

kâğıdı için en çok tercih edilenler, dörtkenarından üst üste yapıştırılmış tabakaların oluşturduğu bloklardır (Cerver, 2005a, s. 7).

Suluboya yarı saydam bir yapıya sahiptir. Boyama esnasında açık tonlardan başlanıp koyu tonlara geçilir. Renkler su ile açılır ve sulandırılma miktarına kullanılan rengin tonlarına ulaşılır. Suluboya da beyaz renk kullanılmaz. Kâğıdın beyazlığı, beyaz renk yerine kullanılmaktadır.

Lavi, sulandırılmış tek renkle boyama tekniğidir. Mürekkebin sulandırılması yoluyla, suluboya da olduğu gibi açıktan tondan başlayarak koyu tona doğru boyama yapılmaktadır.

Her iki teknikte illüstratörler tarafından çocuk kitapları resimlemesinde yaygın olarak kullanılmaktadır. İllüstratör Korky Paul tarafından resimlenen ve dünyada çok satan “Sakar Cadı Vini” resimli çocuk kitabı serisi bu yöntemle resimlenmiştir. “Sakar Cadı Vini’nin Dev Balkabağı” kitabı suluboya ve mürekkep tekniğinin birlikte kullanımına başarılı bir örnektir (Bkz. Görsel 21). Özgün çizgilerle resmedilmiş bu kitap, kullanılan renklerle daha da dinamik ve eğlenceli bir almıştır.



Görsel 21. Thomas, Valerie. Paul, Korky. (2009). Sakar Cadı Vini' nin Dev Balkabağı. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları. s. 3-4.

2. 6. 1. 2. Akrilik ve Guaj Boya Tekniđi

Sulandırılarak kullanılan, yoğun kıvamlı, hızlı kuruyan boyalardır. Tüp ya da cam şişelerde satılabilen guaj boyalar, örtücü özellikleriyle bilinmelerine karşın; bileşimindeki su oranı arttırıldıkça, suluboya gibi saydamlaşır (Becer, 2002, s. 217). Guaj boyalar suda çözülebilen boyalardır.

İllüstratörler tarafından çok yaygın olarak kullanılan diđer bir boyama tekniđi akriliktir. En bilinen özelliđi, yapısında plastik olması ve suda çözünebilmesidir. Suda çözüldüğünde, suluboya etkisi verebilen akrilik, yağlı boya ile suluboya arasında bir yerde durmaktadır.

Akrilik boyalar suda çözüler. Buna rağmen, bir rengi açmak için normal olarak "aracın" bir parçasını kullanmak tercih edilir. Bu da rengi pigmentsiz hazırlamak demektir. Bu işlem boyanın yoğunluđunu deđiştirmez ama tonun şeffaflıđını artırır. Eđer suluboya karışmadan ve çamurlanmadan sınırlı sayıda "wash" a müsaade ediyorsa, akrilik boyanın sınırı yoktur çünkü kuruyunca deđişmezler. Her bir renk katmanı kalanlardan ayrı bir mevcudiyet oluşturur, renk parlaklıđını yitirmeden farklı ve girift etkiler yaratmaya izin verir (Parroman, 2008, s. 13).

"Akrilik boyalar; fırça, spatula ya da doğrudan doğruya tüpten, her türlü yağsız yüzeye uygulanabilir. Pistole ile püskürtmeye elverişlidir. Kullanılan fırçalar, çalışmanın bitiminde bekletmeden yıkanmalıdır" (Becer, 2002, s. 218). Akrilik kâğıt, tuval, duvar gibi farklı yüzeylerde kullanıma uygun bir boya malzemesi olduğundan, hem büyük boy hem de küçük boy tüpler şeklinde satışı bulunmaktadır. Ayrıca akrilik boya, uygulandıđı yüzey üzerine suluboya, kuru boya ve pastel boya gibi farklı boya türleri uygulanabilir.

Akrilik tekniđin uygulandıđı resimli çocuk kitabına örnek olarak, ülkemiz sanatçıları içinde akrilik tekniđini çocuk kitaplarına en iyi uygulayan sanatçılardan biri olan Mustafa Deliođlu'nun resimlediđi "Bütün Atlar Sihirli" kitabı gösterilebilir (Bkz. Görsel 22).



Görsel 22. Kaplancı, Çiğdem. Delioğlu, Mustafa. (2019). *Bütün Atlar Sihirli*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. s. 9-10.

2. 6. 1. 3. Kuruboya ve Pastel Boya Tekniği

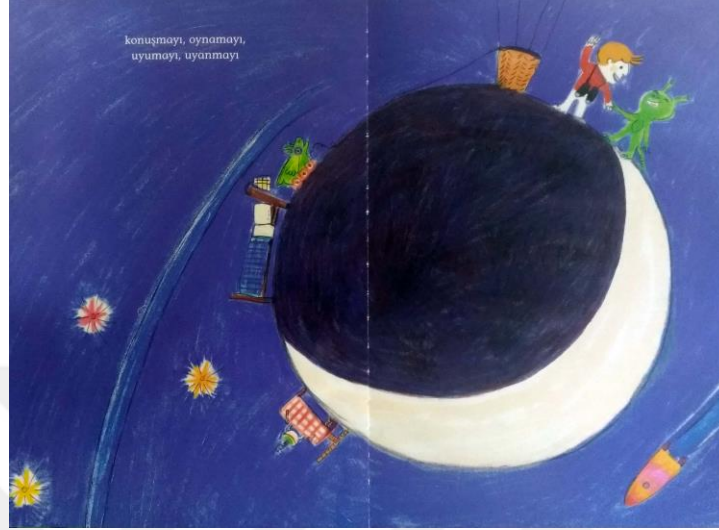
Kendisinden başka malzeme gerektirmeyen boyalardır. İkisi de kuru teknik olduklarından, diğer boyalar gibi uygulama sonrası kurumasını beklemek gerekmez. Sonuçları anında görülür. Pastel boyaların kuru ve yağlı gibi farklı çeşitleri bulunmaktadır.

Yağlı pasteller daha yoğundur ve normal pastellere göre daha balmumu gibidirler... Karışımları yağlı boyalarla hazırlandığından yağlı pastellerin yayılma etkileri çok yönlüdür. Çizim terebentin ile seyreltilirse çok sayıda farklı etki yaratabilir... Kuru pasteller sert pastellerdir, daha sınırlı bir yelpazede üretilirler. Sert pastellerin avantajı, daha belirgin bir çizgi üretmeleridir, ana hatlar ve küçük detaylar için de iyidir. Buna karşın, elde edebileceğiniz yayılma etkisi sınırlıdır (Cerver, 2005b, s. 6).

Kuru pasteller ince detaylarda daha başarılı olurken, yağlı pasteller geniş alanları boyamada kullanılır. İki türünde de renkler yoğun ve oldukça parlaktır. Üzerine uygulandıkları kağıdın dokusuna göre etkileri değişebilir.

Kuruboyalar ise genelde kalem şeklinde satılan, sulandırılarak kullanılan türleri de bulunan boyalardır. Yapısında tutkal ve renk pigmentleri bulunur. Kuruboya çalışırken en açık tonlardan boyanmaya başlanır. İstenilen renk değeri elde edilinceye kadar aynı yüzey üzerine aşama aşama uygulanır (Becer, 2002, s. 213). Renk paleti geniş olduğundan, gölgelendirmede oldukça etkili sonuçlar alınabilir. Kuruboya ve pastel boya ile yapılan çalışmalar bitirildikten sonra, üzerlerine sabitleyici vernik kullanılmaktadır.

Çocukların da çok sevdikleri bu tekniklerin resimli çocuk kitaplarında kullanımına örnek olarak “Dünya Denen Koca Okul” verilebilir (Bkz. Görsel 23). Pastal boya kullanılarak boyanan geniş yüzeylerin üstündeki detayların kontur ve çizgilerindeyse tükenmez kalem kullanılmıştır.



Görsel 23. Rodari, Gianni. Agliardi, Allegra. (2018). Dünya Denen Koca Okul. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. s. 11-12.

2. 6. 1. 4. Kolaj Tekniği

Kolaj tekniği, sıradan malzemeye çeşitli deneysel dokunuşlar yaparak tek bir kompozisyon da birleştirerek sanatsal bir değer kazanmasını sağlamıştır. Bu yöntem, sanat malzemelerine bakış açısını değiştirerek geleneksel sanat anlayışına yeni ve özgür bir yaklaşım kazandırmıştır. İllüstratörler, çocuk kitabı tasarımında da kolaj tekniğini kullanmıştır.

Resimli çocuk kitaplarında kolaj tekniğinin kullanımına örnek, Anna Llenas'ın yazıp resimlediği “Renk Canavarı” gösterilebilir. Sanatçı kolaj yaparken, karton ve kağıt malzemeleri üzerine pastel ve kuruboya uygulaması yaparak kompozisyonu oluşturmuştur (Bkz. Görsel 24).



Görsel 24. Llenas, Anna. (2020). Renk Canavarı. İstanbul: Nesin Yayıncılık. s. 15-16.

2. 6. 1. 5. Dijital Boyama Tekniği

Teknolojinin gelişimi ve sunduğu imkânlar sonucu dijital boyama tekniği günümüzde oldukça yaygınlaşmıştır. Geleneksel yöntemlerin dijital fırçalarla, sayısal ortamda kurlu çizim programları sayesinde yapıldığı gelişmekte olan bir yöntemdir. Yaygın olarak tercih edilmesinde ki en temel neden; boya, kâğıt gibi farklı malzemelere gerek duyulmaması ve bu nedenle ekonomik olmasıdır. Ayrıca hata yapılması durumunda düzeltilmesinin kolay oluşu ve zamandan tasarruf sağlaması da diğer avantajlarıdır. dijital imkânların geleneksel boyama yöntemleriyle harmanlandığı çalışmalarda yapılabilmektedir.

Dijital boyamaya örnek olarak, Sezen Aksu Taşyürek tarafından yazılmış ve resimlenmiş olan “Canavarlar Gece Gelir” kitabı gösterilebilir. Görsel 24, farklı doku ve fırçalarla dijital boyama tekniğinin uygulanışına örnektir (Bkz. Görsel 25).



Görsel 25. Aksu Taşyürek, Sezen. (2017). Canavarlar Gece Gelir. İstanbul: Timaş Çocuk Yayınları. s. 10-11.

3. BÖLÜM: ÇOCUK KİTAPLARINDA MİTOLOJİ VE KAVRAMLARIN KULLANIMI VE ÖRNEK İNCELENMESİ

Ülkemizde ve dünyada kavramlar üzerinden kurgulanmış çok sayıda kitap mevcuttur. Aynı şekilde mitolojiyi konu alan çocuk kitapları da çokça mevcuttur. Ancak okulöncesine hitap eden mitoloji konulu kitaplar bulmak güçtür. Bu çalışma mitolojik hikâyelerden yola çıkarak okulöncesi çocuğuna seçilen kavramları aktarmak amaçlanmaktadır. Mitolojik hikâyeler üzerinden kavramları okulöncesine resimlemelerle aktaran kitap örneklerine çok fazla rastlanmadığı için, bu bölümde kavramları ele alan kitaplarla mitoloji konulu kitaplar iki ayrı başlık altında incelenmektedir. Her bölüm için ülkemizde basılan beş kitap incelenmek amacıyla seçilmiştir.

3.1. Okulöncesi İçin Duyguları Anlatan Kitaplara Örnekler Ve Anlatım Özellikleri

Bu bölümde mutluluk, korku, kayıp, üzüntü ve öfke duygularına örnekler veren kitaplar seçilmiştir. Kitaplar biçimsel ve metinsel olarak iki ayrı yönden incelenmektedir. Daha sonra da anlamsal yönden, ele alınan kavramın başarılı bir biçimde ele alınıp alınmadığı değerlendirilmektedir. Öncelikle kitapların yazarı, çizeri ve hangi yayın evince basıldığı bilgisi verilmektedir. Daha sonra kitabın konusu, iletisi, kurgusu, dil ve anlatım özelliklerinden bahsedilmektedir.

Kitaplar biçimsel olarak kapak tasarımı, resimleme tekniği, sayfa tasarımı, karakter tasarımı yönleriyle incelenmektedir.

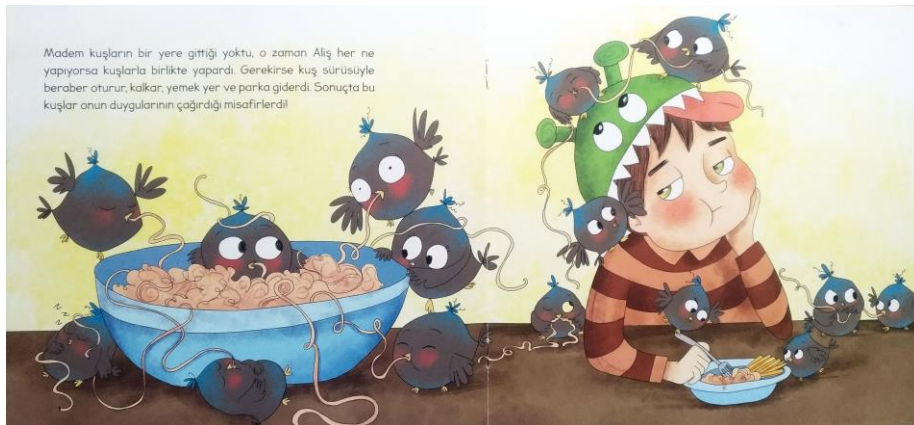
3.1.1. “Öfke Kuşları Orkestrası” Kitabının İncelemesi

Dr. Rabia Nazik Yüksel tarafından yazılıp Nur Dombaycı tarafından resimlenen kitap Cezve Çocuk Yayınları'ndan yayınlanmıştır (Bkz. Görsel 26).



Görsel 26. Nazik Yüksel, Rabia. Dombaycı, Nur. (2021). *Öfke Kuşları Orkestrası*. İstanbul: Cezve Çocuk Yayınları.

Hikâyenin konusu şu şekildedir; Aliş dondurmasının yere düşmesiyle birden öfkelenir ve annesi de bir türlü sakinleştiremez kendisini. Tam bu sırada Aliş'in etrafını irili ufaklı oldukça gürültülü bir sürü kuş sarar. Öfke kuşları dediği ve gürültücü orkestra olarak adlandırdığı bu kuş sürüsünden bir türlü kurtulamaz Aliş. Aliş bağırdıkça, kuşları kovmaya çalıştıkça kuş sürüsü daha da çoğalır. Aliş, kuşların neden gitmediğini araştırmaya başlar. Onları yakından inceler, onlarla birlikte yaşamayı dener. Aliş kuşların varlığını kabullendikçe kuşlar azalmaya başlar. Aliş onlardan rahatsız olmadıkça kuşlar azalır. Aliş'in sakin kalması ve onların varlığını kabul etmesiyle hiçbir kuş kalmaz etrafında. Aliş onların tekrar gelebileceklerini bilir ama onları kontrol etmeyi öğrenmiş bir orkestra şefidir artık. (Bkz. Görsel 27).



Görsel 27. Nazik Yüksel, Rabia. Dombaycı, Nur. (2021). *Öfke Kuşları Orkestrası*. İstanbul: Cezve Çocuk Yayınları. s. 16-17.

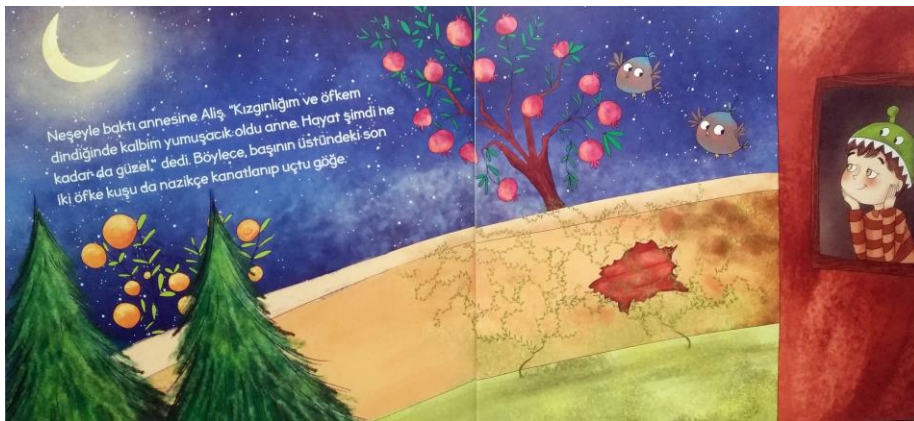
Kitabın iletisi, öfkeyi görülür, kabul edilirse, kontrol edebileceğidir. Küçük bir çocuğun yaşadığı küçük bir olayla başlayan öfke kriziyle yola çıkılıp, öfkeyle nasıl baş edilebileceği bir psikolog tarafından çocuk gerçekliğine uygun ve eğlenceli bir hikâye kurgusuyla anlatılmıştır. Tek eksikliği, ebeveyn nasihatleri barındırmasıdır. Yine de rahatsız edici boyutta değildir (Bkz. Görsel 28).



Görsel 28. Nazik Yüksel, Rabia. Dombaycı, Nur. (2021). *Öfke Kuşları Orkestrası*. İstanbul: Cezve Çocuk Yayınları. s. 22-23.

Kapak tasarımı ilgi çekici ve içeriğe uygundur. Kitap da görseller metinle paralellik göstermektedir. Çocuğun görsel okuma yaparak kitabı takip etmesine imkân vermektedir. Resimleme tekniği olarak dijital teknik kullanılmış olup, çocukta estetik bakış açısı geliştirecek özgün çizgilerle yapılmış ve çocuğun dikkatini çekebilecek niteliktedir (Bkz. Görsel 29).

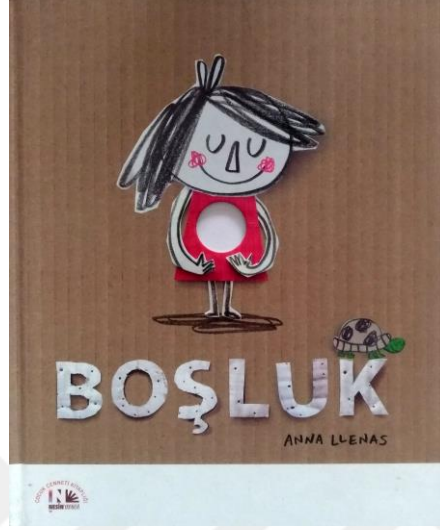
Tipografik olarak rahat okunabilecek bir font tercih edilmiştir. Metinler uzunlukları okulöncesine uygundur.



Görsel 29. Nazik Yüksel, Rabia. Dombaycı, Nur. (2021). *Öfke Kuşları Orkestrası*. İstanbul: Cezve Çocuk Yayınları. s. 32-33 .

3.1.2. “Boşluk” Kitabının İncelemesi

“Renk Canavarı”nın da yazarı ve çizeri olan Anna LLenas tarafından yazılıp resimlenmiş olan “Boşluk” kitabı Nesin yayınlarından yayınlanmıştır (Bkz. Görsel 30).



