ANKARA
HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

YARATICI ENDÜSTRİLERDE MİTOLOJİ VE TÜRK MİTOLOJİSİNDEN ÇAĞDAŞ UYGULAMA ÖRNEKLERİ

Oğuzhan SİVRİ

Tez Danışmanı

Prof. Dr. Fulya BAYRAKTAR

SANATTA YETERLİK

RESİM ANASANAT DALI

NİSAN 2024


ankara
HBM

YARATICI ENDÜSTRİLERDE MİTOLOJİ VE TÜRK MİTOLOJİSİNDEN ÇAĞDAŞ UYGULAMA ÖRNEKLERİ

Oğuzhan SİVRİ

SANATTA YETERLİK
RESİM ANASANAT DALI
RESİM BİLİM DALI

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

NİSAN 2024

ETİK BEYAN

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Oğuzhan SİVRİ

15/04/2024

TEZ ONAY SAYFASI

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Resim Anabilim Dalı Sanatta Yeterlik Programı Resim bölümü öğrencisi tarafından hazırlanan YARATICI ENDÜSTRİLERDE MİTOLOJİ ve TÜRK MİTOLOJİSİNDEN ÇAĞDAŞ UYGULAMA ÖRNEKLERİ başlıklı tez çalışması 29/04/2024 / 12:30 tarih ve saatinde yapılan tez savunma sınavında aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ ile SANATTA YETERLİK TEZİ olarak **KABUL** edilmiştir.

	Kabul	**Ret**
Başkan (Unvan/Ad-Soyad/Kurum): Doç. Dr. Gonca Yayan / Gazi Üniversitesi	✓	
Üye (Unvan/Ad-Soyad/Kurum): Prof. Dr. Fulya Bayraktar / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi	✓	
Üye (Unvan/Ad-Soyad/Kurum): Prof. Dr. Pelin Öztürk Göçmen / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi	✓	
Üye (Unvan/Ad-Soyad/Kurum): Prof. Dr. Mehtap Pazarlıoğlu / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi	✓	
Üye (Unvan/Ad-Soyad/Kurum): Doç. Dr. Murat Aslan / Gazi Üniversitesi	✓	

YARATICI ENDÜSTRİLERDE MİTOLOJİ VE TÜRK MİTOLOJİSİNDEN ÇAĞDAŞ UYGULAMA ÖRNEKLERİ

Sanatta Yeterlik Tezi

Oğuzhan SİVRİ

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Nisan 2024

ÖZET

Mitolojik hikâyeler geçmişten günümüze sanat yapıtlarına sıkça konu olmuştur. Hikâyeler ve bu hikâyelerde geçen karakterler farklı yorumlarla yansıtılmıştır. Plastik sanatların haricinde, görsel ve işitsel unsurları birleştiren sanat ürünleri olan sinema filmleri ile video oyunlarında da mitolojik hikâye uyarlamaları sıkça görülmektedir. Özellikle Yunan, İskandinav ve Mısır mitolojileri bunların başında gelmektedir. Hikâyelerin yalnızca yazılı kaynaklarda kalmayarak çeşitli alanlarda görselleştirilmesi ve yayılması, dünya çapında milyonlarca kişiye ulaşan sinema filmleri ve video oyunlarında söz konusu mitolojilerin sıklıkla konu edilmesi popülerlik düzeylerini artırmaktadır. Türk mitolojisi ile ilgili ise aynı şeyi söylemek zordur. Son derece zengin bir içeriğe sahip olan Türk mitolojisinin sanat alanlarında yeteri kadar yer bulmadığı ve gereken önemin verilmediği görülmektedir. Bu durum çeşitli sebeplere bağlanabilir. Batı sanatı ve mitolojisinin hem eğitim alanında hem de popüler kültürde baskın olması ve bununla bağlantılı olarak Türk mitolojisinin ilgi görmemesi sebepler arasında sayılabilir. Çalışma kapsamında, yaratıcı endüstrilerden video oyunları ve sinema filmlerinde uyarlanmış olan mitolojik hikâyeler, karakterler özelinde incelenmiştir. Genel hatları ile Türk mitolojisi; yaratılış, tanrılar, ruhlar ve önemli unsurları ile beraber incelenmiş olup, buradan yola çıkarak belirlenmiş tanrı, ruh ve unsurlar resmedilmiştir. Aynı zamanda, çağdaş Türk resim sanatında çeşitli sanatçıların Türk mitolojisinden yola çıkarak yapmış oldukları eserlere yer verilmiştir.

Bilim Kodu : 40408
Anahtar Kelimeler : Mitoloji, Türk Mitolojisi, Video Oyunları, Sinema Filmleri, Çağdaş Türk Sanatı
Sayfa Adedi : 100
Tez Danışmanı : Prof. Dr. Fulya BAYRAKTAR

MYTHOLOGY IN CREATIVE INDUSTRIES AND EXAMPLES OF CONTEMPORARY PRACTICE FROM TURKISH MYTHOLOGY

Proficiency in Art Thesis

Oğuzhan SİVRİ

ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY

THE INSTITUE OF GRADUATE STUDIES

April 2024

ABSTRACT

Mythological stories have been frequently the subject of works of art from past to present. The stories and the characters in these stories are reflected in different interpretations. Apart from plastic arts, mythological story adaptations are frequently seen in cinema films and video games, which are art products that combine visual and auditory elements. Especially Greek, Scandinavian and Egyptian mythologies are the leading ones. The visualization and dissemination of stories not only in written sources, but also in various fields, and the frequent mention of mythologies in movies and video games that reach millions of people around the world increase their popularity. It is difficult to say the same thing about Turkish mythology. It is seen that Turkish mythology, which has an extremely rich content, does not find enough space in the fields of art and is not given the necessary importance. This situation can be attributed to various reasons. The dominance of Western art and mythology both in the field of education and in popular culture, and in connection with this, the lack of interest in Turkish mythology can be counted among the reasons. Within the scope of the study, mythological stories adapted in video games and movies from the creative industries were examined in terms of characters. Turkish mythology in general terms; Creation was examined together with gods, spirits and important elements, and determined gods, spirits and elements were depicted based on this. At the same time, the works of various artists based on Turkish mythology in contemporary Turkish painting are included.

Science Code : 40408
Key Words : Mythology, Turkish Mythology, Video Games, Cinema Films, Contemporary Turkish Art
Page Number : 100
Supervisor : Prof. Dr. Fulya BAYRAKTAR

TEŞEKKÜR

Prof. Dr. Fulya Bayraktar ve Prof. Dr. Pelin Öztürk Göçmen hocalarıma teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET iv

ABSTRACT v

TEŞEKKÜR vi

İÇİNDEKİLER vii

RESİMLERİN LİSTESİ ix

1. GİRİŞ 1

2. MİTOLOJİ VE DESTANLAR 3

3. TÜRK MİTOLOJİSİ 7

3.1. Türk Mitolojisinde Yaratılış 12

3.2. Türk Mitolojisinde Tanrılar ve Ruhlar 14

3.2.1. Gök Tanrı 15

3.2.2. Ülgen 16

3.2.3. Yayık Suyla Utkucı ve Karlık 17

3.2.4. Güneş Ay ve Yıldızlar 18

3.2.5. Umay 19

3.2.6. Yo Kan Talay Kan 20

3.2.7. Ateş 21

3.2.8. Erlik 22

3.3. Türk Mitolojisinde Önemli Öğeler 22

3.3.1. Ağaç 23

3.3.2. Mağara ve Dağ 23

3.3.3. Kurt 24

3.3.4. Işık 25

3.3.5. At 25

Sayfa

3.3.6. Geyik 26
3.4. Türk Destanları 27
4. VİDEO OYUNLARI VE SİNEMA FİLMLERİNDE MİTOLOJİ 29
4.1. Video Oyunlarında Mitoloji 29
4.1.2. Video Oyunlarında Mitolojik Karakterler 33
4.2. Sinema Filmlerinde Mitoloji 58
4.2.1. Sinema Filmlerinde Mitolojik Karakterler 60
5. ÇAĞDAŞ TÜRK RESİM SANATINDA TÜRK MİTOLOJİSİ 75
6. SONUÇ 89
KAYNAKLAR 93
ÖZGEÇMİŞ 99

RESİMLERİN LİSTESİ

Resim **Sayfa**

Resim 2.1. Gılgamış heykeli 5

Resim 3.1. Orhun abideleri 8

Resim 3.2. Şaman..... 10

Resim 3.3. Altay şamanı 11

Resim 3.4. Şaman davulu..... 12

Resim 4.1. God of war 3'den oyun içi görsel 32

Resim 4.2. Assassin's creed odyssey'den oyun içi görsel 33

Resim 4.3. God of war 3 kratos konsept çizimi 34

Resim 4.4. God of war (2018)'de kratos konsept modeli 35

Resim 4.5. God of war 3 zeus konsept çizimi..... 36

Resim 4.6. God of war 3 poseidon.konsept çizimi 37

Resim 4.7. God of war 3 hades konsept çizimi..... 38

Resim 4.8. God of war 3 ares konsept çizimi 39

Resim 4.9. God of war 3'de hermes konspet çizimi 40

Resim 4.10. God of war 3 athena konsept çizimi 41

Resim 4.11. God of war 3 hera konsept çizimi..... 42

Resim 4.12. God of war 3 hephaistos oyun içi görsel..... 43

Resim 4.13. God of war 3 hephaistos konsept çizimi..... 43

Resim 4.14. Immortals fenyx rising'de zeus konsept çizimi 44

Resim 4.15. Immortals fenyx rising'de poseidon oyun içi görsel..... 45

Resim 4.16. Immortals fenyx rising'de hephaistos konsept çizimi 46

Resim 4.17. Immortals fenyx rising'de hades konsept çizimi 46

Resim 4.18. Immortals fenyx rising'de hermes oyun içi görsel 47

Resim 4.19. Immortals fenyx rising'de aphrodite oyun içi görsel..... 47

Resim **Sayfa**

Resim 4.20. Age of mythology'de zeus konsept çizimi..... 48
Resim 4.21. Age of mythology'de poseidon çizimi..... 49
Resim 4.22. Age of mythology'de ares çizimi..... 49
Resim 4.23. Age of mythology'de hermes çizimi..... 50
Resim 4.24. Age of mythology'de thor çizimi..... 50
Resim 4.25. God of war ragnarok'da thor..... 51
Resim 4.26. Age of mythology'de odin çizimi..... 52
Resim 4.27. God of war ragnarok'da odin..... 53
Resim 4.28. Age of mythology'de ra..... 53
Resim 4.29. Age of mythology'de ısıs..... 54
Resim 4.30. Hades isimli oyunda zeus çizimi..... 55
Resim 4.31. Hades isimli oyunda poseidon çizimi..... 55
Resim 4.32. Hades isimli oyunda hermes çizimi..... 56
Resim 4.33. Hades isimli oyunda ares çizimi..... 56
Resim 4.34. Banner saga isimli oyundan bir karakter çizimi..... 57
Resim 4.35. Uruz er kişinin geri dönüşü isimli oyundan bir sahne..... 57
Resim 4.36. Helena filminden bir sahne..... 59
Resim 4.37. Clash of the titans (1981) film afişi..... 61
Resim 4.38. Clash of the titans (1981) filminde perseus..... 62
Resim 4.39. Clash of the titans (2010) filminde perseus..... 62
Resim 4.40. Clash of the titans (1981) filminde kraken..... 63
Resim 4.42. Clash of the titans (2010) filminde medusa..... 64
Resim 4.43. Clash of the titans (1981) filminde zeus..... 64
Resim 4.44. Clash of the titans (2010) filminde zeus..... 65
Resim 4.45. Clash of the titans (1981) filminde tanrılar..... 65
Resim 4.46. Clash of the titans (2010) filminde hades..... 65

Resim **Sayfa**

Resim 4.47. Clash of the titans (2010) filminde poseidon 66

Resim 4.48. Hercules (2014) filminde herkül 67

Resim 4.49. Hercules (1958) filminde herkül 67

Resim 4.50. Thor: the dark world filminde thor 68

Resim 4.51. Thor: the dark world filminde odin 69

Resim 4.52. Thor: the dark world filminde loki 69

Resim 4.53. Gods of egypt filminde set 70

Resim 4.54. Gods of egypt filminde horus 71

Resim 4.55. Tarkan gümüş eyer filminin afişi 72

Resim 4.56. Tarkan gümüş eyer filminden bir sahne 73

Resim 5.1. Ramazan can'ın şaman güncesi serisinden white shaman isimli eseri 75

Resim 5.2. Ramazan can'ın şaman güncesi serisinden shaman isimli eseri 76

Resim 5.3. Can göknil'in hayat ağacı ve şah mar isimli eseri 76

Resim 5.4. Bedri rahmi eyüboğlu'nun kartal baba çınarı isimli eseri 77

Resim 5.5. Süleyman saim tekcan'ın atlar, hatlar ve süleymanname isimli serisinden bir eser 77

Resim 5.6. Rauf Tuncer'in orhun yazıtları isimli eseri 78

Resim 5.7. Hasan kıran'ın şaman isimli eseri 78

Resim 5.8. Türk mitolojisinde dünyanın katmanları çizimi. 79

Resim 5.9. Türk mitolojisinde ülgen çizimi. 80

Resim 5.10. Türk mitolojisinde umay çizimi. 81

Resim 5.11. Türk mitolojisinde erlik çizimi. 82

Resim 5.12. Türk mitolojisinde talay kan çizimi. 83

Resim 5.13. Türk mitolojisinde ateş ruhu çizimi. 84

Resim 5.14. Türk mitolojisinde kurt çizimi. 85

Resim 5.15. Türk mitolojisinde geyik çizimi. 86

Resim **Sayfa**

Resim 5.16. Türk mitolojisinde hayat ağacı çizimi..... 87

Resim 5.17. Türk mitolojisinde güneş, ay ve dağ çizimi. 88

1. GİRİŞ

Mitoloji, insanların içsel keşiflerinde ve düş güçlerini kullanarak doğa, kültür, tarih ve kader hakkında anlam arayışı olmuştur. Sanat ise mitolojik hikâyeleri, sembolleri, karakterleri ve temaları yaratıcı bir biçimde ifade etmenin ve yorumlamanın bir aracı olmuştur. Resim, heykel, müzik, edebiyat, tiyatro ve sinemada mitolojik göndermeleri ve hatta göndermelerin yanında direkt olarak öykülerin işlendiği görülebilir. Yedinci sanat olarak nitelendirilen sinema sanatı ve dijital alanda video oyunlarında mitolojik öykülerin doğrudan, yorumlama veya göndermelerle yansıtıldığı görülmektedir. Video oyunları, gelişen teknolojinin verdiği imkânlar sayesinde görsel - işitsel açıdan çok ileri taşınmıştır ve artık sanatsal olarak da ele alınıp değerlendirilmektedir. Video oyun sanatı, bir dijital sanat formu olarak yerini almış durumdadır. Bu noktada, grafik programlarının geliştirilen yetenekleri sayesinde ortaya çıkan görsel kalite seviyesinin, seslendirme, kamera açıları ve diğer unsurlarla birlikte video oyunlarını sinemasal anlatım seviyesine çıkardığını belirtmek gerekir. Sinema alanında da teknolojinin verdiği imkânlar sayesinde eskiye nazaran fantastik sahneler oluşturma konusunda daha ileri seviyelere taşındığını söylemek mümkündür.

Gerek sinemada gerekse video oyunlarında yansıtılan mitolojik öyküler, dünya genelinde yaygınlığı ve bilinirliği dolayısıyla Yunan mitolojisi ağırlıklı olarak karşımıza çıkmaktadır. Son zamanlarda ise İskandinav mitolojisi sıkça işlenmektedir. Nadir de olsa Mısır, Babil ve Britanya mitolojileri de ele alınmıştır. Uzakdoğu tarafında ise Japonlar, mitolojilerini direkt olarak ele almaktansa genel olarak tarihi olayları mitolojik ögeler ile yansıtmaktadırlar.

Yaratıcı endüstrilerden sinema ve video oyunları alanında batı ile hem sanat hem de teknoloji olarak eşit seviyede olmayışımız ve Türk mitolojisine gerekli önem verilmediğinden dolayı bu ve diğer alanlarda mitolojimizin yeterince işlenmediğine şahit olmaktayız. Her ne kadar, çağdaş Türk resim sanatında Türk mitolojisi ile ilgili unsurlar ve hikâyeler kaynak alınarak üretilmiş eserler olsa da sinema veya video oyunlarında birkaç yapım dışında konu edilmemiştir. Son zamanlarda video oyunlarında örneklerini görsek bile sinema alanında Türk mitolojisi işlenmemektedir.

Çalışma kapsamında, mitolojik öykülerin ele alındığı video oyunları ve sinema filmlerinden kısaca söz edilerek bu eserlerde yansıtılmış olan mitolojik karakterler görseller ile desteklenerek incelenmiştir. Mitoloji özelinde, çalışmanın temel

çerçevesini ise İslamiyet'ten önceki Türk mitolojisi oluşturmaktadır. Türk mitolojisinde yer alan tanrılar, ruhlar ve sembollere değinilmiş, destanlar hakkında da bilgi verilmiştir. Sonrasında, belirlenmiş olan karakterler ve unsurlar dijital çizim/boyama tekniği ile resmedilmiştir.

Bu çalışma, video oyunlarında ve sinema filmlerinde mitoloji ve mitolojik karakterlerin incelenmesi, Türk mitolojisinin incelenmesi ve çağdaş Türk resim sanatına yansımalarını incelemektedir. Araştırma süreci boyunca, doküman analizi yöntemi kullanılarak veriler toplanmıştır.

Video oyunlarında ve sinema filmlerinde mitoloji ve mitolojik karakterlerin işleniş biçimini, Türk mitolojisini, tanrılarını ve unsurlarını incelemek amacıyla kitaplar, dijital kaynaklar (Pdf belgeleri vb.) ve internet kaynakları üzerinden veriler toplanmıştır. Bu veriler, mitolojik temaların ve karakterlerin nasıl temsil edildiği, hangi mitolojilerin tercih edildiği gibi konuları içermektedir. Toplanan veriler, doküman analizi yöntemiyle analiz edilmiştir.

Türk mitolojisinin zenginliğini vurgulamak ve mitolojinin Türk kültüründeki yerini belirlemek amacıyla, İslamiyet öncesine kadar olan dönemlerde var olan Türk mitolojisi incelenmiştir. Bu aşamada, Türk mitolojisinin temel mitolojik figürleri, efsaneleri ve mitolojik hikâyeleri üzerinde durulmuştur. Bunun yanında, çağdaş Türk resim sanatında Türk mitolojisinden yola çıkarak çalışmalar yapmış bazı sanatçıların eserlerine örnek olarak yer verilmiştir.

Çalışmada Türk mitolojisi, İslamiyet öncesi dönem ile sınırlı tutulmuştur. İncelenen video oyunları; *God of* War, *Immortals Fenyx Rising*, *Age of Mythology*, *Hades*, *Banner Saga* ve *URUZ: Er Kişinin Geri Dönüşü* ile sınırlı tutulmuştur. Sinema filmleri; *Helena, Clash of the Titans (1981), Clash of the Titans (2010), Hercules (1958), Hercules (2014), Thor: The Dark World, Gods of Egypt ve Tarkan* ile sınırlı tutulmuştur.

Araştırmada; video oyunları ve sinema filmlerinde mitolojik konu ve karakterler hakkında verilen bilgilerin yeterli olduğu, Türk mitolojisi ile ilgili bilgilerin yeterli olduğu, konular hakkında istifade edilen kaynakların yeterli bilgiyi sağladığı ve konu ile bağlantılı olarak yer verilen görsellerin yeterli olacağı varsayılmıştır.

2. MİTOLOJİ VE DESTANLAR

Dünya üzerinde her milletin, topluluğun ve kültürün gerek yazı gerekse söz ile aktardığı ve günümüze kadar ulaşmış, temelinde doğa, yaşam ve inancın olduğu insan kurgusu hikâyeleri ve destanları vardır. Mitler, yaşamı kavramaya çalışan ve bilgisiz olan insanların hayal ürünleri olan bu hikâye ve destanlar ile oluşmuştur.

> Efsane (söylence), ağızdan ağıza anlatılarak geçmişten günümüze sürüp gelen, olağanüstü içerikli ve nitelikli masal ve öykülere denir. Yunanca karşılığı ise mitos'tur. Mitos; sözcük olarak, söylenen veya duyulan söz, söylenti anlamına gelir. Efsaneleri (mitos) derleyip toplayıp inceleyen bilim dalına da mitoloji denir (Kılıçkaya, 2014, s. 11).

Mitoloji, milletlere ait söylenceleri inceleyen ve buradan yola çıkarak sonuçlara varmaya çalışan bir bilim alanıdır. Kelime kökeni olarak mitoloji yunanların masal anlamında kullandıkları "mit" sözcüğünden gelmektedir. Genel anlamda mitoslar insanların dünyayı ve hayatı anlamlandırma çabasıdır. İnsanların hayat görüşlerini, düşüncelerini, ruhsal durumlarını ve kendilerine özgü özelliklerini ifade biçimi olarak ifade edilebilir (Gültepe, 2017, s. 11). Mitoloji 19. Yüzyıldan önce bir bilim alanı değildi ve bunun yanında Batıda mitoloji, Yunan mitolojisinden ibaret sanılıyordu. 19. yüzyıla gelindiğinde mitoloji bilim dalı olarak okullarda öğretilmeye başlanmıştır fakat yine de bazı açılardan hatalı şekilde anlatımlar ortaya çıkmıştır. Zaman içerisinde araştırmaların sıklaşması ile sadece Yunan mitolojisi değil dünya üzerindeki diğer halklarında mitlerinin var olduğu görülmüştür ve sonraki yüzyılda mitler geniş kapsamlı olarak araştırılmaya ve öğrenilmeye devam ederek bilimsel alanda yayılmıştır (Bayat, 2005, s. 7 - 8).

İnsanlar yaradılışlarından itibaren hayat, doğa, ilahi güçler, doğum, ölüm ve yaşama dair diğer konularla ilgili söylenceler ortaya çıkarmıştır. Bunlar, hayal ürünü zaman ve yerlerde geçen söylencelerdir ve bazı görüşlere göre ilahi sistemi aktaran hikâyelerdir. Bu hikâyeler toplumların mitlerini oluşturmuştur, mitoloji de insanlıktan çıkmış bu söylenceleri bilimsel yöntemler ile ele alan bir bilim alanı olarak ortaya çıkmıştır (Çoruhlu, 2021, s. 11).

Mitoloji alanı, tarihte yer etmiş öyküleri ve efsaneleri derleyip inceleyerek eski toplumların; inançları, korkuları, hayatı algılama biçimleri ve kültürlerini günümüze kadar ulaştırarak onları düşünmemize ve anlamaya çalışmamıza olanak sağlamıştır.

İnsanların yazdıkları veya sözlerle yaydıkları mitler incelendiğinde en dikkate değer kısmı, söylencelerin her ne kadar birbirinden bağımsız gibi görünse bile aslında birbirlerine anlatılan konular bakımından bağlantılı oluşlarıdır. Söylenceler adeta bir noktadan yayılmış ve toplumlar bunları kültürlerine, yaşayışlarına göre yorumlamış gibidir, aslında bir devşirme söz konusudur. Bu durumun insanların türlü sebepler ile yer değiştirmesi ve sonucunda etkileşim ile ortaya çıktığı düşünülebilir.

Bütün efsanelerin ortak noktası birbirlerine olan benzerlikleridir. Bahsi geçen olaylar, karakterler vb. birbirine çok benzerdir fakat ele alış bakımından farklılıklar gösterir. Tanrı, tanrıların yarattığı insanlar ve onların yaratılış unsurları, yeryüzü ve gökyüzünün ana-baba olarak tasvir edilen tanrılar olması, onların birleşmesi ile oluşan doğa ve yaşam, dünyanın büyük bir tufanla yok oluşu ve sonrasında yeniden doğuş, kahramanlar ve yaratıklar söylencelerin genel olarak ortak noktaları arasında yer alır. Mitolojilerde tanrıların veya diğer ögelerin isimleri milletlere göre farklılık gösterse de görevlerinin veya yaptıkları eylemlerin birbirine benzerlikleri dikkat çekmektedir (Rosenberg, 2003, s. 18).

Bu açıdan mitleri birbirine benzer bir dil, insanlığın düşünce ve inanç biçiminde ortak bir nokta olarak değerlendirmek yanlış olmayacaktır.

Mitler aynı zamanda toplumların kahramanlık hadiselerinin olağanüstü ögeler ile anlatıldığı destanların da ana çerçevesini oluşturur. Destanlar mitolojilerde önemli bir yere sahiptir.

Milletlerin tarihine ışık tutan destanlar önemli ve zengin kaynaklardır. Hem tarihsel olarak hem fikir hem de sanat anlamında birer referans değeri taşırlar. Tarihleri eskiye dayanan uluslar yaşadıkları zamanları mitolojik unsurlar ile aktarılmış destanlar ile nakletmişlerdir ve bunlar düşüncelerini anlama açısından önemlidir. Destanlar tarihi belgeler değildir, bir milletin tarihine dayanan halk edebiyatıdır. Sazlar eşliğinde şairler tarafından ulaştırılır. Destanlar insanlığa dair pek çok şeyi aktarır. İnançlarını, ilahları ile aralarındaki iletişimi, dramlarını, aşklarını ve diğer insanoğluna ait davranışları anlatır (Banarlı, 1983, s. 2).

Destanlarda başkarakterler toplumda önde gelen hükümdarlar, krallar veya soylulardır ve onların yarı tanrısal nitelikleri varmış gibi yansıtılır. Tarihte gerçekleşen savaşlar veya başka büyük olaylar fantastik ögeler ile anlatılır ki destanların özelliği de budur, gerçek olaylar mitler merkeze alınarak kurgusal şekilde anlatılır. Destanlarda genel

olarak vatan sevgisi, kahramanlık, aşk gibi konular işlenmiştir, bu yönüyle genel değil milli epik şiirlerdir. Edebi olarak milli dil ve nazım, kimi zaman ise nazım-nesir karışık olarak da görülmektedir (Gültepe, 2017, s. 47 - 48).

