TC
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI

MİTOLOJİK KONULU OPERALARIN KOSTÜM TASARIMINDA KARŞILAŞILAN STİLİZASYON PROBLEMLERİ ve ÇÖZÜM ÖNERİSİ

Doktora Tezi

Hazırlayan
Elif ÖZHANCI

Danışman
Prof. Dr. Selda KULLUK YERDELEN

İzmir/2016

YEMİN METNİ

Doktora Tezi olarak sunduğum **"Mitolojik Konulu Operaların Kostüm Tasarımında Karşılaşılan Stilizasyon Problemleri ve Çözüm Önerisi"** adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

……/……/……

Elif ÖZHANCI

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün …./…./….. tarih ve ….. sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin ….. maddesine göre Sahne Sanatları Anasanat Dalı Doktora Öğrencisi Elif ÖZHANCI'nın **"Mitolojik Konulu Operaların Kostüm Tasarımında Karşılaşılan Stilizasyon Problemleri ve Çözüm Önerisi"** konulu tezi incelenmiş ve aday …../…../….. tarihinde, saat ……'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra …..... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerince sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin……..…. olduğuna oy…….ile karar verildi.

BAŞKAN

ÜYE **ÜYE**

ÜYE **ÜYE**

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün 07/03/2016 tarih ve 5 sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 23 maddesine göre Sahne Sanatları Anasanat Dalı Doktora Öğrencisi Elif ÖZHANCI'nın **"Mitolojik Konulu Operaların Kostüm Tasarımında Karşılaşılan Stilizasyon Problemleri ve Çözüm Önerisi"** konulu tezi incelenmiş ve aday 16/11/2016 tarihinde, saat 10⁰⁰'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra 120 dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerince sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin... başarılı ... olduğuna oy... birlik ...ile karar verildi.

BAŞKAN
Prof. Dr. Selda Kulluk Tardelli

ÜYE
Prof. Dr. Gözen YAMANER

ÜYE
Yrd. Doç. Dr. Nevbahar Göksel

ÜYE
Doç. Dr. Fikri SAYMAN

ÜYE
Yard. Doç. Dr. Atay GERGİN

ÖZET

"Mitolojik Konulu Operaların Kostüm Tasarımında Karşılaşılan Stilizasyon Problemleri ve Çözüm Önerisi" başlıklı doktora bitirme çalışması kostüm tasarımcısının, mitolojik bir opera eserinin tasarımına başlamadan önce dikkate alması gereken bilimsel verileri nasıl oluşturması gerektiği hakkında yöntem belirlemeyi, uygulamalarda yapılan yanlışları tespit etmeyi ve çözüm önerilerini sunmayı amaçlamaktadır. Kostüm tasarımcısı açısından opera eserinin öykündüğü mitolojik anlatıyı sahne estetiği ile birleştirebilmek için tasarımın ilk basamağını oluşturan önemli alt yapı çalışmalarından biri, o mitolojiye hâkim olmaktır.

İnsanlığın var oluşundan günümüze değin süregelen mit kavramı, ilkel insanda olduğu kadar modern insanda da hala etkisini göstermektedir. Gelişim sürecini henüz tamamlamamış olan insan, her geçen gün yeni bir oluşumun içinde yaşamını sürdürmekte, bu hız onu ve çevresiyle olan iletişimini şekillendirmektedir. Bilinçaltıyla süreklilik gösteren, daha çok mit kökenli, atalarından aldığı edimsel davranışlarının yanı sıra teknoloji çağının getirdiği yeni kazanımları, algısına ve düşünce yapısına yansımaktadır. Bu bağlamda kostüm tasarımcısının izlemesi gereken yolda ona ışık tutacak olan ikinci önemli basamak da çağdaş insanın belleğinde mevcut durumdaki gerek mitsel gerek günlük hayata dair kodları, simgeleri ve düşünce sistematiğini dikkate almak olmalıdır.