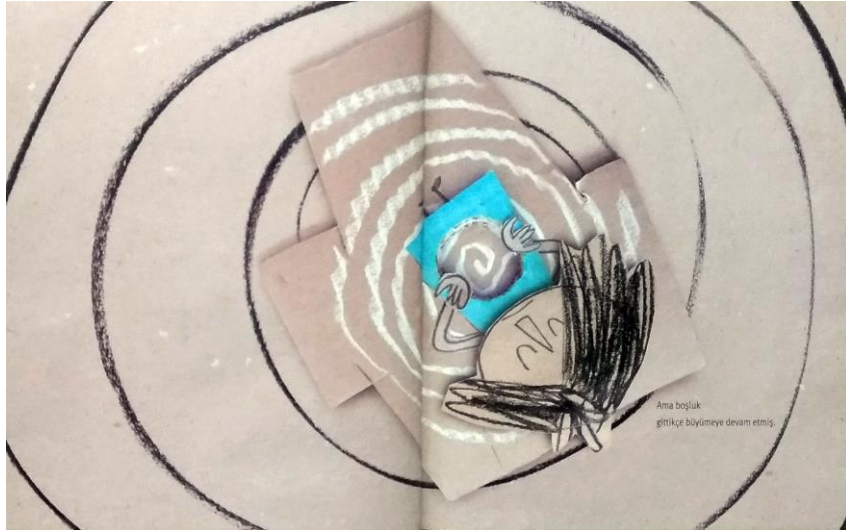
Görsel 30. Llenas, Anna. (2017). Boşluk. Eskişehir: Nesin Yayınları.

Kitabın konusu, öncesinde çok mutlu ve sıradan bir hayatı olan Julia'nın aniden içinde bir boşluk hissetmesi ve içindeki boşluğu kapatacak bir tıkaç arayışına girmesi üzerinedir. Julia içindeki boşluğu yemek yemeyi deneyerek, hayvan sevgisiyle kapatmaya çalışır ama olmaz. TV, cep telefonu, alışveriş gibi seçenekler de sunulur, ama zararlı ve tehlikeli bulduğu bu seçenekleri kabul etmez. Bir gün aramayı bırakan Juli boşluğun içine bakmayı dener. Orada zengin, sihirli ve yaratıcı bir dünyayla karşılaşır. İyileşme süreci de böylelikle başlamış olur ve boşluk git gide küçülür. Sonra Julia fark eder ki, aslında herkesin içinde boşluklar vardır ve herkes farklı şekillerde doldurmuştur. Bu boşluk sayesinde ise Juli kendini ve yeteneklerini keşfeder ve bunları başkalarıyla paylaşmanın güzelliğini. En sonunda boşluk çok küçülür ama kapanmaz, çünkü o boşluk kendi iç dünyasına açılan bir kapıdır (Bkz. Görsel 31).



Görsel 31. Llenas, Anna. (2017). Boşluk. Eskişehir: Nesin Yayınları. s. 8-9.

Kayıp, hayal kırıklığı, üzüntü, mücadele etmek gibi birçok kavramı çocukta sorgulatan kitap, kitabın iletisi olan zorluklara başa çıkabilmeyi ve kendini keşfetmeyi oldukça yaratıcı bir kurguya dayandırarak, yalın ve didaktikten uzak bir dille anlatmaktadır. Görsellikle metni başarılı ve yaratıcı bir kurguyla birleştirmiştir. Metinler resimlemelerle uyumlu olup çocukta görsel okuma yoluyla kitabın takibini yapmasına imkan vermektedir (Bkz. Görsel 32).



Görsel 32. Llenas, Anna. (2017). Boşluk. Eskişehir: Nesin Yayınları. s. 18-19.

Kolaj tekniğini oldukça yaratıcı bir biçimde kullanılan resimlemelerde yalın çizgiler kullanılmıştır. Kullanılan renkler oldukça canlı olup, kolaj da kullanılan kahverengi kartonla her sayfa da karşılaşılmaktadır. Boşluk kavramı kolaj tekniğiyle çocuğun zihninde somutlaştırması sağlayacak bir yaratıcılıkla oluşturulmuştur. 1977

Barcelona doğumlu ödüllü illüstratör ve çocuk kitapları yazarı Anna Llenas, analitik psikoloji, grafik tasarım ve halkla ilişkiler dallarında ihtisas yapmış ayrıca sanat terapisi konusunda yüksek lisans derecesi bulunmaktadır. Kitapta Anna Llenas'ın almış olduğu eğitimleri ve birikimi çok iyi biçimde hikayeye ve resimlemelere geçirdiği görülmektedir (Bkz. Görsel 33).

Kapak tasarımı kitabın iletisini yansıtan ve merak uyandıran biçimde yapılmıştır. Tipografik olarak okunması rahat bir font tercih edilmiştir. Beyaz boşluklar üzerine yerleştirilen resimlemeler ve metinler, kitabın takibini kolaylaştırmaktadır.



Görsel 33. Llenas, Anna. (2017). Boşluk. Eskişehir: Nesin Yayınları. s. 48-49.

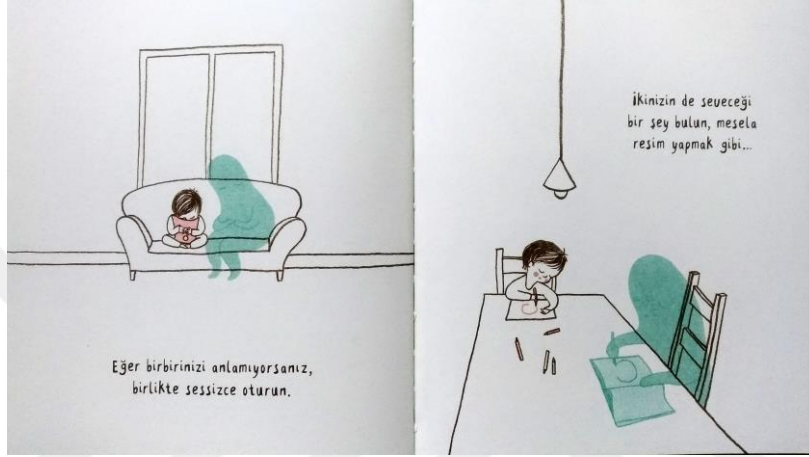
3.1.3. “Üzüntü Kapını Çaldığında” Kitabının İncelemesi

“Mutluluğun başladığı yer” kitabının da yazar ve çizeri olan Eva Eland tarafından yazılıp resimlenmiş olan “Üzüntü Kapını Çaldığında” kitabı Martı Çocuk yayınlarından yayınlanmıştır (Bkz. Görsel 34).



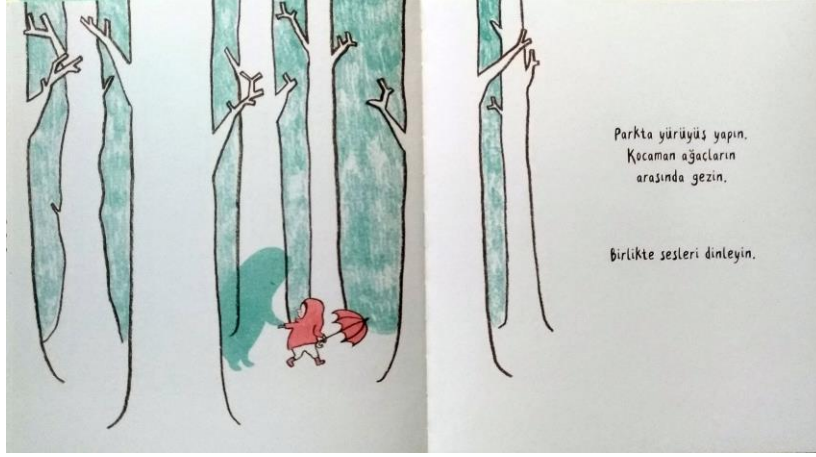
Görsel 34. Eland, Eva. (2018). Üzüntü Kapını Çaldığında. İstanbul: Martı Çocuk Yayınları.

Hikayenin konusu, yeşil bir dev metaforuyla resmedilen üzüntünün, bir gün elinde valiziyle bir çocuğun kapısını çalmasıyla başlayan olaylardır. Üzüntü kocaman heybetli haliyle çocuğun peşini hiç bırakmamaktadır. Üzüntüyü saklamak için çok uğraşır çocuk ama çabaları sonucu üzüntü daha da büyür. Bir gün yöntem değiştirmeye karar verir ve onunla konuşur, onu tanımaya çalışır. Onunla zaman geçirmeye başlar; elinden tutar dışarıya çıkartır, sıcak çikolata içer, birlikte uyur. Günü gelir üzüntü ortadan kaybolur (Bkz. Görsel 35).



Görsel 35. Eland, Eva. (2018). Üzüntü Kapını Çaldığında. İstanbul: Martı Çocuk Yayınları. s. 14-15.

Kitap çocuklar için zor sayılan bir duyguyu oldukça sade bir anlatımla, didaktik olmayan bir şekilde, çocukların kalbine dokunacak sıcaklıkta ele almaktadır. Üzüntüyü yeşil dev metaforuyla oldukça yaratıcı bir kurgu içinde anlatmaktadır. Kitabın çocuklar kadar yetişkinlere yönelik iletileri bulunmaktadır. Tıpkı güzel duygular gibi üzüntü de kabul edilmesi gereken bir duygudur. Çocuğu tüm duygularıyla kabullenmek ve kendi duygularına yönelik farkındalık kazanmasını sağlayabilmek gerekmektedir. Kitap, duyguları somutlaştırarak çocuğun daha kolay kavramasını sağlayacak, çocuğa yalnız olmadığını hissettirecek, duygularını kabulünü kolaylaştıracak ve ebeveyne yol gösterecek nitelikte bir resimli çocuk kitabıdır (Bkz. Görsel 36).



Görsel 36. Eland, Eva. (2018). *Üzüntü Kapını Çaldığında*. İstanbul: Martı Çocuk Yayınları. s. 18-19.

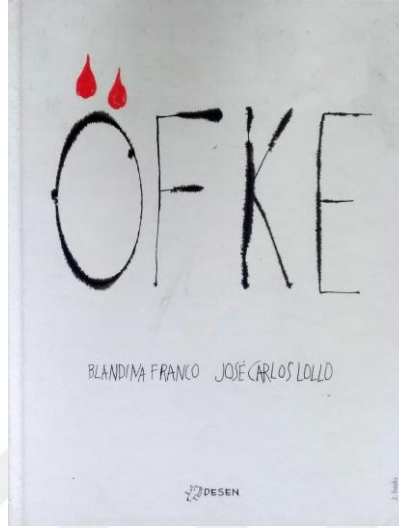
Resimlemeler, çocukta görsel okuma yaparak kitabın takibini yapabilecek niteliktedir. Resimlemeler metne uygun olup, tıpkı metin gibi sade bir üslupla yapılmışlardır. Dijital teknikle boyanmış olup, her hangi bir doku oluşturma kaygısı güdümediği görülmektedir. Yeşil ve kırmızının kontrastlığı ile resimlenmiş olan kitaptata başka bir renge yer verilmemiş olması dikkati çocuk ve üzüntü duygusu üzerine odaklamaktadır. Tipografik olarak eğlenceli ve okuna bilir bir font seçilmiştir. Metin yerleştirmelerinde kitabın genel olarak tasarımında çokça kullanılan beyaz boşluklardan yararlanılmıştır. Bu şekliyle de rahat okunabilecek metinler barındırmaktadır (Bkz. Görsel 37).



Görsel 37. Eland, Eva. (2018). *Üzüntü Kapını Çaldığında*. İstanbul: Martı Çocuk Yayınları. s. 20-21.

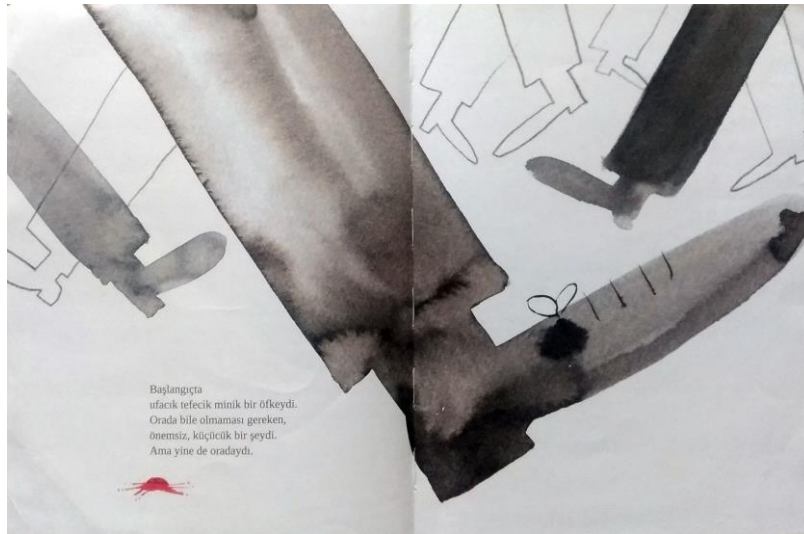
3.1.4. “Öfke” Kitabının İncelemesi

Ödüllü yazar Brezilya doğumlu Blandina Franco tarafından yazılan “Öfke”, Jose Carloslollo tarafından resimlenmiş olup, Desen yayınlarından yayınlanmıştır (Bkz. Görsel 38).



Görsel 38. Franco,Blandina. Carloslollo, Jose. (2014). Öfke. İzmir: Desen Yayınları.

Hikayenin konusu, başlangıçta küçücük bir kırıntı olan öfkenin zamanla kendi kendini yemeyi bırakıp başka şeylerle de beslenmeye başlanmasıyla devam etmesidir. Zamanla büyüüp kocaman olan öfke sonunda kendi içine sığmaz ve patlar. İletide temelde ele alınan kavram öfke olmakla beraber, bunun yanı sıra, sağduyu, hiddet, galeyan gibi kavramlara da yer vermektedir (Bkz. Görsel 39).



Görsel 39. Franco,Blandina. Carloslollo, Jose. (2014). Öfke. İzmir: Desen Yayınları. s. 2-3.

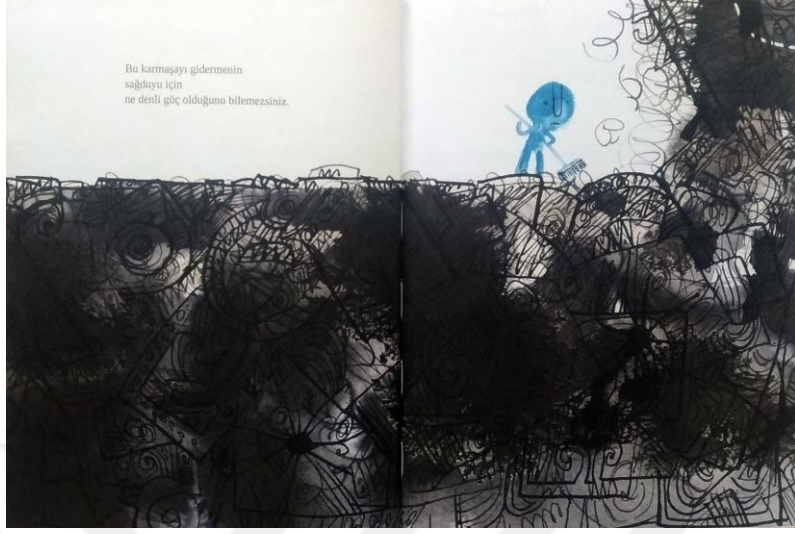
Kitapta öfkenin küçük bir tohum gibi zamanla nasıl filizlenip büyüdüğünü, sonunda nasıl patladığı, hem metin de hem resimlemelerde adım adım takip edile bilmektedir. Öfke başlangıçta küçük kırmızı bir noktayken, sonra büyüdükçe tıpkı bir canavara dönüşmektedir. Öfke büyürken nelerden beslendiğine de yer verilmiştir. Bazen bir söz, bazen yoldan geçen bir insan bazen bir gülümseme, bazen de dans eden insanlar öfkeyi büyütebilmektedir. Büyürken ısırıyor en sonunda da her şeyi yutuyor. Öfke patladıktan sonra da temizlemesi ise sağduyuya düşmektedir. Öfkeyi dışarda bir figür olarak resmedilmesi, çocuklar için öfkenin fark edilmesi ve görülmesi gerekliliği olarak yorumlanabilir. Tıpkı diğer duygular gibi öfke de gerçek bir duygudur ve çocuğun bu duyguyu adlandırabilmesi önemlidir. Hikayenin iletisinde ve kurgusunda rahatsız edici olansa, öfkenin kibirli ve yıkıcı yanına sadece vurgu yapılmasıdır. Öfke doğru ifade edildiğinde koruyucuda olabilmektedir ve çocukların öfkelenemeye de hakkı bulunmaktadır. Kitap yine de okulöncesi ve ilk okul çağı çocuklar için, ebeveyn eşliğinde okunduğunda, öfke üzerine konuşabilmeye imkan vermektedir (Bkz. Görsel 40).



Görsel 40. Franco, Blandina. Carloslo, Jose. (2014). Öfke. İzmir: Desen Yayınları. s. 18-19.

Kitap metinleri görsellerle uyumludur. Resimlemelerde öfke duygusu çocuk için anlaşılır kılınmıştır. Görsel okuma yaparak kitabın takibi mümkündür. İllüstrasyonlar oldukça yalın, minimalist ve lekeseldir. Siyah, beyaz ve gri içerisinde dikkat çeken kırmızı renk öfke ile sağduyu ise mavi ile ifade edilirken rengin ifade gücünden yararlanıldığı görülmektedir. Ekolün ağırlıklı bir teknikle boyanmıştır.

Tipografik olarak okunur bir font seçilmiş olup, metin yerleřtirmeleri okumayı kolaylařtırmaktadır (Bkz. Grsel 41).



Grsel 41. Franco,Blandina. Carlosllo, Jose. (2014). fke. İzmir: Desen Yayınları. s. 34-35.

3.1.5. “Canavarlar Gece Gelir” Kitabının İncelemesi

Yazar ve illstratr Sezan Aksu Tařyrek'in yazıp resimlediđi kitap, Timař ocuk yayınlarından ıkmıřtır (Bkz. Grsel 42).



Grsel 42. Aksu Tařyrek, Sezen. (2017). fke. İstanbul: Timař ocuk Yayınları.

Kitabın konusu, Maya isminde bir ocuđun gndzleri ok eđlenirken, geceleri yařadıđı korkuları anlatmaktadır (Bkz. Grsel 43).

Geceleri herkes uyurken, evlerin içine canavarların girdiğini düşünen Maya, bir gece uyuyor numarası yapıp, herkes uyurken kalkar ve evde neler olduğunu keşfetmek için harekete geçer. Mutfaktan gelen takırtıları yeşil bir canavarın çıkardığını hayal eder ama titreye titreye kapıyı açtığı anda içerde kimsenin olmadığını, yağmurdan kaçmak için pencerenin önüne sığınmış bir kuşun çıkardığını anlar. Homurtu sesinin köpeklerine ait olduğundan, banyoda yıkananın babaannesi olduğundan emin olduktan sonra rahatlar. Kitabın iletisi, çocukların çoğunda yaşanan gece ve karanlık korkusunun zannedildiği gibi olmayabileceğini, karanlığın ve korkularımızın bizi yanıltabileceğini göstermeyi amaçlamaktadır.