Dünya edebiyatında yer etmiş destanlar göz önüne alındığında, olayların mitolojik ögelerden faydalanarak anlatıldığını görmek mümkün. Destan söz konusu olduğunda ilk bahsedilmesi gereken hiç şüphesiz dünyanın ilk yazılı destanı olan Gılgamış destanı mitler tarihinde ve edebiyatta çok önemli bir yere sahiptir. Destan, ölümsüzlüğün peşinde olan Uruk kralı Gılgamış'ın hikâyesini anlatır.

Gılgamış destanını böylesine önemli yapan sebepler vardır. Bu sebeplerin en önemlisi, bilinen ilk yazınsal metin oluşudur. Yunanların İlyada ve Hintlilerin Mahabharata destanlarından yüzyıllarca önce kaydedilmiştir. Destanı bu kadar büyük yapan diğer sebepler; evrenselliği, konusu, bıraktığı tesir ve dilindeki ulviliktir (Bottero, 2013, s. 17).



Resim 2.1. Gılgamış heykeli. (http://www.antiktarih.com/2019/09/07/gilgamis-dunyanin-ilk-destan-kahramani sayfasından erişilmiştir)

Dünya edebiyat tarihinde önemli yere sahip diğer destanlar da Yunanların İlyada ve Odysseia destanlardır. Destanların yazarı, bir halk ozanı olan ve hayatı konusunda sınırlı bilgiye sahip olunan Homeros'tur.

Homeros'un bu iki büyük destandan ilki olan İlyada destanında Troya kentinde gerçekleşen savaşı aktarmıştır. Diğer destan Odysseia'da ise, ilahi denilebilecek bir kahraman olan Odysseus'un ülkesine dönüş macerasını aktarmıştır. Bu bölüm İlyada destanında söz edilen Troya savaşından sonra gerçekleşmektedir. Destanlarda ilgi çekici olan nokta anlatımlarındaki farklılıklardır. İlyada tarihsel bir düzen içerisinde, Odysseia ise tıpkı bir roman gibi yazılmıştır (Adalı, 2014, s. 9).

Diğer bilindik destanlar ise şu şekilde sıralanabilir; Finlilerin Kalavela, İranlıların Şehname, Hintlilerin Ramayana ve Mahabharata destanları. Türklerde ise İslamiyet'ten önce ve sonra birçok destan vardır. İlerleyen kısımlarda bunlara değinilmiştir.

3. TÜRK MİTOLOJİSİ

Türk mitolojisi ve destanları ile ilgili araştırmalar ve tasnif çalışmaları bazı değerli araştırmacılarımız dışında maalesef bu güne kadar yeterli seviyede ilgiyi görmedi. Yabancı araştırmacıların da çalışmalarının yetersiz kaldığı söylenebilir. Aynı zamanda, eski Türklerin göçebe yaşamlarından ve bazı başka sebeplerden kaynaklı mitlerin sınıflandırılmasının ve öğrenilmesinin güçlüğü araştırmacılarımız tarafından sıkça belirtilmektedir. Bu başlık altında İslamiyet öncesi Türk mitolojisi, özellikleri ve önemli unsurları ile birlikte ele alınmıştır.

Çoruhlu (2021)'nun ifadesiyle "Türk mitolojisi dünyadaki diğer mitolojilere oranla, hala en az çalışılmış ve ürün verilmiş bir alan halindedir" (s. 19).

Türk mitolojisinin araştırılmasında yapılan hataların başında; bir düzene oturtulamaması, yüzeysel bakılması, geç kayıt altına alınması, geç yayınlanması ve araştırmalarda Türk mitolojinsin temel ögelerini oluşturan kültürel, psikolojik ve etnik özelliklerinin görmezden gelinmesi vardır. Zaten 19.yüzyılın bitimine kadar Türk mitleri ile ilgili yeterli bilgi bulunmamaktadır. 20. yüzyılda yapılan çalışmalarda üstte bahsedildiği gibi yüzeysel ve düzensizdir. Neticede, Türk mitolojisinin bilinirliğini nesnel ve öznel sebepler güçleştirmiştir. Türklerin büyük bir coğrafyada göçebe yaşamları Türk boylarının birbirlerinden ayrılmalarına ve bu sebepten dolayı mitolojik ögelerin dejenerasyonuna yol açmıştır. Coğrafya ve yaşam koşulları nesnel sebeplerdir. Kültürlerine ve tarihlerine meraklı olmalarına rağmen Türkler kendilerine ait inanç, kültür ve tarihsel bilgileri kayıt altına almamıştır. Osmanlı döneminde ise İslami inançlar doğrultusunda sonradan çıkarılan adetler olarak görülmüş ve değersiz kabul edilmiştir. Bu öznel durumlar da Türk mitolojisinin öğrenilmesine negatif yönde etki etmiştir. Yabancı Türkologların 20. Yüzyıl ortalarında Türk mitolojisi hakkında yaptıkları araştırmalar da yüzeysel kalmıştır (Bayat, 2005, s. 14 - 15).

Mitolojinin ve Türk mitolojisinin ayrı bir alan olarak dikkate alınması gerek ülkemizde gerekse diğer Türk devletlerinde zor gerçekleşti. Bunun sebeplerinden birinin Batı'nın dünya çapında kültür yayılmacılığının etkisi olduğunu belirtmek gerekir. Bir diğer sebepte Osmanlı İmparatorluğu devrinde Türklere ait mitler araştırılmamış olmasıdır.. Mitoloji alanı Batı kaynaklı ve onların şekillendirdiği bir alan olarak ülkemizde Cumhuriyet döneminde ilgi görmeye başladı. Bu sebeplerden dolayı gerçek anlamda Türk mitolojisini araştırılmasına geç başlanmıştır (Çoruhlu, 2021, s. 17 - 18).

Eski Türk inanışları ve mitolojisi ile alakalı yararlanılabilen kaynaklar daha çok Türkçe olan ve Türkçe olmayanlardır. Bunların dışında da daha netliğe kavuşmamış arkeoloji ve filoloji alanları ile ilişkin bilgilerdir, tek bir dini kaynak veya eser mevcut değildir. 581 yılından sonra yazılmış Türklere ait en eski belge Bugut kitabesidir, dili ise Soğdca'dır. 1955 yılında Selegna ırmağının yakınlarında bulunmuş ve 1968 yılında yayınlanmıştır. Bu kitabede büyük dinlerin tesiri görülmekle beraber genel olarak Türk-Pagan ideaları göze çarpmaktadır. Orhun vadisinde yer alan Orhun yazıtları Doğu Türklerinden kalan üç büyük kitabedir. Bilge Kağan, Tonyukuk ve Kültigin' e ait mezarların üstünde bulunmaktadır. Bunlar haricinde Ongin adında tarihsiz bir kitabe daha vardır. Kitabelerde Runik yazı kullanılmıştır. Bu yazı türünü Danimarkalı Türkolog ve dilbilimci V.Thomsen 19. Yüzyılın sonlarına doğru çözümlemiştir (Roux, 2015, s. 11).



Resim 3.1. Orhun abideleri. (https://www.turkbitig.com/p/orhun-yazitlari-resimleri.html sayfasından erişilmiştir)

Gök Türkler tarafından taşlara yazılarak bırakılan eserler, Türk edebiyatının ilk yazılı örnekleridir. Bu taşlar, Gök Türkler tarafından Bengü taş olarak adlandırılmıştır ve ebedi taş veya abide anlamına gelir. Bugün, bu abideler Orhun Abideleri olarak bilinir. Orhun Abideleri, bengü taşların şimal doğu Moğolistan'da Koşu Çaydam gölü yakınlarında, Orhun ırmağının eski yatağına dikildiği için bu ismi almıştır. Bölgede ve Yenisey çevresinde daha birçok taş bulunmasına rağmen, bu taşlar arasında yüksek bir

dil, tarih ve edebiyat değeri taşıyanlar Gök Türk Kitabeleri veya Orhun Abideleri olarak adlandırılır (Banarlı, 1983, s. 59).

Türklerin, Bengü Taş yazıtları aracılığıyla gelecek nesillere iletmek istedikleri öğütlerin yanı sıra inançlarına dair bilgiler de bulunmaktadır. Bu yazıtlara göre, Kök Türk inanç sisteminde Tengri en yüce varlık olarak kabul edilir. Tengri, her şeyi yaratan ve kılıç, kutu, küçü, ülüğü ve bilici gibi özelliklere sahip olan bir varlık olarak tasvir edilir (Kalafat, 2004, s. 17).

Orhun kitabelerinde aktarılanlar bir nevi Türklerin siyasi ve askeri tarihi gibidir. Evrenin ve insanın yaradılışından kısaca değinilir. Türklerin erk mücadelesinden ve yaptıkları savaşlardan bahsedilir. Çinliler, Moğollar, Uygurlar, Kırgızlar ve Oğuzlarla yapılan mücadeleler yer alır. Yani yalnızca yabancı topluluklarla değil soydaşları ile de mücadele etmişlerdir (Tekin, 1995, s. 14).

Bu noktada ayrı bir parantez açarak Türk tarihi ve inançları açısından önem arz eden buluntuya değinmek gerekir. 2022 yılında Moğolista'nın Ötüken bölgesinde Uluslararası Türk Akademisi tarafından uygulanan bilimsel kazı çalışmalarında elde edilen yeni bulgulara göre Kül Tigin'in babası İlteriş Kutluğ Kağan'ın 7. Yüzyıla ait yazısı ortaya çıkarılmıştır. Yetmiş santimetre yüksekliğinde on dokuz santimetre genişliğinde olan bu anıtın Türk adının ilk kez geçtiği Göktürk döneminin en eski yazıtı olduğu belirlenmiştir (Kussainova, 2022).

Tabiat, Türk inançlarında ve mitolojisinde önemli bir yere sahiptir. Bundan dolayı eski Türk dininin Evrenselci bir din olduğu söylenebilir. Zaman içerisinde Türkler kurdukları farklı devletlerde ve diğer Türk topluluklarında başka din ve inançları da benimsemişlerdir. Bu durum farklı zamanlarda gerçekleşmiştir. Göçlerle gittikleri yerlerde kimi Türk boyları oraların inançlarını benimsemiştir. Bazı durumlarda ise zoraki kabul ettirilmişlerdir. Böyle olması da Türk mitoloji için sofistike bir durum meydana getirmiştir. Türklerin erken dönemlerde Budizm ve Maniheizm daha sonrasında ise Hristiyanlık, Taoizm ve Zerdüştlük dinlerini benimsediği dönemler olmuştur (Çoruhlu, 2021, s. 22).

Türk mitolojisini daha yakından tanıyabilmek için eski Türklerin İslamiyet'ten önce benimsediği ve bir inanç sistemi olarak kabul edilen Şamanizm'e bakmak, aynı zamanda Türk edebiyatında (destan, masal vb.) Şamanizm etkisini ve unsurlarını ele almak gerekir.

Tunguzcada “şaman” kelimesinden gelen Şamanizm Orta Asya ve Sibirya’da görülen ve aslında bu bölgelere has dini bir inanıştır. Bölgede yaşayan diğer halk dillerinde de farklı şekillerde kullanılmıştır. Türkçede kam veya gam şeklinde karşılık bulmuştur. Orta ve kuzey Asya’da dinsel hayat şamanlar tarafından organize edilir fakat bu, dinsel aktivitelerin tümünün onlar tarafından yapıldığı sonucu çıkarmıyor. Bu coğrafyada şamanlar dışında boylarda kurban takdim eden rahiplerin yanı sıra ailelerin liderleri de dinsel hayatın başı olarak kabul edilir. Ama yine de Şaman ritüellerde en önemli figür olma özelliğini korur (Eliade, 1999, s. 22).



Resim 3.2. Şaman. (https://arkeofili.com/samanizm-ve-samanizmin-ortaya-cikisi sayfasından erişilmiştir)

Özellikle başta Çin kaynakları olmak üzere İslam ve Batı kaynaklarında da Türk inançları ile bilgiler bulunmaktadır. Çinli tarihçiler M.Ö 2. yy ’da Hunlarda; Yer-su atalar, güneş, ay, Gök Tanrı ve ölüler ibadetleri saptamıştır ve bunlar Türk topluluklarında çeşitli kültürlerin etkilerine rağmen son dönemlere kadar sürdürülmüştür (İnan, 1986, s. 1).

Öğretilerine ve uygulamalarına göre her ne kadar bir din olarak kabul edilmese de bir din kadar etkili olmuştur Şamanizm. Canlıcılık ve doğacılık temeli üzerinde çok tanrılı bir inanç sistemidir. Eski Türklerin ve bilhassa Altaylıların yaşamlarında asırlarca Şamanizm tesiri görülmüştür (Uraz, 1994, s. 209 - 210).



Resim 3.3. Altay şamanı. (https://tr.wikipedia.org/wiki/%C5%9Eamanizm#/media/Dosya:SB_-_Altay_shaman_with_drum.jpg sayfasından erişilmiştir)

Sibirya'da dil ve kültür bağlılığı bulunan toplulukların kültü Şamanizm'di. Bu ifade Kuzey Asya halkları içerisinde büyücü anlamına gelen şaman sözcüğünden çıkmıştır. Tarihsel olarak Şamanizm, Türkler ve Moğollarda önemli bir yere sahiptir. Kimi yazarlar tarafından Şamanizm bir din olarak görülürken, Hristiyanlık araştırmacıları tarafından bir din olarak görülmemiştir, onlara göre sadece bir kâhinlikten ibarettir. Yazarlara göre Şamanizm'in farklı şekillerde yorumlandığı da görülmektedir. Örneğin; Radloff, Anohin, Culloeh ve başka pek çok yazara göre Şamanizm yalnızca Ural-Altay topluluklarının kültüdür. Bazı yazarlara göre ise bulunduğu yerlerde dinin yerini almış bir düzendir (Buluç, 2008, s. 139).

Eski Türk felsefesinin şekillenmesinde Şamanizm etkili olmuştur. Türkler sonradan benimsedikleri dinleri yaşarken bile Şamanizm unsurları var olmaya devam etmiştir. Diğer dinlerin baskısından ötürü etkisini yitirmiş ama tamamen kaybolmamıştır. Şamanizm bir doğa kültüdür. Bu inanç sisteminin felsefesi tabiat olaylarına ve tabiatüstü varlıklarla ilişkilidir. Bu düşünceye (Şamanizm Felsefesi) göre kâinat ile dünyamızın arasında bir denge vardır ve bu dengenin bozulması yıkımı beraberinde

getirir. Burada şamanlardan da bahsetmek gerekir. İlim ve tecrübe sahibi şamanın başlıca görevi düzeni korumaktadır. Şaman; gerçek dünya ile öbür dünya, toplum ile ruhlar, toplum ile tabiat arasında yönlendirici ve evrenin düzeni ile ilgili bilgileri insanlara ulaştıran kişidir (Bayat, 2006, s. 22).



Resim 3.4. Şaman davulu. (https://onedio.com/haber/samanlar-hakkinda-bilmeniz-gereken-13-sey-554146 sayfasından erişilmiştir)

Şamanizm inancında dünyanın birçok katmandan meydana geldiği düşünülür. İnanca göre gökte on yedi kat, yeraltında ise yedi veya dokuz kat bulunmaktadır. Gök ışığı, yeraltı ise karanlık dünyayı oluşturur. Söz konusu iki katın arasında ise insanların yaşadığı dünya vardır ve bu orta kısımda insanlar gökteki ve yeraltındaki dünyanın tesiri altında yaşarlar. Bu dünya düzeninde göğün katlarında tanrılar, iyi ruhlar ve dehalar bulunur, buraya ışık âlemi denir. Bu tanrılar ve ruhlar insanların ve tüm tabiat unsurlarının dostudur. Yeraltındaki karanlık dünyada ise şeytanlar, kötü ruhlar ve kötü tanrılar bulunur. Bunlar da insanlara zarar vermek, ortadan kaldırmak için savaş verirler. Dünya düzeni bu şekilde düşünülmüştür (Radloff, 2008, s. 17 - 18).

3.1. Türk Mitolojisinde Yaratılış

Yaygın mitolojik hikâyelerden biri, evrenin nasıl oluştuğuna ilişkin anlatımları içerir. Mitlere göre, Bay-Tenis/Tengis adında sahili olmayan bir deniz vardı ve bu denizin derinliklerinde Ag Ene adlı bir varlık yalnız yaşıyordu. Bay Ülgen adlı bir başka varlık da aynı deniz üzerinde uçuyordu ancak konacak bir yer bulamıyordu. Bin yıllar sonra, Ag Ene yaratma düşüncesinin ilham kaynağı oldu ve Bay Ülgen ise bu düşünceyi

hayata geçirdi. Ag Ene, hiçbir kara parçasının olmadığı bir zamanda sudan çıkarak Ülgen'e yaratma emrini verdi. Böylece, Ülgen Ag Ene'nin emirlerine uyarak evreni ve bizim yaşadığımız dünyayı yarattı (Bayat, 2017, s. 19).

Mitolojik anlatılara göre, yaratılış hikâyesi Türklerde suyla başlar. İlk başta gök ve yer yoktu, sadece sınırsız bir deniz vardı. Yaratıcı Tanrı Ülgen, denizin üstünde uçabilmek için bir kuşa dönüştü, ancak konaklayacak bir yer bulamadı. Daha sonra gökten bir ses duydu ve Ülgen'e, denizden çıkan bir taşı yakalamasını ve üzerinde durmasını emretti. Ülgen, denizden çıkan bu taşa konduğunda ne yapacağını bilemiyordu. Yerin ve göğün nasıl yaratılacağına dair hiçbir fikri yoktu. Bu yüzden sonsuz denizin içinden çıkan Ak Ana'ya başvurarak yardımını istedi. Ak Ana'nın rehberliğinde Ülgen, yeri ve göğü yaratmak için çalışmaya başladı ve "Olun!" diyerek yeryüzünü ve evreni altı gün içinde yarattı. Yedinci gün ise dinlenerek uyudu (Uslu, 2016, s. 139).

Türk mitolojisinde yaratılış sürecini anlatan metinlerin sayısı çok fazla değildir. Bu metinlerde yoktan var olma ve yokluktan yaratılma süreci anlatılmaktadır ve bu süreçte yaratılışın başlangıcı olarak ilk su gösterilir. Bazı bilim adamlarına göre, bu metinler Türk kozmogonik metnin en eski şeklini yansıtmamaktadır, ancak daha eski bir modelin değişmiş hali olarak kabul edilebilirler. Kimi Türk halk kültürü metinlerinde ise evrenin kaostan yaratılması süreci anlatılarak mitolojik dünya modeli canlandırılır. Yaratılış süreciyle ilgili başlıca olaylar arasında evrensel mekânın yaratılması, gökyüzünün yerden ayrılması, mekânın gerçek öğelerle doldurulması ve yaratıcı bir gücün varlığı vardır. Dünyanın yaratılması da bir düzen içinde gerçekleşir, başlangıçta kaos vardır ve sonra yerin yaratılması en önemli adımdır. Sonrasında güneş, ay, yıldızlar, zaman, bitkiler ve öteki canlılar oluşmaktadır. Daha sonraki evren doğum metinlerinde karşıtlıkların birbirini takip etmesiyle beraber dünya yaratılır ve zamanın yönü geçmişten şimdiyedir (Beydili, 2004, s. 333).

İran'da ortaya çıkan yeni anlayışlar ile tek tanrı inancına ve tek tanrılı dine yönelme eğilimleri bulunmaktaydı. Bu yönelimler İran'ın eski kutsal kitaplarının etkisi altında kalarak kısa zamanda ehemmiyetlerini kaybetmişlerdir. İran'ın bu ıslah hareketlerinin Altay yaratılış efsanelerini etkilediği düşünülmektedir. İran mitolojisinin önemli özelliklerinden ikicilik'e (Dualizm) Türk efsanelerinde de rastlanmaktadır. Orta Asya ve Sibirya efsanelerinde olduğu gibi, Altay Yaratılış efsanesinde de kâinatın başlangıcında sadece iki varlık mevcuttur: Tanrı Ülgen ve Kişioğlu (Erlik). Bu

nedenle, efsane motifleri bakımından Altay efsanesinin ilk parçası Orta Asya'nın yerli inanışlarına uygun olarak kabul edilir. Ancak, fikir ve düşünce açısından diğer Türk efsanelerinden farklıdır. Türk efsanesi, İrano-Maniheist düşünce ile şekillendirilmiş ve uyarlanmıştır. Bu nedenle, Erlik ilk olarak Tanrının yardımcısı olarak tasvir edilmiştir, ancak daha sonra Şeytan olarak tanımlanmış ve Zedüştlük inancında kötülüğü simgeleyen Ehrimen'in yerine geçmiştir (Ögel, 2003, s. 421).

Altay yaratılış mitleri, yaratılış öncesine dair ayrıntılı bilgi sunarak, yaratıcının ve gelecekteki dünyanın yaratımı için gereçlerin mevcut olduğu mekânda yaratılış olgusunun başladığına işaret eder. Ancak, zaman ve mekân kavramlarının belirsizliği nedeniyle bu tasvirler güncelliğini koruyamazlar. Altay mitleri, dünyanın yaratılış evresinde meydana gelen olaylar hakkında limitli ve çelişkili bilgiler sunmaktadır. Bu nedenle, kozmogonik mitler bir araya getirilerek, ilk yaratılışın nasıl gerçekleştiği hakkında bilgi elde etmek mümkündür. Ülgen'in adına bağlı olduğu birinci şahıs, çoğu Altay yaratılış mitinde yaratma sahnesinde yer alırken, ona Erlik yardım eder. Altay inancına göre, insanların yaşadığı dünyanın dışında 99 dünya daha vardır. Her dünya, kendi yeri, göğü, cehennemi ve hatta güneşi ve ayı vardır. Bunların en büyüğü Kan-Kurbustan-Tengere olarak adlandırılır ve onun hâkimi Mangızın-Matmas-Burhan'dır. Bizim yaşadığımız dünya ise en küçüğüdür ve Kara-Tengere olarak anılır. Bazı Altay yaratılış mitleri, suyun varlığına vurgu yaparak başlar. Üç Kurbustan, iki ruh - Kuday ve Erlik'i yaratır ve Erlik'in yardımıyla dünyayı yaratır. Kuday, genellikle Ülgen'in adlarından biri olarak bilinir ve bu iki ruhun rolü net değildir. Üç Kurbustan, yarattıklarını kendi aralarında paylaşırken, Erlik'in hiçbir ricayı kabul etmeyerek ona hiçbir şey vermediği söylenir (Bayat, 2007, s. 84 - 85).

3.2. Türk Mitolojisinde Tanrılar ve Ruhlar

Türk mitolojisinde kâinat katmanlar şeklinde düşünülmüştür. Her bir katmanda insanlara iyilik veya kötülük getiren tanrılar ve ruhlar vardır. Söz konusu tanrılar ve ruhlar gök, orta dünya ve yer altındadır. Bu başlık altında Türk mitolojisinde tasvir edilen dünya ile birlikte önemli tanrılar ve ruhlar ele alınmıştır.

Anohin (2006) şu şekilde belirtmiştir "Şamanist Altaylılara göre ruhlar yeraltı, yer üstü ve gökyüzü olmak üzere üç mekânda varlıklarını sürdürmektedirler. Yeraltı ruhları genellikle körmös, gökyüzündekiler kuday, yer ruhları ise yer-su (yer su) veya *Altay* olarak adlandırılırlar" (s. 3).

Türk mitolojisinde dünya, tanrılar ve ruhlar tıpkı diğer dünya mitlerinde olduğu gibi evreni bölümler halinde ele almıştır. Gök, orta dünya ve yeraltı düzeninde üç katman, buralarda hüküm süren tanrılar ve ruhların olduğu bir düzen vardır. Bu düzen Türk inanç sisteminde genellikle gök ve yer-su şeklinde yer alıyor, su ve yeraltı yer ile birlikte düşünülmüştür. Nitelik ve işlevine göre tanrılar vardır, büyük tanrılar ve diğer tanrılar, bunlar önem sırasına göre değişir. Büyük tanrılar kâinatı, göğü, yeri ve suları kontrol eder. Tabiat temelinde Türk mitlerinde önem sırası değişen pek çok tanrı ve ruh bulunur. Aynı zamanda Sümer mitlerinde de benzer bir durum vardır. Türk mitlerinde Sümer mitlerinin etkisini görmek mümkündür (Çoruhlu, 2021, s. 51 - 52).

Katlardan oluşan gökte baş Tanrılar ve iyi ruhlar yer alır. Altaylı Şamanların on yedi kat olarak gördükleri göğün en tepesinde Ülgen ile Kara Han bulunmaktadır. Benzer şekilde Göktürkler ve Yakutların da tanrıları aynı yerdedir. Doğacı tanrılar; Güneş, ay ve yıldızlar da semaya ve dünyaya ışık saçarlar (Uraz, 1994, s. 87 - 88).

Türk tarihinin ilk yazıtlarından olan Göktürk kitabelerinde gökten sıkça bahsedilmektedir. Gök, zirvede ve her şeyin üzerindedir. Fakat kitabelerde dikkati çeken şey, insanı ve yeryüzünü kimin yarattığından bahsedilmemesidir. Kitabelerde yaratılıştan şu şekilde bahsediliyor; en tepede Gök Tengri (mavi gökyüzü), onun altında yeryüzü ve insanlar, insanların üzerinde atalar oturuyor (Ögel, 1995, s. 145).

Eski Türklerin düşüncelerine göre kâinat katmanlardan oluşmaktadır. Üç kat şeklinde düşünülmüştür; gök, yer ve yeraltı. Bu yapıdan Türk kitabelerde bahsedilmektedir fakat asıl olarak Şamanların düşünüşlerine göre şekillenmiştir. Şamanist Altaylıların evrenin doğumu ile ilgili düşüncelerinde gök on yedi kattan meydana gelir. Bu katların en zirvesinde, yani on yedinci katta Tanrı Kayra Han oturur. Yakutlar ve Kırgızlar ise katmanları farklı şekilde isimlendirmişlerdir ve aynı şekilde kat sayısı da Yakutlarda, Altaylı Türklerde, Tuvalılarda ve Telütlerde farklı rakamlarla ifade edilmiştir. Yakutlarda Şamanizm etkisi ile yedi rakamının baskın bir şekilde kullanıldığı dikkati çekmektedir ki göğün katlarını yedi, dokuz, on iki ve on yedi olarak düşünmüşlerdir. Gökyüzünün zirvesinde yedi tanrı ve onların buyruğunda yine aynı sayıda ruhlar vardır (Bayat, 2017, s. 19 - 20).