Sanatsal yaratı en az insanlık kadar eskidir. İlk sanat eseri olarak kabul edilen mağara resimleri insanlığın yaratım isteğini ve imgelem gücünü ortaya koymaktadır. Tüm bu gelişim süreci içinde sanatçı tarafından ister bilinçli ister bilinçsiz yapılmış olsun her sanat eseri alımlayıcısının karşısına bazen bir biçimle, bir renkle ya da bir dokuyla çıkar. Teknolojinin hızla ilerliyor olması sanatsal çalışmaların da çeşitlenmesine, yeni biçimler almasına olanak sağlamaktadır. Hızla değişen görsel yoğunluğa maruz kalan modern zamanların insanı, mit anlayışını daha dijital ve bilim kurgusal olarak biçimlendirmektedir. 17. ve 18. yüzyıllarda kaleme alınmış mitolojik opera

eserlerinin sahneleme aşamasında özdeksel açıdan günümüz insanına hitap edebilmesi onun kodlarında karşılık bulabilmesi kostüm tasarımcısının çağdaş bireyin animist düşünce yapısına nesnel bir gözle bakabilmeyi başarmasıyla gerçekleşebilir.

Bu detaylar kapsamında farklı dönemlerde, farklı kostüm tasarımcıları tarafından yapılmış örnek opera eserleri incelendiğinde, bazı kostüm tasarımcılarının kostümleri stilize ederken çağının bireyine doğrudan ulaşabildiğini, bazılarının da seyirciye ulaşmaktan ve yeni bir bakış açısı kazandırmaktan yoksun, geçmişte kalmış bir anlayışla tasarıma yöneldikleri tespit edilmiştir. Yapılan bu tahliller sonucunda kostüm tasarımlarında olması ve olmaması gerekenler netlik kazanmış ve kostüm tasarımcısının sabit bir görüşü dikte eden yaklaşımı sonucu ortaya çıkan stilizasyon problemleri somut bir çözüme ulaştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Mitoloji, Opera, Algı, Stilizasyon, Kostüm Tasarımı

ABSTRACT

The PhD thesis called "Stylization Challenges Encountered Throughout Costume Design for Opera Based on Mythology and Their Solution Suggestion" aims to create a method on how to generate significant scientific data, determine the faults in applications, and present solution proposals for a costume designer before start designing for an opera based on Mythology. For a costume designer, a deep understanding of mythology, that any particular opera emulates, is one of the most important substructure preparations which is the first step of combining stage aesthetics and mythological narration.

The notion of myth which is as old as human history, still has its effect on modern people as well as on early humans. Men who haven't completed their evolution, keep on living in a new formation every day, this speed of change has shaped them and their interpersonal communication. Besides from continuing and mostly myth based performative behavior that is inherited from ancestors, new acquisitions that age of technology brings also reflected on their comprehension and form of thinking. In this context, the second important step that the costume designer must take, should be taking into consideration either mythological or contemporary codes, symbols and systematic thoughts already existing in the minds of modern man.

Artistic creation is as old as humanity. The cave paintings which are accepted to be the first art pieces reveal humanity's will of creation and power of imagination. During this evaluation process each art piece has been shown to its spectator within a shape, texture or a color by the artist intentionally or unintentionally. The rapid developments in technology also contribute diversification and reformation of art works. Contemporary man who is exposed to the continuously changing visual density, shape his understanding of myth within a digital and science-fiction sense. To stage the operas based on mythology which were composed back in 17th and 18th centuries, and make them appealing for today's audience substantially and enable its codes serve for

them; the costume designer should be able to approach objectively animistic thinking of modern man.

Under the shadow of these details, when different designs for opera by different designers investigated, it has been determined some of the designers are able to strike their audiences with stylized costumes and some instead of bring a new perspective, fail designing the costumes with an outdated sense. In the end of the evaluations, the essentials and nonessentials are clarified for costume design and concrete solution has been reached for the challenges encountered during the process of design inflicted by the designer's fixed opinion

Key Words: Mythology, Opera, Perception, Stilizasyon, Costume Design

ÖNSÖZ

İnsanın, çağlar boyunca yaşamının odağı olmuş, evrensel bir yaklaşım olan mitler, hayatın her alanında kendini göstermektedir. Bu denli önemli olan mitin sanat üzerindeki etkisi de yadsınamaz bir gerçektir. Tezde mitolojinin sanata olan katkısı temel alınarak mitolojik konulu operaların kostüm tasarımında karşılaşılan stilizasyon problemlerinin tespiti ve bir çözüm önerisi hedeflenmiştir. Tez konusu belirlenirken kostüm tasarımı alanında daha önce bu konuya değinilmemiş olması ve bunun bir gereklilik olduğu tespit edilmiştir.