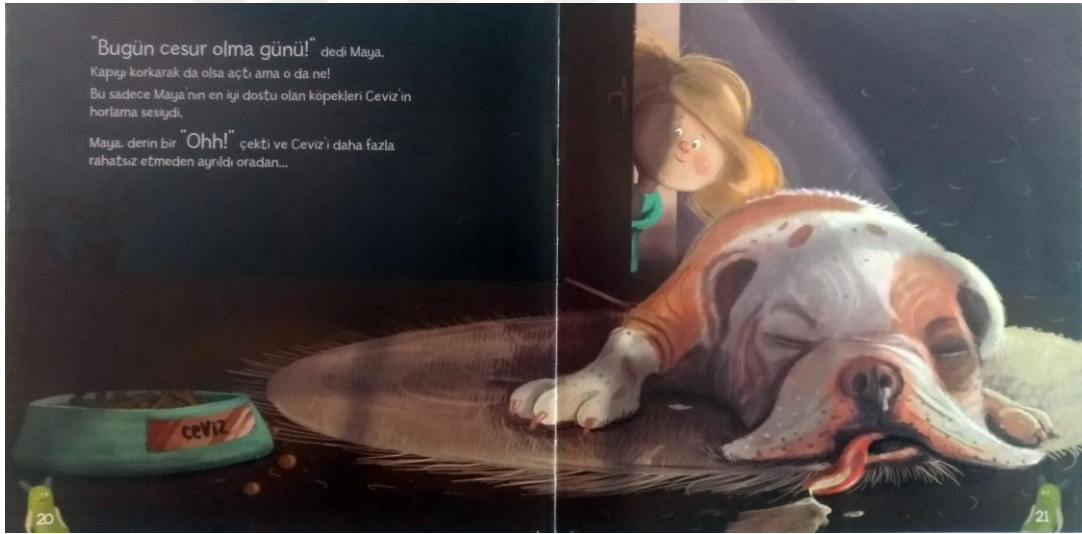
Görsel 43. Aksu Taşyürek, Sezen. (2017). *Öfke*. İstanbul: Timaş Çocuk Yayınları. s. 12-13.

Sanatçı, çocukların çok korktuğu karanlık ve canavar korkusunu oldukça eğlenceli bir kurguyla anlatmaktadır. Çocukların korkularını yenmesine yardımcı olmayı amaçlayan kitapta çizimler de metin kadar eğlencelidir. Sevimli ve komik canavar karakterleri çocuğu eğlendirirken düşündürebilecek niteliktedir. Dijital teknikle resimlenen kitap, tasarımsal olarak da bir bütünlüğe sahiptir. Işık ve gölge dengesi kitapta oldukça başarılı bir tarzda uygulanmıştır (Bkz. Görsel 44).



Görsel 44. Aksu Taşyürek, Sezen. (2017). Öfke. İstanbul: Timaş Çocuk Yayınları. s. 24-25.

Tipografik olarak okunabilir bir font seçilmiş olup, metin tasarımları da kitap resimlemesini tamamlar nitelikte eğlencelidir. (Bkz. Görsel 45).



Görsel 45. Aksu Taşyürek, Sezen. (2017). Öfke. İstanbul: Timaş Çocuk Yayınları. s. 20-21.

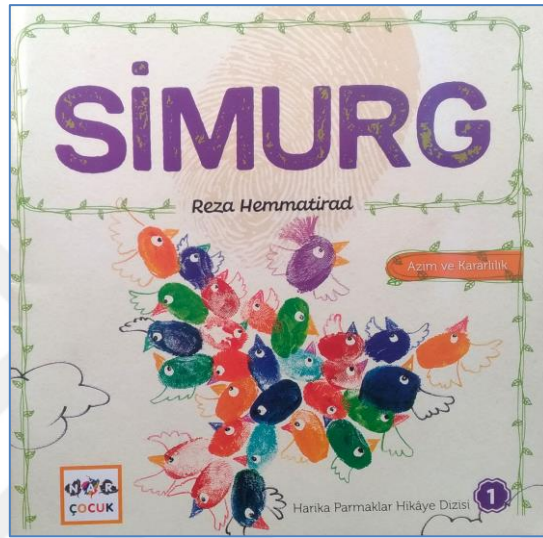
3.2. Çocuklara Yönelik Mitoloji Konulu Örnek Kitaplar Ve Anlatım Özellikleri

Bu bölüm de mitolojiye örnekler veren kitaplar seçilmiştir. Kitaplar biçimsel ve metinsel olarak iki ayrı yönden incelenmektedir. Öncelikle kitapların yazarı, çizeri ve hangi yayın evince basıldığı bilgisi verilmektedir. Daha sonra kitabın konusu, iletisi, kurgusu, dil ve anlatım özelliklerinden bahsedilmektedir. Kitaplar biçimsel

olarak kapak tasarımı, resimleme tekniđi, sayfa tasarımı, karakter tasarımı yönleriyle incelenmektedir.

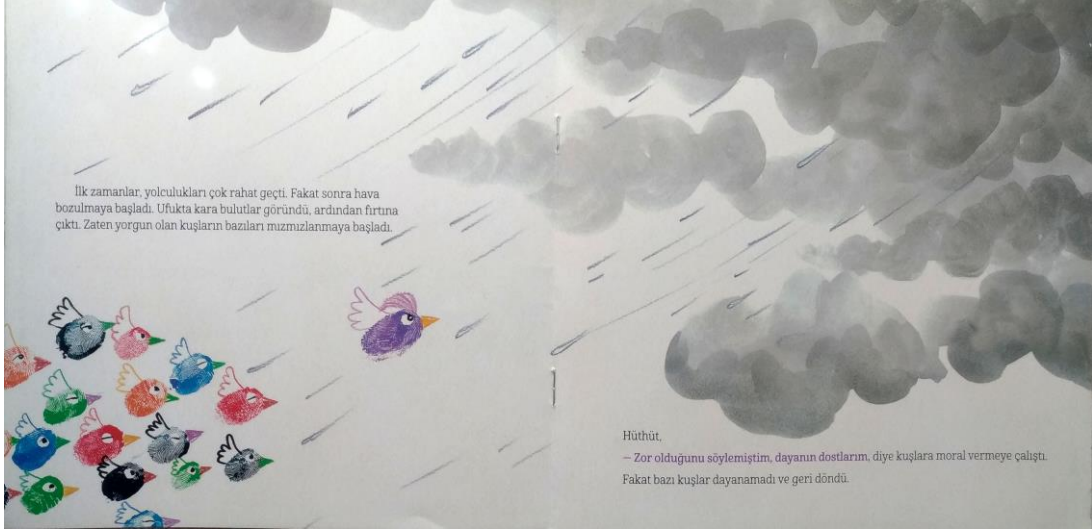
3.2.1. “Simurg” Kitabının İncelemesi

İranlı Grafik ve Minyatür sanatçısı Reza Hemmatirad tarafından yazılan ve resimlenen “Simurg” Nar Çocuk yayınlarından çıkmıştır (Bkz. Görsel 46).



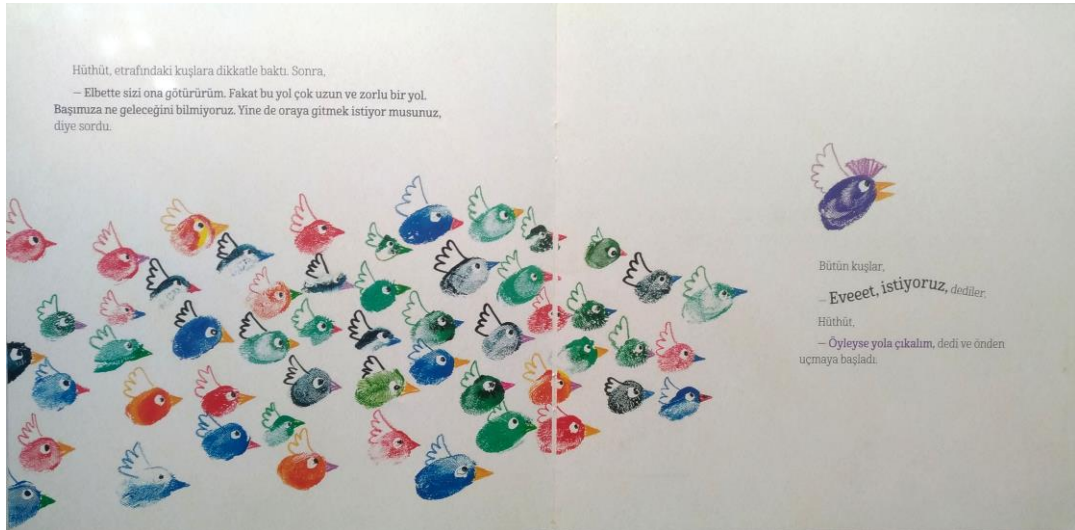
Görsel 46. Hemmatirad, Reza. (2018). Simurg. İstanbul: Nar Çocuk Yayınları.

Altı kitaplık Harika Parmaklar Hikâye Dizisinin ilkidir. Kuşların başkahramanlar olduğu dizinin Simurg serisi sadece mitolojik bir efsaneyi konu almaktadır. Dizinin her bölümü farklı bir iletive sahip olup, Simurg da azim ve kararlılık iletisi mevcuttur. Simurg efsanesini, İran mitolojisindeki şekliyle işlemiştir. Kitabın konusuysa, aralarında anlaşamayan kuşların sorunlarını çözmesi için, Hüthüt kuşu öncülüğünde Simurg'u aramaya çıkması ve aralarından otuz kuşun tüm zorluklara rağmen Kafdağı'na varış hikâyesidir. Hikayenin sonunda Simurg'un bir efsane olduğu vurgulanırken, azim, kararlılık, dostluk, birlik gibi kavramlar ele alınmaktadır. Kitap Simurg efsanesini olduğu gibi öyküleştirdiği için yaratıcı bir kurguya sahip olmamakla birlikte, amacı efsaneleri çocuklara tanıtmaktır. Efsane, çocuk gerçekliğine uygun olması amacıyla sadeleştirilmiştir (Bkz. Görsel 47). Dili yalın olmakla beraber, öykü boyunca yer yer Hüthüt kuşunun diğer kuşlara verdiği nasihatler, anlatımı didaktik kılmıştır.



Görsel 47. Hemmatirad, Reza. (2018). Simurg. İstanbul: Nar Çocuk Yayınları.

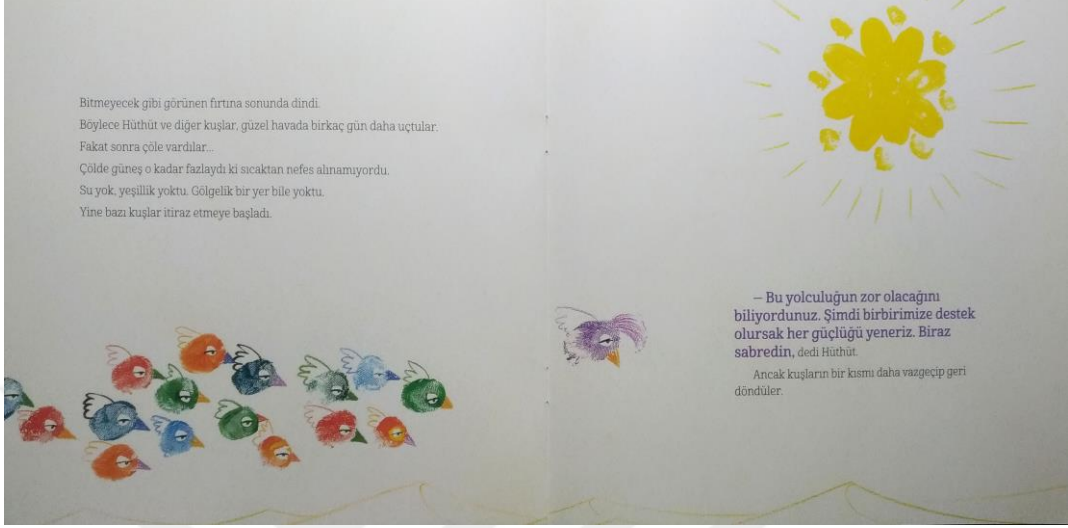
Resimlemeler sade olup, metinle uyumludur. Görsel okumayla kitabın takibi yapılabilmektedir. Kuşlar parmak baskısı üzerine tasvir edilmektedir. Sayfalar büyük oranda kuşlarla doldurulmuş olup arka plan sade tutulmuştur. Renklendirmede canlı ve parlak renkler seçilmiş, karışık teknik kullanılmıştır. Sayfa tasarımları sade bir tarzdadır, çizimlerde büyük çoğunlukla kuşlar kullanılmış olup, mekân ya da detaylar önemsenmemiştir. Karakterler tasarımı açısından bakıldığında, tek tip ama renkli kuşlar tasarlandığı görülmekle birlikte, Hüthüt kuşunun diğer kuşlardan ayırt edilmediği görülmektedir (Bkz. Görsel 48).



Görsel 48. Hemmatirad, Reza. (2018). Simurg. İstanbul: Nar Çocuk Yayınları.

Kitap kapağı, öykünün konusunu yansıtır niteliktedir. Ancak kitabın adı, hikâyenin içeriğini tam olarak yansıtmakta eksik kalmaktadır. Kurguda Simurg dan çok

Hüthüt kuşu öne çıkmaktadır. Tipografik olarak okunabilir bir font kullanılmıştır, yer yer metin büyüklüğü, rengi ve yerleştirme biçimi değiştirilerek sayfa tasarımının hareketlendiği düşünülmektedir (Bkz. Görsel 49).



Görsel 49. Hemmatirad, Reza. (2018). Simurg. İstanbul: Nar Çocuk Yayınları.

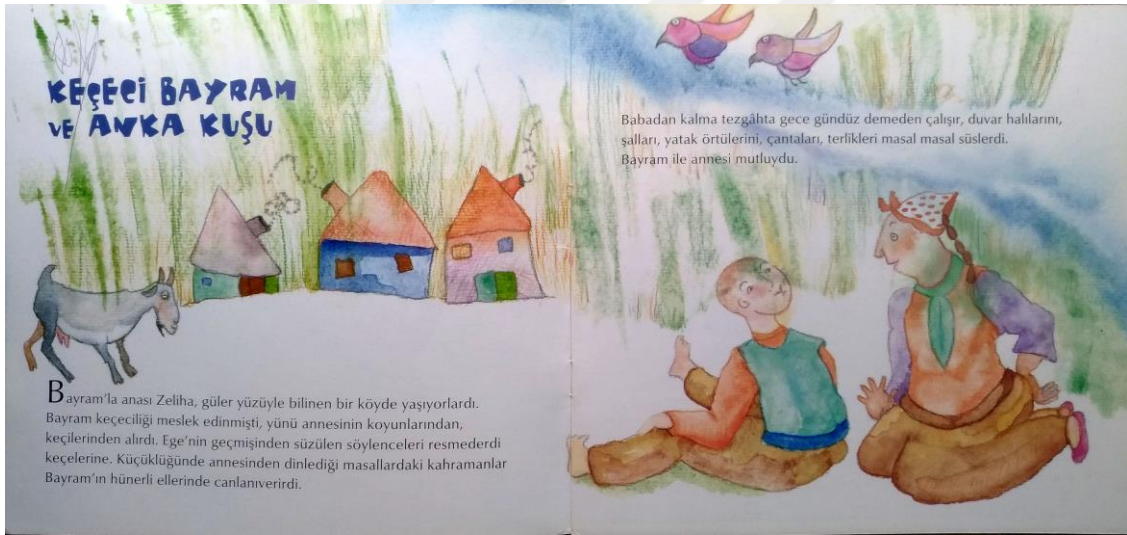
3.2.2. “ Keçeci Bayram ve Anka Kuşu” Kitabının İncelenmesi

Yazar ve çizer Can Göknil tarafından yazıp resimlenmiş olan kitap Can Çocuk Yayınları'nın destanlar ve masallar serisinden çıkmıştır (Bkz. Görsel 50).



Görsel 50. Göknil, Can. (2012). Keçeci Bayram ve Anka Kuşu. İstanbul: Can Çocuk Yayınları.

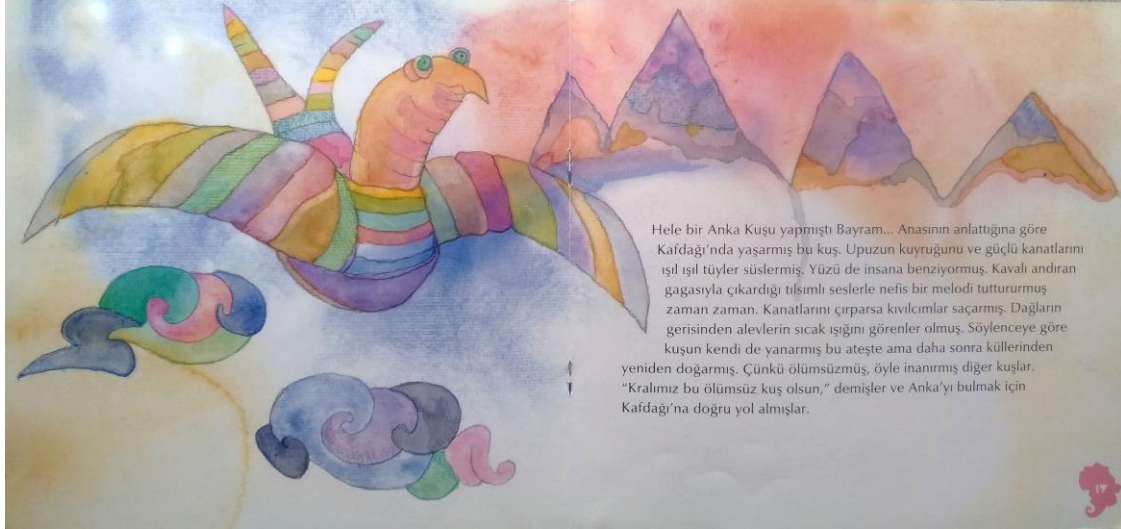
Sanatçı mitoloji unsurlarını eserlerinde çokça kullanmaktadır. Bu kitabında da Anka Kuşu efsanesini ve keçeciliği konu etmektedir. Tema olarak, birey ve toplum, iyi ve kötü, emek, çaba, doğa ve mitoloji gibi kavramları işlemektedir. Ege’ de bir köyde yaşayan keçe ustası Bayram ve annesinin yapmış olduğu keçelerin yapılış tekniğini anlatırken, Tire’de görüştüğü bir keçe ustasını referans almaktadır. Bu bağlamda keçe ustalığını öğreten bir kısımda bulunmaktadır hikâyenin. Bayrama annesi Anka Kuşu efsanesini anlatmaktadır. Hikâyeden çok etkilenen Bayram otuz kuşun oluşturduğu bir Anka Kuşunu keçelerden birine işlemiştir. Bir gün köyün haylazı olarak nitelenen oğlanlarından Ali bu keçeleri kazayla ateşe vermiştir ancak Anka Kuşu işlemeli keçe yanmamıştır. Bu durumdan çok etkilenen Ali’nin bundan sonra hayata bakış açısı değişmiş ve çalışmaya başlamıştır (Bkz. Görsel 51).



Görsel 51. Göknil, Can. (2012). Keçeci Bayram ve Anka Kuşu. İstanbul: Can Çocuk Yayınları.