3.2.1. Gök Tanrı

Gök Tanrı benzersiz olan tek ve en büyük yaratıcıdır. O, insanları yaratan, onlara kılavuzluk eden ve itaat etmeyenleri cezalandıran ulvi varlıktır. Yarattıklarına karşı

ceza da verir mükâfat da. Tüm tabiatı ve ona bağlı olan her şeyi yaratan ve yönetendir, yaşam da ölüm de onun buyruğuna bağlıdır. Gök Tanrı insan veya başka bir varlık şeklinde değildir. Varlığı duyularla algılanamaz olandır (Karakurt, 2011, s. 99).

Eski Türkler Gök Tanrı inancından bahsetmek gerekirse 6 ve 8. yüzyıllarda andaç kitabelerinden anlaşılacağı üzere Göktürk imparatorluğunun yöneten aile'nin dini anlayışlarında yerleşmiş olduğu anlaşılmaktadır. Kitabelerde hükümdarlar Türk ulusuna lütfundan dolayı ilaha yönelttikleri minnettarlık ifadeleri görülebilmektedir ve tanrı ismi diğer tanrı veya ruhlar ile birlikte anılmadan tek başına kullanılmıştır. Kimi yerlerde tanrı ismi yer, gök ve yer-su ile bir arada anılıyor. Gök Tanrının Hakanlara hükümdarlık verdiğine, Türkleri yıkımlardan koruduğuna ve zaferler kazandırdığı inancı hâkimdir (Radloff, 2008, s. 219 - 220).

Gök Tanrı inancının, Orta Asya topraklarında devlet kurmuş olan topluluklarda var olduğu Çin kaynaklarında görülebilmektedir. Bu inanç şekli ortak ve genel bir şekilde benimsenmiş, Gök Tanrıya tanrıların en büyüğü olarak inanılmıştır. Gök Tanrı anlayışının Türklerdeki varlığını ve tekâmülünü Göktürklerin geride bıraktığı andaç yazıtlarından tespit etmek mümkündür. İnanca göre Gök Tanrı; Türkleri koruyan, savaşlarında zaferler kazandıran ve hükümdarları baş'a çıkarandır. Hükümdarlar başarılarından bahsederken Tanrı'nın lütfundan söz ederler. Yine, Tanrıdan söz edilirken başka bir tanrı veya ruh araya karıştırılmadan tek bir Tanrıya atıf yapılır (İnan, 1986, s. 26).

3.2.2. Ülgen

Ülgen, Şaman mitlerine göre göklerin en tepesinde altın tahtında oturan her şeyin yaratıcısı olan tanrı veya ruhtur. Yıldızların, güneş ve ayın da üzerinde altından bir sarayı vardır. Gökyüzü ve yeryüzü olaylarını kontrol eden, insanları ve diğer canlıları yaratan ve onları koruyandır. Özetle Ülgen, tüm yaşamı yaratmış olan ve yönlendiren ruh olarak tasvir edilir. Ülgen veya diğer bir ismi ile Bay Ülgen'in yanında yardımcı ruhları ve kızları vardır. Kızları, Ak Kızlar olarak isimlendirilmektedir. Maydere ve Mangıdışire en yakın yardımcılarıdır. Maydereyi insanların yaşadığı orta dünyayı yönetmesi için görevlendirmiştir. Mitlerde Ülgen, yaşlı, uzun sakalları olan ve üç yüzlü ve kalpaklı tasvir edilmiştir. Üç yüzü olmasının sebebi, her bir yüzün üç dünya ile yani gök, orta dünya ve yeraltı ile olan bağlantısını temsil etmek içindir. Ülgen, Altay topluluklarında farklı isimlerle de anılmıştır (Bayat, 2017, s. 23 - 24).

Altaylı Türklerin inançlarında önemli bir yere sahip olan Ülgen genellikle yaşlı, uzun sakalları olan, üç kalpaklı şekilde tasvir edilmektedir. Yedi kızı ve yedi oğlu olduğuna inanılır. Mitlerde Ülgen'in dünyada meydana gelen sel baskınında kurtulan yedi kardeşten biri olduğuna inanılır. Altaylı Türklerin inançlarına göre Ülgen, Gök Tanrı gibi aklın alamayacağı şekilde ve en yüksekte değil de onun bir alt derecesinde bulunan daha idrak edilebilir bir varlık olarak görmüş ve tanımlamışlardır. Ülgen ve Erlik ile ilgili çeşitli görüşler mevcuttur. Bunlardan biri, Altay inançlarında sonradan benimsenmiş olduğu, Türk inancı olmayıp Buryat mitolojisinden geldiği görüşüdür. Bazı yazarlara göre ise Ülgen tanrıçadır. Aynı zamanda Altaylılar Ülgeni Ayaz Kaan olarak adlandırmışlardır (Beydili, 2004, s. 590).

3.2.3. Yayık Suyla Utkucı ve Karlık

Ülgen'in birçok yardımcı ruhu vardır ve bunların arasında en ön plana çıkanı Yayık adlı ruhtur. Ülgen'in bir parçası olarak tasvir edilen Yayık, insanların arasına onları kötülükler koruması ve ne kadar canlı varsa hepsine yaşam vermesi için Ülgen tarafından gönderilmiştir. Şaman ayinlerinde Şaman'ın semaya yükselebilmesi için Yayık'ın kılavuzluğu olması gerektiğine inanılır. Yayık aynı zamanda bir aracı ruhtur, Ülgen ve insanlar arasında aracılık eder (Anohin, 2006, s. 13 - 14).

Altay - Sayan mitlerinde Ülgen'in başyardımcısı Yayık, insanların yaratılmasında ona yardım etmiştir ve aynı zamanda aileye şekil vermiştir. Baş yaratıcı Ülgen, Yayık'ı insanoğlunu koruması ve onlara yardım etmesi için yeryüzüne yollamıştır. Eski Türkler için Yayık, Ülgen'den sonra insanların ikinci atası olarak kabul edilir. Onun tufanda insanları kurtardığına inanılır. Sema'nın beşinci katmanında ikamet eden Yayık, şaman hikâyelemeleriyle biçimlenerek eski Türk mitoslarında yerini bulmuştur (Bayat, 2017, s. 28 - 29).

Suyla, Ülgen'in yardımcı ruhlarından biridir. Gökteki ruhlardandır. Görevlerinden biri, şamanın gökyüzü yolculuğunda onu korumaktır, onu engellemeye çalışacak kötü ruhlardan korur. Diğer bir görevi hayat içerisinde ortaya çıkabilecek değişiklikleri haber vermektir. Bunların yanında kurban ruhlarını Yayık ile birlikte Ülgen'e ulaştırdığına da inanılır. Kaynaklarda at gibi gözleri olan kartal olarak tasvir edilmiştir (Korkmaz, 2003, s. 135).

Yeryüzü ruhu olan Suyla, çok uzak mesafeleri görebilir. Onun görevi insanları kontrol etmek ve gelebilecek kötülüklere karşı korumaktır. İnsanların yaşamında ileride

meydana gelecek olayları haber vermesi de bir diğer özelliğidir. Şamanın gökyüzü yolculuklarında koruyuculuk görevi üstlenir. Güneş ve Ay'ın parçalarından meydana gelmiş olan Suyla'nın gözleri at gözü gibidir (Radloff, 2008, s. 230).

Ülgen'in yardımcı ruhlarından bir diğeri olan Utkucı semaya çıkan şamanı karşılayan ruhtur. Yayık ve Suyla'dan farklı olarak Utkucı yeryüzünde değil gökyüzünde bulunur, yeri orasıdır. Görevi: kurban sunmak için semaya çıkan şamanı karşıladıktan sonra Suyla ile müzakere ederek Ülgen'e sunmaktır. Bay Ülgen'in sefiri olarak anılır (İnan, 1976, s. 23).

Şaman ritüellerinde şamanın kendinden geçtiği zamanlarda getirdiği kurbanı iletmek üzere Ülgen'e ulaştıran ruhtur. Göklerde ikamet eder. Şamanın en fazla erişebildiği nokta Kuzey yıldızı olduğundan dolayı Utkucı burada devreye girer ve en yükseğe yani Ülgen'in yanına kurbanı ulaştırır. Şaman ise bilge kuş olarak bilinen kaz'a binerek geri döner (Karakurt, 2011, s. 221).

İyi ruhlardan bir diğeri olan Karlık Suyla'nın çalışma arkadaşı olarak geçer. Suyla ile sanki birbirlerinin eşiymiş gibi yakındırlar. Suyla gibi o da şamana gökyüzü seyahatlerinde eşlik etme görevini yerine getirir. Ritüel sırasında çadırların üzerinde yer alan tündük denilen delikten Karlık adına su saçılır (İnan, 1976, s. 83).

Çoğunlukla Suyla ile birlikte olan Karlık kurban ruhlarını Ülgen'e götürmekle yükümlüdür. Aynı zamanda insanların hayatlarını kontrol eder ve bir tadil olması halinde Ülgen'e bildirir. Şaman ayinlerinde Karlık'ın gelişi, yakılmış olan kurbanlardan çıkan duman ile anlaşılır (Karakurt, 2011, s. 122).

3.2.4. Güneş Ay ve Yıldızlar

Kadim Türklerde Güneş'e olan ibadet ve inanç önemli bir yere sahiptir. Güneş ve Ay'a tapınma vardır fakat Güneş, Ay'dan daha mühimdir. Güneş hayatın temel kaynağıdır ve bundan dolayı daha fazla önem atfedilmiştir. Aynı zamanda, hayatın kaynağı olduğundan dişil olarak idrak edilmiştir. Bazı araştırmacılar Güneş-At ilişkisine dikkat çekilmiştir ve birlikte düşünülmesi gerektiği fikrini öne sürmüşlerdir fakat bu konu tam olarak safi değildir. İnanca göre Güneş ve Ay, Alplere yaşam vermekteydi (Roux, 2011, s. 94).

Çoruhlu (2013)'nun aktardığına göre "Eski Türklerde görülen güneş, ay ve yıldız kültlerinin, Gök Tanrı kültüyle ilişkisi çok erken dönemlerde aranabilir. Nitekim Çin

kaynaklarına göre, Hun hükümdarı her sabah çadırından çıkarak güneşi ve akşamları da ayı ululuyordu" (s. 24 - 25).

Güneşin doğduğu taraf, yani doğu tarafı kadim Türklerde çok mühim kabul edilirdi. Oğuz Destanında güneşin doğuşuna ve batışına yüklenen anlam ve önem anlaşılmaktadır. Bu yüzdendir ki Altay bölgesinde yaşayan Şamanların çadırlarının kapıları da doğu yönünde olurdu. Türklerin söylence ve öykülerinde Güneş'in anne, Ay'ın ise baba olarak tabir edildiği görülmektedir. Yakut Türklerinin söylencelerinde güneş ve ay kardeştir, fakat aynı zamanda aralarında savaşıyorlar da. Alpler ve insanlar, güneş ve ayın koruyuculuğu altındadır. Güneş ve Ayın kötücül ruhlarla mücadele ettiğine de inanılırdı. Güneş kötü ruha yenildiği takdirde tutulma oluyordu, görüş bu şekildeydi (Gültepe, 2017, s. 422 - 423).

Anadolu'daki halk şiirlerinde Güneş ve Ay'a değişik şekillerde anlamlar yüklenmiştir. Bunlardan en geniş şekilde rastlanılan, Güneşin dişi Ay'ın ise erkek olarak tasviridir. Güneşin erkek Ay'ın ise kadın olduğu betimlemelere ender şekilde rastlanır. Güneş ve Ay kimi zaman kardeş, kimi zaman karı-koca olarak ifade edilmiştir. Bir söylencede Ay'ın Güneş ile en başta ışıltılarının aynı olduğundan bahsedilir fakat daha sonra Ay ışığı Güneşe nazaran sönük kalır. Bunun üzerine İlah, gece ile gündüz farkının oluşması için Cebrail'e Ay'dan bir kesim ışığı alarak Güneşe ilave etmesini buyurur. Bir diğer yaygın söylenceye göre ise birbirlerinin ardından koşan âşıklar olarak betimlenir. Tutulma, kavuşmalarına yorulurdu. Pek çok söylencede Güneş için genç kız benzetmesi de yapılır. Yıldızlar hakkında da farklı inanışlar vardır. Yıldızlarla alakalı söylencelerin tümü, nedenbilim çerçevesindedir. Bir görüşe göre Samanyolu ihtiyar bir kadındır. Bir diğer görüşe göre de yerkürenin yok oluşu yaklaşırken güneşe dönüşür (Boratav, 2012, s. 95 - 96).

3.2.5. Umay

Umay, Türk tanrıları arasında en bilinir olanlarındandır. Doğurganlığı temsil eden bir ana tanrıçadır. Onun işlevlerinden biri, yeni doğanları himaye altına almaktır. Kitabelerde çeşitli şekillerde adı geçmektedir. Bunlar, Ulan Bator, Tonyukuk ve Kültigin kitabeleridir. Ulan Bator kitabesinde, gök tanrının yanında göklerde olduğu ifade edilir. Kitabede "hatun" ön adı ile yer alır. Kültigin kitabelerinde imparatorun eşine benzediği ifade edilir. Tonyukuk kitabelerinde ise Umay, hem gök hem de yer-

su ile ilişkilendirilmiştir. Umay, tufan tekstlerinde de yer almaktadır (Roux, 2015, s. 134).

Tanrıça Umay şu şekilde tasvir edilir; çok uzun beyaz saçları olan, beyaz elbiseli, kuş kanatlarına sahip, üç boynuzlu ve orta yaşlıdır. Işığı ve bereketi temsil eder, aynı zamanda hayat verendir. Hayat ağacının malikidir. Aynı zamanda çocukların ve hayvanların koruyucusu olduğuna inanılırdı. Çocuğu olmayanlar tanrıca Umay'a kurban adarlardı. Farklı isimlerle veya sıfatlarla adlandırıldığı da olmuştur. Örneğin, Kara Umay denildiği olurdu. Bunun sebebi çocuk ölümlerine bağlanırdı, eğer Umay bir evdeki çocukları korumuyorsa o evde çocuk ölümleri olurdu. Hüma kuşu ile de ilişkilendirilip Humay dendiği de olurdu. Uzun saçları olmasına rağmen Kel Umay olarak anılması da büründüğü farklı formlara yorulur. Ayrıca kuş formuna büründüğüne de inanılır (Karakurt, 2011, s. 220).

Umay inancının kökenlerine dair araştırmalarda farklı görüşler mevcuttur. Bu inanış kimi araştırmacılara göre Moğol menşelidir, çoğu araştırmacıya göre ise Türklere aittir. Türklerin yaşadıkları coğrafyalarda yapılan araştırmalar sonucu elde edilen gereçlerden yola çıkarak Umay, beyaz kıyafetli ve uzun beyaz saçlı bir ana tanrıçadır. İnsan şeklinde olan Umay, hem kuş kılığında hem de kuş kanatları olan bir melek görünümündedir. Türk toplulukları arasında da görüntüsü ile ilgili farklı görüşler vardır. Sayan - Altay Türkleri onu gökten inen güzel bir kadın olarak farz ederken, Kırgızlar onun görüntüsünü bilmez (Beydili, 2004, s. 580).

3.2.6. Yo Kan Talay Kan

Yeryüzü ruhlarının en güçlüsü olan Yo Kan'ın oturduğu yer, ucu Ülgen'in gökteki evine kadar varan ve Axis Mundi olarak tabir edilen dünyanın merkezindeki hayat ağacının olduğu yerdir. Tabiat ve insanlarla beraber diğer canlıları koruyan tanrıdır. Kasırga biçiminde gezer. So Kan ile Temir Kan isimlerinde oğulları ve bunların yanı sıra bitkiler ve ağaçların ruhları olan kızları ve oğulları vardır (Çoruhlu, 2013, s. 40).

İnsanların yaşadığı yeryüzünde onlara iyilikte bulunan, yardım eden ruhlar vardır ve bu Yer-Su inancının bir parçasıdır. Yer-Su inancında on yedi ruhtan bahsedilir. Doğada bulunan ırmak, dağ ve kaynakların oldukları yerlerde ikamet ederler. Yo Kan, bahsedilen onyedi ruhun en kudretlisidir. Dünyanın merkezinde olduğu varsayılan Hayat Ağacının bulunduğu yerde ikamet eder. İnsanlar tarafından sunulanları Yo Kan'ın oğulları kabul eder (Radloff vd., 2008, s. 22).

Türk mitolojisinde Talay Kan, denizler ve okyanusları idare eden ruh olarak yerini alır. Denizlerde yaşayan tüm canlıları müdafaa eder. Büyük bir balinaya dönüşebilir. Denizlerdeki olayları yönlendirir. Mitolojide uzun beyaz bıyıkları olan bir ihtiyar olarak tasvir edilir (Karakurt, 2011, s. 195).

3.2.7. Ateş

Şamanizm'de beş yönü temsil eden ve mukaddes sayılan öğeler vardır, bunlar; ateş, su, ağaç, toprak ve demirdir. Tanrı Ülgen'in ateşin yaratıcısı ve aynı zamanda ateşi insanlara gönderen ve yakmayı öğreten olduğuna inanılır. Türk hükümdarları için belli günlerde ateş yakılır, ateşe adak olarak kurbanlar verilir ve dualar okunurdu. Ateş yanarken çıkan alevlerin renklerine anlamlar yüklenirdi. İnanışa göre; eğer siyah ise hükümdarın öleceğine, yeşil yokluğa, sarı salgına, kırmızı renk ise harbe işaret ederdi (Uraz, 1994, s. 166).

Ateş'e olan inanç ve ibadetin Türklerde önemli bir yere sahip olduğu araştırmalar sonucu elde edilen belgelere yansımıştır. Yedinci yüzyıl bizans tarihçisi olan Theophylaktos Simokatta tarafından tercüme edilen kaynakta yazılanlara göre Türkler ateşe büyük önem vermektedir, lakin yalnızca yeri ve göğü yaratan yaratıcıya ibadet ederler. Aktarılan belgede bu şekilde ifade edilmesine rağmen doğudaki Türklerin ateş kültünü bilmediği Orhon ve Yenisey kitabelerinden anlaşılmaktadır, ateş kültü ile ilgili hiçbir şey yoktur. Batıdaki Türklerin ateş inancını İranlılardan alarak tüm Türk coğrafyasına yaydığı söylenebilir. Türklere ateşin temizleyici olduğuna inanılır ve hatta bu uygulanırdı. Antik Yunan oyun yazarı Menander'e göre Türkler, yabancı kişiler veya objeleri ateşlerin arasından geçirerek tören ile arındırırlardı ve bu orta asya topluluklarında benimsenmiş bir inanıştı. Ayrıca bir doğu bilimi uzmanı olan Makdisi'de ölülerin yakılarak kirlerinden arındırılmasından bahsetmiştir (Roux, 2015, s. 39 - 40).

Kadim Türklerin inancında ateş, Tanrı değildir. Ateşin, Yaratıcı tarafından onlara gönderildiği veya bir ata tarafından bulunduğu inancı hâkimdir. Türklerdeki ateş inancı ile İranlıların ateş inancı çok farklıdır. İran kültüründe ateşe tapma vardı, fakat Türklerde ateşe saygı duyulur ve merasimlerde ateş yakılırdı. Bu yüzden ateşin Türklerde bir kült olarak düşünülmesi doğru değil. Türklerin inancında her ocağın ayrı bir kollayıcı ruhu vardı, yani tüm ocakları simgeleyen tek bir ateş ruhu veya tanrısı yoktu (Ögel, 1995, s. 496).

3.2.8. Erlik

Kötülüğün, hastalıkların ve belaların kökeninde Erlik vardır. Altaylılar bütün kötülüklerin Erlik tarafından geldiğine inanır ve onu kötü ruh olarak tanımlarlar. O, yer altında, yerin en derinlerindedir. Orada Erlik'in sarayı vardır ve tahtında oturur. Çocukları da vardır. Yeraltında onunla beraber diğer kötü ruhlar ve yaratıklar vardır. Günahı olan insanlar yeraltında azap çekerler. Erlik'in bulunduğu yere ulaşmak için de çeşitli engeller vardır ve bu engellere pudak denir (Gömeç, 2011, s. 29).

Ölüm, hastalık ve diğer tüm kötülükler Altaylıların inançlarına göre Erlik ile ilişkilidir. İnsanlara ve hayvanlara hastalık gönderen odur. Erlik insanlardan kendisine kurban adamasını ister, eğer insanlar ona kurban adamaz ise o da insanlara kıtlık ve hastalık verir, bu şekilde insanları kendisine kurban vermeleri için zorlar. Kendisine kurban verilmediği takdirde insanların canını alır. Ölüm ile cezalandırdığı insanı altıngı oroon diye adlandırılan yeraltına götürür ve orada yargılandıktan sonra Erlik onu esiri yapar. Hastalıkların olduğu zamanlarda insanlar, Erlikten korktukları için ona farklı isimlerle hitap ederler. Bunlardan dolayıdır ki insanlar Erlik'e iyi görünmek ve kendi rahatlıklarını sağlayabilmek için ona kurban adarlar. Aynı zamanda ona karşı hürmetsiz davranırlar, onun için kurban edecekleri hayvan sağlıklı değil tam aksine hasta bir hayvan olurdu (Anohin, 2006, s. 3 - 4).

Erlik'in tasviri Altaylı şamanların yakarışlarında bir insan biçimindedir; dehşetli bir mahluk, yaşlı fakat dinç bir vücuda sahip, ağaç dallarına benzeyen boynuzlara olan, dizlerine kadar gelen kapkara sakalları olan, bıyıkları kulaklarının üzerinde, kaşları ve gözleri simsiyah olarak tasvir edilmiştir (Radloff, 2008, s. 238).

3.3. Türk Mitolojisinde Önemli Öğeler

Dünya mitolojisinde birbirine benzer ve hatta ortak unsurlar vardır, bu unsurların yorumlanış biçimi toplumdan topluma bazı farklılıklar gösterebilmektedir, çoğu bakımdan benzerlik olsa bile. Türk destanlarında Şamanizm'in de tesiri ile birçok önemli mitolojik unsur oluşmuştur. Ağaç, Kurt, Işık, Kutsal Dağlar, Mağara ve At gibi birçok unsur Türk destanlarında önemli bir yere sahiptir. Bu unsurlar başlık altında ele alınmıştır.

Ülgen, Umay ve Ateş kültlerinden bir önceki bölümde bahsedildiği için bu bölümde ayrıca değinilmemiştir.

3.3.1. Ağaç

Dünya Ağacı veya Hayat Ağacı olarak isimlendirilen kutsi inanışa yalnızca Türk mitolojisinde değil, bütün dünya söylencelerinde karşılaşmak mümkündür. Türklerde Gök Tanrı'nın sembollerindendir. Türk mitlerinde Hayat Ağacı (Evliya Ağaç) göğün en yüksek yerine, gözün göremeyeceği noktalara kadar uzanır. Ağacın ulaştığı yer cennettir ve burada Yüce Tanrı vardır. Bir diğer Türk inancına göre Ağaç yaratılışı temsil eder. İlk insan ağacın altında yaratılmıştır ve bu ağacın dokuz dalı vardır. Bu görüşler ve inançlar zaman içinde Yüce Ağacı yaratıcının dünyadaki simgesi haline getirmiştir. Yaratıcının simgelediği tek ve eşsiz olma, menfilik ve koruyuculuk ile ilişkilendirilir. Türk söylencelerinde Bay Terek ve. Temir Kavak isimleri ile geçer (Beydili, 2004, s. 25 - 26).

Ağacın tanrı olarak görülmesinin yanında ona büyük saygı da gösterilmiştir. Ağaca kimi zaman tapılmış, dualar edilmiştir. Altaylılarda bu görülmektedir. Sadece Türklerde değil dünyanın diğer topluluklarının efsanelerinde de ağaç motifine rastlanmaktadır. Değişik şekillerde olabilmektedir; büyük, tek veya kuru bir ağaç şeklinde. Koruyucu ve birleştirici olarak düşünülmüştür. Genel olarak evrensel ağaç devasa boyutlardadır. Altay Tatarlarında her şeyin merkezinde, ağaçların en büyüğü olan hayat ağacı tanrı Ülgen'in olduğu yere kadar uzanır, yani göğün en tepesine. Yakutlarda da dünyanın merkezindeki devasa ağacın dibinde güç veren bir dalganın feveran olduğu inancı vardır. Ağaç kültü Altaylılarda çok önemli bir yere sahiptir. Yedi veya dokuz kolu olan evrensel ağacın hem göklere hem de köklere uzadığına inanılır (Roux, 1994, s. 123).

Axis Mundi (Dünyanın Ekseni) olarak da ifade edilen dünya ağacı veya hayat ağacı göçer toplumların inancında kâinatın merkezinde bulunur ve dünyanın üç bölümünü tutar. Aynı zamanda ayinlerde önemli bir yere sahiptir, çünkü kutsaldır. Altaylıların inancına göre dünya ağacının en üst noktasında Ülgen oturur. Bu ağaç yeryüzündekilerin en büyüğüdür. Her bir bölümü üç katmanı simgeler; kökleri yeraltını, gövdesi yeryüzünü yani orta dünyayı, dallar ve yapraklarının olduğu üst kısmı da göğü (Bayat, 2007, s. 179).

3.3.2. Mağara ve Dağ

Mağara ilkel insanların barındığı, yabani hayattan kendilerini korudukları ve inançlarını tatbik ettikleri ilk ikamet yerleridir. Bu sebepledir ki mağara Gök Tanrı

inanç sistemi içerisindedir. Rahim nosyonu ile mağaranın eş tutulması ve kült haline gelmesi insanoğlunun ilk ikamet yerleri olması sebebiyledir. Mağara sığınma yeri olarak kullanılmasının yanında dini ritüellerin gerçekleştirildiği yerlerdi. Duvarlarına sihirsel temalı resimler de yapılmıştır fakat resimler temel olarak gerçek hayat ile bağlantılıdır.