Tezin giriş bölümünde ilkel insandan günümüz insanına kadar her çağda mitin ne anlama geldiği toplumsal bağlamda irdelenmiştir. Bu bölümde ilkel insanın fiziki ve sosyal gelişimi ile paralellik gösteren mit kavramının sanat dalları ayrı ayrı ele alınarak sanata nasıl müdahil olduğu araştırılmıştır. En çok görsel sanatlarda ifade bulabilen mitoloji, birçok sanat türünü bünyesinde barındıran opera sanatında da etkin bir yer almaktadır. Bu araştırma yapılırken Türkçe ve İngilizce birçok kaynağa ulaşılmıştır.

Mısır uygarlığı, Antik Yunan uygarlığı, Orta ve Uzak Doğu'da Hint, Mezopotamya, Çin ve Japon uygarlıkları, Avrupa'da İskandinav, Germen ve Kelt uygarlıkları kendilerine özgü mitolojik bir alt yapı oluşturmuşlardır. Birinci bölümde dünya üzerinde varlık göstermiş bu önemli uygarlıkların mitolojileri antropolojik ve sosyolojik bir çerçeveden bakılarak incelenmiştir. Her uygarlığın mitlerinden esinlenilerek yazılan opera eserlerinin kısa bir özeti ve mitlerde yer alan tanrı, yarı tanrı ve diğer doğaüstü varlıkların görselleri de bu bölümde yer almaktadır. Araştırma yapılırken, yurt dışı dâhil çeşitli müzelerin görsel ve yazınsal arşivleri internet üzerinden web sitelerine ulaşılarak ve basılı katalogları elde edilerek kullanılmıştır.

İnsan varlığını nesnelleştirmeye çalışırken çevresini gözlemleyip kendince somut sonuçlar çıkararak gerçekliğini sorgulamaya başlar. Bunu yaparken, sahip olduğu gelişmiş fiziksel ve duyusal/bilişsel yetilerini kullanır. İkinci bölümde, ilk bölümde sosyolojik olarak ele alınan insanı, bilimsel verilere dayanarak tanıma yöntemi izlenmiştir. Mitleri oluşturan insanın zihinsel gelişimi ve bedensel yapısı

sosyal yaşamına nasıl yansımıştır, hangi noktalarda etkili olmuştur ayrı ayrı başlıklar altında incelenmiştir.

Diğer ilk iki bölümde yapılan kapsamlı araştırmalardan yola çıkarak üçüncü bölümde kostüm tasarımı kavramı ele alınmış daha önce farklı yıllarda ve farklı tasarımcılar tarafından yapılan kostüm tasarımlarının görselleri üzerinden yapılan yanlışlıklar tespit edilerek teknik ve estetik çözüm önerileri getirilmiştir. Bu öneriler getirilirken ülkemizde Devlet Opera ve Bale'de aktif olarak çalışan birçok kostüm tasarımcısıyla görüşmeler yapılmış ve yönelişleri konusunda görüşleri alınmıştır. Elde edilen bütün bulgular yazınsal hale dönüştürülerek tezin sahne sanatlarının önemli bir unsuru olan kostüm tasarımı alanına kaynak olma niteliği gerçekleştirilmiştir.

Öğrenim hayatım boyunca elimi hiç bırakmayan, beni akademisyen olmaya cesaretlendiren, bilgisinden ve deneyimlerinden hep faydalandığım, tezimin her aşamasında yönlendirmeleriyle bana yol gösteren, danışmanım Prof. Dr. Selda KULLUK YERDELEN'e sonsuz teşekkür ederim.

Tez konumun netlik kazanması aşamasında katkıda bulunan kıymetli hocam Prof. Dr. A. Murat TUNCAY'a, farklı bir pencereden bakmayı öğreten, yapıcı eleştirileriyle yol gösteren, Yrd. Doç. Dr. Nevbahar GÖKSEL, Prof. Dr. Güzin YAMANER, DOÇ. Dr. Fikri SALMAN hocalarım ve son dönemde tezimi şekillendirmem konusunda yardımcı olan, yönlendirici tutum sergileyen Yrd. Doç. Dr. Atay GERGİN'e teşekkür ederim.