Gerek çizimlerden gerekse kurgusunda yer alan geleneksel ve mitolojik motiflerden Can Göknil eseri olduğu kolayca anlaşılacak olan kitap sekiz yaş üstüne hitap etmektedir. Hikâye kurgulanırken keçecilik zanaatı ve Anka Kuşu efsanesinin çocuklara anlatılması amaçlandığı düşünülmektedir. Sanatçı bu konuda yaptığı röportajları ve kullandığı kaynakları da kitabın arkasında belirtmiştir. Hikâyeye Ali karakterinin haylazlığından, tembelliğinden bahsedilirken geçen, alkol ve sigara kullanımının vurgusu çocuk gerçekliğine uygun değildir.

Resimlemeler metinlere uygun yapılmıştır. Suluboya tekniği ile resimlenmiş olup çizimlerde sıkça kullanılan Anadolu mitoloji motifleri pastel tonlarda boyanmıştır. Çizimler, çocukta estetik bakış açısını geliştirebilecek yaratıcı bir yöntemle yapılmıştır (Bkz. Görsel 52).



Görsel 52. Göknil, Can. (2012). Keçeci Bayram ve Anka Kuşu. İstanbul: Can Çocuk Yayınları.

Tipografik olarak kullanılan font okunabilirdir. Kitap 8 yaş ve üstüne hitap ettiğinden bazı sayfalarda uzun metinlere yer verilmektedir. Kapakta kullanılan font, resimleme üslubuyla uyumlu bir biçimde girinti ve kıvrımlar barındırmaktadır (Bkz. Görsel 53).



Görsel 53. Göknil, Can. (2012). Keçeci Bayram ve Anka Kuşu. İstanbul: Can Çocuk Yayınları.

3.2.3. “Kibele Masalları” Kitabının İncelemesi

Psikolog Jülide Sevim tarafından yazılan kitap Sinem Keyik tarafından resimlenmiş, Eksik Parça Yayınları’ndan çıkmıştır (Bkz. Görsel 54).



Görsel 54. Sevim, Jülide. Keyik, Sinem. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Eksik Parça Yayınları.

Kitap, tanrıça Kibele, Kibele’nin anlattığı Güneş Tanrısı ve onun oğlu Işıltılı konu almaktadır. Hikâyeye Kibele’nin kendisini anlatmasıyla başlanmıştır. Sonrasında Kibele’nin anlattığı Güneşin Tanrısı ve oğlu olan Işıltılı’nın hikayesiyle devam edilmiştir. Güneş Tanrısı çok yoğun çalıştığından oğlu onu görememektedir ve bu durum arkadaşlarının kendisiyle babasının olmadığı şeklinde alaylarına maruz kalmasına sebep olmaktadır. Bir gün Işıltılı babasına gider ve oğlu olduğuna inanmasının tek şartı olarak arabasını bir günlüğüne kendisine vermesini dilemiştir. Arabayı alan Işıltılı toprağa, bulutlara, dağlara zarar veren kazalar yaptığı için Güneş Tanrısı babasının çok utandığı ve Işıltılı’nın da durumdan pişmanlık duyduğu yazılmaktadır (Bkz. Görsel 55).



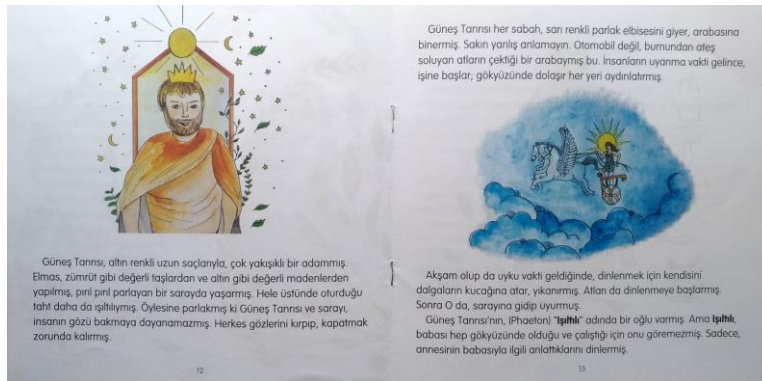
Görsel 55. Sevim, Jülide. Keyik, Sinem. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Eksik Parça Yayınları.

Kitap bir psikolog tarafından yazılmıştır ancak edebi olarak yaratıcı ve güçlü bir kurguya sahip değildir. Hitap ettiği yaş grubu için karmaşık bir kurgu olup, ebeveyn tavsiyeleri ile başlamaktadır. Bunun yanı sıra çocuk edebiyatında kaçınılması gereken didaktik yaklaşım ve nasihat dili metine hâkimdir. Çocuklara her istediklerini elde etmek isteyen, büyüklerinin sözlerini dinlemediklerindeyse büyük hatalar yapabilecek zayıf ve ne istediğini bilemeyecek varlıklar olduğu mesajını verirken, çocuk gerçekliğini anlamayan bir bakışla çocukların yaşadığı sorunlar değerlendirilmektedir. Bu bağlamda kitap mitolojik konularda hazırlanan resimli çocuk kitaplarına olumsuz bir örnek olarak değerlendirilmektedir (Bkz. Görsel 56).



Görsel 56. Sevim, Jülide. Keyik, Sinem. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Eksik Parça Yayınları.

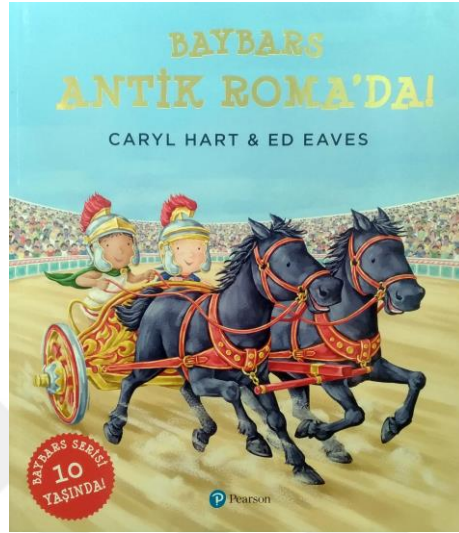
Kitap tipografik olarak okunur bir fontla oluşturulmuş olmakla beraber hitap ettiği belirtilen 4-7 yaş çocuğu için çok fazla uzun metinler barındırmaktadır. Yine resimden çok metin ağırlıklı olması bu yaş grubu için uygun değildir. Resimlemelerin yetersizliği görsel okuma yaparak kitabın takibine engel olmaktadır. Resimlemeler yaratıcı ve eğlenceli olmaktan uzak, özensiz ve gerçeğe yakındır. Teknik olarak suluboya ve mürekkep kullanılmıştır (Bkz. Görsel 57).



Görsel 57. Sevim, Jülide. Keyik, Sinem. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Eksik Parça Yayınları.

3.2.4. 'Baybars Antik Roma'da' Kitabının İncelemesi

Caryl Hart tarafından yazılmış olup, Ed Eaves tarafından resimlenen kitap Pearson yayınlarının Baybars serisinden biridir (Bkz. Görsel 58).



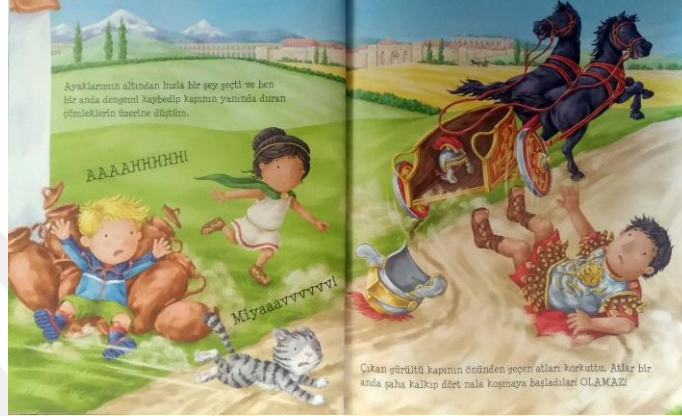
Görsel 58. Hart, Caryl. Eaves, Ed. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Pearson Yayınları.

Hikaye Baybars'ın Antik Roma'da geçen bir gününü konu almaktadır. Hikaye serinin kahramanı Baybars'ın gerçek atları görmek için gittiği çiftlikte başlamaktadır. Yağmurdan ıslanmamak için girdiği ahırda Sesilya ile karşılaşır ve kendisini bir anda Antik Roma'da bulur. Kitap, Baybars Sesilya ile birlikte ürken atların peşinde koşarken sokakları, hipodrom at yarışları ve geçit törenleri ile Antik Roma'yı okuyucuya tanıtmaktadır (Bkz. Görsel 59).



Görsel 59. Hart, Caryl. Eaves, Ed. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Pearson Yayınları. s. 4-5.

Hikâye çocuklara, sürükleyici bir kurgu eşliğinde Antik Roma'yı tanıtmaktadır. Bunun yanı sıra konusu Antik Roma olsa da, Sesilya karakteri üzerinden toplumsal cinsiyet eşitliğine dair iletiler de verilmiştir. Dili okulöncesi çocuk gerçekliğine uygun yalınlıktadır. Okulöncesi çocuklarının ilgisini çekmekte etkili olan seslere kitapta sık sık rastlamaktayız (Bkz. Görsel 60).



Görsel 60. Hart, Caryl. Eaves, Ed. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Pearson Yayınları. s. 10-11.

Resimlemeler metinle uyumlu olup, dijital boyama tekniği kullanılmıştır. Renkler okulöncesi çocuğun dikkatini çekecek canlılıktadır. Görsel okuma yoluyla kitabın takibi mümkündür.

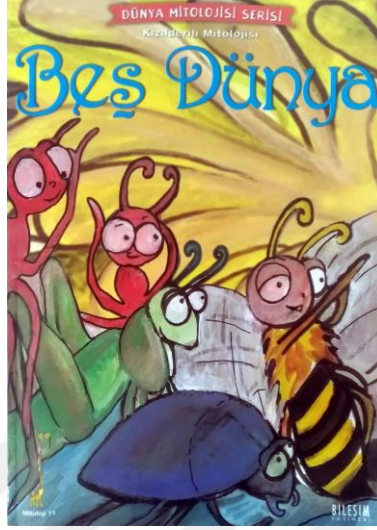
Tipografik olarak okunabilir bir font tercih edilmiştir. Metin yerleştirmeleri kitabı sürükleyici kılan harekete uyumlu olacak şekilde yapılmıştır (Bkz. Görsel 61).



Görsel 61. Hart, Caryl. Eaves, Ed. (2020). Kibele Masalları. İstanbul: Pearson Yayınları. s. 12-13.

3.2.5. 'Beş Dünya' Kitabının İncelemesi

Levent Gönül tarafından yazılan Tolga Kınalı'nın resimlediği kitap Bileşim Yayınevi'nin Dünya Mitolojileri Serisinden çıkmıştır (Bkz. Görsel 62).

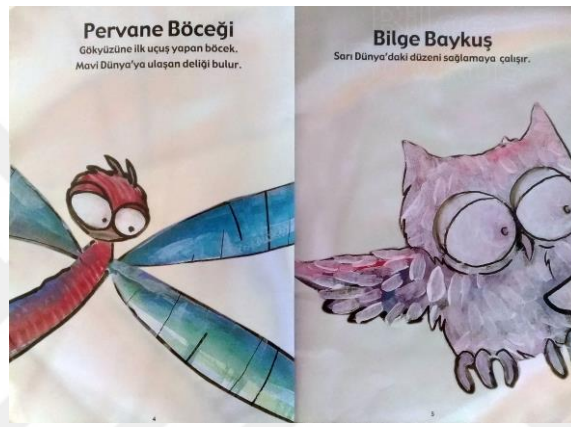


Görsel 62. Gönül, Levent. Kınalı, Tolga. (2005). Beş Dünya. İstanbul: Bileşim Yayınları.

Yazarın aynı yayınevinden çıkmış farklı kültürlerin mitolojilerini konu alan kitapları da bulunmaktadır. Beş dünya, Kızılderili mitolojisindeki dünyanın yaratılış öyküsünü konu almaktadır. Kitapta yer alan başkarakterler kelebekler ve böceklerdir. Hikaye konusu, dil ve anlatım özellikleri açısından sekiz yaş üstüne hitap etmektedir.

Kitabın başında bazı karakterlerin tanıtıldığını görmekteyiz (Bkz. Görsel 63). Örneğin, Pervane böceği gökyüzüne ilk uçan böcektir ve Mavi Dünya'ya ulaşan deliği bulur. Başlangıçta var olan, güneşi olmayan Siyah Dünyada canlılar etrafı ateşle çevrili küçük bir yerde yaşamaktadırlar. Bu küçük toprak parçasından sıkılıp yenedünyalar keşfetmeye karar veren böcekler kanat yapıp başka dünyalar aramaya giderler. Kızılderili mitolojisine ait varoluş hikâyesini anlatırken aynı zamanda, çocukta düş kurmayı, var olanı sorgulamayı ve merak duygusunu geliştirmeye yardımcı olacak nitelikte iletilere sahiptir. Kelebekler kadar iyi kanat yapamayan bazı böcekler hiçbir zaman uçup yenedünyalar göremeyeceklerdir. Uçmak, yeni yerler keşfetmek daha iyisini görmek hem cesaret ister hem de meziyet. Kanat yapabilen böceklerse uçmayı öğrenmek için çok çaba sarf ederler.

İkinci dünya kuşların yaşadığı Mavi Dünya'dır. Güneşin olduğu bu dünyada kıtlık sorunu yaşayınca başka bir dünya arayışına girerler ve Sarı Dünya'yı keşfederler. Burada başka canlılarla birlikte uzun yıllar yaşadılar. Ancak canlı nüfusu artıça yemek bulma sıkıntısı baş gösterir ve Sarı Dünya'da tanıştıkları yeni dostlarıyla birlikte yenedünya arayışları başlar. Siyah Beyaz Dünya keşfettikleri dördüncü dünya oldu. Ancak burada da hava şartlarından dolayı uzun süre kalamadılar. Siyah Beyaz Dünya da yaşanan sel Nuh tufanına benzemektedir. Tufandan sonra kalan canlılar en güzel dünyayı, yani dünyamızı bulurlar.



Görsel 63. Gönül, Levent. Kınalı, Tolga. (2005). Beş Dünya. İstanbul: Bileşim Yayınları. s. 4-5.

Resimlemelerde karışık teknik kullanılmıştır. Karakteri ön plana çıkartan tasarımlarda, arka planlar sade fırça darbeleriyle detaylı resimlenmemiştir. Karakterler gerçeğe yakın tasarlanmıştır (Bkz. Görsel 64). Renklendirmeler de canlı renkler kullanılmış, içinde bulunulan dünyanın renkleri sayfa tasarımında kullanılmıştır.



Görsel 64. Gönül, Levent. Kınalı, Tolga. (2005). Beş Dünya. İstanbul: Bileşim Yayınları. s. 14-15.

Kapak tasarımı konuyu anlatırken kitap içinde kullanılan resimlerden biri kullanılmıştır. Resimli çocuk kitabı olmasına rağmen, sekiz yaş üstüne hitap eden kitapta, resimlemeler ve metin eşit yer kaplamaktadır. Hikâyenin anlaşılabilmesi için tek başına görsel okuma yapılması yeterli olmamakta, metin ve resimlemelerin birlikte takip edilmesi gerekmektedir. Tipografik olarak okunabilir boyutta bir font tercih edilmiş olup, kalın özellik taşımaktadır (Bkz. Görsel 65).



Görsel 65. Gönül, Levent. Kınalı, Tolga. (2005). Beş Dünya. İstanbul: Bileşim Yayınları. s. 50-53.

4. BÖLÜM: “EZO VE SİMURG’UN YOLCULUĞU” BAŞLIKLİ MİTOLOJİK ÖYKÜ İÇİN RESİMLİ ÇOCUK KİTABI TASARIMI

Çalışmanın bu bölümünde, çocukların dil ve düşünce evreninde kavramların oluşumu hakkındaki kuramsal araştırmalarla birlikte, mitoloji ve Simurg efsanesiyle ilgili araştırmalar doğrultusunda, seçilen öfke kavramını Simurg efsanesiyle aktarmaya yönelik bir resimli çocuk kitabı uygulaması gerçekleştirilmiş ve uygulama çalışmasının aşamaları anlatılmıştır.

Resimli çocuk kitabı 4-7 yaş aralığı için tasarlanmıştır. Kitapta tasarlanırken hem çocuğun öfke duygusunu anlamlandırması hem de ebeveyne bu kavram üzerinde çocukla konuşabilme imkânı vermesi amaçlanmıştır. Hikayede öfke duygusunun yanında, dostluk, paylaşım, azim ve kararlılık gibi kavramlarda irdelenmektedir.

4. 1. “Ezo Ve Simurg’un Yolculuğu” Adlı Hikâyenin İçeriği Ve Senaryosu

Hikaye senaryosu oluşturulmadan önce, çocuk edebiyatıyla ilgili geniş çaplı araştırma yapılmış olup konuyla ilgili bazı eğitimler alınmıştır. Beliz Güçbilmez Tersine Mühendislik Atölyesi Yazmak için Okumak, Serhan Kansu Felsefenin Çocuk Hali ve Yaratıcı Yazarlık, Pınar Mermer Zorlayıcı Duygular: Öfke webinarı ve son olarak Dilşah Özdiñç Momo Yazı Estitüsü Resimli Çocuk Kitabı Yazarlık Eğitimi atölyelerinden eğitim almış bulunmaktayım. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” hikayesinin editörlüğünü, yazar ve editör Dilşah ÖZDİNÇ yapmıştır. Hikaye Momo Yazı Estitüsü Resimli Çocuk Kitabı Yazarlık Eğitimi atölyesinde aldığım eğitimler de şekillenmeye başlamıştır.

Hikaye yazımı bittikten sonra, pedagog Fevzi Bakır’dan görüşleri alınmıştır. Daha sonra, Yükselen Koleji Anasınıfında Fevzi Bakır ve sınıf öğretmeni gözetiminde altı yaşlara okunmuştur. Uygulama sonucu yapılan gözlemler üzerine yeniden kitapta bir takım düzeltmelere gidilmiştir. Bu bölümün sonunda uygulama raporuna da yer verilmiştir.

Öfke duygusu okulöncesi yaş gurubunda temelde ihtiyaçtan kaynaklanmakta olup, henüz duygularını adlandıramayan çocuk için adlandırılması ve baş etmesi zor bir duygudur. Ebeveyn de çocuğa bu noktada ihtiyacı olan desteği sunmakta zorlanmaktadır. Hikâyede öfke duygusu ele alınırken, öncelikle çocuğun öfkesiyle yüzleşmesi ve onu adlandırması amaçlanmıştır. Daha sonra, öfkesinin hangi ihtiyaçtan kaynaklandığını tespit etmesi ve son olarak ihtiyacını ve duygusunu dile getirmesi sağlanmıştır. Simurg efsanesinde yer alan yedi vadi, hikâyede üçe düşürülmüş yukarda bahsedilen öfkeyi anlama ve baş etme aşamaları birer vadiye dönüştürülmüştür. Hikâyede Ezo'ya gideceği yolda eşlik edense Simurg olmuştur. Öfke duygusu kırmızı balon metaforu kullanılarak anlatılmıştır. Bu şekilde çocuğun öfkeye dışardan bakması sağlanmaya çalışılırken, Piaget'in işlem öncesi dönemi olarak adlandırdığı okulöncesi çağında, öfke duygusunun zihinde somutlaştırılmasına çalışılmıştır.