Mağarada taht sahiplerinin de iştiraki ile atalara kurban sunulması manevi âlem ile bir sınır inancından kaynaklanmaktadır, manevi dünya ile insanların yaşadığı dünya arasında bir yol olarak görülmüştür. Şekilsiz ve karanlık oluşu, korkutucu varlıkların bulunduğu sırlı yerler olduğuna da işaret eder. Mağara, Yer Ana'nın rahmi olarak doğurganlığı temsil ediyordu. Sonraları kadınlar ve çocukların koruyucusu olan Umay inancı ile bağlantılı olarak gelişmiştir. Dolayısıyla mağara ile ilgili inançlar zaman içerisinde değişimler de geçirmiştir. Ana rahmi olarak düşünülen ve doğurganlığı simgeleyen mağara inancı Asya ve Sibirya için ortak bir görüş olmuştur (Bayat, 2007, s. 29 - 30).

Dağ unsuru tıpkı hayat ağacı gibidir, evrenin eksenini oluşturur ve yaratıcı özelliğe sahiptir. Mağara ve dağ simgeleri ile ilgili söylencelerin temelinde türeyiş vardır. Bu iki unsur doğurganlık hususiyetinde bir araya gelir. Rus etnograf Leonid Pavlovich Potapov dağ kültünün totemcilik ile bağlantılı olduğunu ifade etmiştir. Türeyiş destanlarında dağ ve mağara ile ilgili anlatılar görmek mümkündür (Uslu, 2016, s. 41).

Türk mitlerinde dağa çokça önem atfedilmiştir. Dağ doğurganlığı temsil eder Dağa tapınma vardır. Referanslarda Yüce Ana ile eş tutulmuştur, yurdun koruyucusudur. Gökteki büyük yaratıcıya dua etmek için Türk hükümdarları ve halkı dağların üzerine çıkardı. Dağlar Türk söylencelerinde canlıdır, zaman geçtikçe büyür, seyahat edebilir ve aralarında kavga ederler. Ayrıca Türklerin dünya dizaynına göre gök ve yer arasında yüce demir dağlar vardır (Beydili, 2004, s. 145).

3.3.3. Kurt

Kurdun Türk mitolojisinde özel bir yeri vardır. Diğer halklar gibi, Türkler de kendi soy ve nesillerini sembolize eden hayvanları kullanmışlardır. Örneğin, Moğollar maral ve bozkurtu, Tiyeleler de bozkurtu ve orman ruhunu, Tibetliler ise erkek maymunu ve dişi rakşayı öncüleri ve koruyucuları olarak kabul etmişlerdir. Türkler de Hun şehzadesini ve dişi kurdun soyundan gelenleri ataları saymışlardır. Bu mitlerin çoğu, muhtemelen Türklerin Gobi Çölü'nün güneyinde yaşadıkları dönemde ortaya

çıkmıştır. Mitolojinin siyasi tarih ve milli oluşum faktörleriyle de ilişkili olduğu düşünülmektedir (Bayat, 2007, s. 165).

Kurt Türk mitlerinde çok önemli bir yere sahiptir. Ritüellerde kurt ile ilgili pek çok inanç vardır. Özellikle Göktürklerde kutsaldı. Bir Göktürk soyu olan Aşinalar; soylarının kurt olduğuna, kurttan türediklerine inanırlardı. Göktürk hükümdarları atalarına saygı göstermek adına çadırlarının önüne altın kurt başı olan bayrak dikerlerdi. Kadim Türklere göre savaşın ruhu kurt görünümündedir. Başka bir inanışa göre dişi kurt öteki dünyanın sahibidir (Beydili, 2004, s. 350 - 351).

Kurt unsurunun söylencelerde daha erken dönemlerde ortaya çıktığı düşünülmektedir. Büyük Hun imparatorluğu döneminde Ata-Kurt biçiminde tekâmül etmiştir. Söylencelerde dişi bir kurdun terkedilmiş bir çocuğu emzirdiğinden bahsedilir. Ayrıca kurdun üzerinde daireler çizen bir karga vardır. Türklerin kendilerini kurttan türemiş bir atanın soyundan geldikleri şeklinde tarif ettikleri şeklinde çıkarımlar abartılıdır, çünkü türeyiş efsaneleri sadece kurttan türeyiş efsanelerinden ibaret değildir (Roux, 2011, s. 57).

3.3.4. Işık

Türk destanlarında ışık; aydınlık veren, kutsal olan ve hayat veren bir öge olarak karşımıza çıkar. Işıktan doğmak ve ışık ile gökyüzünden inmek sıkça rastlanan bir anlatıdır. Örneğin Oğuz destanında, gökten inen ışıktan doğan bir kurdun Oğuzun ordularına yol gösterdiği ve Oğuz'un evlendiği kadının gökten inen mavi bir ışık ile doğduğu anlatıları yer alır. Yaratılış destanında da Ak-Ana, ışıktan bir kadındır. Uygurlarda Manihaizm de ışık dini olarak geçer. Şamanizm'de ise bilindiği gibi gökyüzü on yedi kattır, en tepede aydınlık vardır ve Tanrı oradadır. Ayrıca cennet de ışık diyarıdır (Gültepe, 2017, s. 547 - 548).

3.3.5. At

At, Türk kültüründe çok önemli bir yere sahiptir ve şamanist törenlerde özellikle gökyüzüne çıkma aracı ve kurbanlık hayvan olarak öne çıkmaktadır. Şamanların davulları da genellikle at şeklinde tasvir edilmiştir ve Gök Tanrı'nın simgelerinden biri olarak kabul edilerek, kurban olarak sunulmuştur. At, şamanların yeraltına ya da dünyaya geçmesine yardımcı olduğu için ölümün de simgesi olarak kabul edilmiştir ve genellikle kanatlı olarak tasvir edilmiştir. Türk efsanelerinde, destanlarında ve

hikayelerinde at, sahibinin en yakın arkadaşı, zafer ortağı ve en değerli varlığı olarak görülmüştür. Savaşta kullanılan atların kuvveti ve kudreti, Türkler için önemli bir sembol olmuştur. Ayrıca at sürüleri, zenginliğin bir göstergesi olarak kabul edilmiştir (Çoruhlu, 2013, s. 173 - 174).

Kadim Türklerde At çok önemli bir yere sahiptir. Destanlara ve masallarda sıkça geçer. Farklı merasimlerde yeri vardır; Örneğin; çadır yapıldıktan sonra orta direğine atın kanı sürülür, kırmızı at yelesi orman ruhlarına dua edilirken kullanılır. At insanın en yakın dostu ve yoldaşıdır, zor durumlarında ona yardım eder. Atın hızı rüzgar ile ilişkilendirilmiştir, rüzgardan yaratıldığı inancı vardır. Atın ölülerin ruhunu taşıdığına da inanılmıştır. Türklerde tanrılara kurban edilen bir hayvan olan atın kara olanı ile yeraltı, ak olanı ile de gökyüzüne gidildiğine inanıldığı için her iki tanrıya da kurban olarak sunulurdu. Gökyüzündeki tanrıya ak, yeraltındaki tanrıya kara at kurban edilir. Türk efsanelerinde konuşan, uçan veya boynuzu olan farklı özelliklerde atlara rastlamak da mümkündür (Karakurt, 2011, s. 36).

3.3.6. Geyik

Geyik için kullanılan "kiyik" kelimesi, genel olarak av hayvanları için kullanılırdı ve hayvanın rolü hakkında belirsizlikler vardı. Bazı arkeologlar, geyiğin bir kurban hayvanı olarak kullanılabileceğini öne sürüyorlar ve aynı zamanda Atın selefi olabileceği fikri üzerinde duruyorlar, yalnız bunun sadece Prototürk halklar geçerli olabileceği düşünülüyor. Bazı yazarlar ise, geyiği yerin sembolü olarak görüyor veya onunla aynı anlamda kullanıyorlar, ancak kesin bir bilgi yoktur. Kaya resimleri ve metinler, geyiğin avlanmasına izin verildiğini ve geyik etinin büyük bir zevk olduğunu göstermektedir. Geyik, Irk Bitig'de Gök Tanrı ile yakın bir ilişki içinde görülür ve yaşam için gerekli olan besinleri, insanlara, kuşlara ve çiftleşme için önemli olan sesleri duyan herkese iletmektedir (Roux, 2011, s. 72).

Geyik, diğer kült hayvanları gibi bazı doğaüstü güçlerle ilişkilendirilir. Eski Anadolu dinlerine dayanan efsanelerde, geyik bazen dişi olarak tasvir edilir ve ona büyülü güçlere sahip "ustalar" veya çobanlar eşlik eder. Geyiğin beraberinde olan bu kişiler, hayvanların koruyucularıdır ve avcıları ölümle, sakatlıkla veya silinemeyen yeşil renkli işaretlerle cezalandırırlar. Kimi efsanelerde, insanların geyiklere dönüştürüldüğü anlatılır, bu anlatıma evliyalardan Abdal Musa söylencesinde

rastlanır. Bir dişi geyiğin çocuğu olan kozmik canavar hakkında efsane de bulunmaktadır (Boratav, 2012, s. 74).

3.4. Türk Destanları

Türk destanları İslamiyet öncesi ve İslamiyet sonra olmak üzere ikiye ayrılır. İslamiyet'ten önce dönemlere ayrılacak olursa; Altay döneminde Yaratılış destanı, İskit döneminde Alper Tunga ve Şu destanı, Hun döneminde Oğuz Kağan ve Attila destanı, Göktürk dönemi Ergenekon ve Bozkurt destanı, Uygur dönemi ise Türeyiş ve Göç destanları şeklinde sıralanabilir. İslamiyet'ten sonraki Türk destanları ise Manas, Satuk Buğra Han, Seyyit Battal Gazi, Danişment Gazi, Timur, Köroğlu ve Cengiz Han destanları şeklinde sıralanabilir. Tez kapsamında İslamiyet öncesi Türk destanları ele alınmıştır.

Türk destanlarını dönemler şeklinde ele aldığımızda ilk dönem destanları mitolojik nitelikte, diğer dönem destanları ise söylence tarihi ve tarihi nitelikte pasajlardır. Halk söylentilerinden yapılan alıntılar ile eski kitaplardan belirlenen çeşitli pasajlar ile Türk tarihinin gelişim sürecine göre destanları tasnifleme yapılabilir. İslamiyet öncesi Türk destanlarında ilk önce yaratılış destanı vardır ve sonrasında diğer destanlar gelir. Büyük Hun dönemi, Göktürk dönemi ve Uygur dönemi şeklinde tasnif edilir (Köprülü, 1980, s. 44 - 45).

Türklerin göçebe bir toplum olması ve yazmaya epeyce geç başlamış olmasının destanlar açısından aslında bir kazanıma dönüştüğü söylenebilir. Göçer bir toplum olmak, farklı ve zengin bir bellek oluşmasına sebep olmuştur. Bu sebeple Türk destanları diğer milletlerin destanlarına nazaran daha zengin ve farklı olmuştur. Türk destanlarının önemli özelliklerinden biri uydurma şeylerin karışmamış olmasıdır, söz ile aktarılırken bozulmamıştır ve aslı korunmuştur. Örneğin diğer milletlerin destanlarında yazıya aktaran kişilerin hayali katkıları vardır. Yunan destanları, İranlıların Şehnamesi ve Finlandiyalıların Kalavelası bunun en iyi örnekleri olarak gösterilebilir. İslamiyet öncesi ve sonra olmak üzere Türk destanları zenginliğini hiçbir dönem kaybetmemiştir (Sepetçioğlu, 1998, s. 98 - 99).

Kadim Türk destanları ortaya çıktıkları dönemde yazıya geçirilmemiş, çok daha sonra bu gerçekleşmiştir. Destanlar halk arasında sözlü şekilde çağlar boyunca yaşamıştır. Destanların ortaya çıkışı ve yazıya geçirilmesi arasındaki geçen zaman onlara pek çok açıdan zenginlik katmıştır. Kahramanların ve kahramanlıkların anlatıldığı destanlar

bulundukları zamana ait anlatılardır. Türk destanları farklı kaynaklardan parça parça bulunarak derlenmiştir. Bizans, İran ve Arap tarihi ve edebi kaynaklarında Türk destanlarına rastlanır fakat en mühim referanslar Çin yıllıklarından elde edilmiştir (Uslu, 2016, s. 81).

Orta Asya Türk toplumlarının yaratılış ve türeyiş ile ilgili saptanan nice destanları bulunmaktadır. Destanlarda eski Türk mitolojisinden emarelere rastlamak mümkündür. Ayrıca mevzubahis destanlar yakın dönemlerde bir araya getirildiği için, semavi dinlerin yanı sıra Manihaizm ve Budizm'in de tesiri bulunmaktadır (Çoruhlu, 2013, s. 114).

4. VİDEO OYUNLARI VE SİNEMA FİLMLERİNDE MİTOLOJİ

Mitoloji, bir kültürün inançlarını, değerlerini ve tarihini anlatan hikâyeler, mitler ve simgeler bütünüdür. Mitolojinin sanata olan etkisi, yaratıcı yapıtların öğelerini, temalarını ve simgeleri oluşturmak için kullanılmasıdır. Mitolojik öğeler, resimlerde, heykellerde, müziklerde, tiyatro oyunlarında, sinema filmlerinde ve diğer sanatsal yapıtlarda sıklıkla kullanılmıştır ve kullanılmaya devam edilmektedir.

Geçmişten bugüne görsel, işitsel ve hem görsel hem işitsel sanatlarda mitolojik hikâyeler konu edilmiştir. Mitolojik hikâyelerin doğrudan ele alındığı ve yansıtıldığı da olmuştur, yalnızca mitolojik sembollerin kullanıldığı da. Bu sebepten, sanatın en büyük esin kaynaklarından birinin mitoloji olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Yaratıcı endüstrilerden sinema ve video oyunları da mitolojiden ilham alan alanlardır. Sinema alanında 1924 yapımı *Helena* isimli sessiz sinema filmi klasik Yunan mitolojisini temel alan ilk filmlerden biri olarak sinema tarihinde yerini almaktadır. Fakat onun öncesinde 1913 yapımı *Raja Harishchandra* isimli Hint mitolojisini konu alan bir sessiz sinema filmi de vardır. O tarihlerden bu günlere kadar sinemada ağırlıklı olarak Yunan mitolojisini konu alan birçok film ve dizi yapılmıştır. Video oyunlarında da yine baskın olarak Yunan mitolojisini temel alan birçok yapım vardır. Gerek geçmişte gerekse günümüzde çoğunlukla ve hatta baskın bir şekilde Yunan mitolojisi ele alınmıştır. Son zamanlarda ise İskandinav mitolojisini temel alan sinema filmi, dizi ve video oyunlarında bir artış bulunmaktadır. Yunan ve İskandinav mitolojileri dışında diğer mitolojiler de işlenmiştir fakat popüler anlamda daha zayıf kaldıkları görülmektedir. Türk mitolojisi açısından baktığımızda ise hem edebi hem de diğer medya alanlarında yeteri kadar ele alınmadığını söylemek yanlış olmayacaktır. Son zamanlarda bu konuda bir hareketlenme olmasına karşın bu güne kadar yeterli önemin verilmemiş olması ve herhangi bir sanat alanında ses getiren çalışmalar yapılamamış olmasının belli sebepleri bulunmaktadır. Bu konuya tezin ilerleyen kısımlarında değinilmiştir. Bu bölümde video oyunları ve sinema filmlerinde üretilmiş mitoloji temalı eserlerden en bilinir olanları ele alınmıştır.

4.1. Video Oyunlarında Mitoloji

Video oyunları, uzun bir süredir sadece bir eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda güçlü bir anlatım aracı olarak da kabul edilir. Gelişen teknolojiler ve yaratıcı yaklaşımlar sayesinde, video oyunları karmaşık hikâyeleri, derin karakterleri ve

anlamlı temaları başarıyla aktarabilir hale gelmiştir. Oyuncular, oyun dünyalarının içine girerek hikâyenin bir parçası olmakta ve karakterlerle etkileşime geçmektedirler. Tıpkı sinema veya sahne sanatlarında olduğu gibi video oyunlarında da tarihi konular ve mitolojik öyküler sıklıkla ele alınmaktadır. Her sanat formunun kendine özgü güçlü yönleri vardır ve izleyici veya oyuncu olarak deneyimlediğimizde farklı duygusal ve estetik tepkileri tetikleyebilirler. Video oyunları son yıllarda görsellik ve kurgu ortamı açısından büyük bir ilerleme kaydetmiştir. Bu ilerleme sayesinde, video oyunları daha zengin ve çeşitli hikâyeler sunmaya başlamıştır. Video oyunlarının son on-on beş yılına bakıldığında grafik ve animasyon anlamında üst seviyeye gelmesi, fotogerçekçi bakımdan gerçeği aratmaması, sinematografinin de video oyunlarında daha önemli hale gelmesini sağlamıştır. Sinema ve video oyunları iç içe geçmeye başlamıştır. Sinematografi, video oyunlarında görüntülerin nasıl yerleştirileceğini, hangi açıdan çekileceğini ve nasıl ışıklandırılacağını düşünmeyi gerektirir. Bu, video oyunlarında hikâye anlatımının nasıl etkili hale getirileceğini ve oyuncuların deneyimlerinin nasıl zenginleştirileceğini belirlemektedir. Video oyunlarında sinematografi, ayrıca oyunların çeşitli bölümlerinde kullanılan görüntüler arasında geçişleri de düzenler. Örneğin, bir oyunda bir karakterin bir yerden başka bir yere gitmesi sırasında, görüntüler arasında geçişler yapılabilir ve bu, oyuncuların deneyimlerini daha akıcı hale getirir. Aktörlerin, hareket yakalama (motion capture) tekniği ile görüntülerinin dijital ortama aktarılarak işlenen kurgu kapsamında oyunculuklarını sergilemeleri, video oyunlarında sinematik anlatımları önemli ve daha ilgi çekici hale getirmiştir. Teknolojik gelişmelerin sağladığı bu olanaklar ile video oyunlarının bir kısmı, kontrol edilebilen filmlere dönüşmüştür. Video oyunlarının türleri, alt türleri ve sanat stilleri bakımından hikâye aktarım şekilleri farklılık göstermektedir. Sinematografik öğeler her video oyunu için geçerli değildir, bazı video oyunlarında buna gerek duyulmamaktadır. Bu, oyunun türüne göre değişmektedir.

Video oyunlarının sinema filmlerinden ayrıştığı nokta ise, video oyunları bilgisayar ortamında programlar aracılığı ile geliştirildiği için yapımcılara sınırları çok geniş hareket alanları sunmasıdır. Fantastik kurgu veya başka herhangi bir kurguda sınır, programlar ile yapılabileceklerden ziyade, insandır. Dolayısıyla, bu geniş imkânlar sayesinde birçok stilde muazzam kurgular görebilmekteyiz. Doğrudan mitolojiyi ele alan veya mitolojik ögeleri kullanan pek çok video oyunu bulunmaktadır. Tarih ve

mitolojiden beslenen yapımların azımsanmayacak sayıda olduğunun altını çizmek gerekir.

Teknolojinin ilerleyişi ile birlikte gelişen bilgisayarlar da popüler medya kültüründe yerini almaya başladı ve kaynaştı. Video oyunları da zamanla bir kültür haline geldi ve aslında kültürel bir role sahip oldu. Mitlerin yeniden konfigürasyonunda video oyunları en etkili araç haline gelmiştir. Grafik motorlarının oluşturduğu görsellik, harika seslendirmeler ve epik müziklerle birleşince insanın duyularına hitap eden ve onları içine çeken yapımlar ortaya çıkmıştır (Todor, 2010, s. 49).

Oyunlar insanların antik mitolojik hikâyeleri ve masalları yeniden canlandırma isteğini karşılar. Bu sadece geçici bir ilişkiden daha fazlasıdır. Bilgisayar ekranları aracılığıyla karmaşık hayaller yaratma arzusu bir iletişim aracıdır. Hipermedya olarak adlandırılan bu fenomenin kökenleri edebiyat, sanat ve insanların teknolojiyle ilişkilerine dayanmaktadır ve sanal yolculuktan gelen zevkle ilgilidir (Burnett, 2018, s. 257).

Video oyunlarında özgün ve kreatif işlerin yanında mitolojik öyküler de doğrudan ve bazen yorum katılarak da aktarılıyor. Kurgu dünyaları görselleştirme söz konusu olduğunda video oyunları oldukça esnektir. Oyun geliştiricileri bu esneklikten fazlasıyla yararlanmak ister ve yaratıcılıklarını ortaya koyar. Gün geçtikçe gelişen araçlar yardımıyla yapımcılar, efsanevi yaratıkları ve hayvanları veya efsanevi mekânları abartılı efektler ile video oyunlarında yansıtıyorlar. Geliştiriciler dünya mitolojilerini ve farklı kültürleri inceledikten sonra hayal gücünün de yardımıyla görselleştirirler. Video oyunları bu açılardan ele alındığında, hikâye anlatımında dijital medya alanında bir yeniden doğuş olarak nitelendirilebilir (Koshkina, 2020, s. 29 - 30).

Mitolojiyi konu alan birçok video oyunu bulunmaktadır. Daha önce de belirtildiği gibi bu video oyunlarının çoğunluğu Yunan mitolojisini temel almaktadır. Yunan mitolojisinin öncelikle batıda sonra ise dünyada popüler olmasının sebeplerinden biri çokça hikâyeleştirilmesi, aynı zamanda geçmişte ve günümüzde batıda sanat alanlarında sıkça konu edilmesidir. Bir diğer yandan Martın Bernal'e göre Batı'nın politik bir yaklaşımıdır.

> Batı merkezli bilim, mitoloji deyince akla Yunan mitolojisini getirmektedir. Burada gerçekte bir yüceltme eğilimi söz konusudur. Bu, Batı'nın politik bir duruşudur. Antik Yunanlıları ve onların kurduğu kültürü kendi ataları ile ilişkilendiren Batı, bu düşüncesini dikte ettirmeye çalışmaktadır. Başlangıçta

> Yunan mucizesi diye adlandırılan mitoloji, diğer kültürlerin ve yazıların çözülmesiyle beraber, orijinalitesini hızla kaybederek Doğu'ya kaptırmıştır (Bernal'den aktaran Gezgin, 2011, s. 77).

Küreselleşme, siyasi ve kültürel boyutları olan bir olgu olarak Avrupa'ya yönelerek, Greko-Latin mitolojisinin evrensel bir değer olduğu ve bu mitolojinin ortaya koyduğu kültürün bütün insanlığın ortak bir değeri olduğu düşüncesini yaymaktadır. Avrupa Rönesans dönemi gibi, günümüzde de yeniçağı ve evrensel kültür çağını bu mitolojik değerler ışığında kurmak istenmektedir (Bayat, 2005, s. 133).

Son yıllarda İskandinav mitolojisini işleyen video oyunları da artış göstermektedir. Aynı şekilde buna paralel olarak sinema ve dizilerde de benzer bir yönelme vardır, fakat video oyunlarında daha fazla kendine yer bulduğu gözlemlenmektedir. İskandinav mitolojisinin haricinde video oyunlarına Mısır, Japon ve Çin mitolojileri de konu olmuştur. Türk mitolojisi ile ilgili de son zamanlarda Türk video oyun sektöründe bir kıpırdanma olduğu söylenebilir, geliştirilmekte veya çıkmış olan Türk mitoloji ve destanlarını konu alan video oyunları bulunmaktadır.

Sony'nin Santa Monica stüdyosu tarafından geliştirilen *God of War (Savaş Tanrısı)* serisi, mitoloji temalı oyunlar arasında sanatsal ve teknik açıdan bu güne kadar yapılmış olan en büyük yapım olarak yerini almaktadır. Başkarakteri Kratos olan *God of War* serisi toplam sekiz oyundan oluşmaktadır. Bu seride ilk altı oyunda Yunan mitolojisi işlenmişken, son iki oyunda hikâye İskandinav mitolojisini temel alarak devam ettirilmiştir.



Resim 4.1. God of war 3'den oyun içi görsel. (https://www.pushsquare.com/news/2015/07/playstation_employees_pick_god_of_war_iiis_best_moments sayfasından erişilmiştir)

God of War haricinde Yunan mitolojisini konu alan oyunlar; *Titan Quest, Hades, Immortals Fenyx Rising Zeus: Master of Olympus, Apotheon* ve *Assassin's Creed* serisinden *Odyssey'*dir. Toplam on iki oyundan oluşan *Assassin's Creed* serisinde *Odyssey* Yunan mitolojisini, *Origins,* Mısır mitolojisini ve *Valhalla* İskandinav mitolojisini temel almış, serinin diğer oyunları ise farklı konu ve dünyaları işlemiştir. *Age of Mythology* oyununda ise; Yunan, İskandinav, Mısır ve Çin mitolojilerine yer verilmiştir. *URUZ Er Kişinin Geri Dönüşü* isimli oyun Türk mitolojisini temel almaktadır. Bunlara ek olarak, *Banner Saga* isimli oyunda Viking efsanelerinden ilham alınmıştır.



Resim 4.2. Assassin's creed odyssey'den oyun içi görsel. (https://www.jeuxactu.com/assassin-s-creed-odyssey-un-trailer-de-lancement-pour-les-champs-de-le-118088.htm sayfasından erişilmiştir)

Video oyunlarında yansıtılan mitolojik hikâyelere yorum katılmaktadır. Mekânlar ve karakterler genel olarak metinlere sadık kalınarak resmedilirken, hikâyeler birebir aktarılmamaktadır. Bir sonraki başlık altında video oyunlarında resmedilen mitolojik karakterler incelenmiş ve hikâye içerisindeki yerlerine de değinilmiştir.

4.1.2. Video Oyunlarında Mitolojik Karakterler

Bu başlık altında ele alınacak video oyunlarındaki mitolojik karakterlerin belli bir kısmına yer verilmiştir. Karakter görsellerinin bazıları oyun içi görüntülerden, bazıları ise karakterler için yapılmış konsept çalışmalarından oluşmaktadır. Oyunlar çıkış tarihlerine göre sıralanmamış olup, karakterlerin mitolojik hikâyelerdeki rollerini ve mitolojik tema açısından benzerlikleri analiz edilmiştir.