Hikâyede Ezo ve Simurg olmak üzere iki karakter bulunmaktadır. Ezo, bir gün ansızın bir öfke patlaması yaşar ve hemen ardından başının üstünde kırmızı bir balon belirir. Ezo yaşadığı duygunun ne olduğunu ve onunla nasıl başa çıkacağını bilmek ister. Bu sorunu çözerken Simurg kendisine eşlik eder. Ancak Ezo bu sorunu kendi başına, çıktığı yolculukta adım adım çözecektir. Yol, Simurg efsanesinde kullanılan önemli metaforlardan biridir. Değişim, dönüşüm için kat edilen mesafe, verilen çabayı temsil etmektedir. Ezo'da bu yolculukta kendini keşfedecektir. İlk vadi olan Aynalar Vadisi, bir yüzleşme vadisidir. Ezo ilk defa orda kurtulmak istediği Kırmızı Balonla yüzleşir. İkinci vadi, İhtiyaçlar Vadisi'dir. Öfkesinin sebeplerini burada keşfeden Ezo, Sesler Vadisinde ise ihtiyaçlarını ve duygularını dile getirmeyi öğrenir. Okulöncesi çocuğu için bu öğrenilmesi gereken bir durumdur. Duygunun adlandırılması ve altında yatan ihtiyacın dile getirilmesi, öfke duygusuyla baş etmeyi kolaylaştırmaktadır.

Ezo Ve Simurg'un Yolculuđu

1 ve 2.Sayfa

Bu Ezo!

Bu da Simurg. Ezo'nun en yakın arkadaşı.

Ezo ve Simurg birbirini çok seven iki arkadaş. Neredeyse bütün zamanlarını beraber geçiriyorlar.

Hopluyor, atlıyor, zıplıyorlar!

Gülüyor, kahkaha atıyor, eğleniyorlar!

Bazen de herkes gibi sessizce oturuyor ve uyukluyorlar.

3 ve 4. Sayfa

Bir gün yemyeşil bir tepeye tırmanıp rengârenk uçurtmalarını göđe salıverdiler!

OLAMAZ!

Ezo'nun uçurtmasının ipi koptu!

5 ve 6. Sayfa

O DA NE!

Ezo ayaklarını yere hiddetle vurmaya başladı.

RAP RAP RAPPPPPP!

Ađzını esneyen bir su aygırı gibi açtı. Biraz daha açtı, çok büyük açtı ve o sesi çıkardı:

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!

Bu sesi duyan kuşların tüyleri kabardı, tepenin ardındaki evler sallandı ve hatta dünyanın öbür ucunda kış uykusuna yatmış kutup ayıları bile uyandı!

7 ve 8. Sayfa

Simurg'un gözleri koca koca açıldı, şaşkınlıkla Ezo'ya baktı.

Ezo fısıltıyla "Özür dilerim" dedi Simurg'a.

"İstersen benim uçurtmamı alabilirsin" dedi Simurg ve Ezo'nun kafasının tam üstünde duran kırmızı balonu işaret etti.

"Neden geldi bu kırmızı baloncuk?" diye sordu Simurg Ezo'ya gülümseyerek.

9 ve 10. Sayfa

Ezo başının üzerinde duran kırmızı balonu tutmaya çalıştı ama nafile.

“Bilmiyorum” diye cevap verdi Simurg’a.

Günler günleri kovaladı, haftalar geçti ama Kırmızı Balon bir türlü gitmedi. Ezo nereye gitse Kırmızı Balon da oraya gidiyordu.

Yürürken, koşarken, ayaklarını çimlere uzatmış dinlenirken ve hatta uyurken bile Kırmızı Balon Ezo’nun tam tepesinde durdu.

11 ve 12. Sayfa

Ezo ve Simurg balondan kurtulmak için çok uğraştılar. Ama ondan kurtulmak istedikçe balon daha çok büyümeye ve daha sık patlamaya başladı.

GÜMMM! PAAAATTT! PAAAAT! KÜTT!

13 ve 14. Sayfa

Günlerden bir gün Ezo ve Simurg, kütüphane de araştırma yaparlarken kitabın birinde bir harita buldular. Üzerinde şöyle yazıyordu:

*KÜÇÜK SORUNLARINIZA YARATICI ÇÖZÜMLER Mİ ARIYORSUNUZ?
ÖYLEYSE BUYRUN KAF DAĞINA GELİN!*

Haritada Kaf Dağı’na varabilmek için geçilmesi gereken vadiler tek tek işaretlenmiş, kırmızı renge boyanmıştı.

15 ve 16. Sayfa

Ezo Simurg’a şöyle bir baktı ve “Sence Kırmızı Balon’dan kurtulmanın yolunu Kaf Dağı’nda bulabilir miyiz?” diye sordu.

“Bilmem. Eğlenceli bir yolculuk olabilir. Gidelim,” dedi Simurg gülümseyerek.

“Hmmm” dedi Ezo, “Hmmm” dedi Simurg. Ardından Kaf Dağı’na ulaşmak için hemen yola koyuldular. Kırmızı balondan kurtulmanın başka çaresi yoktu.

17 ve 18. Sayfa

İlk vadi: AYNALAR VADİSİ!

Aynaların arasında dolaşıp bütün aynalara baktılar. Aynalar sanki sihirliydi.

19 ve 20. Sayfa

Sarı yaldızlı aynaya bakan Ezo kafasının üzerinde duran Kırmızı Balon'u dikkatle inceledi.

"Ne görüyorsun?" dedi Simurg.

"Aslında Kırmızı Balon'a yakından bakınca, o kadar da rahatsız edici gelmedi," dedi Ezo.

"Hmmm" dedi Simurg miskince.

"Hı hı" dedi Ezo bilgece.

Bir süre sonra Kırmızı Balon küçülmeye başladı. Ardından ikinci vadiye gitmek için tekrar yola koyuldular.

21 ve 22. Sayfa

İkinci Vadi: İHTİYAÇLAR VADİSİ!

"Neye ihtiyacın var?" diye sordu Ezo'ya.

"Hmmm, neye ihtiyacım var acaba? Düşünmem gerek," dedi Ezo.

"Hadi içeri girip bakalım" dedi Simurg.

23 ve 24. Sayfa

İhtiyaçlar Vadisi'nde neredeyse her şey vardı. Bir avuç şefkatli sarılma, biraz zaman, beyaz bir yavru kedi, bir parça öpücük, bir şişe büyüme iksiri, bir miktar teselli, çikolatalı kocaman bir pasta, büyük bir parça ilgi, elbette çok miktarda anlayış ve daha türlü türlü şey!

Ezo bir miktar teselli, bir avuç şefkatli sarılma aldı ve ardından Kırmızı Balon biraz daha küçüldü.

Bir süre sonra "Hmmm" dedi Ezo, "Hmmm" dedi Simurg. Ardından üçüncü vadiye doğru yola koyuldular.

25 ve 26. Sayfa

Üçüncü Vadi: SESLER VADİSİ!

Kimi gürültülü, kimi yumuşak, kimi eğlenceli seslerle doluydu Sesler Vadisi.

"Hep aynı sesleri mi çıkartırız sence?" diye sordu Simurg Ezo'ya.

"Hayır" dedi Ezo ve bir ses çıkarmak istedi. Nasıl bir ses çıkaracağını bilemedi.

"Uçurtmamı kaybettiğim için çok kızgınım" dedi Ezo ve bunu söyledikten sonra Kırmızı Balon biraz daha küçüldü.

Ezo Kırmızı Balon'a baktı ve sevecenlikle "HIIMMMMMMMMM" diye bir ses çıkardı. Çıkardığı bu sesi çok sevdi.

"Hmmm" dedi Simurg. Ardından yola koyuldular.

27 ve 28. Sayfa

Haritada tek tek işaretlenmiş üç vadiden de geçip yolculuğu tamamlayan Ezo ve Simurg nihayet Kaf Dağına vardılar. Kocaman heybetli bir ağaç Kaf Dağının tepesinde durmuş başını göğe uzatmıştı. Dallarına asılmış rengârenk balonlar ılık ılık esen rüzgârla salınıyordu. Yolculuk boyunca iyice küçülen Ezo'nun Kırmızı Balon'u bu kocaman ağaca doğru sevinçle uçtu ve diğer balonların arasına karıştı.

29 ve 30. Sayfa

Resimlemede Ezo, Simurg'un sırtında eve dönerken tasvir edilir. Kırmızı Balon da bu balonların arasındadır.

4. 2. 'Ezo Ve Simurg'un Yolculuğu' Adlı Hikâyenin Tasarım

Süreci

"Ezo ve Simurg'un Yolculuğu" adlı kitap, otuziki sayfa ve kapaktan oluşmaktadır. Kitabın boyutları 27,5x20 cm olarak belirlenmiştir. Kitabın boyutu okulöncesi çağında çocuğun rahatça inceleyebileceği ölçülerdedir ve karton kapaklı olarak hazırlanmıştır.

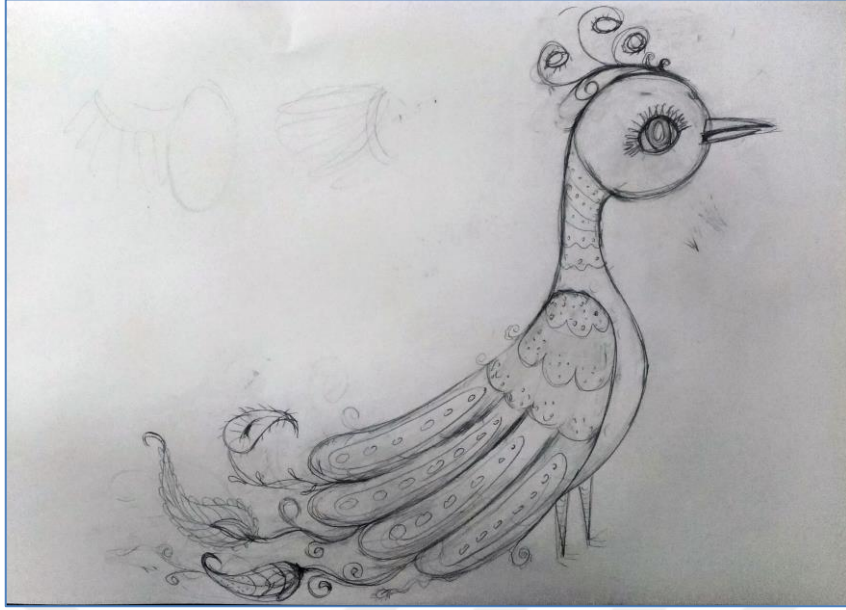
İlk önce eskiz çalışmaları yapılarak karakter araştırmaları yapılmış ve Simurg karakteri birkaç farklı şekilde çalışılmıştır. Hikaye akışını belirlemek amacı ile küçük ölçekte bir öykü panosu (storyboard) çalışılarak görsel planlama yapılmıştır. Bu aşamalardan sonra önce karakter tasarımları daha sonra iç sayfalar akrilik boya, kuru boya gibi geleneksel yöntemler kullanılarak hazırlanmıştır. Tasarım ve boyama işlemleri bittikten sonra elde edilen resimlemeler tarama yapılarak bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Adobe Phoshop CC 2019 programı ve Wacom grafik tablet kullanarak detaylar çalışılmış ve Adobe İndesign CC 2019 programında sayfa düzenlemesi yapılmıştır.

4.2.1. Karakter Yaratma Süreci ve Hazırlık Aşamaları

Simurg betimlemelerine toplumların kendi kültürel yorumlarıyla el yazmaları, minyatürler, halı motifleri ve kumaş üzerin rastlanmaktadır. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” adlı kitap için, Simurg karakteri minyatür ve el yazmalarındaki betimlemelerinden yola çıkılarak, temel özellikleri vurgulanarak ve okulöncesi çocuklara uygun biçimde yeni bir formda tasarlanmıştır. Simurg ve Anka kuşu Osmanlı ve İran kültüründe uzun kuyruğu, güçlü kanatları, gösterişli cüssesiyle tasvir edilmektedir. Simurg karakterinin tasarım sürecinde birkaç eskiz çalışması yapılmıştır (Bkz. Görsel 66). Ardından güçlü kanatlarına, uzun kuyruğuna, büyük cüssesi ve gösterişli renkler üzerinde otantik motifler kullanılarak tasvirine karar verilmiştir (Bkz. Görsel 67). Simurg’un renklendirilmesindeyse, kâğıt üzerine karışık teknikle boyama yapılmış olup, turkuaz yeşili ve turuncunun kontrastlığından yararlanılmıştır (Bkz. Görsel 68). Son olarak çizim danışman eşliğinde tekrar değerlendirilmiş olup, kuyruk kısmında değişikliğe gidilmesine karar verilmiş, Simurg’un kuyruğu bilgisayar ortamında elde yapılan çizim üzerinden yeniden oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 69).



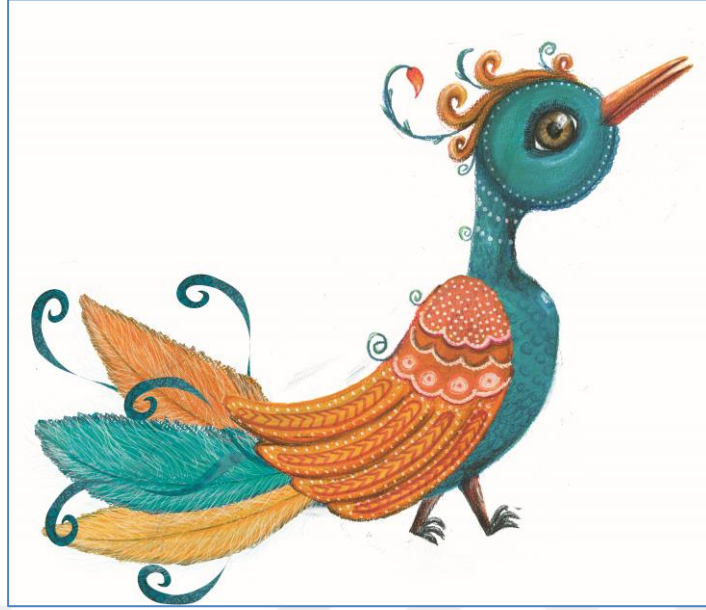
Görsel 66. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Adlı Kitaptan Karakter Çalışmalarına Örnekler.



Görsel 67. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Adlı Kitaptan Karakter Çalışmalarına Örnekler.



Görsel 68. Simurg Karakterinin Kağıt Üzerinde Karışık Teknikle Boyanmış İlk Hali.



Görsel 69. Simurg Karakterinin Bilgisayar Ortamında Müdahale Edilmiş Son Hali.

Hikâyenin diğer karakteri Ezo, 5-6 yaşlarında bir çocuk olarak düşünülmüştür. Ezo tasarlanırken, bir yandan Simurg efsanesine uyum sağlayacak geleneksel öğeler kullanılması düşünülürken öte yandan günümüz çocuğuna da uzak düşmemesi esas alınmıştır. Saçlardaki örükler, kaşların birleşik yapısı, elbisede kullanılan otantik motifler ve ayağındaki örgü çorap Anadolu ve Mezopotamya halklarının geleneğinde karşılaştığımız öğeler olarak düşünülmüştür. Günümüz çocuğunun Ezo ile kendi arasında bağ kurabilmesi içinse, kullandığı oyuncaklar günümüzde oynanan oyuncaklardan seçilmiştir.

Ezo eskiz aşamasında, birkaç alternatifle çalışılmıştır (Bkz. Görsel 70). Form olarak karar verildikten sonra Simurg karakteriyle uyumlu olacak şekilde renk paletine karar verilmiş ve resimleme aşamasına geçilmiştir (Bkz. Görsel 71). Karakter kağıt üzerine karışık teknikle çizildikten sonra taratılıp bilgisayar üzerinde yeniden eklemeler ve düzenlemeler yapılmıştır (Bkz. Görsel 72).



Görsel 70. Ezo Karakteri Eskiz Örnekleri.



Görsel 71. Ezo Karakteri Uygulama Aşamaları.



Görsel 72. Ezo Karakteri Son Hali.

Karakterler her sayfa için ayrı ayrı kağıt üzerinde resimlenmemiştir. Karakterleri hareketlendirmek için animasyon mantığı kullanılmıştır. Karakterler surat, beden kol ayrı olarak gerekli parçalarıyla çizilmiş, daha sonra bilgisayar ortamında Adobe Phoshop CC 2019 programı ve Wacom grafik tablet kullanarak bu parçalar biraraya getirilmiş, sonra da fırça ve ışık müdahaleleri yapılmıştır (Bkz. Görsel 73).



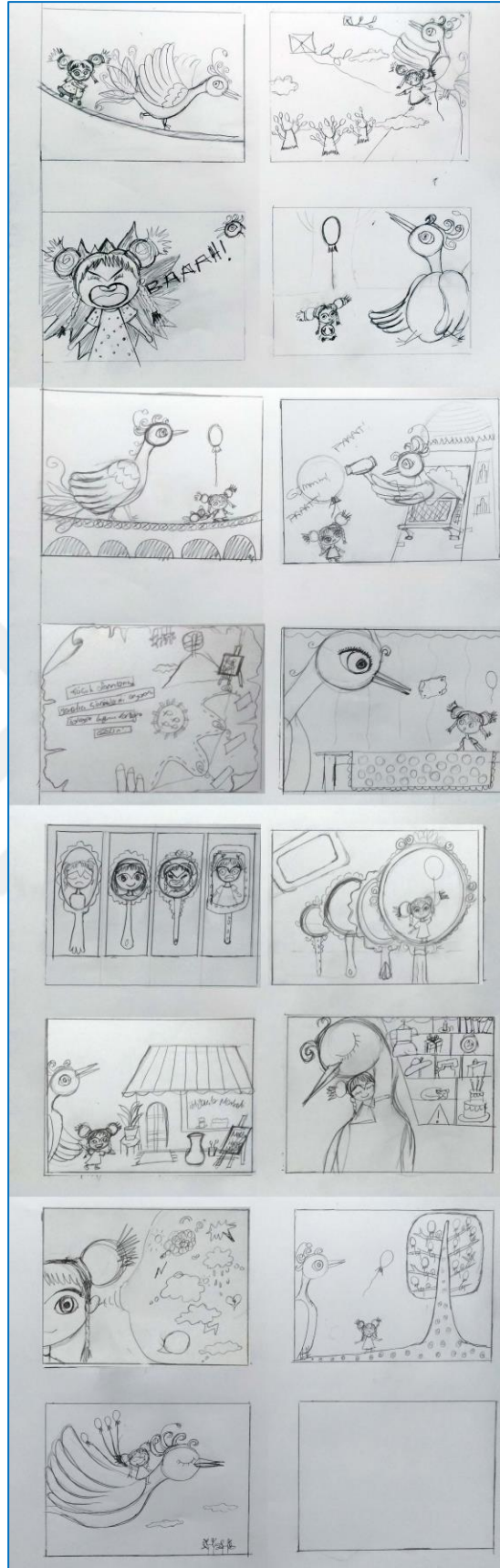
Görsel 73. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabı Karakter Tasarımı Uygulama Aşamalarına Örnekler.