Bir önceki başlıkta bahsi geçen video oyunları, mitolojik hikâyeleri yorumlayarak işlemiştir. Genel olarak karakterler ve mekânlar kaynaklarda tarif edildiği şekilde tasarlansa bile hikâyeler olduğu gibi aktarılmayıp karakterler üzerinden farklı biçimlerde hikâyeler yazılmıştır. Bunun en bilindik örneklerinden biri aksiyon türünde bir yapım olan ve Yunan mitolojisi tabanlı *God of War* oyun seridir. Oyunda başkahramanımız Kratos'tur. Kratos Yunan mitolojisinde gücün kişileştirilmesi olarak bilinir. Bir yarı tanrıdır ve Titan Pallas ile su perisi Styx'in oğludur. Kratos'un kardeşleri Nike (Zafer), Bia (Kuvvet) ve Zelus (Zeal) da kanatlı yaratıklardır ve Zeus'un muhafızları ve hizmetkârları olarak görev yapmışlardır. Anneleri Styx, Cronus ve Titanlar ile olan savaşta Zeus'un yanında yer almış ve çocuklarını ona hizmet etmeleri için getirmiştir. Kratos ve Bia'ya insanlara ateşi veren tanrı Prometheus'un cezasını uygulama görevi verilmiştir (Daly, 2009, s. 38). Kratos Yunan mitolojisinde bu şekilde anlatılmasına rağmen *God of War* oyun serisinde Zeus'un oğlu ve Sparta komutanı olarak tasvir edilmiştir. Savaş tanrısı olan Ares'in entrikaları yüzünden ezkaza ailesini öldürür. Sonrasında ailesinin intikamını alır ve Ares'i öldürdükten sonra savaş tanrısı olur.



Resim 4.3. God of war 3 kratos konsept çizimi. (https://www.creativeuncut.com/gallery-22/gow3-kratos.html sayfasından erişilmiştir)

Kratos'un teni beyazdır ve karnında bir yara izi vardır. Atletik vücutlu ve çok güçlü bir yarı tanrı olarak tasvir edilmiştir. Resim 4.3.'de görüldüğü gibi iki elinde kılıç vardır. Bu kılıçlar Ares tarafından Kratos'un bileklerine ateşle zincirlenmiştir.

Yunan tanrılarından intikamını alan Kratos'un hikâyesi serinin son iki oyununda başka bir şekle dönüşerek oğlu Atreus ile beraber İskandinav diyarında devam etmektedir. Bu devam oyunlarında Kratos daha gür sakallı ve yaşı ilerlemiş şekilde görülmektedir. İskandinav diyarında devam eden seride Kratos'un başlıca silahı Leviathan isimli baltadır.



Resim 4.4. God of war (2018)'de kratos konsept modeli. (https://godofwar.fandom.com/wiki/Kratos?file=Kratos+gow+2018.png sayfasından erişilmiştir)

Yunan mitolojisini konu alan *God of War* oyunlarında Olimpos tanrı ve yarı tanrıların hepsi yer almaktadır ve çoğu resmedilmiştir. Zeus, Hera, Athena, Ares, Hephaistos, Poseidon, Hercules, Hades, Helios, Hermes ve Thanatos seri içerisinde karşımıza çıkarken bazı tanrıların sadece hikâye akışında isimleri geçmektedir. Bu başlık altında; Zeus, Poseidon, Hades, Ares, Hermes, Athena, Hera ve Hephaistos incelenmiştir.

Zeus Olimpos'taki gökyüzü tanrısıdır ve tanrıların kralı olarak kabul edilir. Cronus ve Rhea'nın oğlu olan Zeus, hem bir baba figürü hem de nihai otoritenin sembolüdür. Gökyüzü, bulutlar ve hava oluşumları gibi göklerle ilişkilendirilir ve özellikle gök gürültüsü ve şimşekle ilişkilendirilir. Zeus'un lakapları işlevleri ve etki alanlarıyla ilgilidir; örneğin yeminlerin kutsallığını koruyan horkios, misafirperverlik ilişkilerini koruyan xenios ve yalvaranları koruyan Hikingsios. Zeus insan hayatını denetler, her şeyi görür ve insanların kaderini kontrol eder. İnsanlar arasındaki ilişkilerle ilgilenir; mal ticareti, misafirperverlik, yabancılarla ilişkiler, yeminlerin mukaddesliği ve dostluk gibi medeniyetin temelini oluşturan konularla ilgilenir. Roma tanrısı Jüpiter ile eşleştirilmiştir (L. Roman ve M. Roman, 2010, s. 521). Zeus mitolojide bu şekilde tanımlanmışken *God of War* serisindeki rolü biraz daha farklıdır. Yine en büyük tanrı, tanrıların kralı olsa da kötücül bir karakter olarak yazılmıştır. Serinin ikinci oyununda Zeus, Kratos'u öldürdükten sonra Kratos onun baş düşmanı haline gelmekte ve üçüncü oyunda büyük bir mücadeleye girmektedirler.



Resim 4.5. God of war 3 zeus konsept çizimi. (https://godofwar.fandom.com/wiki/Greek_Gods?file=Zeus.JPG sayfasından erişilmiştir)

Zeus mitoloji kaynaklarında geçtiği gibi, görünüm olarak; saçları uzun, gür sakallı, atletik bir vücuda sahip ve üzerinde antik dönemi yansıtan kıyafeti ile resmedilmiştir.

Zeus'un bu görünümünde aynı zamanda antik dönem Zeus heykellerinden yola çıkılmış olduğu da söylenebilir.

Yunan mitolojisinde bir diğer önemli tanrı deniz ve deprem tanrısı Poseidon'dur. Poseidon denizlerin, depremlerin ve atların tanrısı olarak bilinir. Denizin kişileştirilmesi olarak kabul edilir ve eski Yunan tanrısı Pontus'tan farklıdır. Adı "Dünyanın kocası" veya "Dünyanın efendisi" anlamına gelmektedir. Cronus ve Rhea'nın oğlu olarak doğmuştur. Zeus ve Hades'in kardeşidir. Babalarını tahttan indirdiklerinde deniz krallığı kurayla Poseidon'a düşmüştür. Silahı tridenttir ve bu sembol belki de bir zamanlar balık mızrağıydı (Britannica Educational Publishing, 2014, s. 104).



Resim 4.6. God of war 3 poseidon.konsept çizimi. (https://www.creativeuncut.com/gallery-22/gow3-poseidon1.html sayfasından erişilmiştir)

Oyundaki Poseidon çiziminde deniz sularından oluşmuş atlar üzerinde yükselmiş şekilde ve mitolojide anlatıldığı gibi bir elinde üç dişli yabası ile yansıtılmıştır.

Başlıca tanrılardan bir diğeri Zeus ve Poseidon'un kardeşi, yeraltı tanrısı Hades'tir. Hades, Roma mitolojisinde Pluto, Orcus ve Dis olarak bilinir. Cronus ve Rhea'nın oğluydu ve kardeşleri gibi yutuldu. Zeus onları kurtardı ve evreni paylaştılar. Hades Yeraltı Dünyasını aldı. Nadiren yeraltından ayrılırdı ancak Persephone'ye âşık

olduğunda onu takip etmek için çıktı. Onu Yeraltı Dünyasına götürdü ve orada yılın dört ayı yaşadı (Daly, 2009, s. 63).



Resim 4.7. God of war 3 hades konsept çizimi. (https://img.neoseeker.com/v_concept_art.php?caid=36004 sayfasından erişilmiştir)

Hades'in öfkeli bir mizaca sahip olduğu düşünülür. Hades ismi yeraltı dünyasına verilen addır. Yunanlıların ölüler için tek bir mekânı vardır ancak Hades'te farklı yerler bulunur. Yunan mitolojisine göre Hades'e girip sağ dönmeyi başarabilen az kişi vardır (Daniels, 2014, s. 138).

Resim 4.7.'de görüldüğü şekilde Hades son derece şeytani bir şekilde tasarlanmıştır. Kafasında miğferi vardır. Vücudu dikenlidir ve zincirleri vardır.

Savaş tanrısı Ares, Yunan mitolojisinde ve bu seride önemli yeri olan tanrılardan biridir. Roma'da, savaş tanrısı Ares'in karşılığı olan Mars, saygı duyulan bir tanrı olarak kabul edilirken Yunanistan'da ona değer verilmedi ve hatta bazı kaynaklarda Ares, kaba kuvvetin sembolü olarak görülüp aşağılayıcı sıfatlarla tasvir edildi. Homeros'un destanlarındaki betimlemelerde, Ares, azgın, çılgın, deli ve uğursuz

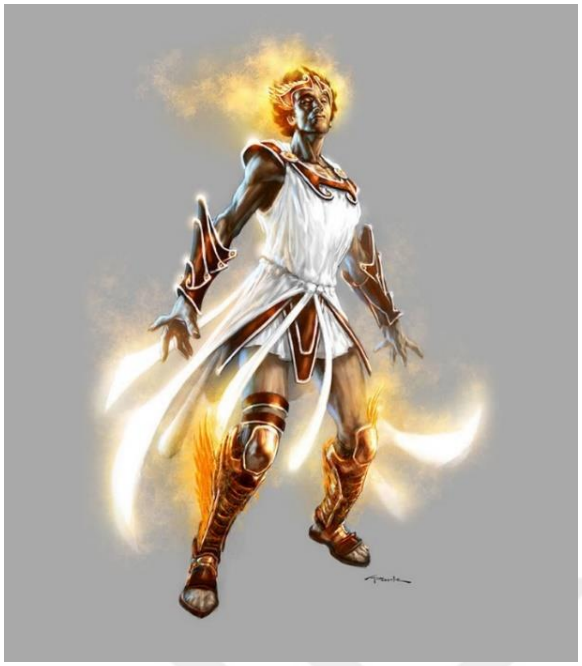
olarak nitelendirildi ve insanların başına bela olan, elleri kanlı ve kaleleri yıkıcı bir varlık olarak görüldü (Erhat, 1996, s. 50).



Resim 4.8. God of war 3 ares konsept çizimi. (https://villains.fandom.com/wiki/Ares_(God_of_War)?file=Aresgow3.jpg sayfasından erişilmiştir)

Resim 4.8'de Ares; üzerinde zırhı, elinde büyük alevli kılıcı, saçları ve sakalları uzun şekilde tasvir edilmiştir.

Zeus'un habercisi olan Hermes de Olimpos'un büyük tanrılarından biridir. Hermes, Homeros'un destanlarında tanrıların habercisi olarak bilinir. Zeus'un güvenilir elçisi olarak görev yapar ve ölülerin ruhlarını Hades'e götürür. Bu nedenle "Ruhlar Kılavuzu" anlamına gelen Psykhopompos olarak da adlandırılır. Haberleri hızla bir yerden diğerine taşıması nedeniyle yolların ve yolcuların tanrısıdır. Eski çağlarda ticaret için yapılan yolculuklar düşünüldüğünde Hermes'in ticaretin, tacirlerin ve hırsızların tanrısı olması doğaldır. Farklı görevlerine göre farklı tasvirleri bulunan Hermes genellikle Hades'in görünmez kılan başlığına sahip olup ayaklarında kanatlı sandallar ve elinde iki yılan sarılı bir asa bulunur. Arkaik dönemde sakallı olgun bir insan olarak tasvir edilirken klasik dönemde çevik ve kıvrak vücutlu genç bir delikanlı olarak resmedilmiştir (Cömert, 1999, s. 33).



Resim 4.9. God of war 3'de hermes konspet çizimi. (https://www.creativeuncut.com/gallery-22/gow3-hermes.html sayfasından erişilmiştir)

God of War serisinde Hermes klasik döneme göre tasarlanmıştır. Genç ve çeviktir. Beyaz bir kıyafeti, kollukları, başlığı ve kanatlı sandaletleri vardır.

Zeus'un kızı olan Athena'da *God of War* serisinde iki oyunda hikâye akışında bulunan önemli tanrılardan biridir.

Athena, bilge bir bakire tanrıça olarak bilinir. Savaşın yanı sıra şehirlerin koruyucusu ve sanat ve zanaatın kutsal koruyucusu olarak da kabul edilir. Adı bazen Athenaia veya Athenaie olarak geçerken, destanda Athene ve daha sonraki Attika kullanımında Athena olarak kısaltılır. Hera'dan daha az önemli değildir ve Atina'da şehrin koruyucu tanrıçası olarak kendisine tapınılan yerlerde daha büyük bir öneme sahiptir (Hard, 2004, s. 180).

Athena, insanların hayatını kolaylaştıracak birçok icat yapmıştır. Bunlar arasında flüt, trompet, çanak-çömlek, saban, tırmık gibi tarım aletleri ve öküzlere takılan boyunduruk, atlara takılan gem ve dizginler gibi hayvanların kontrolünü sağlayan aletler bulunmaktadır. Ayrıca savaş arabası ve gemileri de icat etmiştir. Kadın sanatlarına da önem veren Athena, insanlara sayı saymayı, yemek pişirmeyi, örgü örmeyi ve yün eğirmeyi öğretmiştir. Savaş tanrıçası olarak bilinse de Athena

savaşlardan hoşlanmazdı. Aksine yaşanan anlaşmazlıkları adaletli bir çözüme kavuşturmak için barış için çaba sarf ederdi. Barış zamanlarında silah taşımazdı ancak ihtiyaç duyduğunda Zeus'dan ödünç aldığı silahları kuşanabilirdi (Graves, 2010, s. 117).



Resim 4.10. God of war 3 athena konsept çizimi. (https://www.creativeuncut.com/gallery-22/gow3-athena.html sayfasından erişilmiştir)

Athena konsept tasarımı Resim 4.10.'da görüldüğü gibidir. Evlilik ve doğum tanrıçası Hera Yunan mitolojisinde Zeus'un karısıdır ve önemli karakterlerden birdir. *God of War* serisinde de aynı rolde yer verilmiştir.

Hera, Yunan mitolojisindeki Olimpos'un Kraliçesi olarak bilinir. O, Cronus ve Rhea'nın kızıdır ve Zeus'un hem kız kardeşi hem de karısıdır. Romalılar onu Juno olarak adlandırırlar. Hera, Ares, Hebe, Hephaestus ve Eileithya'nın annesidir ve evliliğin hamisi olarak kabul edilir. Kadınların ve çocukların refahına özellikle önem veren bir tanrıçadır. Hera'nın kökenleri çok eskilere dayanır ve Zeus dahil yeni tanrılardan önce var olmuştur. Aslında Hera bir unvandır ve "Leydi" anlamına gelir. Onun orijinal adı bilinmemektedir. Hera'nın orijinal kültü o kadar güçlüydü ki, Yunan yarımadasına kuzeyden gelenler onu kabul etmek zorunda kalmışlar ve Zeus'un eşi olarak Olimpos Tanrıları arasına katmışlardır (Daly, 2009, s. 67).



Resim 4.11. God of war 3 hera konsept çizimi. (https://www.creativeuncut.com/gallery-22/gow3-hera.html sayfasından erişilmiştir)

Sembolleri; zambak, inek ve tavus olan Hera'nın konsept tasarımı Resim 4.11.'de görülmektedir. Uzun kıyafeti ile elinde bir kadeh ile resmedilmiştir.

Zanaatı demircilik olan ateş tanrısı Hephaistos'da *God of War'*da yerini almaktadır. Hephaistos, ateş tanrısıdır ve Homeros'a göre Zeus'la Hera'nın oğludur. Ancak Hesiodos'a göre sadece Hera'dan doğmuştur. Troya savaşıyla ilgili bir tartışmada annesinin tarafını tuttuğu için Zeus tarafından gökten aşağı atılmış ve Lemnos adasına düşmüştür. Bu kaza sonucunda topal kalmıştır. Ayrıca çirkin olarak da bilinir. Ancak üç güzel tanrıçaya kocalık etmiştir: İlyada'da Kharis'le evliyken Odysseia'da Aphrodite'nin kocasıdır ve Hesiodos'a göre Kharit'lerin en genci Aglaie ile evlidir (Cömert, 1999, s. 33).



Resim 4.12. God of war 3 hephaistos oyun içi görsel. (https://www.gamepro.de/artikel/god-of-war-3-im-test-test-fuer-playstation-3,1964676,seite3.html sayfasından erişilmiştir)

Mekânı bir mağara olan Hephaistos oyun içinde Resim 4.12.'de yer alan görselde, kaynaklarda betimlendiği gibi görülmektedir.



Resim 4.13. God of war 3 hephaistos konsept çizimi. (https://www.creativeuncut.com/gallery-22/gow3-hephaestus.html sayfasından erişilmiştir)

Hephaistos konsept tasarımında ise Resim 4.13.'de görüldüğü gibidir. Oyun içerisinde, mitolojik kaynaklarda anlatıldığı gibi bir gözü kör, çirkin ve topaldır, aynı zamanda devdir. Konsept tasarımda yüzü, saçı ve sakalı aynı şekildedir. Üzerinde kıyafeti ile ayakta durur vaziyette resmedilmiştir. Ayrıca, konsept tasarımlar ile oyun içi görünümler farklılık gösterebilir.

God of War serisinde Yunan mitolojisi, daha karanlık ve aynı zamanda şiddet unsurları ile ele alınmıştır. Ubisoft firması tarafından 2020 yılında piyasaya sürülen diğer bir Yunan mitolojisine dayanan video oyunu *Immortals Fenyx Rising*'de ise Yunan mitolojisi masalsı ve karikatürize biçimde yansıtılmıştır. Bu oyunda da mitolojiye yorum katılmıştır. Oyunun hikâyesi, Typhon isimli canavarın Zeus tarafından bir dağın altına hapsedilmesi ve daha sonra kaçarak tanrıların güçlerini çalması etrafında dönmektedir. Oyunun ana karakteri Fenyx adlı yarı tanrı, genç bir kadındır ve amacı Typhon'u yenerek tanrılara güçlerini geri kazandırmaktır. Oyunun kurgusu içerisinde Zeus'un Typhon ile mücadelesi, Prometheus ile diyaloğu ve diğer tanrılar arasında gelişen olaylar anlatılmaktadır. Hikâye akışı içerisinde diğer Yunan tanrıları; Athena, Hermes, Hephaistos, Ares ve Aphrodite kendine yer bulmaktadır. Bu video oyununda tanrıların tasviri, oyunun dünyasına uygun şekilde yapılmıştır.



Resim 4.14. Immortals fenyx rising'de zeus konsept çizimi. (https://tr.pinterest.com/pin/367747125829773001 sayfasından erişilmiştir)

Resim 4.14.'de *Immortals Fenyx Rising* oyunundaki Zeus tasarımı görülmektedir. Yine burada da *God of War*'da olduğu gibi Zeus, benzer şekilde beyaz gür sakalı ve saçı, antik dönemi yansıtan kıyafet ile çizilmiştir. Gözlerinden yıldırım saçmaktadır ve elinden de yıldırım çıkarmıştır. Zeus'un tasviri, hem komik hem de kibirli bir şekilde yapılmıştır. Oyunun başında Zeus, insanları yarattığı hikâyeyi anlatır. Oyun ilerledikçe Zeus, Prometheus'un anlattığı hikâyeye müdahale eder ve kendini övmeye çalışır.

Su ve Deprem tanrısı Poseidon *Immortals Fenyx Rising*'de Typhon'un saldırısından kaçabilen birkaç tanrıdan biridir. Kişiliği hem cömertlik hem de hırs özelliklerini içerir şekilde tasvir edilmiştir.



Resim 4.15. Immortals fenyx rising'de poseidon oyun içi görsel. (https://immortalsfenyxrising.fandom.com/wiki/Poseidon?file=Poseidon_lost-gods-dlc-narrative_feature.png sayfasından erişilmiştir)

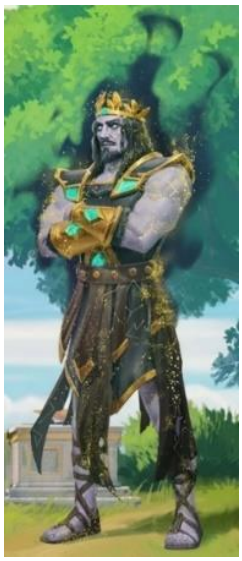
Poseidon bu oyunda sakallı, mavi gözlü ve atletik vücut yapısıyla tasvir edilmiştir. Başında deniz kabuğu şeklinde bir taç, belinde ise üzerinde bir çeşit balık figürü olan kemer vardır.

Ateş tanrısı Hephaistos ise *Immortals Fenyx Rising*'de biraz aykırı bir mizaca sahiptir. Hikâye akışında diğer tanrılarla arasında geçen olaylar yazılan senaryoya göre aktarılmaktadır. Yaşadığı bölgede kendine ait bir zindanda yaşamaktadır.



Resim 4.16. Immortals fenyx rising'de hephaistos konsept çizimi. (https://immortalsfenyxrising.fandom.com/wiki/Hephaistos?file=Hephaistos-fplgauvin.png sayfasından erişilmiştir)

Sakallıdır ve başında yapraklı bir taç bulunmaktadır. Elinde büyük çekici, sol kolunda bir kol zırhı bulunmaktadır. Ayaklarında ise uzun, antik bir sandalet ile resmedilmiştir. *God of War*'daki Hepaistos'un aksine burada atletik bir vücut yapısına sahiptir ve bu konsept çizimde tek gözü kör değildir. Fakat oyunun hikâye akışında Typhon tarafından kör edilmektedir.



Resim 4.17. Immortals fenyx rising'de hades konsept çizimi. (https://immortalsfenyxrising.fandom.com/wiki/Hades?file=Hades_2021-04-28-cf56398c8f.png sayfasından erişilmiştir)

Yeraltı tanrısı Hades ise bu oyunda Resim 4.17.'da görüldüğü şekliyle; uzun saçları, başında tacı, siyahın hâkim olduğu antik dönemi yansıtan bir kıyafet ile resmedilmiştir. *God of War* serisindeki Hades ile kıyaslandığında burada atletik vücutlu ve daha gösterişli bir tipte yansıtılmıştır.



Resim 4.18. Immortals fenyx rising'de hermes oyun içi görsel. (https://www.joshobrouwers.com/reviews/immortals-fenyx-rising-review sayfasından erişilmiştir)

Tanrıların habercisi Hermes, Resim 4.18.'de görüldüğü şekilde üzerinde beyaz kıyafet ve çeşitli takılar ile resmedilmiştir. Saçları sarıdır. Bu oyunda da kaynaklarda geçtiği gibi genç ve çeviktir.

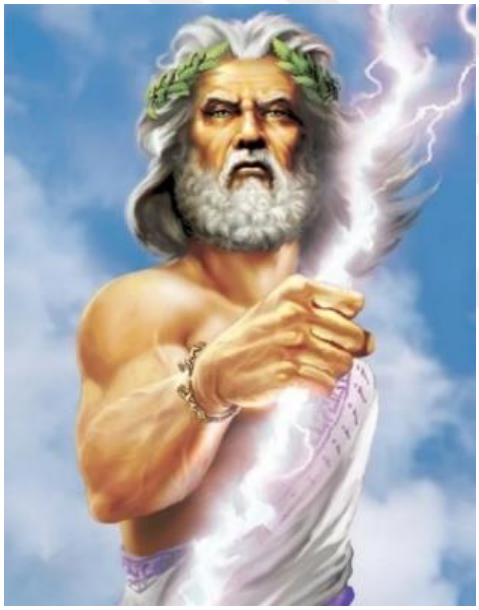


Resim 4.19. Immortals fenyx rising'de aphrodite oyun içi görsel. (https://immortalsfenyxrising.fandom.com/wiki/Aphrodite?file=Aphrodite.jpg sayfasından erişilmiştir)

Aşk tanrıçası Aphrodite de oyunda bulunan tanrıçalardan biridir. Afrodit, Yunan mitolojisinde aşk ve güzellik tanrıçası olarak bilinir. Onun doğumu efsaneye göre oldukça olağanüstüdür, çünkü ebeveynleri yoktur. Hikâyeye göre, Kronos, Uranüs'ün cinsel organlarını kesip denize attıktan sonra, deniz köpüğünden Afrodit doğdu.

Afrodit'in sembolleri arasında güvercin ve gül yer alır (Nardo, 2012, s. 46). Resim 4.19.'da Aphrodite'in oyun içi bir sahneden alınan görüntüsü yer almaktadır. Mitolojide olduğu gibi, güzel bir tanrıça olarak resmedilmiştir. Beyaz kıyafeti, belinde büyük bir kemer ve takıları vardır.

Microsoft oyun stüdyolarının geliştirdiği ve 2002 yılında piyasaya çıkardığı sıra tabanlı strateji oyunu *Age of Mythology*; Yunan, Mısır ve İskandinav mitlerini esas almaktadır. Oyunun ana hikâyesinde Arkantos adında bir amiralin bahsi geçen üç medeniyete seyahatini konu almaktadır. Seyahatin sebebi, titan Kronos'u serbest bırakmak isteyen tepegözü yakalamaktır. Bu oyunda tanrıların tipleri, oyun içi portre biçiminde yapılmıştır. Oyun, izometrik kamera açısına sahip olduğu için karakterlerin detayları düşüktür ve bu yüzden böyle bir yol tercih edilmiştir.



Resim 4.20. Age of mythology'de zeus konsept çizimi. (https://ageofempires.fandom.com/wiki/Zeus?file=Zeus2.jpg sayfasından erişilmiştir)

Resim 4.20'de Zeus yine önceki bölümlerde bahsedilen video oyunlarındakine benzer biçimde yansıtılmıştır. Güçlü bir fiziğe sahip, uzun beyaz saçı ve sakalı, başında yaprak taç vardır. Elinde, sembollerinden biri olan yıldırımı tutmaktadır. Bu çizimde Zeus, antik Yunan heykellerinde biçimlendirilmiş tipe daha yakındır.



Resim 4.21. Age of mythology'de poseidon çizimi. (https://ageofempires.fandom.com/wiki/Poseidon?file=PoseidonPortrait.png sayfasından erişilmiştir)

Resim 4.21'de denizler tanrısı Poseidon, uzun sakalı ve saçı, başında tacı ve elinde yabası ile yer almaktadır. Burada; *God of War*, *Immortals Fenyx Rising* ve *Hades* oyunlarındaki görünümüne göre daha yalın bir biçimde çizilmiştir.