4.2.2. Öykü Panosu (Storyboard)

“Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” isimli kitap kapak ve künye hariç otuz sayfadan oluşmaktadır. Öykü panosu, resimlemeler karşılıklı iki sayfa üzerine yapıldığı için toplam on beş kompozisyondan oluşmaktadır.

“Senaryonun çizilerek canlandırılması sanatı olarak adlandırılan öykü panosu (storyboard), animasyonun çizgisel anlatımla oluşturulan görsel haritası olarak tanımlanabilir” (Bulduk, 2021, s. 169). Hikayenin taslak planı olan öykü panosu, yalın çizgilerle, sayfa akışı bir öncekinin devamı olacak şekilde oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 74).

“Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” kitabında sahneler, izleyicinin ilgisini çekecek dinamiklikte planlanmaya çalışılmıştır. Resim ile metnin birbirini tamamladığı ayrıca metin olmadan da görsel okuma yapılabilecek nitelikte sahneler oluşturmak amaçlanmıştır.

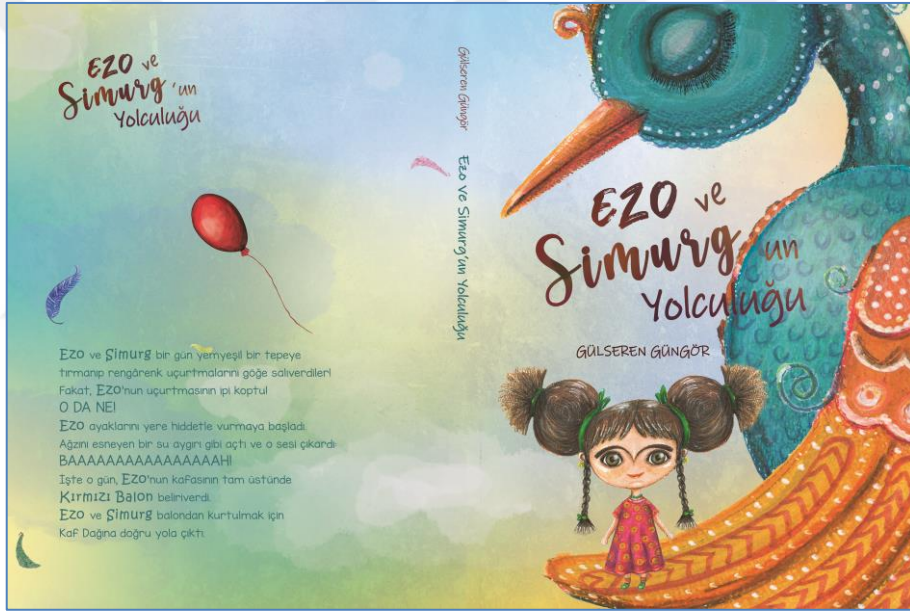


Görsel 74. "Ezo ve Simurg'un Yolculuğu" Kitabı Öykü Panosu (Storyboard).

4.2.3. Kitabın Tasarım Süreci

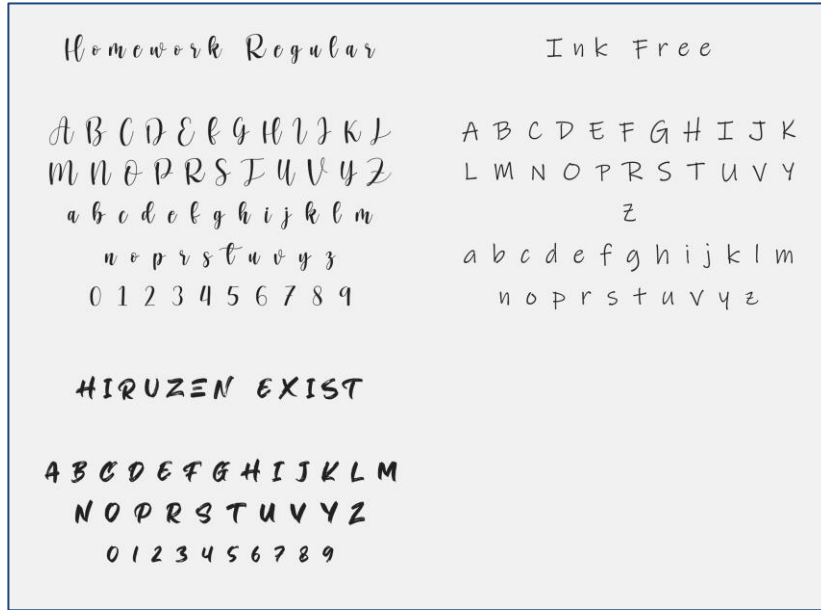
Kitabın tasarım sürecinde kapak ve tüm iç sayfalar dahil olmak üzere, kullanılan tipografik düzenlemeler hakkında bilgilendirme yer almaktadır. Resimlemeler çalışmanın mitoloji ve 'öfke' kavramına gönderme yapmak üzere açıklanmaya çalışılmıştır.

Kapak tasarımında hikayenin içeriği hakkında okuyucuyu bilgilendirmek amaçlanmıştır. Her iki ana karaktere ön kapakta, balonaysa arka kapakta yer verilmiştir. Arka kapakta hikaye hakkında kısa bir bilgilendirme metni yazılmıştır (Bkz. Görsel 75).



Görsel 75. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” İsimli Resimli Çocuk Kitabı Kapağı.

Kapak tasarımında, tasarıma dinamiklik katmak için farklı fontlar kullanılmıştır (Bkz. Görsel 76). “Ezo” yazısı için Hiruzen Exist fontunun fırça etkisinden yararlanılarak, iç sayfa resimlemelerinde kullanılan boyama tekniğiyle uyum yakalanmak amaçlanmıştır. “Simurg” yazısı için Homework Regular fontunun kıvrımlı yapısıyla, Simurg karakterinin zarif ve gösterişli tarzına uyum sağlamak amaçlanırken, “Yolculuk” yazısı için her iki karakterden ayrı bir font kullanılması tercih edilirken amaçlanan Ezo ve Simurg yazımında kullanılan yazı karakterlerini öne çıkarmaktır.



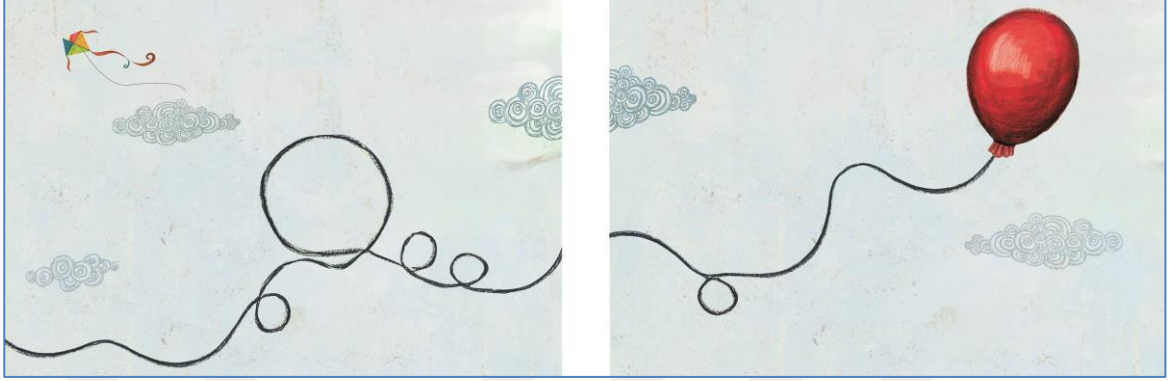
Görsel 76. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının Kapak Fontları.

Kitabın iç sayfalarında iki farklı font kullanılmıştır. Ezo, Simurg, Kırmızı Balon kelimelerine vurgu yapmak ve sayfa tasarımına dinamiklik katmak amacıyla, metin akışında kullanılan fonttan farklı olarak Kristen ITC fontu 20 punto olarak kullanılmıştır. Metin akışında ise, sayfa tasarımına uygun zarif ve okunabilir yapısı nedeniyle KG Miss Kindergarten fontu 15 punto olarak kullanılmıştır (Bkz. Görsel 77).



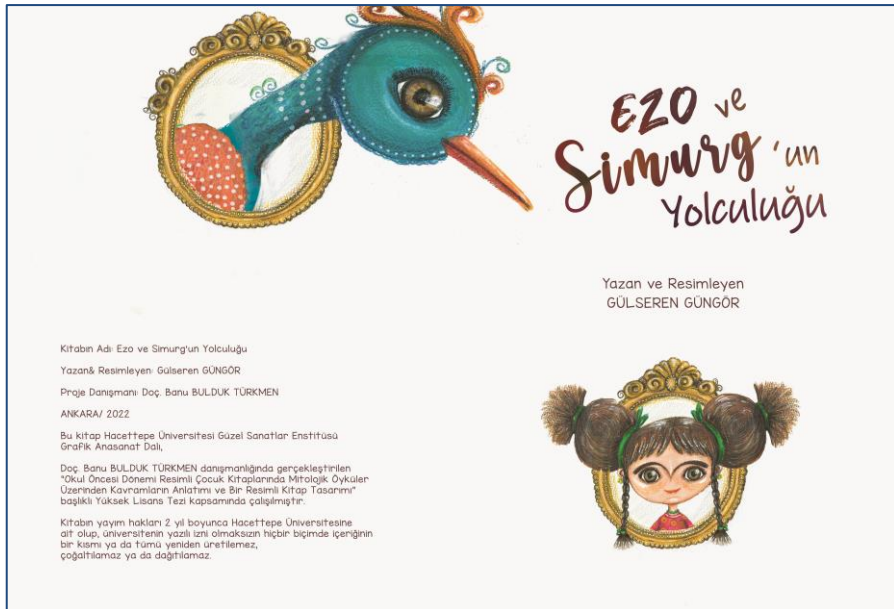
Görsel 77. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının İç Sayfa Fontları.

Kitabın gömlek tasarımı, ön ve arka kapak için ayrı ayrı yapılmıştır. Bir birini tamamladıklarında bir hikâye oluşturmak amaçlanmıştır. Hikâyenin iletisinde yer alan Kırmızı Balon metaforunun ilk gömlekte ipi gözükürken, ipin takibinde arka gömlek sayfasında Kırmızı Balonla karşılaşmaktadır. (Bkz. Görsel 78).



Görsel 78. "Ezo ve Simurg'un Yolculuğu" Kitabının Gömlek Tasarımı.

Kitabın sol tarafında künye yer almaktadır. Hikayenin kahramanlarından Ezo karakteri iç kapakta kullanılırken, Simurg karakteri künye sayfasından Ezo'ya bakar şekilde yerleştirilmiştir. Her iki karakterde ayna içerisinde dışa taşar şekilde resimlenirken, künye ve iç kapak arasında bütünlük yakalanması amaçlanmıştır (Bkz. Görsel 79).



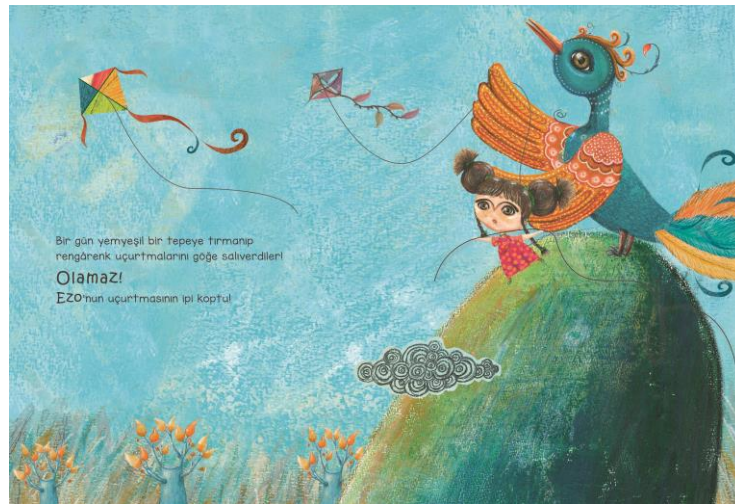
Görsel 79. "Ezo ve Simurg'un Yolculuğu" Kitabının Künye ve İç Kapak Sayfaları.

Hikâyenin giriş bölümünde Ezo ve Simurg karakteri okuyucuya tanıtılmaya çalışılmıştır. Ezo ve Simurg'un arkadaşlıkları eğlenceli geçirilen bir anın resimlemesiyle anlatılmak istenmiştir. Buna karşın metinde birlikte çok iyi vakit geçirdikleri gibi, bazen de sessizce oturdukları da belirtilerek, sadece güzel anları değil sıkıcı anları da birlikte geçirdikleri vurgulanmıştır. Bu şekilde, Ezo ve Simurg'un zor zamanlarında da birbirlerine destek sunabildikleri belirtilerek, okur Ezo ve Simurg'un dostluklarının niteliği hakkında bilgilendirilmiştir (Bkz. Görsel 80).

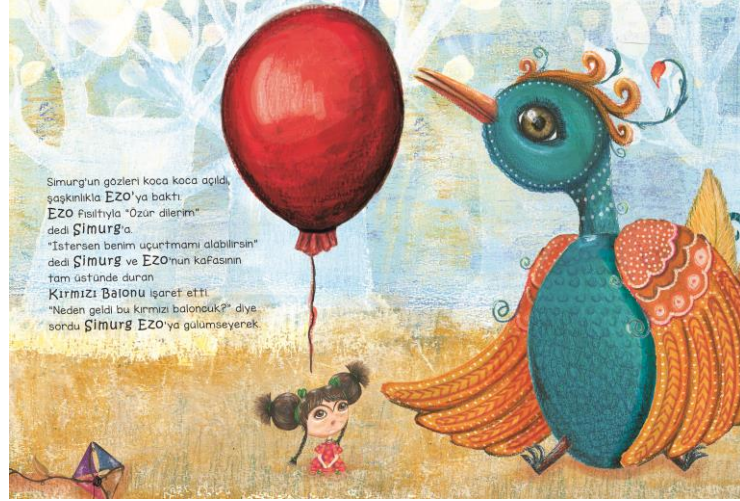


Görsel 80. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 1-2.Sayfa Tasarımları.

Hikâyenin 3 ve 4. sayfasında karakterler tanıtılmaya devam ederken, hikayenin amacını belirleyen olay anlatılmaktadır. Ezo ve Simurg, birlikte keyifle uçurtma uçururken bir anda Ezo'nun uçurtmasının ipi kopmuştur (Bkz. Görsel 81).

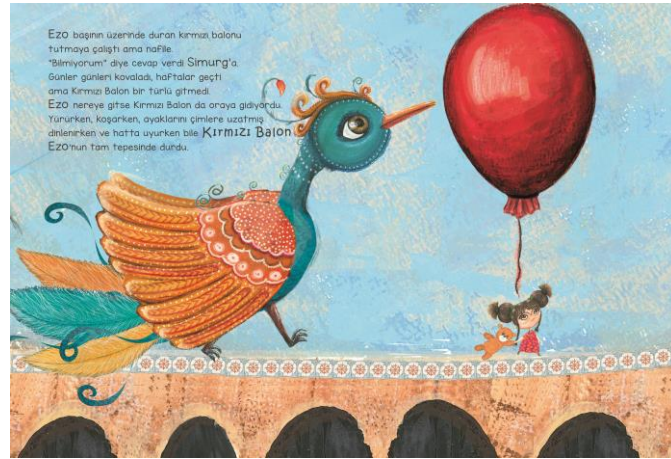


Görsel 81. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 3-4.Sayfa Tasarımları.



Görsel 83. “Ezo ve Simurg'un Yolculuğu” Kitabının 7-8.Sayfa Tasarımı.

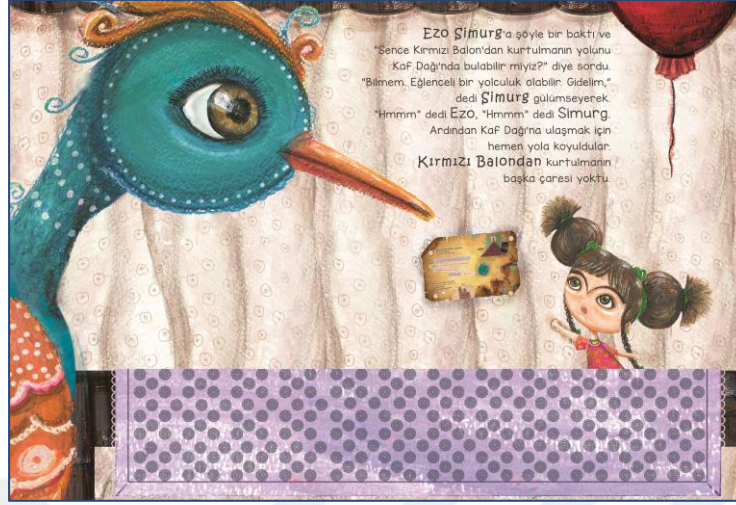
Hikâyenin devamında, Kırmızı Balon'un Ezo'yu gittiği her yerde takip ettiği anlatılarak hikâyede ki problem ortaya konulmuştur (Bkz. Görsel 84). Simurg da Ezo'yla birlikte kırmızı balonu gittikleri her yer de izlemektedir. İkisi de bu durum karşısında şaşkına dönmüşlerdir. Sahnede Kırmızı Balon'un Ezo'yu takibi ve Simurg'un da arkadaşını yalnız bırakmayıp arkasından takip ettiği çizimlerle gösterilirken, aynı zamanda Simurg'un Ezo'nun duygusuna ortak oluşu anlatılmak istenmiştir.



Görsel 84. “Ezo ve Simurg'un Yolculuğu” Kitabının 9-10.Sayfas Tasarımı.

Hikayenin devamında problem durum olan Kırmızı Balon'dan kurtulma çabaları ortaya konulmuştur. Resimlemede çözüm yollarından biri fön makinasıyla balonu uzaklaştırma çabası biçiminde, eğlenceli, komik bir biçimde tasvir edilmektedir. Ancak Kırmızı Balon'dan kurtulma çabaları başarılı bir şekilde sonuçlanmamış ve

çocuğun kendisini zayıf hissetmesi engellenirken, Simurg'un bir yetişkin değil bir arkadaş olduğu vurgulanmak istenmiştir (Bkz. Görsel 87).



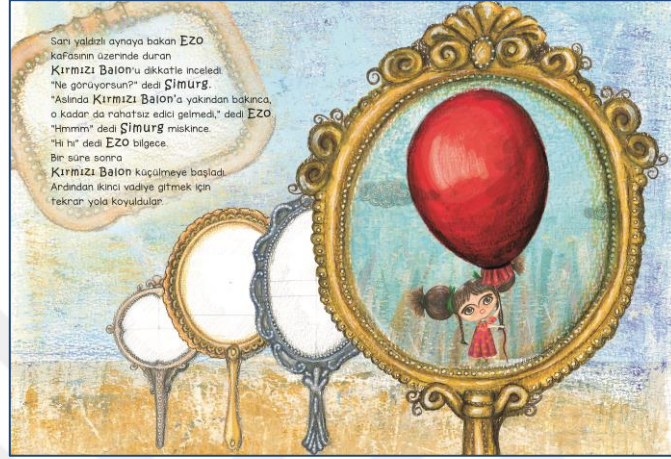
Görsel 87. "Ezo ve Simurg'un Yolculuğu" Kitabının 15-16.Sayfası Tasarımı.