Resim 4.22. Age of mythology'de ares çizimi. (https://ageofempires.fandom.com/wiki/Ares?file=Ares.jpg sayfasından erişilmiştir)

Resim 4.22’de Savaş tanrısı Ares, başında miğfer, üzerinde zırh ve elinde kılıcı ile tasvir edilmiştir. *God of War* serisinde daha fantastik biçimde yansıtılmışken burada yaşlı bir Antik Yunan amirali gibi yansıtılmıştır.



Resim 4.23. Age of mythology’de hermes çizimi. (https://ageofempires.fandom.com/wiki/Hermes?file=Hermes.jpg sayfasından erişilmiştir)

Resim 4.23’de Tanrıların habercisi Hermes, başında kanatlı kaskı, elinde yılanlı asası ve üzerinde kırmızı bir toga ile resmedilmiştir. Bu resimde diğer Hermes tasvirlerine göre biraz daha yaşlı bir görünümdedir.



Resim 4.24. Age of mythology’de thor çizimi. (https://ageofempires.fandom.com/wiki/Thor?file=ThorPortrait.png sayfasından erişilmiştir)

Resim 4.24.’de yer verilen İskandinav tanrılarından Thor’un tasarımında; başında kanatlı miğfer, uzun sakallı ve elinde tuttuğu çekicini omuzuna yaslamış şekilde resmedilmiştir.

İskandinav mitolojisinin başlıca tanrılarından Thor, babası Odin ve annesi Fjorgyn'den doğan gök gürültüsü ve fırtına tanrısıdır. Thor, Jarnsaxa adlı iki oğlu olan Modı ve Magnı ile birlikte altın saçlı Sıf'dan da iki kızı olan Lora ve Thrud ile evlidir. Thrudheım'da hüküm süren Thor'un salonu Bilskırnır'dır ve bu dev tanrının 540 odalı büyük bir sarayı vardır. Thor güçlü ve ateşlidir, ancak tanrılar tarafından sevilmekte, devler tarafından saygı duyulmakta ve sıradan insanlar tarafından tapılmaktadır (Daly, 2003, s. 91).



Resim 4.25. God of war ragnarok’da thor. (https://villains.fandom.com/wiki/Thor_(God_of_War)?file=Thor_poster.jpg sayfasından erişilmiştir)

Resim 4.25’de *God of War Ragnarök*’da Thor konsept modeli yer almaktadır.



Resim 4.26. Age of mythology’de odin çizimi. (https://ageofempires.fandom.com/wiki/Odin?file=OdinPortrait.png sayfasından erişilmiştir)

Resim 4.26.’da İskandinav mitolojisinde Thor ile birlikte en ünlü tanrılarından biri olan Odin çizimi yer almaktadır. Uzun saçlı ve sakallı, saçlarının bir kısmı örgülü, başında boynuzlu bir miğfer vardır. Tek gözü kapalıdır. Omuzunda da sembollerinden biri olan karga vardır. Odin, en önemli baş tanrı, rahip ve büyücü olarak tanımlanır fakat aynı zamanda karmaşık bir karakterdir. Bazı uzmanlara göre, Odin'in kişiliğindeki karmaşıklık, diğer tanrılara ait özelliklerin ve faaliyet alanlarının yüzyıllar boyunca Odin'in karakterinde birleşmesinden kaynaklanmaktadır. Odin'in birçok ismine sahip olması, onun doğasındaki farklılığı açıkça aktarmaktadır. Bu isimler, tam olarak isim değillerdir, ancak benzer özelliklere sahiptirler (Page, 2013, s. 61).



Resim 4.27. God of war ragnarok'da odin. (https://villains.fandom.com/wiki/Odin_(God_of_War)?file=Odin_%2528God_of_War%2529_Official_Render.png sayfasından erişilmiştir)

Resim 4.27'de *God of War Ragnarök*'da Odin konsept modeline yer verilmiştir.



Resim 4.28. Age of mythology'de ra. (https://ageofempires.fandom.com/wiki/Ra?file=RaPortrait.pngsayfasından erişilmiştir)

Mısır mitolojisinde en büyük tanrılardan biri olan güneş tanrısı Ra, çizimi *Age of Mythology* oyununda Resim 4.28.'da görüldüğü gibidir.

Ra, Güneş, ışık, enerji ve yaşamın nihai kaynağı olarak kabul edilen bir tanrıdır. Mısır mitolojisinde, güneşin ilk doğduğu an, karanlık ve sulu kaostan yükselen bir kuş veya

altın bir çocuk olarak tasvir edilir. Bu an, Mısır mitolojisinde en önemli olaylardan biridir. Yaratılışın ilk şeklinin birleşmesiyle kozmos ve yasalar oluşturulmuş olan tanrı Ra, önce dünya üzerinde, ardından gökyüzünde hüküm sürerek Tanrıların Kralı olmuştur (Pinch, 2002, s. 182 - 183).



Resim 4.29. Age of mythology'de ısıs. (https://ageofempires.fandom.com/wiki/Isis?file=IsisPortrait.png sayfasından erişilmiştir)

Resim 4.29'da *Age of Mythology* oyununda Mısır mitolojisinin önemli tanrıçası Isıs portresine yer verilmiştir. Isis, büyülü gücü muazzam olan bir tanrıçadır ve kralın sembolik annesi olarak kabul edilir. Heliopolis rahipleri tarafından oluşturulan soyağacına göre, İsis Geb ve Nut'un çocuklarından biridir. Osiris'in yeryüzünde sevdiği kız kardeşi olarak, Mısır hükümetine özveriyle yardım eder (Hart, 2005, s. 79 - 80).

Yunan mitolojisine dayanan oyunlardan biri olan ve 2020 yılında Supergiant Games stüdyo tarafından piyasaya sürülen *Hades* isimli video oyunu etkileyici bir sanat stiline sahiptir. Bu oyunda da izometrik kamera açısı kullanılmıştır. Karakterlerin tipleri oyun içerisinde *God of War* ve *Immortals Fenyx Rising* oyunlarındaki gibi detaylı şekilde görünmediği için onları göstermek adına *Age of Mythology* oyununda olduğu gibi karakterlerin portreleri çizilmiştir. Oyun, Hades'in oğlu Zagreus'un yeraltı dünyasından kaçışını konu almaktadır.



Resim 4.30. Hades isimli oyunda zeus çizimi. (https://hades.fandom.com/wiki/Zeus?file=Zeus.png sayfasından erişilmiştir)

Resim 4.30'de Zeus çiziminde görüldüğü gibi yine bundan önceki oyunlarda tasarlanan Zeus ile hemen hemen aynıdır. Atletik vücut yapısına sahip, saçı ve sakalı uzun şekilde tasarlanmıştır. Elinde sembollerinden biri olan yıldırımı tutmaktadır.



Resim 4.31. Hades isimli oyunda poseidon çizimi. (https://hades.fandom.com/wiki/Poseidon?file=Poseidon.png sayfasından erişilmiştir)

Resim 4.31'de Poseidon, üç dişli yabası ile resmedilmiştir. Saçları ve sakalı uzundur. Sembolleri, üzerindeki çeşitli takılara iliştirilmiştir.



Resim 4.32. Hades isimli oyunda hermes çizimi. (https://hades.fandom.com/wiki/Hermes?file=Hermes.png sayfasından erişilmiştir).

Resim 4.32'de Hermes, bir elinde yılanlı altın asası, başında hızını temsil eden kanatlı tacı ve ayaklarında kanatlı sandaletleri ile resmedilmiştir. Diğer kolunda takılı bir heybe vardır ve içerisinde haberci oluşunu temsilen rulo şeklinde kâğıtlar bulunmaktadır. Yine burada da önceki bölümlerde yer verilen Hermes tasarımlarına benzer biçimde fiziksel yapısı ve sembolleri ile çizilmiştir.



Resim 4.33. Hades isimli oyunda ares çizimi. (https://hades.fandom.com/wiki/Ares?file=Ares.png sayfasından erişilmiştir)

Resim 4.33'de Ares; üzerinde zırhı, bir elinde tuttuğu kılıcı ve sırtında diğer kılıçları ile resmedilmiştir. *God of War*'daki Ares fantastik bir görünüme sahip iken, burada genç bir savaşçı gibi çizilmiştir.

Banner Saga isimli, üç oyundan oluşan ve Viking destanlarını temel alan seri ise sahneleri el çizimleri ile oluşturulmuş ve canlandırılmış bir video oyunudur.



Resim 4.34. Banner saga isimli oyundan bir karakter çizimi. (https://bannersaga.fandom.com/wiki/Varl?file=IverArt.jpg sayfasından erişilmiştir)

Önceki bölümde adı geçen video oyunlarından *Assassin's Creed: Odyssey, Origins* ve *Valhalla*'da sırasıyla; Yunan, Mısır ve İskandinav mitolojileri temel alınmıştır. Fakat bu oyunlarda mitolojik hikâyeler tamamen fantastik unsurlar ile işlenmemiştir. Söz konusu medeniyetlerin antik dönemlerinde geçen hikâyelerde yer yer fantastik olaylara yer verilerek kurgulanmıştır. *Titan Quest, Apotheon* ve *Zeus: Master of Olympus* isimli oyunlar da Yunan mitolojisinin temel alındığı diğer oyunlardır.

Berzah Games tarafından 2020 yılında piyasaya sürülen *URUZ Er Kişinin Geri Dönüşü* isimli video oyunu, Türk mitolojisinde ve edebiyatında önemli bir yere sahip olan Dede Korkut masallarını konu almaktadır. Oyunun görsel stili piksel sanatı ile oluşturulmuştur.



Resim 4.35. Uruz er kişinin geri dönüşü isimli oyundan bir sahne. (https://berzahgames.com/uruz sayfasından erişilmiştir)

4.2. Sinema Filmlerinde Mitoloji

Görsel ve işitsel bir anlatım aracı olan sinemada da mitolojik hikâyeleri temel alan filmler kendine yer bulmaktadır. Sinema tarihinde, doğrudan mitolojik hikâyeleri konu alan, yorumlayan veya başka konular içerisinde mitolojik unsurları kullanan birçok film bulunmaktır.

Sinema sanatı, mitolojik hikâyeleri görsel ve işitsel bir dille yeniden yorumlayarak izleyicilere sunmaktadır. Mitolojik filmler, hem tarihe ışık tutan, hem de bazı kesimler tarafından yaşadığına inanılan kahramanların, yaratıkların ve hatta tanrıların tasvirlerini, etkileyici efektlerle gözler önüne sermektedir. Mitolojik filmler, genellikle Antik Yunan mitolojisine ait yapımlardan oluşmaktadır. Zeus, Poseidon, Herkül, Hermes, Hera, Afrodit, Ares ve Athena gibi tanrı ve tanrıçaların yer aldığı bu filmler, sinema dünyasında başı çekmektedir. Bunun yanında Mısır, Çin ve İskandinav mitolojilerine ait filmler de her geçen gün çoğalmaya devam etmektedir. Mitolojik filmler, sinemanın klasik ve alternatif eğilimlerini de yansıtmaktadır.

Sinema, video oyunları ve diğer medya türlerinde mitolojiyi, klasik mitoloji ve modern mitoloji şeklinde ikiye ayırmak doğru olacaktır. Klasik mitoloji, eski Yunan ve Roma medeniyetlerinin; efsanelerini, kahramanlarını, tanrılarını, yaratıklarını içeren ve günümüzde popüler kültürde, bilimde ve dilde etkisini sürdürmekte olan bir kültür mirasıdır. Bu medeniyetlerin edebiyat, felsefe ve sanatlarında da önemli bir yere sahiptir. Bunun yanı sıra birçok sanat alanına da esin kaynağı olmuştur. Modern mitoloji ise, günümüz popüler kültüründe; film, video oyunu, çizgi roman, roman ve diğer medya türlerinde ortaya çıkmış ve kendi hikâyelerini oluşturmuştur. Modern mitolojik öyküler klasik mitolojiden esinlenebileceği gibi, bütün olarak yeni kurgular ve karakterler de ortaya koyabilir. Modern mitolojik öykülere örnek olarak; *Yüzüklerin Efendisi, Harry Potter, Star Wars, Marvel Sinematik Evreni* ve *Matrix* serileri örnek olarak gösterilebilir.

Sinema, yaratıcısının kişisel etkisini farklı izleyicilerin zihninde taşıyan kolektif, toplumsal bir üründür. Bu nedenle, mitosların yapısal ve psikolojik işleyişlerini açıklayan kuramlardan yola çıkarak sinemayı "modern mitoloji" olarak adlandırmak mümkündür. Sinema, aslında tarihsel olarak dramanın bir uzantısıdır ve klasik temellere sahip olduğu için, mitoslardaki tematik ve örnekleyici yapının dramada da yer aldığı görülür. Bu yapı, drama türünün ekrana yansımış biçimi olan filmlerde de

kendini gösterir. Sinema sadece modern mitoloji olmakla kalmaz, aynı zamanda kökenini de mitolojiden alır (Tecimer, 2006, s. 11).

İnsanların çağdaşlaşmasında ve sanat-bilim dünyasındaki yansımalarında, kökene dönüş ve başlangıcın tekrar yaşanması önemli bir faktördür. Bilinmeyenleri öğrenerek ve eski mitolojik düşünceleri çağa uydurarak yaşatma eğilimi, özellikle teknolojinin gelişmesiyle birlikte artmıştır. Bu dönemde, insanların eski çağlara ve ilklere yönelmesi moda haline gelmiştir. Mitoloji, özellikle dünyanın sonu hakkındaki mitler olmak üzere birçok kategoride kullanılmıştır. Kültürlerin etkileşim halinde olduğu bir zamanda, dünyanın sonu konusu çağdaş sanat ve bilim insanlarını etkilemiş ve farklı fantezilerle topluma iletilmiştir. Bu fanteziler, genellikle Greko-Latin ve Mısır mitolojik sistemlerinden esinlenmiştir. Dünya mitolojilerinden yararlanılarak yazılan roman, hikâye ve filmler, insanın sonunun belirtileri karşısındaki güçsüzlüğünü gösteren ama hala kurtarıcıların var olduğu bir düşünceyi içermektedir. Popüler teorilerden biri, dünyanın sonunu hazırlayan Şeytan'ın yeni bir insan vücuduna bürünmesi ve dünyayı ele geçirme çabasıdır. Bu tarz sanatsal ve yarı bilimsel eserler, insanların dinlerde bahsedilen sonun belirtileri hakkında yeni teoriler geliştirmesini gerektirmiştir (Bayat, 2005, s. 131 - 132).

Sinema tarihinde klasik Yunan mitolojisini konu alan ilk filmin, 1924 Alman yapımı *Helena* isimli sessiz sinema filmi olduğu düşünülmektedir. Homeros'un İlyada destanından uyarlanarak sinemaya aktarılmıştır. İki bölüm halinde gösterime giren filmde, Helen'in kaçırılması ve Truva'nın düşüşü işlenmiştir.



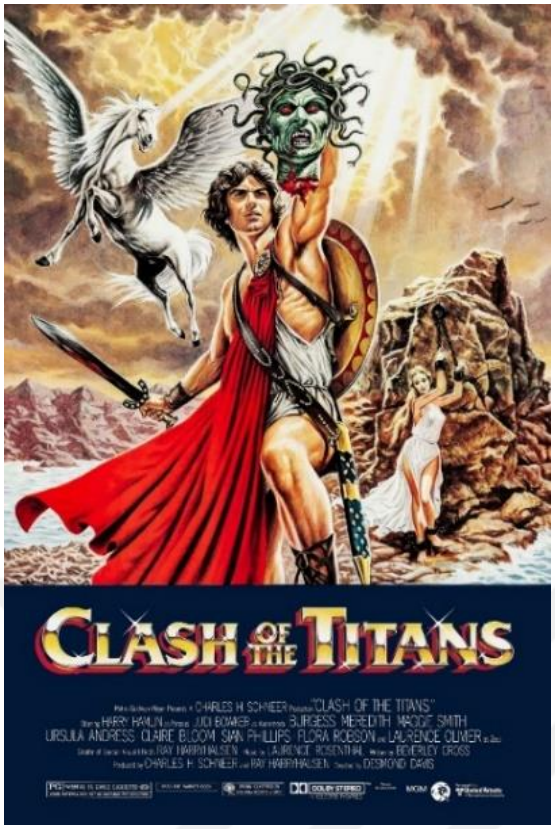
Resim 4.36. Helena filminden bir sahne. (https://www.rarefilmsandmore.com/helena-1924-with-switchable-english-and-french-subtitles sayfasından erişilmiştir)

Klasik Yunan mitolojisini konu alan diğer filmlerden bazıları; *Clash of the Titans* (1981), *Clash of the Titans (2010), Immortals, Wrath of Titans* ve *Hercules (2014)* isimli filmlerdir. Burada Herkül karakterine ayrı bir parantez açmak gerekirse, sinema tarihinde Herkül'ü konu alan ve 2014 yılında yapılan filmin haricinde pek çok film ve dizi çekilmiştir. 2010 yılında çıkan *Clash of the Titans* filmi, 1981 yılında çekilmiş olan *Clash of the Titans* filminin tekrar yapımıdır. Mısır mitolojisini konu alan filmler, 2016 yapımı *Gods of Egypt* ve 2014 yapımı *Exodus: Gods and Kings* isimli filmlerdir. İskandinav mitolojisini de konu alan birçok film ve dizi bulunmaktadır, bu film ve dizilerde genel olarak Viking efsaneleri ve İskandinav tanrılarından Thor'un ön planda olduğu hikâyeler kurgulanmıştır. *Thor: The Dark World, Thor: Hammer of the Gods, Vikings: Valhalla* ve dizi olarak *Vikings* bunlardan bazılarıdır.

Türk sinemasında ise tarihsel olarak ele alınan ve destansı denilebilecek en meşhur fantastik film serisi, Kartal Tibet'in başrolünü oynadığı ve ilki 1969 yılında çekilen *Tarkan* film serisidir. Tarkan (Darkan), Türkler ve Moğollarda bir unvan olarak kullanılırdı. Çizgi roman sanatçısı Sezgin Burak tarafından Tarkan isminde kurgusal bir karakter yaratılmış ve oradan da sinemaya aktarılmıştır. Üst kısımda değinilmiş olan batı sinemasında mitoloji konulu filmler ve Türk sinemasında *Tarkan* film serisine, işlenen karakterler çerçevesinde bir sonraki başlıkta değinilmiştir.

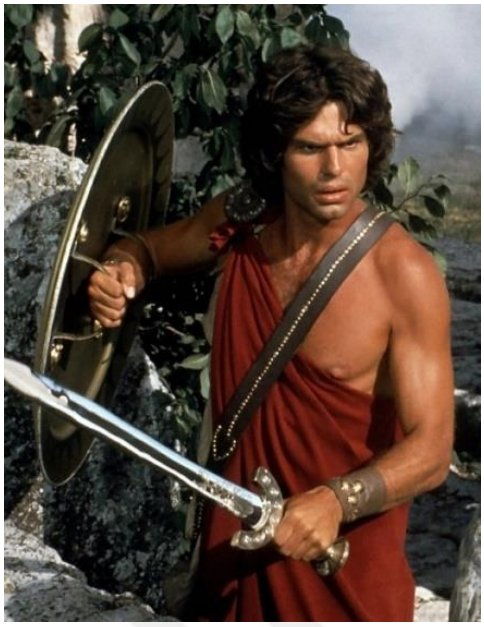
4.2.1. Sinema Filmlerinde Mitolojik Karakterler

Tıpkı video oyunlarında olduğu gibi sinema filmlerinde de mitolojik karakterler yapımcıları tarafından yorumlanmıştır. Önceki bölümde ismi geçen filmlerden 1981 yapımı *Clash of the Titans*, fantastik sinema dalında mitolojiyi konu alan ilk filmlerden biri sayılabilir. Filmin birçok sahnesi, duraksamalı çekim (stop motion) tekniği ile yapılmıştır. Bu teknik, üç boyutlu nesnelerin kamera karşısında biraz hareket ettirilip fotoğrafının çekilmesi ve bu işlemin birçok kez tekrarlanmasıyla oluşturulan bir canlandırma türüdür. Çekilen tek kare resimleri ardı ardına dizip (her saniye için 15-24 kare) oynatılması ile hareket elde edilir. Sinemanın bulunuşuyla birlikte 1800'lü yıllarda ortaya çıkmış ve özellikle Orta ve Güney Avrupa ile Japonya'da geliştirilmiştir.



Resim 4.37. Clash of the titans (1981) film afişi. (https://www.themoviedb.org/t/p/original/q7AHgpD6rR0JSaq8rR9uCLWIsja.jpg sayfasından erişilmiştir)

Clash of the Titans sinema filmi, Yunan mitolojisi kahramanlarından Perseus'un hikâyesini konu almaktadır. Yunan mitolojisinde Perseus, Zeus ve Danae'nin oğlu olup, Andromeda ile evlenmiş ve Perses adında bir oğlu olmuştur. Ayrıca Gorgon Medusa'yı da öldürmüştür. Perseus'un Argos kralı olduğu söylenirken, efsaneler onun gerçekte nereye gittiği konusunda farklılık gösteriyor. Bazılarına göre Perseus, Andromeda ve oğullarıyla birlikte Asya'ya giderek Pers ülkesini kurmuştur. Diğer efsanelere göre ise Perseus, Tiryns tahtını kabul etmiş ve Miken şehrini kurmuştur (Daly, 2009, s. 113).



Resim 4.38. Clash of the titans (1981) filminde perseus. (https://static.wikia.nocookie.net/clashofthetitansfranchise/images/6/65/Perseus_1980.png/revision/latest?cb=20170826020340 sayfasından erişilmiştir)



Resim 4.39. Clash of the titans (2010) filminde perseus. (https://clash-of-the-titans.fandom.com/wiki/Perseus?file=Thumb_Perseus.jpg sayfasından erişilmiştir)

Resim 4.38.'de 1981 yapımı *Clash of the Titans* filmindeki Perseus, kılıcı ve kalkanı ile üzerinde antik Roma dönemde yaygın olan ve toga adı verilen tek parça kıyafet ile canlandırılmıştır. Resim 4.39'da görülen 2010 yılı tekrar yapımında ise Perseus, üzerinde zırhı ile canlandırılmıştır.

Filmde, Perseus'un hikâyesi mitolojik kaynaklarda anlatılanlara oldukça yakındır ve fazla yorum katıldığı söylenemez. Perseus, Prenses Andromedayı kurtarmanın

peşindedir. Bunun için de Kraken ve Medusa ile mücadele etmek zorundadır. Kraken, İskandandinav kökenli, ahtapota benzer devasa bir deniz yaratığıdır. Bu filmin haricinde 2010 yılında çekilmiş olan tekrar yapım *Clash of the Titans* filminde, *Tarkan: Viking Kanı* ve 2007 yapımı *Karayip Korsanları: Dünyanın Sonu* isimli filmde de canlandırılmıştır.



Resim 4.40. Clash of the titans (1981) filminde kraken. (https://lovewordssss.blogspot.com/2020/08/clash-of-titans-1981-monsters.html sayfasından erişilmiştir)

Yunan mitolojisinde önemli bir yeri olan Medusa da filmde canlandırılmıştır. Euryale ve Stheno'nun kız kardeşi olan Gorgonlar'dan biri, güzel bir kadındı ancak Athena tarafından ya Poseidon'la ilişki yaşadığı için ya da kendini çok beğendiği için çirkin bir Gorgon'a dönüştürüldü. Bazı hikâyelerde ise Athena'nın yerine Artemis bu olayı gerçekleştirmiştir (Coleman, 2007, s. 684).



Resim 4.41. Clash of the titans (1981) filminde medusa. (http://www.midnightonly.com/wp-content/uploads/2013/11/clash-of-the-titans-4.jpg sayfasından erişilmiştir)



Resim 4.42. Clash of the titans (2010) filminde medusa. (https://www.scott-eaton.com/2010/medusa-and-clash-of-the-titans sayfasından erişilmiştir)

Ana odağında Perseus'un hikâyesinin işlendiği filmde; Perseus'un annesi Prenses Danae, Zeus, Poseidon, Hera ve Titanlar diğer karakterler olarak yerini almaktadır. Her iki filmde de çekildikleri dönemlerin tekniklerine göre kostümler ve görsel efektler farklılık göstermektedir. İlk filmde fantastik sahnelerde Kraken ve Medusa gibi karakterlerin küçük modelleri oluşturularak stop motion tekniği ile hareketlendirilmiştir. Tekrar yapımında ise görsel efektler, sahneler ve fantastik yaratıklar bilgisayar ortamında oluşturulmuştur.



Resim 4.43. Clash of the titans (1981) filminde zeus. (https://cinemosaic.blogspot.com/2010/12/clash-of-titans-1981.html sayfasından erişilmiştir)



Resim 4.44. Clash of the titans (2010) filminde zeus. (https://www.movieinsider.com/photos/15335 sayfasından erişilmiştir)

İlk filmde Zeus, Poseidon ve diğer büyük tanrılar üzerlerinde beyaz kıyafetleri ile yalın bir görünüme sahip iken, yeniden yapımda başlıca tanrılar üzerlerinde zırh ve silahları ile canlandırılmıştır.



Resim 4.45. Clash of the titans (1981) filminde tanrılar. (http://uglycouchcast.blogspot.com/2019/02/clash-of-titans-1981.html sayfasından erişilmiştir)



Resim 4.46. Clash of the titans (2010) filminde hades. (https://clash-of-the-titans.fandom.com/wiki/Hades?file=Thumb_Hades.jpg sayfasından erişilmiştir)



Resim 4.47. Clash of the titans (2010) filminde poseidon. (https://clash-of-the-titans.fandom.com/wiki/Hades?file=Thumb_Hades.jpg sayfasından erişilmiştir)

Filmin yeniden yapımının çıktığı 2010 yılında filmden uyarlama bir video oyunu da yapılmıştır. Fakat bu video oyunu diğer mitoloji temalı video oyunları kadar başarılı olamamıştır.

2014 yılında çekilen ve Yunan mitolojisinin en bilindik karakterlerinden biri olan Herkül üzerinden ele alınmış bir senaryoya sahip olan *Hercules* filmi bu karakter üzerinden farklı bir yorum ile kurgulanmıştır. Yunan mitolojisinde Herakles (Herkül), Zeus ve Alcmene'nin ilişkisinden doğmuş yarı tanrı ve yarı insandır. Hera, Zeus'un karısı, Herakles'ten nefret eder ve onun hayatını zorlaştırır. Ancak Athena tarafından korunan Herakles, Hera tarafından yenilemez. Sonunda Herakles ölümsüzlük kazanır ve tanrı statüsüne ulaşır (McClymond, Bailey, LaFleur & Voth, 2015, s. 24).