Ezo karakterinin dönüşüm yaşayacağı yolculuğun ilk durağı Aynalar Vadisidir (Bkz. Görsel 88). Ezo'nun kendi duygusuyla yüzleşmesi ayna metaforu kullanılarak yapılmak istenmiştir. Ezo aynalar da kendisini öfkeli, üzgün, mutlu, korkmuş olarak farklı hallerde görür. Her aynanın arka zemini farklı renkler de boyanmıştır. Bu şekliyle renklerin duyguları ifade etme gücünden yararlanılmıştır. Bu bölümde çocuğa, bütün duygu durumları düşündürülürken, öfkenin de tıpkı diğer duygular gibi normal olabileceği sorgulatılmak istenmektedir. Aynı zamanda ebeveyne çocukla öfke kavramı hakkında konuşmanın yanı sıra; üzüntü, mutluluk, korku gibi kavramlar üzerine konuşma imkanı verilmek istenmiştir.



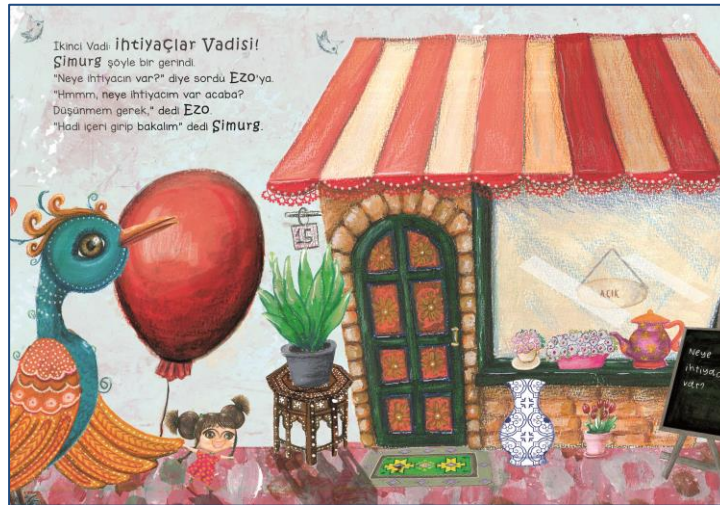
Görsel 88. "Ezo ve Simurg'un Yolculuğu" Kitabının 17-18.Sayfa Tasarımı.

Ezo'nun aynalardan birinde Kırmızı Balon'a dikkatle bakması sonucu, balon küçülmeye başlar. Bu durum Ezo karakterinin dönüşmeye başladığını da göstermektedir. Öfkesiyle yüzleşmesi, onu tanımaya çalışması, öfkeyi yok saymak yerine ona bakması, dönüşümün ilk aşamasıdır (Bkz. Görsel 89).



Görsel 89. "Ezo ve Şimurg'un Yolculuğu" Kitabının 19-20.Sayfa Tasarımı.

Aynalar Vadisinde başlayan dönüşüm İhtiyaçlar Vadisinde devam etmektedir. Öfkesini kabul eden ve gören Ezo'nun, öfkeyle başa çıkmanın ikinci adımı olan, öfkenin sebebi olan karşılanmamış ihtiyaçlarını fark etmesi gerekmektedir. İhtiyaçlar vadisi bir çocuğun ihtiyacı olan her şeyi barındırmaktadır. Ezo vadinin girişinde yazan soruyu ilk defa kendi kendine sorar; "Neye ihtiyacım var acaba?" (Bkz. Görsel 90).



Görsel 90. "Ezo ve Şimurg'un Yolculuğu" Kitabının 21-22.Sayfa Tasarımı.

İhtiyaçlar vadisinde bir çocuğun maddi manevi ihtiyaç ve istek duyabileceği her duygu, durum ve nesneye yer verilmiştir. Dikkat, ilgi, anlayış gibi kavramlar resimlenirken sembollerden yararlanılmıştır. Örneğin duyulma ihtiyacı; mikrofon ve kulaklıkla, dikkat ihtiyacı; dikkat tabelasıyla, sevgi ihtiyacı; sarılan bir ayı ve çerçeve içine alınmış ve içinde bir mekanizma varmış gibi resimlenen kalple anlatılmıştır. Ebeveyn eşliğinde çocuğa okunması gereken kitabın; ilgi, duyulma, sevgi, dinlenme gibi kavramların, sayfada hangi resme denk gelebileceği çocuğa sorulması durumunda, çocuğun vereceği cevaplar üzerinden metinde bahsi geçen kavramlar üzerine çocuğun düşünmeye ve tartışmaya sevk edilmesi amaçlanmaktadır (Bkz. Görsel 91).



Görsel 91. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 23-24.Sayfa Tasarımı.

Son vadi Sesler Vadisidir. Bu vadede Ezo, kendi duygusunu ifade etmeyi öğrenecektir. Bu nedenle Sesler vadisi resimlenirken havada uçuşan sesler tasvir edilmeye çalışılmıştır. Sembolik olarak yerleştirilmiş olan konuşma baloncukları içerisinde; korkuyorum, üzgünüm, kızgınım gibi duygu ifadeleri yazılmıştır. Resimleme de duyguma organı kulağa bir takım seslerin geldiğini vurgulamak için kulaklık kullanılmıştır. Kulaklık, işitilen seslerin sembolik ifadesi olmaktadır ve çocukta Ezo’nun bir takım sesler duymuş olduğu algısı yaratılmak istenmiştir (Bkz. Görsel 92).



Görsel 94. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 29-30.Sayfa Tasarımı.

4.2.4. Uygulama Raporu

İlk olarak kitabın hikayesi resimlemeler olmadan, metin haliyle pedagoğ Fevzi Bakıra okutuldu. Pedagoğ onayı alındıktan sonra, Fevzi Bakır ve sınıf öğretmeni gözetiminde Yükselen Koleji Anasınıfı on üç kişiden oluşan altı yaş gurubuna, kitabın dijital hali akıllı tahtaya yansıtılarak okuma yapıldı. Öncelikle metin olmadan da resimlemelerle görsel okuma yapılarak kitabın hikayesinin takip edilebilirliği ve görsel dili ölçülmek istendiğinden metinler okunmadı ve çocuklara görselde ne anlatıldığı soruldu. Daha sonra hikaye okundu ve çocuklara sorular sorularak hikayenin anlaşılabilirliği ölçüldü.

Kapak yorumlamasında hikayenin bir kuş ve bir kızla ilgili olduğu çocuklar tarafından anlaşıldı. İçlerinden bazıları Simurg’un kuyruğundan farklı bir kuş olduğunu anladı. Simurg tasvirin de amaçlanan, kuyruk ve kanat vurgusu çocukların dikkatini çekti. Çocuklar, Simurg ve Ezo karakterini tanımak istediler ve yaşları, hala yaşayıp yaşamadıkları, gerçek hayatta olup olmadıkları gibi sorular sordular. Özellikle Simurg’un yaşını anlamakta zorlandılar. Ezo’nun beş, altı yaşlarında bir çocuk olduğunu tahmin ettiler. Ezo’nun saçları ve elbisesi dikkatlerini çekti. Çocukların ilgisi çizimlerin merak uyandırdığını göstermektedir. Simurg efsanesini daha önce duyup duymadıkları soruldu. Simurg’u duyan yoktu. Daha sonra aynı soru Anka Kuşu olarak yöneltildi. Birkaç kişi duyduğunu söyledi.

Çocukların hiç biri Simurg efsanesini bilmemekteydi. Efsane ve mitoloji kavramlarını daha önce duymamışlardı.

Sahnelerdeki metinler okunmadan önce görsel okuma yaptırıldı. Çocuklardan gelen dönütlerden, sahnelerin anlaşıldığı görüldü. Çocuklar, yetişkinlerin göremeyeceği detayları fark ettiler. Ağaçların mavi olması, ayna kenarlarındaki süslemeler, Ezo'nun sürdüğü scooter dikkatlerini çekti. Kırmızı Balonun ilk ortaya çıktığı sahnede, balonun "Ezo'nun tam tepesinde durduğu ve gittiği her yerde onu takip ettiği" cümlesini unutmadıklarından, Kırmızı Balonun Ezo'nun tam tepesinde göremedikleri sahnelerde '*Neden Kırmızı Balon Ezo'nun tam tepesinde değil?*' ya da balonun hiç yer almadığı sahneler de '*Neden Kırmızı Balon yok?*' sorusunu sordular. Balon ağacında ki balonlarının neden farklı olduğunu, kuşların neden balonları patlatmadığını sordular. Kırmızı Balonun neden mavi değil de kırmızı olduğunu sordular. Aynalar sahnesinde renklerin duygu karşılıklarını kendi başlarına buldular. Sesler vadisinde görseller ve renkler üzerinden duygu sözcüklerini tahmin ettiler. Perspektif dikkatlerini çekti. İkinci sahne de bulutun neden dağın altında kaldığını, son sahne de ağacın neden küçük olduğunu sordular. Daha sonra kendi aralarında tartışarak cevabı buldular. Dağın çok yüksek olduğu için bulutların aşağıda kaldığı, Simurg'un gökyüzünde ve ağaçtan uzakta olduğu için balon ağacının küçük görüneceği çıkarımını yaptılar. Tipografik yerleştirmeler çocukların dikkatini çekti. Ezo'nun bağırma sahnesinde ki büyük yazılmış '*AAAAAAAAA!*' tipografik yerleştirmesi dikkatlerini çekti. Daha sonra bunun "*en büyük bağırma ses!*" olduğunu söylediler.

Kırmızı Balon metaforunun öfkeyle ilişkisini, balonun ilk ortaya çıktığı sahnede yapamamakla birlikte sorguladılar. Pedagog ilk sayfa da anlaşılmasını olağan bulduğunu, sadece hissedilmesinin yeterli olduğunu belirtti. Balonu Ezo'ya üzüldüğü için Simurg tarafından verildiğini düşündüler. Daha sonraki sahnelerde balonun Ezo'nun peşinden ayrılmayışından, Ezo uzaklaştırmak istedikçe daha da büyümesinden yola çıkarak, Kırmızı Balonun öfkeyle bağlantısını kurdular ve Kırmızı Balonun Ezo öfkeden bağırıktan sonra ortaya çıktığını fark ettiler. Ezo'nun İhtiyaçlar Vadisinde neye ihtiyacı olabileceği sorulduğunda; iğne, makas, kalem, çay ve başka bir gaga cevaplarını verdiler. Bu cevaplar üzerinde pedagog sonraki değerlendirmesinde, çocukların balondan kurtulmak için ilk etapta şiddet

yoluna başvurduklarını belirtti ve ilerleyen sahnelerde bu bakış açısının çocuklarda değiştiğini ekledi. Aynalar vadisin de Ezo'nun balonu eline alması ve bakması üzerine Kırmızı Balonun küçülmesi çocukların dikkatini çekti. Kırmızı Balonun neden küçüldüğü sorulduğundaysa, Ezo'nun Kırmızı Balona bakmasıyla bağlantısını kurabildiler. Balon ağacının olduğu sahne de balonun ağaca doğru gidişini ve Kırmızı Balonun boyutunun küçüldüğünü görebildiler. Çocuklardan biri balon ağacındaki balonları şu şekilde yorumladı: "*Galiba ağaçtaki balonlar başka insanların da peşini bırakmıyordu*". Balon ağacındaki balonların her birinin bir duyguyu temsil ettiğini fark edebildiler. Çocuklar hikâyenin sonunda öfkenin de diğer duygular gibi olması gereken bir duygu olduğunu ve diğer balonların yanında yer alması gerektiği çıkarımını yapabildiler.

Hikayenin sonunda çocuklar Simurg efsanesini merak ettiler. Yine çocuklardan gelen dönütler, Kırmızı Balonun sahneler de küçüldüğünü görmek istedikleri yönündeydi. Bu nedenle Kırmızı Balon çizimleri yenilendi ve ilk sahneler de daha büyük kullanıldı. Haritanın nereden geldiği çocuklar tarafından çok sorguladığı ve var olan metnin ikna edici olmadığı görüldüğünden, hikâyenin metin kısmında değişiklik yapılarak, haritanın kütüphanede araştırma yapılırken bulunduğu eklendi.

Daha sonra Fevzi Bakır ve sınıf öğretmeni Fatma Uysal'ın kitapla ilgili görüşleri ve tavsiyeleri alındı. Sınıf öğretmeni, kitabın altı yaşa uygun olduğunu, çizimlerin beğenildiğini ve ilgi çekici olduğunu, hikâyede arkadaşlık vurgusunun dikkatini çektiğini belirtti. Pedagog kitabın altı yaş gurubuna ve öfkenin ele alınışının psikoloji alana uygun olduğunu, bu kitapla ilkökul dördüncü sınıfa kadar bütün kademelerde, pedagog eşliğinde okunup duyguları tanıma üzerine çalışma yapmaya uygun olduğunu belirtti. Bu kitabın bir edebi yanı olduğunu, bir sanat kitabı niteliğinde olduğunu, öfkenin çözümleneceği bir etkinlik kitabı olmadığını ekledi. Etkinlik 45 dk. sürdü. Pedagog altı yaş gurubunda odaklanmanın 20 dk. olduğunu belirtti. Ancak uygulama da 45 dk. süresince çocukların ilgilerinin ilk sayfadan son sayfaya kadar devam ettiği gözlemlendi. Çocuklar sordukları sorulardan, kitabı merak ettikleri anlaşıldı. Ayrıca "Ezo ve Simurg'un Yolculuğu" isimli resimli çocuk kitabının çocukları düşünmeye sevk ettiği, kendi sordukları sorularla ilgili yine kendi aralarında yürüttükleri tartışmalardan gözlemlenmiştir.

SONUÇ

Kitaplar, kişinin gelişimine yaptığı katkılarla insan hayatında önemli bir yere sahiptir. Zihinsel gelişimin en hızlı yaşandığı çocukluk dönemindeyse kitap, önemli bir rol oynamaktadır. Bu çalışmada, resimli çocuk kitaplarının çocuk gelişimine olan katkısı yapılan kuramsal araştırmalarla ortaya konulmaktadır. Okulöncesi devrede bulunan bir çocuk için anlamakta zorlanacağı kavramların öğreniminde resimli çocuk kitapları destekleyici önemli bir unsurdur. İnsan, kavramlarla düşünür ve kavramlar insanın dünyayı ve kendini algılamasına büyük destek sunar. Okulöncesi dönemde öğrenilen kavramlarsa zihinsel gelişimde belirgin bir öneme sahiptir. Bu çalışma kapsamında, resimli çocuk kitaplarının çocuğun gelişimine katkısı, birçok uzmanın görüşleri incelenerek araştırılmıştır.

Bu çalışmanın temel amacı, resimli çocuk kitaplarının okulöncesinde kavram öğrenimine katkısını araştırmak olmuştur. Resimli çocuk kitaplarının çocukta zihinsel gelişimi desteklediği; duygular gibi anlaşılması zor kavramları anlaşılır kılmaya büyük katkısının olduğu ortaya konulmuştur. Çocuğun; tartıştıran, düşündürten ve estetik bakış açısı kazandıran nitelikli çocuk kitaplarıyla tanıştırılması gerektiği savunulmuştur.

Bu çalışmada bir başka amaç ise çocuğu küçük yaşta efsanelerle tanıştırmak ve çocukta küçük yaşta mitoloji alanına ilgi ve merak uyandırmak olmuştur. Bu amaçla, çocuğun baş etmesi zor olan ve anlamakta zorlanacağı öfke kavramı, Simurg efsanesi içinde anlatılmıştır. Simurg efsanesinin yol ve yolculuk metaforları kullanılarak çocuğun kendi duygusuyla tanışması, yaşadığı duyguyu ifade etmesi ve en sonunda da öfkelerini kabullendiği bir dönüşüm yaşamaları amaçlanmıştır. Bu çalışmada 'öfke' kavramı, Simurg efsanesinin çocuğa göre yeniden kurgulanması yoluyla somutlaştırılmıştır. Bu çalışmada öfke duygusuna çözüm aramak amaçlanmamıştır. Aksine öfkeyi kavramını çocuklara tanıtmaktadır. Öfkeye çözüm aramak, psikoloji alanına girmektedir. Bu kitap bir sanat kitabı olarak düşünülmüş ve çocuklara bir yetişkin eşliğinde duygular üzerine konuşma ortamı yaratmayı amaçlamıştır.

Sanatla erken yaşta tanıştırılan çocuk zihni, estetik bir bakış açısı kazanırken yaratıcı düşünme gelişmektedir. Bu çalışmada, çocuğa resimli çocuk kitabı sanatsal bir uyarı olarak sunulmuş ve çocuğun estetik bakış açısı kazanmasında bir araç olarak kullanılmaya çalışılmıştır. Kavramların sanatın yaratıcı gücü aracılığıyla aktarılması ve kavratılması amaçlanmıştır.

Bu çalışma kapsamında incelenen resimli çocuk kitaplarıyla görülmüştür ki Türkiye de okulöncesi için hazırlanan kavramlara yönelik nitelikli çocuk kitapları içinde çeviri kitapların oranı yerli kitaplardan fazladır. Mitoloji konulu resimli çocuk kitaplarındaysa, çeviri ya da yerli basım kitap yeterli oranda bulunmamaktadır. Bu bağlamda, bu çalışmanın mitoloji konulu resimli çocuk kitapları alanına katkıda bulunması beklenmektedir. Ayrıca mitolojik efsaneler üzerinden kavramların aktarımını amaçlayan nitelikli çocuk kitapları örneğine Türkiye’de rastlanmamış olup, çalışmanın çocuk kitapları yazını alanına da katkı yapması beklenmektedir.

Bu tez çalışması kapsamında hazırlanan resimli çocuk kitabı üzerine, jüri üyelerinin yapmış olduğu değerlendirmeler sonucu bazı sayfalarda değişikliğe gidilmiştir. Ezo’nun uçurtmasının ipi koştuktan sonra yaşadığı öfkeyi ifade eden tipografik yerleştirmenin Türkçede olmadığı belirtilmiş, bu nedenle resimlemede değişiklik yapılmıştır (Bkz. Görsel 95).



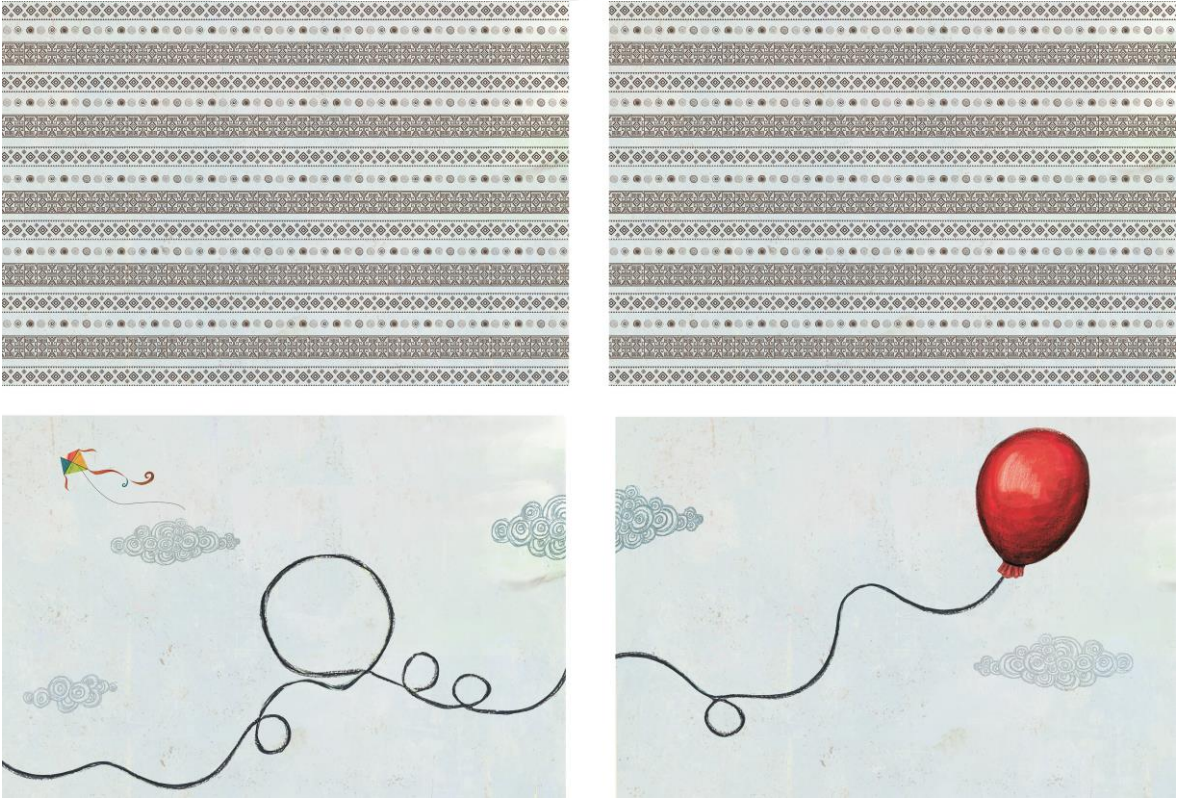
Görsel 95. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” İsimli Resimli Çocuk Kitabı 5-6. Sayfa Değişiklikleri.

Diğer bir değişikliktir son sayfada yapılmıştır. Balonların Ezo karakterinin elinde oluşu, ileti karmaşasına yol açabileceği ve Ezo karakterini edilgen kılabilirdiğinden, sayfa da değişikliğe gidilmiştir (Bkz. Görsel 96).



Görsel 96. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının 29-30. Sayfa Değişiklikleri.

Jüri üyelerinin gömlek sayfasını, resimlemede kullanılan tekniğe uygun olmadığı görüşünden yola çıkılarak, sayfa yeniden tasarlanmıştır. Ön ve arka gömlekler ayrı ayrı bir hikayenin parçası biçiminde kurgulanmıştır (Bkz. Görsel 97).



Görsel 97. “Ezo ve Simurg’un Yolculuğu” Kitabının Gömlek Sayfası Değişiklikleri.

KAYNAKLAR

- Akcan, G. (2019). Psikoloji Çerçevesinde Mitoloji Olgusunun İncelenmesi. İ. Gümüş (Ed.). *Mitoloji Araştırmaları* (s. 47-72). İstanbul: Hiperlink Yayıncılık.
- Akyüz, M., (2020), Çocuk Edebiyatının Çocuğun Gelişim Sürecindeki Yeri ve Önemi. S. Karagül, E. Şen, (Haz/Ed.). *Çocuk Edebiyatı ve Temel Nitelikleri*. (87-107). Ankara: Nobel Akademik Yayınları.
- Alan, O. A. (2012). *Mitos – Tarih İlişkisi: Siyasal Bir İnceleme*. (Yüksek Lisans Tezi) Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Kamu Yönetimi ve Siyaset Anabilim Dalı. Ankara.
- Albasan, I. (2019). Yunan Mitolojisi'ne Psikanalitik Bir Yaklaşım, *Homeros*, 2(3), 95-102.
- Alpöge, G. (1991). *Çocuk ve Dil*. İstanbul: YKY Yayınları.
- Armstrong, K. (2014). *Mitlerin Kısa Tarihi* (D. Şendil, Çev.). İstanbul: Alfa Yayınevi (2013).
- Attar, F. (1998). *Mantıku't-tayr* (Y. Keçeci, Çev.). İstanbul: Kırkambar. Yayınları(1187).
- Balıkçı, Ş. (2018). Şahmeran Efsanesi Ve Yılan Tılsımlarının Psikanalitik Açından Değerlendirilmesi, *Uluslararası Folklor Akademi Dergisi*, 1(1), 53-64.
- Bassa, Z., (2017), Çocuk Kitaplarında Resimleme. M. Gönen (Haz/Ed.). *Çocuk Edebiyatı*. (304-313). Ankara: Eğiten Kitap.
- Batuk, C. (2009). Mit, Tarih ve Gerçeklik Sorunu Üzerine Notlar, *Milel ve Nihal Dergisi*, 6 (1), 27-53.
- Bayat,F. (2005). *Mitolojiye Giriş*. Çorum: Karam Yayınevi.
- Becer, E. (2002). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Berger, J. (2012). *Görme Biçimleri*(Y. Salman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları (1972).
- Bonnefoy, Y. (2000). Mitoloji Sözlüğü. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Boratav, P. N. (2012). *Türk Mitolojisi*. Ankara: BilgeSu yayıncılık.
- Borges, J. L. (1974). *Düşsel Varlıklar Kitabı*. İstanbul: Mitos Yayınları.
- Bulduk , B. (2015). *Seçilmiş Türk Efsanelerinden Etkileşimli Bir Elektronik Kitap Uygulaması*. (Sanatta Yeterlilik Tezi).Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü. Grafik Anasanat Dalı. Ankara.
- Bulduk Türkmen, B. (2021). Çocuk Kitabı Resimlemelerinde Ölüm Kavramı: Kavram Öğretimi ve Resimleme Bağlamında Çocuk Kitabı İncelemeler, *Hacettepe Üniversitesi Sanat Yazıları Dergisi*, 28, 99-126.
- Campbell, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* (S. Gürsel, Çev.). İstanbul: Kabalıcı Yayınevi (1949).
- Canlı, S., (2020), Çocuk Edebiyatı Okuma Kültürünün Temelleri. S. Karagül, E. Şen, (Haz/Ed.). *Çocuk Edebiyatı ve Temel Nitelikleri*. (1-24). Ankara: Nobel Akademik Yayınları.

- Cerver, F., A. (2005a). *Yeni Başlayanlar İçin Suluboya* (Z. Sırer, Çev.). Slovenya: Literatür Yayıncılık. (2003).
- Cerver, F., A. (2005b). *Yeni Başlayanlar İçin Suluboya* (Z. Sırer, Çev.). Slovenya: Literatür Yayıncılık. (2003).
- Çer, E. (2016). *Çocuk Edebiyatı*. Ankara: Eğiten Kitap.
- Çoruhlu, Y. (2002). *Türk Mitolojisinin Anahatları*. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Dağ, E.S. (2012). Basın-yayın İllüstrasyonu (Editorial). Ali Tekin Çam (Ed.). *İllüstrasyon (Illustration)*, s.264. İstanbul: Alternatif Yayıncılık.
- Dağ, E.S. (2015). *İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı*. İstanbul: Ege Basım.
- Daniels, M. (2014). *Bir Nefeste Dünya Mitolojisi* (P. Üstel, Çev.). İstanbul: Maya Kitap Yayıncılık (2013).
- Dilekmen, M. (2019). Zihinsel Gelişim Dil Gelişimi. Cengiz Şahin (Ed.). *Eğitim Psikolojisi (Gelişim Öğrenme)*, s.69-95. Ankara :Nobel Yayıncılık.
- Dilidüzgün, S. (2018). *Çağdaş Çocuk Yazını*. İzmir: Tudem Yayınları.
- Dr. Nejat F. Eczacıbaşı Vakfı. (1997). *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*. İstanbul: Yem Yayın.
- Eliade, M. (2001). Mitlerin Özellikleri (S. Rifat, Çev.). İstanbul: Om Yayınevi (1963).
- Ergen, E. (2009). *Kavramların Algılatılmasında Resimli Çocuk Kitaplarının Rolü Bağlamında "Simyacının Hediyesi" Öyküsü İçin Çocuk Kitabı Tasarımı*. (Sanatta Yeterlilik Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Grafik Anasanat Dalı. Ankara.
- Erhat, A. (2013). *Mitoloji Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Yayınevi.
- Gedik, S. (2019). *Anadolu Sahası Masal Ve Efsanelerinde Yılan-Şahmaran*. Ege Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Doktora Tezi. İzmir.
- Gezgin, D. (2019). *Hayvan Mitosları*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Gönen, M., Burçak, F., Uysal, H., Bediz, E. (2017), 0-3 Yaş Dönemi Kitapları. M. Gönen (Haz/Ed.). *Çocuk Edebiyatı*. (304-313). Ankara: Eğiten Kitap.
- Gül, D. E., (2017), Okulöncesi Çocuklara Okuma Alışkanlığı Kazandırma. M. Gönen (Haz/Ed.). *Erken Çocukluk Döneminde Çocuk Edebiyatı*. (304-313). Ankara: Eğiten Kitap.
- Güleç, H. Ç., Geçgel, H. (2015). *Çocuk Edebiyatı*. Edirne: Paradigma Akademi Yayınları.
- Gümüüş, D. T. (2019). Güngör Dilmen'in Midas Üçlemesinde Mitik Yapı, *AVRASYA Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 7(19), 28-41.
- Gürel, E., Muter, C. (2007). Psikomitolojik Terimler: Psikoloji Literatüründe Mitolojinin Kullanımı. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(1), 537-569.
- Jung, C. G. (1997). *Din ve Psikoloji* (C. Şişman, Çev.). İstanbul: İnsan Yayınları (1938).
- Jung, C. G. (2009). *İnsan ve Sembolleri* (A. N. Babaoğlu). İstanbul: Okyanus Us Yayınları (1967).
- Kaptan, S., Sayın, Z. (2020). Grafik Tasarım Bağlamında İletinin Görsel Tasarımlara Dönüştürülmesi Süreçleri. *idil*, 69 (Mayıs) . 805–820.

- Kara, B. (2019). *Mitoloji Ve Toplumsal Cinsiyet: Şahmeran Miti.* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Kadın Çalışmaları Anabilim Dalı. İstanbul.
- Kara, C. (2004). *Günümüz İllüstrasyon Sanatı.* (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi. Güzel Sanatlar Enstitüsü. Grafik Anasanat Dalı. İstanbul.
- Karagül, S., (2020), *Çocuk Edebiyatı Okuma Kültürünün Temelleri.* S. Karagül, E. Şen, (Haz/Ed.). *Çocuk Edebiyatı ve Temel Nitelikleri.* (1-24). Ankara: Nobel Akademik Yayınları.
- Karakuş, G. (2020). *Simurg Söyleni Üzerine Görsel Anlatılar.* (Sanatta Yeterlik Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü. Re4sim Anasanat Dalı. Ankara.
- Karakuş, N., (2020), *Niteki ve Nicelik Açısından Çocuk Edebiyatı Ürünleri.* E. N. Tiryaki, B. Uysal, (Haz/Ed.). *Çocuk Edebiyatı.* (123-138). Ankara: Nobel Akademik Yayınları.
- Kartal, S., Alp, K. Ö. (2021). Mitolojik Kuşlardan Simurg'un Minyatürler Üzerinden Sembolik Anlam Kodlar, *Uluslararası Folklor Akademi Dergisi*, 4(3), 439-451.
- Kılıç, Y., Eser, E. (2017). Eskiçağ Toplumlarının Mitolojisinde Ölümsüzlük Arayışı, *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*, 4(13), 122-156.
- Kol, S. (2011). Erken Çocuklukta Bilişsel Gelişim Ve Dil Gelişimi, *Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 21(21), 1- 21.
- Korkmaz, H. (2012). Bilimsel İllüstrasyon . Ali Tekin Çam (Ed.). *İllüstrasyon (Illustration)*, s.374-375. İstanbul: Alternatif Yayıncılık.
- Kurt, E. (2020). Okulöncesi Öğretmenlerinin Dil Gelişimi ile İlgili Kavram Geliştirmeye Yönelik Görüşleri, *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 8(4), 1332-1342.
- Küçükerdoğan, R., Küçük, B. (Mayıs, 2007). Renklerin Dili. *Grafik Tasarım*, 53, 66-70.
- Levi-Strauss, C. (2013). *Mit ve Anlam* (G. Y. Demir). İstanbul: İthaki Yayınevi (1978).
- Mehran, S. (2017). *Simurg.* Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Milli Eğitim Bakanlığı . (2011). *Çocuk Gelişimi Eğitimi ve Dil Gelişimi.* Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Milli Eğitim Bakanlığı . (2013). *Okulöncesi Eğitim Programı.* Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Nar, M. Ş. (2017). Günümüz Toplumunda Mitler: Anadolu Halk Efsaneleri Üzerine Genel Bir Değerlendirme, *Folklor/ Edebiyat Dergisi*, 20(79), 55-77.
- Oğuzkan, A. F., (2013). *Çocuk Edebiyatı.* Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ögel, B. (2010). *Türk Mitolojisi.* Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Parramon, J., M. (2008). *Akrilik Tekniklerine Dair Her Şey.* (T. Tosun, Çev.). İstanbul: İnkılap Kitabevi Yayınları.
- Pircivan, C. (2012). Reklam İllüstrasyonu . Ali Tekin Çam (Ed.). *İllüstrasyon (Illustration)*, s.354. İstanbul: Alternatif Yayıncılık.
- Rank, O. (2016). *Kahramanın Doğuş Miti* (G. Yavaş). İstanbul: Pinhan Yayıncılık (1909).
- Rohl, D. (2012). *Uygarlığın Doğuşu Efsane* (S. Üstün). Ankara: Yurt Kitap Yayın.

- Rozenberg, D. (2003).*Dünya Mitolojisi* (K. Akten, E. Cengiz, A. U. Cüce, K. Emiroğlu, T. Kenanoğlu, T. Kocayigit, E. Kuzhan, B. Odabaşı, Çev.). Ankara: İmge Kitapevi Yayınları (1997).
- Sarıkavak, N. K. (2009). *Çağdaş Tipografinin Temelleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Segal, R. A. (2004). Mit. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Sever, S. (2015a). *Çocuk Edebiyatı ve Okuma Kültürü*. İzmir: Tudem Yayınları.
- Sever, S. (2015b). *Çocuk ve Edebiyat*. İzmir: Tudem Yayınları.
- Şahin, S., (2010), 0-6 Yaş Arası Çocukların Temel Gelişim Özellikleri: Fiziksel ve Sosyal-Duygusal Gelişim. İ. H. Diken, (Haz/Ed.). *Erken Çocukluk Eğitimi*. (169-208). Ankara: Nobel Akademik Yayınları.
- Şeker, T. P., (2020), Çocuk Edebiyatı. E. N. Tiryaki, B. Uysal, (Haz/Ed.). *Çocuk Edebiyatı ve Okuma Alışkanlığı*. (73-88). Ankara: Nobel Akademik Yayınları.
- Şirin, M. R. (2019). *Çocuk, Çocukluk ve Çocuk Edebiyatı*. İstanbul: Uçan At Yayınları.
- Taş, İ. (2000). Mit ve Mitik Düşüncenin Yapısı. *Selçuk Üniversitesi İlahiyat Fakültesi İslâm Felsefesi Anabilim Dalı Dini Araştırmalar Dergisi* , 3(8), 57-72.
- Tecimer, Ö. (2005). *Sinema Modern Mitoloji*. İstanbul: Plan B Yayıncılık.
- Tekin, G.(2019).Edebi Metinlerin Mitolojik Kökenleri II.Ö. Ceylan, A. Koç(Haz/Ed.). *Türk Edebiyatının Mitolojik Kaynakları*(s. 182-196). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Trawick-Smith, J. (2018). Erken Çocukluk Döneminde Gelişim. (B. Akman, Çev.) Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük. (2022). Erişim: 06 Ocak 2022, <http://www.tdk.gov.tr>
- Türkiye Diyanet Vakfı.(2022). Erişim: 13.02.2022 <https://islamansiklopedisi.org.tr/anka>
- Uçar, T. F. (2019). *Görsel İletişim ve Tasarım*. İstanbul: İnkılap Yayınları.
- Ural, S. (2017), Okulöncesi Çocuk Kitaplarının Tanımı. M. Gönen (Haz/Ed.). *Çocuk Edebiyatı*. (33-55). Ankara: Eğiten Kitap.
- Urundul,E. (2012). *Anadolu Mitolojisi*. Ankara: Genesis Yayınevi.
- Ülker Erdem, A., Aydos, E. H., Çoban, E. (2017). Resimli Çocuk Kitaplarında Yer Alan Olumsuz Duygular ve Karakterlerin Kullandığı Baş Etme Stratejileri. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (2), 914-931.
- Ünsal, H. (2019). Bilgi İşleme Kuramı. Cengiz Şahin (Ed.). Eğitim Psikolojisi (Gelişim-Öğrenme), s.285-304. Ankara :Nobel Yayıncılık.
- Üstün, E., Akman, B. (2003). Üç Yaş Grubu Çocuklarda Kavram Gelişimi, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 24(24), 137-141.
- Wikipedia. (t.y.). Erişim: 21 Ocak 2022, <http://tr.wikipedia.org/wiki>
- Wikipedia. (t.y.). Erişim: 24 Ocak 2022, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Midas>
- Wilkinson, K. (2021). Semboller ve İşaretler. İstanbul: Alfa Yayınları.

Yalçın, A., Aytaş, G., (2017). *Çocuk Edebiyatı*. Ankara: Akçağ Yayınları.

Yaman Baydar, I., Kandır, A. (2021), Eğitici Oyuncaklarla Verilen Kavram Eğitiminin Çocukların Temel Kavram Kazanımına Etkisinin İncelenmesi, *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 24, 239-266.

Yavuzer, H. (2000). *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitapevi Yayınları.

Yıldırım, N. (2017). *Fars Mitoloji Sözlüğü*. İstanbul : Kabalcı Yayıncılık.

Yıldırım, N.(2019).İran Mitolojisi ve Ana Temaları. Ö. Ceylan, A. Koç(Ed.). *Türk Edebiyatının Mitolojik Kaynakları* (s. 122-145). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.



Etik Beyanı

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

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

01/06/2022

(İmza) Adı SOYADI

Gülseren GÜNGÖR

Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Okulöncesi Dönemi Resimli Çocuk Kitaplarında Mitolojik Öyküler Üzerinden Kavramların Anlatımı ve Bir Resimli Kitap Tasarımı

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

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
01/06/2022	149	207,213	27.06.2022	21	1865376909

Uygulanan filtreler:

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

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (01/06/2022)

İmza

Gülseren GÜNGÖR

Öğrenci No.: N18239395

Grafik Anasanat Dalı

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

(Doç. Banu BULDUK TÜRKMEN)

Master's Thesis Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Title: Expression Of Concepts Through Mythological Stories In Preschool Picture Books And Design Of A Picture Book

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

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
01/06/2022	149	207,213	27.06.2022	21	1865376909

Filtering options applied are:

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

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (01/06/2022)

Signature

Gülseren GÜNGÖR

Student No.: N18239395

Department: Graphic

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL
APPROVED

(Assoc. Prof. Banu BULDUK TÜRKMEN)

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

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

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

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

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

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

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

01/06/2022

(İmza)

Gülseren GÜNGÖR

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

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

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

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