Film, Herkül'ün klasik hikâyesi olan on iki görevinin sonrasını anlatmaktadır. Herkül, ailesini kaybettikten sonra sürgüne gider ve bir grup paralı askerle savaş alanlarında hayatını sürdürür. Trakya kralı Cotys, Herkül ve arkadaşlarını ordusunu eğitmek ve ülkesini zalim bir savaş hükümdarından kurtarmak için işe alır ve Herkül bu görevi kabul eder.



Resim 4.48. Hercules (2014) filminde herkül. (http://www.cinemastatic.org/2016/05/hercules-2014-movie-review.html sayfasından erişilmiştir)

Herkül karakterini konu alan filmlerin ilk örnekleri İtalyan yapımı olmakla beraber Amerikan yapımı da pek çok Herkül filmi yapılmıştır. 1958 İtalyan yapımı olan *Hercules* filminin Herkül'ü konu alan ilk filmlerden biri olduğu söylenebilir. Bu filmin devamları da çekilmiştir.



Resim 4.49. Hercules (1958) filminde herkül. (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Le_fatiche_di_Ercole_-_Reeves.png sayfasından erişilmiştir)

Önceki bölümlerde bahsedildiği gibi hem video oyunlarında hem de sinema filmlerinde Yunan mitolojisinden sonra en çok İskandinav mitolojisi bu alanlara konu

olmuştur. Ayrıca, İskandinav mitolojisi ve destanlarının uyarlanmasında son yıllarda bir artış olduğu söylenebilir. Sinema alanında İskandinav mitolojisi temeline dayanan filmler genellikle büyük tanrılardan Thor'un merkeze alındığı kurgulardan oluşmaktadır. Marvel sinematik evreninde baş karakteri Thor olan film serisinin yanı sıra başka kurguların içerisinde birbiri ile bağlantılı filmlerde de Thor karakterine yer verilmiştir. *Thor: The Dark World* bu filmlerden biridir. Kurgu bir evrende geçen ve Thor'un serüvenini konu alan film, bütün olarak İskandinav mitolojisini konu almaktan ziyade, İskandinav mitolojisinin öğeleri ve Thor haricinde diğer karakterleri ile oluşturulmuş kurgudur. Filmde, Thor haricinde başlıca karakterlerden Odin ve Loki de canlandırılmıştır.



Resim 4.50. Thor: the dark world filminde thor. (https://thor.fandom.com/wiki/Thor_(movies)?file=Thor-poster.jpg sayfasından erişilmiştir)



Resim 4.51. Thor: the dark world filminde odin. (https://thor.fandom.com/wiki/Odin_(movies)?file=Odin.png sayfasından erişilmiştir)



Resim 4.52. Thor: the dark world filminde loki. (https://thor.fandom.com/wiki/Loki_(movies)?file=Loki_ttdw_poster.png sayfasından erişilmiştir)

Loki, bir düzenbaz tanrıdır. O, aldatmacaların babası olarak bilinir ve genellikle yalanlara başvurur. Ayrıca şekil değiştiricidir ve farklı görünümler alabilir. Loki'nin kişiliği ateşin iki yönünü yansıtır: bir yandan neşeli ve keyifli bir ocak ateşi iken, öte yandan tehlikeli bir orman yangını veya yıkıcı bir volkan patlaması gibi ölümcül olabilir (Daly, 2003, s. 54).

Mısır mitolojisini konu alan sinema filmlerinin diğerlerine göre daha az olduğu görülmektedir. 2016 yılında çıkan *Gods of Egypt* Mısır mitolojisine dayanan filmlere örnek olarak gösterilebilir. Mısır mitolojisinin önemli tanrılarından Set, Ra, Horus, Osiris, Thoth ve diğer karakterler filmde canlandırılmıştır. Bu karakterler üzerinden kurgu bir senaryo oluşturulmuştur.

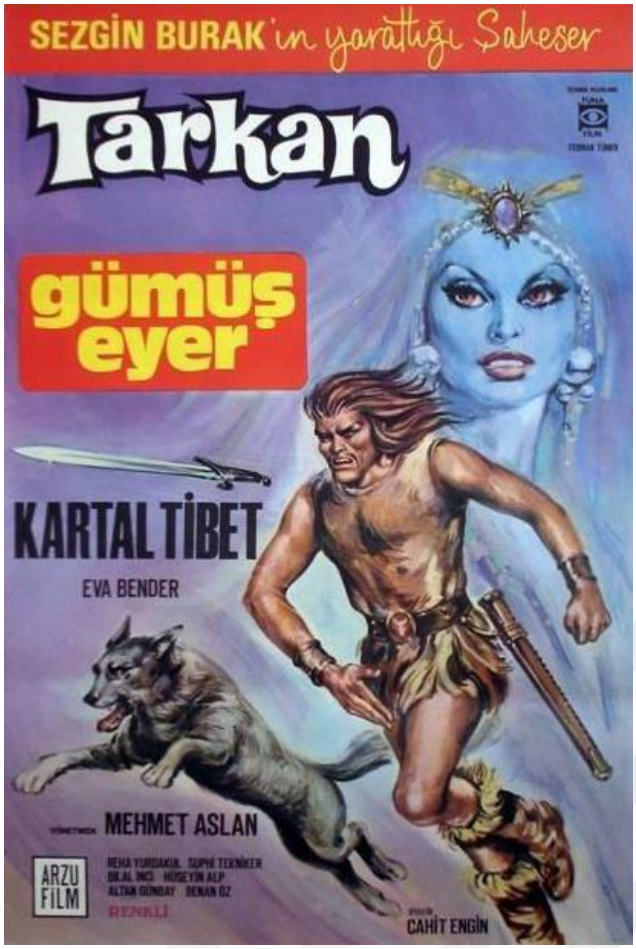


Resim 4.53. Gods of egypt filminde set. (https://gods-of-egypt.fandom.com/wiki/Horus?file=151130-news-gods-of-egypt.jpg sayfasından erişilmiştir)



Resim 4.54. Gods of egypt filminde horus. (https://gods-of-egypt.fandom.com/wiki/Horus?file=Horus-Poster-gods-of-egypt--3000-1-.jpg sayfasından erişilmiştir)

Türk sinemasında ise çizgi roman sanatçısı Sezgin Burak'ın 1967 yılında yayınlamaya başladığı *Tarkan* isimli çizgi roman serisinden sinemaya uyarlanan ve yine aynı isimle beş filmden oluşan, başrolünü Kartal Tibet'in oynadığı *Tarkan* serisinde, Türk tarihi üzerinden, mitolojik öğeler de barından bir kurgu işlenmiştir. Serinin ilk filmi 1969 yılında çekilmiştir.



Resim 4.55. Tarkan gümüş eyer filminin afişi. (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/4/45/Tarkan_-_G%C3%BCm%C3%BC%C5%9F_Eyer_afi%C5%9F.jpg sayfasından erişilmiştir)

Bu hikâyelerde kurgusal karakter Tarkan, Avrupa Hun kralı Attila'ya hizmet eden bir Hun savaşçısıdır. Tarkan (Darkan) Türklerde bir unvandır. Ögel (2003) şu şekilde ifade etmiştir "Tarkan'lık hükümdar tarafından verilmiş çok yüksek bir üstünlük unvanı idi. Tarkan'lar vergi vermez ve ceza görmezlerdi. Onların bu rütbesi de nesilden nesile devam edip, giderdi." (s. 69).

Toplam beş filmden oluşan seri; *Tarkan, Tarkan: Gümüş Eyer, Tarkan: Viking Kanı, Tarkan: Altın Madalyon* ve *Tarkan: Güçlü Kahraman* filmlerinden oluşmaktadır. Bu seri haricinde *Bozkırlar Şahini Tark-Han, Tarkan: Canavarlı Kule* ve *Tarkan Camoka'ya Karşı* isimli üç film daha çekilmiştir.



Resim 4.56. Tarkan gümüş eyer filminden bir sahne. (https://www.karar.com/kultur-sanat-haberleri/kartal-tibetin-hayat-verdigi-tarkan-hakkinda-her-sey-1623210 sayfasından erişilmiştir)

Tarkan çizgi roman ve film serisi doğrudan Mitolojiyi konu almasa bile Türk tarihinden yola çıkılması ve mitolojik unsurları barındırması açısından Türk sinema tarihinde önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir. Daha sonrasında Türk sinemasında birkaç yapım dışında İslamiyet öncesi Türk tarihi veya mitolojisi ile ilgili bir yapım bulunmamaktadır.

Hem video oyunlarında hem de sinema filmlerinde mitolojik hikâyeler genel olarak yorumlanarak yansıtılmış ve yine karakterler de kurgulara göre yorumlanmıştır. Başlıklar altında yer verilen görsellerde görüldüğü gibi, karakterler sanatçısına bağlı olarak farklı stillerde tasvir edilmişlerdir. Özellikle Yunan mitolojisindeki karakter tasarımlarına bakılacak olursa, kaynaklardan ve antik yunan dönemi heykellerinden esinlenerek tasvir edildikleri görülmektedir. Hepsi için olmasa bile örneğin Zeus tasvirlerine bakıldığında sanatçısı farklı olsa bile tasvir edilen tip birbirine çok yakındır ve tasarımlarda antik dönem Zeus heykellerinin temel alındığı açıktır. İncelenen diğer karakterler de aynı şekilde kaynaklarda geçen betimlemeler ve sanat eserlerinden ilham alınarak yeniden yorumlanmıştır.

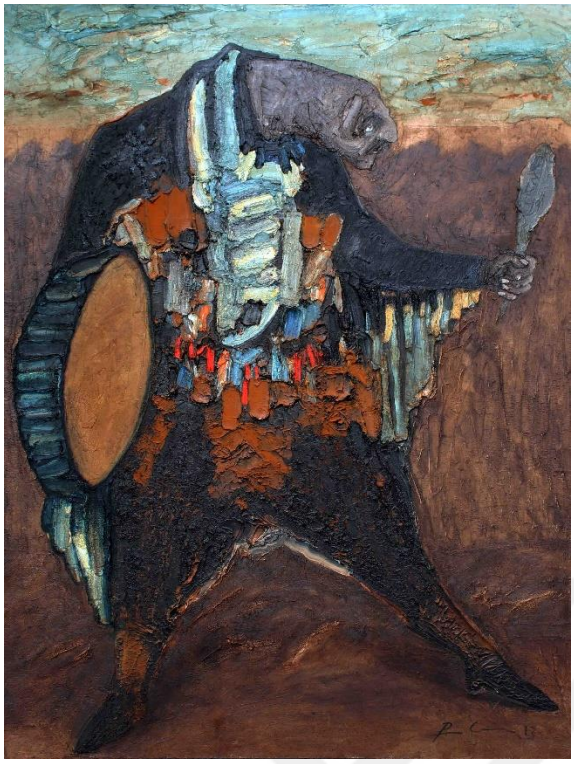
5. ÇAĞDAŞ TÜRK RESİM SANATINDA TÜRK MİTOLOJİSİ

Çağdaş Türk resim sanatında Türk mitolojisinden motifler, semboller ve hikâyeler, ressamların eserlerinde sıkça kullandıkları ve ilham aldıkları başlıklardandır. Çağdaş Türk resim sanatında mitolojik unsurları eserlerine yansıtan birçok sanatçı bulunmaktadır; Süleyman Saim Tekcan, Bedri Rahmi Eyüboğlu, Mehmet Başbuğ, Can Göknil, Hasan Kıran, Hüsamettin Koçan, Rauf Tuncer, Hacı Demirci ve Ramazan Can çalışmalarında mitolojik unsurları kullanan sanatçılardan bazılarıdır.

Bu başlık altında ismi geçen sanatçılardan; Ramazan Can, Can Göknil, Bedri Rahmi Eyüboğlu, Süleyman Saim Tekcan, Rauf Tuncer ve Hasan Kıran'ın internet üzerinden erişilebilen bazı eserlerine yer verilmiştir. Sonrasında, Oğuzhan Sivri'nin çalışma kapsamında Photoshop grafik programı üzerinde dijital çizim/boyama tekniği ile yaptığı on adet çalışmadan oluşan seri yer almaktadır. Bu çalışmalarda; Ülgen, Umay, Erlik, Dünyanın Katmanları, Ateş Ruhu, Talay Kan, Kurt, Geyik, Hayat Ağacı, Dağ-Ay ve Güneş unsurları, Türk mitolojisi kaynaklarından yola çıkılarak resmedilmiştir.



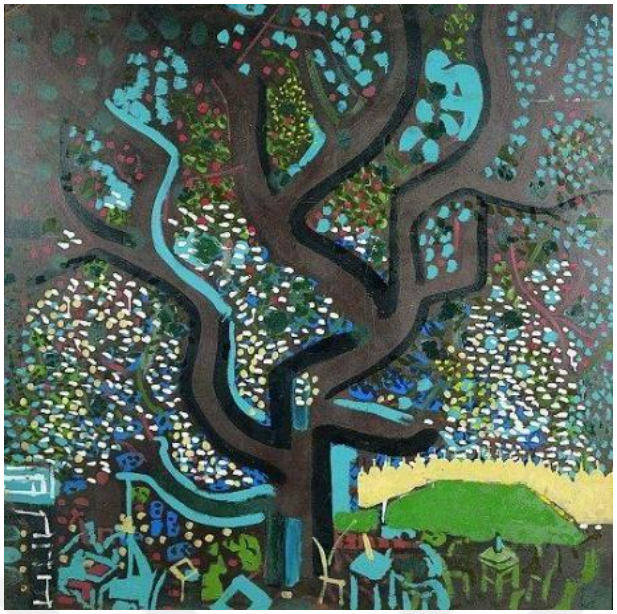
Resim 5.1. Ramazan can'ın şaman güncesi serisinden white shaman isimli eseri. (https://www.canramazan.com/saman-guncesi/ sayfasından erişilmiştir)



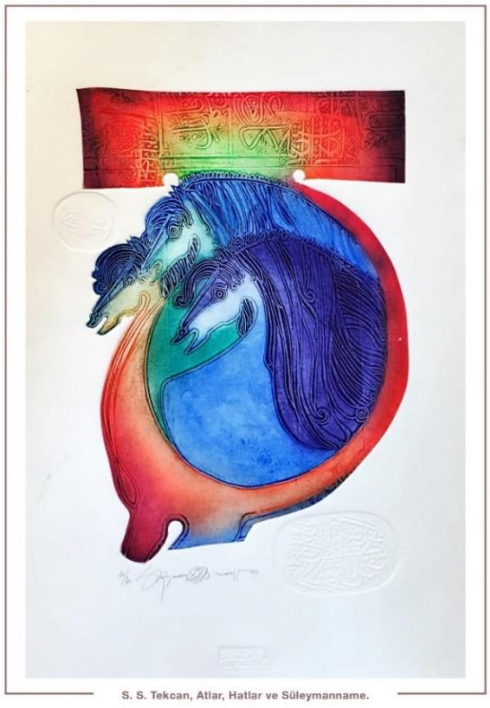
Resim 5.2. Ramazan can'ın şaman güncesi serisinden shaman isimli eseri. (https://www.canramazan.com/saman-guncesi/ sayfasından erişilmiştir)



Resim 5.3. Can göknil'in hayat ağacı ve şah mar isimli eseri. (https://cangoknil.com/tr/portfolio/anadolu-tanricalari-2/ sayfasından erişilmiştir)



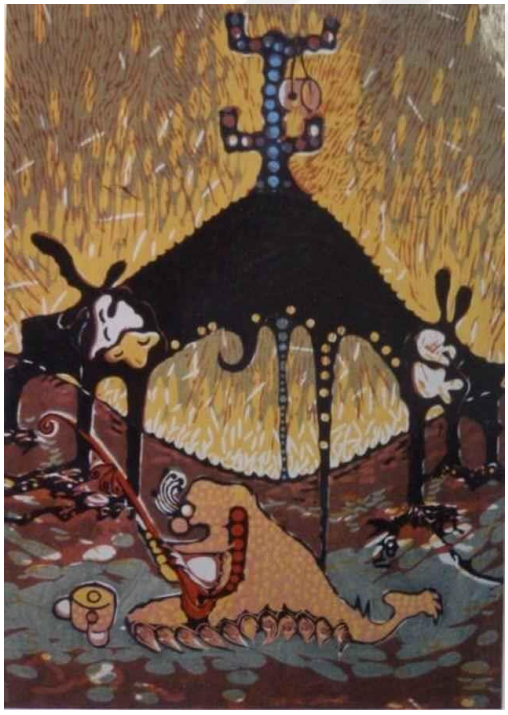
Resim 5.4. Bedri rahmi eyüboğlu'nun kartal baba çınarı isimli eseri. (https://tr.pinterest.com/pin/330733166365329065/ sayfasından erişilmiştir)



Resim 5.5. Süleyman saim tekcan'ın atlar, hatlar ve süleymanname isimli serisinden bir eser. (https://www.zdergisi.istanbul/makale/suleyman-saim-tekcan-ve-atnagme-236 sayfasından erişilmiştir)



Resim 5.6. Rauf Tuncer'in orhun yazıtları isimli eseri. (https://www.gzt.com/skyroad/ressam-recep-rauf-tuncer-sanatci-kendi-geleneginden-beslenmeli-3530629 sayfasından erişilmiştir)



Resim 5.7. Hasan kıran'ın şaman isimli eseri. (https://www.galerisoyut.com.tr/hasan-kiran-2009/#eser/6f903243dc3079bcba5897d1ad5c381e/3229 sayfasından erişilmiştir)

Oğuzhan Sivri'nin toplam on çalışmadan oluşan Türk mitolojisi serisi.



Resim 5.8. Türk mitolojisinde dünyanın katmanları çizimi.

Oğuzhan Sivri, *Dünyanın Katmanları,* 2023, Dijital Çizim, 2000 x 2000 px 300 dpi.

Çizilen on resimlik serinin ilki olan bu çalışmada dünya, kaynaklardan yola çıkılarak üç katmanlı şekilde tasvir edilmiştir. Tanrıların bulunduğu yer olan en üst katta altın dağ, arkasında ise güneş ve ay konumlanmıştır. Orta kısımda canlıların yaşadığı yeryüzü bulunmaktadır. Cehennem gibi tasvir edilen yeraltında ise kötü ruhların ve Erlik'in bulunduğu yerdir.



Resim 5.9. Türk mitolojisinde ülgen çizimi.

Oğuzhan Sivri, *Ülgen*, 2023, Dijital Çizim, 3508 x 4961 px 300 dpi.

Yaratıcı tanrı Ülgen Şamanist inançlara göre on yedi tabakadan oluşan göğün on altıncı tabakasında Altın Dağ'da altından bir tahtta oturur. Bu çalışmada da metinlerde geçtiği şekilde altından tahtında oturur şekilde tasvir edilmiştir. Bazı metinlerde üç kafasının olduğu ve her bir kafasının dünyanın üç katmanını denetlediği yazılır. Bulunduğu konum güneş ve ayın üzerindedir, fakat bu çizimde güneş ve ay ile aynı konumda çizilmiştir.



Resim 5.10. Türk mitolojisinde umay çizimi.

Oğuzhan Sivri, *Umay*, 2023, Dijital Çizim, 3508 x 4961 px 300 dpi.

Ana tanrıça ve yaşam tanrıçası olarak bilinen Umay, metinlerde; üç boynuzlu, çok uzun beyaz saçlı, kuş kanatlı ve beyaz elbiseli şekilde geçmektedir. Çalışmada metinlerde anlatıldığı şekilde bir görünüme sahip olarak doğa içerisinde tasvir edilmiştir.



Resim 5.11. Türk mitolojisinde erlik çizimi.

Oğuzhan Sivri, *Erlik*, 2023, Dijital Çizim, 3508 x 4961 px 300 dpi.

Ülgen'in kardeşi olan Erlik yeraltının hükümdarıdır. Çalışmada Erlik'in tipi metinlerde geçtiği şekliyle tasvir edilmiştir. Ağaç dalını andıran boynuzları vardır, uzun siyah sakalları vardır.



Resim 5.12. Türk mitolojisinde talay kan çizimi.

Oğuzhan Sivri, *Talay Kan*, 2023, Dijital Çizim, 2000 x 2000 px 300 dpi.

Denizlerin ve yeryüzündeki suların hükümdarı Talay Kan, uzun sakallı ve bıyıklıdır. Denizin içinde, dev cüsseli şekilde tasvir edilmiştir.



Resim 5.13. Türk mitolojisinde ateş ruhu çizimi.

Oğuzhan Sivri, *Ateş*, 2023, Dijital Çizim, 3508 x 4961 px 300 dpi.

Türklerde temizleyici ve kötü ruhlardan koruyucu bir ruh olarak inanılan ateş bu çalışmada insan formunda çizilmiştir.



Resim 5.14. Türk mitolojisinde kurt figürü çizimi.

Oğuzhan Sivri, *Kurt*, 2023, Dijital Çizim, 3508 x 4961 px 300 dpi.

Tanrı'nın bir yansıması olarak kabul edilen Kurt, bu çalışmada bir dağın zirvesinde ulurken tasvir edilmiştir. Arka planda gökyüzünde güneş ve ay unsurlarına da birlikte yer verilmiştir.



Resim 5.15. Türk mitolojisinde geyik figürü çizimi.

Oğuzhan Sivri, *Geyik*, 2023, Dijital Çizim, 3508 x 4961 px 300 dpi.

Türk mitolojisinde yol gösterici bir hayvan olarak görülen geyik, bir orman manzarası içerisinde resmedilmiştir. Arka planda, gökyüzünde Altın Dağ ile diğer çalışmalarda da görülen güneş ve ay unsurlarına birlikte yer verilmiştir.



Resim 5.16. Türk mitolojisinde hayat ağacı çizimi.

Oğuzhan Sivri, *Hayat Ağacı,* 2023, Dijital Çizim, 3508 x 4961 px 300 dpi.

Türk mitolojisinde yer ile gök arasında bağlantı kurduğuna inanılan hayat ağacı çizimi. Gövdesi ve dalları ışık saçmaktadır. Yine bu çalışmada da güneş ve ay birliktedir.



Resim 5.17. Türk mitolojisinde güneş, ay ve dağ çizimi.

Oğuzhan Sivri, *Güneş Ay ve Dağ,* 2023, Dijital Çizim, 3508 x 4961 px 300 dpi.

Türk mitolojisinde önemli yere sahip olan güneş, ay ve dağ unsurlarına bu çalışmada birlikte yer verilmiştir. Kompozisyonun merkezinde dağ bulunmaktadır. Diğer çalışmalarda olduğu gibi güneş sol, ay ise sağ tarafta konumlandırılmıştır.

6. SONUÇ

Mitolojik hikâyeler, tarih boyunca sanat alanlarına ilham vermiş olan bir edebi türdür. Dünyada her milletin söz ile aktarılmış ve sonradan yazıya geçirilmiş, temelinde inançların olduğu ve doğayı, hayatı anlamlandırma çabası yatan mitleri günümüze kadar gelmiştir. Resim, heykel, edebiyat, sinema ve müzik için her zaman bir kaynak ve ilham niteliği taşımaktadır. Bu hikâyeler kimi zaman doğrudan kimi zaman ise dolaylı biçimde eserlerde ele alınmıştır. Teknolojideki hızlı gelişimle beraber daha ileriye giden dijital sanat pratikleri ile üretilen eserlerde de mitolojik hikâyeler kendine yer bulmaktadır. Şu an için tartışmalı olsa bile sinemadan sonra sekizinci sanat alanı olarak gösterilen video oyunları da bu alanlardan biridir. Diğer sanat alanlarında olduğu gibi video oyunlarında da mitolojik hikâyeler sık sık konu edilmektedir. Tez akışında sık sık belirtildiği gibi sanat alanlarında en fazla ele alınan mitoloji, Yunan mitolojisidir. Yunan mitolojisini bu denli popüler hale getiren sebepler bulunmaktadır; antik Yunanistan'ın batının kültür temellerini oluşturması, zengin bir mitoloji olmasının yanında çokça hikâyeleştirilmesi, Rönesans dönemi sanatçılarının resim ve heykellerde Yunan mitolojisini sıkça konu almaları gibi sebepler sıralanabilir. Yunan mitolojisi antik dönem sonrasında Roma ve diğer Avrupa kültürlerine de etki etmiştir. Günümüzde de sinema, video oyunları ve edebiyat alanında halen en çok konu edilen mitoloji olma özelliğini taşımaktadır. Batı sanatının popülerliği ve sanat endüstrisinin büyüklüğü düşünüldüğünde geçmişten bugüne gelmekte olan bir kültür emperyalizminden bahsetmek mümkündür. Yunan mitolojisinin yanı sıra İskandinav, Mısır ve diğer mitolojilere de farklı sanat alanlarında rastlamak mümkündür. Özellikle son dönemlerde İskandinav mitolojisinin Yunan mitolojisinden sonra video oyunları ve sinema-dizi alanlarında popülerliğini artırdığı görülmektedir.

Türk mitolojisi için ise benzer bir durumdan söz etmek zordur. Bazı sebeplerden kaynaklı olarak Türk mitolojisinin sanat alanlarında yeteri kadar yer bulmadığını ifade etmek yanlış olmayacaktır. Geçmişten başlayacak olursak eğer, göçebe bir yaşam tarzı olan kadim Türkler çok geniş bir coğrafyaya yayılmıştır ve bu da mitlerinin araştırılmasını zorlaştıran bir etken olmuştur. Bunun yanı sıra, eski Türklerin tarihini ve mitlerini araştıranlar genelde yabancı Türkologlar olmuştur. Türk mitolojisini gerçek anlamda araştıran, yeni bulgular elde eden araştırmacılarımızın ise sayısı azdır. Geçmişten bugüne Türk mitolojisinin hikâyeleştirilmemiş olması da bir diğer

faktördür. Türk mitolojisi, çağdaş Türk resim sanatında yer bulmuş ve birçok sanatçı tarafından çalışmalarında işlenmiştir, fakat genel olarak çağdaş Türk resim sanatının batı kültürü ve sanatının etkisinde kaldığını da belirtmek gerekir. Türk edebiyatında İslamiyet öncesi ve sonrası birçok destan bulunmaktadır. Bunlara örnek vermek gerekirse; Dede Korkut, Ergenekon, Oğuz, Manas, Yaratılış ve Alp Er Tunga destanlardan bazılarıdır. Fakat bu zenginliğe rağmen sadece resim değil, diğer sanat alanlarında da Türk mitolojisine gereken değerin verilmediği ortadadır. Batı sanatı ve kültürünün baskınlığı, eğitim alanında da Türk mitolojisine gereken önemin verilmemesinde bir faktör olarak değerlendirilebilir. Çağdaş Türk sanatında, Türk mitolojisi ile ilgili eserlerin uluslararası alanda etkiye sahip olmadığı söylenebilir.

Mitolojik unsurlar, Türk sanatı ve kültürünün oluşumunda önemli bir rol oynamıştır. Bu unsurlar, bir yandan sanatsal açıdan zenginlik ve çeşitlilik sağlarken, diğer yandan yüzyıllar öncesine ait değerlerin devamlılığını desteklemiştir. Ancak bu unsurlar, toplum içinde her zaman aynı değere sahip olmamıştır. Zaman zaman Türk mitolojisinin unsurları, önemli ve etkin bir konumda yer almışken, bazen göz ardı edilmiş ve unutulmuş, tarihin tozlu sayfaları arasına bırakılmıştır. Öte yandan Batı sanatının temelini oluşturan unsurların, Batı mitolojisinden beslendiği ve hatta sanatın da bu mitoloji tarafından yönlendirildiği ortadadır (Göğebakan, 2013, s. 55).

Plastik sanatlar dışında tiyatro ve sinema gibi alanlarda da yetersizlikten bahsetmek mümkündür. Türk sinemasında İslamiyet öncesi ve sonrası mitler ile ilgili bir yapım bulunmamaktadır. Yalnızca *Tarkan* çizgi romanlarından uyarlanan filmlerinde kurgu bir Hun dönemi işlenmiştir. Türk edebiyatına yeteri kadar önem verilmemesi ve Türk sinemasında fantastik türün gelişmemiş olması bu duruma etkendir.

Video oyunları alanında ise son dönemlerde bir kıpırdanma söz konusudur. Çalışmada adı geçen *URUZ: Er Kişinin Geri Dönüşü* isimli video oyununa örnek olarak yer verilmiştir, fakat bunun haricinde bu alanda Türk mitolojisini konu alan başka bir yapım bulunmamaktadır. 2022 yılında çizer Bartu Bölükbaşı'nın Türk mitolojisi karakterlerini hikâyeleriyle birlikte dijital çizim tekniği ile tasvir ettiği bir sanat kitabı olarak değerlendirilebilecek olan *Türk Mitoloji Atlası* son dönemlerde yapılmış nitelikli işlerden biridir. TRT 2'de yayınlanan *Kökler* isimli belgesel de yakın dönemde Türk mitolojisi adına anlatım tekniği ile sanatsal anlamda nitelikli çalışmalardan biridir. Belgeselde, Türk mitolojisi dijital çizimler ve bu çizimler ile

oluşturulmuş animasyonlarla tasvir edilmiştir. Video oyunları ve sinema filmleri dünya çapında milyonlarca kişiye ulaşmaktadır ve bu sayede uyarlanan tarihi veya mitolojik hikâyeler geniş kitleler tarafından benimsenmektedir. Ülkeler, gerek dünya çapında, gerek kendi içlerinde mitolojilerini sanat alanlarında yansıtmaya çalışmaktadırlar, fakat ülkemiz için aynı durum geçerli değildir. Tezin ana odağını da bu sorun oluşturmaktadır. İncelenen konu ile ulaşılmak istenen nokta, ülkemiz dışında mitoloji ile ilgili yaratıcı endüstri alanlarında nasıl çalışmaların yapıldığını göstermiş olmaktır. Bunun yanı sıra, çağdaş Türk sanatında her ne kadar çalışmalar yapılmış ve yapılıyor olsa bile nicelik bakımından yeterli olmadığını göz önüne sermektir. Video oyunlarının ön plana alınma sebebi ise özellikle günümüzün en popüler ve üretim açısından en verimli, hem sanat hem eğlence hem de öğrenme aracı olmasından dolayıdır.

Bu çalışmada, sinema ve video oyunlarında mitolojik hikâyeleri konu alan yapımlardan kısaca bahsedilmiş ve bu hikâyelerde görselleştirilen karakterler incelenmiştir. Buradan yola çıkarak genel hatlarıyla Türk mitolojisi incelenmiş olup, İslamiyet öncesi Türk mitolojisi, Türk mitolojisinde; yaratılış, tanrılar, ruhlar ve önemli unsurlardan bahsedilmiştir. Son bölümde, çağdaş Türk resim sanatında Türk mitolojisini konu alan sanatçıların çalışmalarından bir kısmına yer verilmiştir. Bölümün devamında ise, Oğuzhan Sivri'nin çalışma kapsamında yaptığı resimler bulunmaktadır. İslamiyet öncesi Türk mitolojisinden, bir önceki bölümde bahsedilen tanrılar ve bazı önemli unsurlar resmedilmiştir.

KAYNAKLAR

Adalı, B. (2014). *Odysseia destanı ithake kralı odysseus'un serüvenleri*. İstanbul: Yapı Kredi.

Age of Empires Fandom. (n.d.). *Ares* [Resim]. Erişildiği yer: https://ageofempires.fandom.com/wiki/Ares?file=Ares.jpg

Age of Empires Fandom. (n.d.). *Hermes* [Resim]. Erişildiği yer: https://ageofempires.fandom.com/wiki/Hermes?file=Hermes.jpg

Age of Empires Fandom. (n.d.). *Isıs portrait* [Resim]. Erişildiği yer: https://ageofempires.fandom.com/wiki/Isis?file=IsisPortrait.png

Age of Empires Fandom. (n.d.). *Odin* [Resim]. Erişildiği yer: https://ageofempires.fandom.com/wiki/Odin?file=OdinPortrait.png

Age of Empires Fandom. (n.d.). Poseidon portrait [Resim]. Erişildiği yer: https://ageofempires.fandom.com/wiki/Poseidon?file=PoseidonPortrait.png

Age of Empires Fandom. (n.d.). *Ra portrait* [Resim]. Erişildiği yer: https://ageofempires.fandom.com/wiki/Ra?file=RaPortrait.png

Age of Empires Fandom. (n.d.). *Thor* [Resim]. Erişildiği yer: https://ageofempires.fandom.com/wiki/Thor?file=ThorPortrait.png

Age of Empires Fandom. (n.d.). *Zeus* [Resim]. Erişildiği yer: https://ageofempires.fandom.com/wiki/Zeus?file=Zeus2.jpg

Anohin, A.V. (2006). *Altay şamanlığına ait materyaller*. Konya: Kömen.

Antik Tarih. (2019). *Gılgamış heykeli Asurlular dönemi* [Fotoğraf]. Erişildiği yer: http://www.antiktarih.com/2019/09/07/gilgamis-dunyanin-ilk-destan-kahramani

Arkeofili. (2016). *Şaman* [Fotoğraf]. Erişildiği yer: https://arkeofili.com/samanizm-ve-samanizmin-ortaya-cikisi

Banarlı. N.S. (1983). *Resimli Türk edebiyatı tarihi*. İstanbul: Milli Eğitim.

Banner Saga Fandom (n.d.). *Varl consept art* [Resim]. Erişildiği yer: https://bannersaga.fandom.com/wiki/Varl?file=IverArt.jpg

Bayat, F. (2005). *Mitolojiye giriş*. Çorum: Karam.

Bayat, F. (2006). *Ana hatlarıyla Türk şamanlığı*. İstanbul: Ötüken.

Bayat, F. (2007). *Türk mitolojik sistemi* (*kutsal dişi – mitolojik ana umay paradigmasında ilkel mitolojik kategoriler iyeler ve demonoloji*) (2. Cilt). İstanbul: Ötüken.

Bayat, F. (2007). *Türk mitolojik sistemi* (*ontolojik ve epistemolojik bağlamda türk mitolojisi*) (1. Cilt). İstanbul: Ötüken.

Bayat, F. (2017). *Kadim Türklerin mitolojik hikâyeleri*. İstanbul: Ötüken.

Bernal, M. (1998). *Kara atena eski yunan uydurmacası nasıl imal edildi? 1785-1985*. İstanbul: Kaynak

Berzah Games. (n.d.). *Uruz in game image* [Resim]. Erişildiği yer: https://berzahgames.com/uruz

Beydili, C. (2004). *Türk mitolojisi ansiklopedik sözlük*. Ankara: Yurt.

Boratav, P.N. (2012). *Türk mitolojisi: oğuzların-anadolu, azerbaycan ve türkmenistan türklerinin mitolojisi* (R. Özbay, Çev.). Ankara: BilgeSu.

Bottero, J. (2013). *Gılgamış destanı ölmek istemeyen büyük insan*. İstanbul: Yapı Kredi.

Buluç, S. (2008). *Şamanizm*. Ö. A. Uğurlu (Ed.), Türklük ve şamanlık içinde (s. 107-181). İstanbul: Örgün.

Burnett, R. (2018). *İmgeler nasıl düşünür*. İstanbul: Metis.
Can Göknil. (t.y.). *Hayat hayat ağacı ve şah mar* [Resim]. Erişildiği yer: https://cangoknil.com/wp-content/uploads/2014/04/89-hayat-agaci-ve-sah-mar.jpg
Cinema Static. (2016). *Hercules* [Fotoğraf]. Erişildiği yer: http://www.cinemastatic.org/2016/05/hercules-2014-movie-review.html
Cinemosaic. (n.d.). *Zeus in Clash of the titans (1981)* [Fotoğraf]. Erişildiği yer: https://cinemosaic.blogspot.com/2010/12/clash-of-titans-1981.html
Clash of The Titans Fandom. (n.d.). *Hades in the movie Clash of the titans* (2010) [Fotoğraf]. Erişildiği yer: https://clash-of-the-titans.fandom.com/wiki/Hades?file=Thumb_Hades.jpg
Clash of The Titans Fandom. (n.d.). *Perseus* [Fotoğraf]. Erişildiği yer: https://clash-of-the-titans.fandom.com/wiki/Perseus?file=Thumb_Perseus.jpg
Clash of The Titans Fandom. (n.d.). *Poseidon in the movie clash of the titans (2010)* [Fotoğraf]. Erişildiği yer: https://clash-of-the-titans.fandom.com/wiki/Hades?file=Thumb_Hades.jpg
Coleman, J.A. (2007). *The dictionary of mythology*. UK: Arcturus Publishing Limited.
Cömert, B. (1999). *Mitoloji ve ikonografi*. Ankara: Ayraç.
Creative Uncut. (n.d.). *Athena art* [Resim]. Erişildiği yer: https://www.creativeuncut.com/gallery-22/gow3-athena.html
Creative Uncut. (n.d.). *Hephaistos art* [Resim]. Erişildiği yer: https://www.creativeuncut.com/gallery-22/gow3-hephaestus.html
Creative Uncut. (n.d.). *Hera art* [Painting]. Erişildiği yer: https://www.creativeuncut.com/gallery-22/gow3-hera.html
Creative Uncut. (n.d.). *Hermes art* [Resim]. Erişildiği yer: https://www.creativeuncut.com/gallery-22/gow3-hermes.html
Creative Uncut. (n.d.). *Kratos art* [Painting]. Erişildiği yer: https://www.creativeuncut.com/gallery-22/gow3-kratos.html
Çoruhlu, Y. (2013). *Türk mitolojisinin ana hatları*. İstanbul: Kabalcı.
Çoruhlu, Y. (2021). *Türk mitolojisinin kısa tarihi*. İstanbul: Alfa.
Daly, K.N. (2003). *Norse mythology a to z*. US: Facts on File
Daly, K.N. (2009). *Greek and roman mythology a to z*. USA: Chelsea House Publishers
Daniels, M. (2014). *Bir nefeste dünya mitolojisi* (P. Üstel, Çev.). İstanbul: Maya
Eliade, M. (1999). *Şamanizm* (İ. Birkan, Çev.). Ankara: İmge
Erhat, A. (1996). *Mitoloji sözlüğü*. İstanbul: Remzi
Galeri Soyut. (2009). *Şaman*. [Resim]. Erişildiği yer: https://www.galerisoyut.com.tr/hasan-kiran-2009/#eser/6f903243dc3079bcba5897d1ad5c381e/3229
Gamepro (2010). Hephaistos in game image [Photograph]. Retrieved from https://www.gamepro.de/artikel/god-of-war-3-im-test-test-fuer-playstation-3,1964676,seite3.html
Gezgin, İ. (2011). *Sanatın mitolojisi*. İstanbul: Sel.
God of War Fandom. (2018). Kratos gow 2018 [Painting]. Retrieved from https://godofwar.fandom.com/wiki/Kratos?file=Kratos+gow+2018.png
God of War Fandom. (2018). Zeus [Painting]. Retrieved from https://godofwar.fandom.com/wiki/Greek_Gods?file=Zeus.JPG

Gods of Egypt Fandom. (n.d.). Horus poster [Photograph]. Retrieved from https://gods-of-egypt.fandom.com/wiki/Horus?file=Horus-Poster-gods-of-egypt--3000-1-.jpg

Gods of Egypt Fandom. (n.d.). Set poster [Photograph]. Retrieved from https://gods-of-egypt.fandom.com/wiki/Horus?file=151130-news-gods-of-egypt.jpg

Göğebakan, Y. (2013). Türk mitolojisine ait unsurların çağdaş türk resim sanatına kaynaklık etme sorunu. *Sanat ve tasarım dergisi*. 1(12), 41-57 https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/20655/220367 sayfasından erişilmiştir.

Gömeç, S. (2011). *Şamanizm ve eski Türk dini*. Ankara: Berikan.

Graves, R. (2010). *Yunan mitleri tanrılar, kahramanlar, söylenceler* (U. Akpur, Çev.). İstanbul: Say.

Gültepe, N. (2017). *Türk mitolojisi*. İstanbul: Kapı.

Gzt. (2017). *Orhun yazıtları*. [Resim]. Erişildiği yer: https://www.gzt.com/skyroad/ressam-recep-rauf-tuncer-sanatci-kendi-geleneginden-beslenmeli-3530629

Hades Fandom. (2020). Ares [Painting]. Retrieved from https://hades.fandom.com/wiki/Ares?file=Ares.png

Hades Fandom. (2020). Hermes [Painting]. Retrieved from https://hades.fandom.com/wiki/Hermes?file=Hermes.png

Hades Fandom. (2020). Poseidon [Painting]. Retrieved from https://hades.fandom.com/wiki/Poseidon?file=Poseidon.png

Hades Fandom. (2020). Zeus [Painting]. Retrieved from https://hades.fandom.com/wiki/Zeus?file=Zeus.png

Hard, R. (2004). *The Routledge handbook of greek mythology* [Taylor & Francis e-Library]. Retrieved from https://books.google.com.tr/books?id=r1Y3xZWVlnIC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Hart, G. (2005). *The routledge dictionary of egyptian gods and goddesses* [Taylor & Francis e-Library]. Retrieved from https://archive.org/details/RoutledgeDictionaryOfEgyptianGodsAndGoddesses/page/n77/mode/2up

Immortals Fenyx Rising Fandom. (n.d.). Aphrodite [Painting]. Retrieved from https://immortalsfenyxrising.fandom.com/wiki/Aphrodite?file=Aphrodite.jpg

Immortals Fenyx Rising Fandom. (n.d.). Hades [Painting] Retrieved from https://immortalsfenyxrising.fandom.com/wiki/Hades?file=Hades_2021-04-28-cf56398c8f.png

Immortals Fenyx Rising Fandom. (n.d.). Hephaistos [Painting]. Retrieved from https://immortalsfenyxrising.fandom.com/wiki/Hephaistos?file=Hephaistos-fplgauvin.png

Immortals Fenyx Rising Fandom. (n.d.). Poseidon [Painting]. Retrieved from https://immortalsfenyxrising.fandom.com/wiki/Poseidon?file=Poseidon_lost-gods-dlc-narrative_feature.png

İnan, A. (1976). *Eski Türk dini tarihi*. İstanbul: Milli Eğitim

İnan, A. (1986). *Tarihte ve bugün şamanizm materyaller ve araştırmalar*. Ankara: Türk Tarih Kurumu

Jeuxactu. (2019). In game image from assassin's creed odyssey [Painting]. Retrieved from https://www.jeuxactu.com/assassin-s-creed-odyssey-un-trailer-de-lancement-pour-les-champs-de-le-118088.htm

Joshobrouwers. (2021). Hermes [Painting]. Retrieved from https://www.joshobrouwers.com/reviews/immortals-fenyx-rising-review
Kalafat, Y. (2004). *Altaylar'dan anadolu'ya kamizim-şamanizm*. İstanbul: Yeditepe.
Karakurt, D. (2011). Türk söylence sözlüğü. Retrieved from https://books.google.com.tr/books?id=JSDYBAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
Karar. (2021). Tarkan gümüş eyer filminden bir sahne [Fotoğraf]. Retrieved from https://www.karar.com/kultur-sanat-haberleri/kartal-tibetin-hayat-verdigi-tarkan-hakkinda-her-sey-1623210
Kılıçkaya, A. (2014). *Mitoloji, din ve efsaneler ışığında anadolu*. İstanbul: Serander.
Kokshina, E. (2020). Reconstruction of Norse Myth in videogames: the case of God of War.
Korkmaz, E. (2003). *Eski türk inançları ve Şamanizm terimleri sözlüğü*. İstanbul: Anahtar Kitaplar.
Köprülü, M.F. (1980). *Türk edebiyatı tarihi*. İstanbul: Ötüken.
Kussainova. (2022). İlteriş kutluğ kağan yazıtı. https://www.aa.com.tr/tr/kultur/uluslararasi-turk-akademisi-ilteris-kutlug-kagan-yazitinin-on-okumasini-acikladi/2669893 sayfasından erişilmiştir.
McClymond, K., Bailey, J.H., LaFleur, R.A., & Voth, G.L. (2015). Great mythologies of the world. US: The Great Courses.
Midnight Only. (n.d.). Medusa [Photograph]. Retrieved from http://www.midnightonly.com/wp-content/uploads/2013/11/clash-of-the-titans-4.jpg
Movie Insider. (n.d.). Zeus in Clash of the titans (2010) [Photograph]. Retrieved from https://www.movieinsider.com/photos/15335
Nardo, D. (2012). *Greek Mythology*. US: Lucent Books.
Neoseeker. (n.d.). Hades [Painting]. Retrieved from https://img.neoseeker.com/v_concept_art.php?caid=36004
News Word. (n.d.). Kraken [Photograph]. Retrieved from https://lovewordssss.blogspot.com/2020/08/clash-of-titans-1981-monsters.html
Onedio. (2015). Şaman davulu [Fotoğraf]. https://onedio.com/haber/samanlar-hakkinda-bilmeniz-gereken-13-sey-554146 sayfasından erişilmiştir.
Ögel, B. (1995). *Türk mitolojisi* (2. Cilt). Ankara: Türk Tarih Kurumu.
Ögel, B. (2003). *Türk mitolojisi* (1. Cilt). Ankara: Türk Tarih Kurumu.
Page, R.I. (2013). *İskandinav mitleri* (İ. Yılmaz, Çev.). Ankara: Phoenix.
Pinch, G. (2013). *Handbooks of world mythology*. US: Abc-Clio.
Pinterest. (n.d.). Zeus art [Painting]. Retrieved from Zeus Art - Immortals Fenyx Rising Art Gallery | Zeus, Hercules the legendary journeys, Zeus game (pinterest.com).
Pinterest. (t.y.). *Kartal baba çınarı*. [Resim]. Erişildiği yer: https://tr.pinterest.com/pin/330733166365329065/
Pushsquare. (2015). In game image from god of war 3 [Painting]. Retrieved from https://www.pushsquare.com/news/2015/07/playstation_employees_pick_god_of_war_iiis_best_moments.
Radloff, W. (2008). *Türklük ve şamanlık*. İstanbul: Örgün.
Ramazan Can. (t.y.). Shaman. [Resim]. Erişildiği yer: https://www.canramazan.com/saman-guncesi/
Ramazan Can. (t.y.). *White shaman.* [Resim]. Erişildiği yer: https://www.canramazan.com/saman-guncesi/

Rare Film Sand More. (n.d.). Scene from the movie Helena [Photograph]. Retrieved from https://www.rarefilmsandmore.com/helena-1924-with-switchable-english-and-french-subtitles.
Roman, L., & Roman, M. (2010). Encyclopedia of greek and roman mythology. Facts of File: New York.
Romanoff, D. (2010). Encyclopedia of greek and roman mythology. Facts of File: New York.
Rosenberg, D. (2003). *Dünya mitolojisi büyük destan ve söylenceler antolojisi*. Ankara: İmge.
Roux, J.P. (1994). *Türklerin ve Moğolların eski dini*. İstanbul: İşaret.
Roux, J.P. (2015). *Eski Türk mitolojisi*. Ankara: Bilgesu.
Scott Eaton. (n.d.). Medusa, Natalia and Clash of the Titans [Photograph]. Retrieved from https://www.scott-eaton.com/2010/medusa-and-clash-of-the-titans
Sepetçioğlu, M.N. (1998). *Karşılaştırmalı Türk destanları*. İstanbul: İrfan.
Static Wikia. (n.d.). Perseus [Photograph]. Retrieved from https://static.wikia.nocookie.net/clashofthetitansfranchise/images/6/65/Perseus_1980.png/revision/latest?cb=20170826020340
Taft, M. (Ed.). (2014). Britannica Educational Publishing. New York, Encyclopedia Britannica.
Tecimer, Ö. (2006). *Sinema modern mitoloji*. İstanbul: Plan B.
Tekin, T. (1995). *Orhon yazıtları*. İstanbul: Simurg.
The Movie Database. (n.d.). Clash of the titans (1981) movie poster [Painting]. Retrieved from https://www.themoviedb.org/t/p/original/q7AHgpD6rR0JSaq8rR9uCLWIsja.jpg
Thor Fandom. (n.d.). Loki poster [Photograph]. Retrieved from https://thor.fandom.com/wiki/Loki_(movies)?file=Loki_ttdw_poster.png
Thor Fandom. (n.d.). Thor poster [Photograph]. Retrieved from https://thor.fandom.com/wiki/Thor_(movies)?file=Thor-poster.jpg
Thor Fandom. (n.d.). Thor poster [Photograph]. Retrieved from https://thor.fandom.com/wiki/Odin_(movies)?file=Odin.png
Todor, A. (2010). Video games as myth reconstructions. B.A. Project, Transilvania University of Braşov Faculty of Languages and Literatures Department of American Studies, Braşov.
Türk Bitig. (2005). Orhun yazıtları [Fotoğraf]. Retrieved from https://www.turkbitig.com/p/orhun-yazitlari-resimleri.html
Uglycouchcast. (n.d.). Gods in clash of the titans (1981) [Photography]. Retrieved from http://uglycouchcast.blogspot.com/2019/02/clash-of-titans-1981.html
Uraz, M. (1994). *Türk mitolojisi*. İstanbul: Düşünen Adam
Uslu, B. (2016). *Türk mitolojisi*. İstanbul: Kamer
Villains Fandom. (n.d.). Ares [Painting]. Retrieved from https://villains.fandom.com/wiki/Ares_(God_of_War)?file=Aresgow3.jpg
Villains Fandom. (n.d.). Odin [Painting]. Retrieved from https://villains.fandom.com/wiki/Odin_(God_of_War)?file=Odin_%2528God_of_War%2529_Official_Render.png
Villains Fandom. (n.d.). Thor [Painting]. Retrieved from https://villains.fandom.com/wiki/Thor_(God_of_War)?file=Thor_poster.jpg

Wikipedia. (2011). Altay şamanı [Fotoğraf]. https://tr.wikipedia.org/wiki/%C5%9Eamanizm#/media/Dosya:SB_-_Altay_shaman_with_drum.jpg sayfasından erişilmiştir.
Wikipedia. (n.d.). Hercules (1958) [Photograph]. Retrieved from https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Le_fatiche_di_Ercole_-_Reeves.png
Wikipedia. (t.y.). Tarkan gümüş eyer film afişi [Fotoğraf]. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/4/45/Tarkan_-_G%C3%BCm%C3%BC%C5%9F_Eyer_afi%C5%9F.jpg sayfasından erişilmiştir.
Z Dergisi. (t.y.). *Atlat, hatlar ve süleymanname.* [Resim]. Erişildiği yer: https://www.zdergisi.istanbul/makale/suleyman-saim-tekcan-ve-atnagme-236

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : SİVRİ, Oğuzhan

Uyruğu : T.C

Eğitim

Derece	**Eğitim Birimi**	**Mezuniyet Tarihi**
Yüksek Lisans	Gazi Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü Resim-İş Eğitimi	15.04.2019
Lisans	Karabük Üniversitesi Safranbolu Fethi Toker GSF	29.01.2013
Lise	Açık Öğretim Lisesi	2004

İş Deneyimi

Yıl	**Yer**	**Görev**
2013	Ds Ajans (Ankara)	TV Satış Temsilcisi
2016	Zeki Kırtasiye	Grafiker ve Baskı Opr.
2019/2020	Model Atölyesi	Atölye Çalışanı
2023/2024	Şehit Murat Kara Ortaokulu	Öğretmen

Yabacı Dil

İngilizce

Yayınlar

Mitolojik Unsurların Günümüz Sanatçılarından Can Göknil'in Çalışmalarına Yansımaları / Sobider

Film Afişleri İle İletişimin Sanat Olgusundaki Yeri / Kesit Akademi

Resim Sanatında Dijital Ortamlar Üzerine İnceleme / International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art

Video Oyun Sanatı ile Mitolojik Hikâye Anlatımları / Sanat ve Tasarım Dergisi

Soyut Düşlere Sürreal Göndermeler / Kitapyurdu Doğrudan Yayıncılık

Hobiler

Sanat, Teknoloji, Video Oyunları, Edebiyat, Müzik

ankara HBM



ankara HBM