Yabancısı olduğum bir şehirde, bana kendimi yalnız hissettirmeyen, hayatımı anlamlandıran, güzel anılar biriktirmeme katkıda bulunan, paylaşımcı arkadaşlarım, Yasemin ACAR'a, Öğrt. Gör. Ayten HUZUR ÖĞÜTCÜ' ye ve yanı sıra birlikte çıktığımız her yolculuğumuzda paha biçilmez anlar paylaştığım arkadaşlarım Arş. Gör. Pelin ELCİK YORGANCIOĞLU ve Arş. Gör Işınsu ERSAN'a, yaşamım boyunca her koşulda beni destekleyen, bana inanan ve güvenen kıymetli aileme teşekkür ederim.

ELİF ÖZHANCI
İZMİR - 2016

İÇİNDEKİLER

MİTOLOJİK KONULU OPERALARIN KOSTÜM TASARIMINDA KARŞILAŞILAN STİLİZASYON PROBLEMLERİ ve ÇÖZÜM ÖNERİSİ

Sayfa

YEMİN METNİ …….. ii
TUTANAK …….. iii
YÖK DÖKÜMANTASYON MERKEZİ TEZ VERİ FORMU ……. iv
ÖZET ……... v
ABSTRACT ……..... vii
ÖNSÖZ …….……... ix
İÇİNDEKİLER ……... xi
RESİMLER LİSTESİ …….……... xvi
ŞEKİLLER LİSTESİ ……..…….... xxii
GİRİŞ …….... 1

1. BÖLÜM

DÜNYA MİTOLOJİLERİ ve MİTOLOJİK OPERALAR

1.1. Olympos'un İktidar Kavgası "Yunan Mitolojisi ……... 26
1.1.1 Varlığın Temeli Zeus ……...……..... 29
1.1.2 Yaratıcı Tanrıça Hera ……...…….…... 31
1.1.3 Yeniden Doğuşun Sembolü Dionysos ……..... 32
1.1.4 Lirik Ezginin Ozanı Orpheus ……...…… 33
1.1.5 Aşkın ve Kıskançlığın Yansıması Aphrodite (Venüs) …… 34
1.1.6 Kâinatı Aydnlatan Apollo ……...……..… 36
1.1.7 Bilginin Muhafızı Prometheus ……...……..…… 37
1.2. Antik Yunan Mitolojisinden Esinlenen Operalar …….…..… 38
1.2.1. Orfeo Ed Euridice Operası …….…….…..… 38
1.2.2. Idomeneo Operası …….…….…...…… 39
1.2.3. Elektra Operası …….…….…….…….…… 41
1.3. Nil'in Kıyısında Yükselen Mısır Uygarlığı …….…….…...……. 43

1.3.1 Yaratıcı Güç Ra ……. 44
1.3.2 Sonsuzluğun Temsilcisi Osiris ……. 46
1.3.3 Büyünün Tanrıçası İsis ……. 47
1.3.4 Adalet ve Zenginlik Dağıtan Horus ……. 48
1.3.5 Kötülüğün Varlık Sebebi Set ……. 49
1.3.6 Sonsuz Hayatın Yaratıcısı Anubis ……. 50
1.4. Mısır Mitolojisinden Etkilenen Operalar ……. 51
1.4.1 Die Zanuberflöte (Sihirli Flüt ……. 51
1.4.2 Aida Operası ……. 54
1.5. Medeniyetlerin Beşiği Mezopotamya ……. 56
1.5.1 Yeryüzünün Hâkimi Enlil ……. 57
1.5.2 Bereketin Kaynağı Enki ……. 58
1.5.3 Güzelliğin Tanrıçası İnanna (İştar) ……. 59
1.5.4 Güneş Tanrı Şamaş ……. 60
1.5.5 Evrenin Temeli Tiamat ……. 61
1.5.6 Büyük Efendi Marduk ……. 62
1.5.7 Yıldızların Yaratıcısı Anu ……. 63
1.5.8 Çoban Tanrı Tammuz (Dumuzi) ……. 64
1.6. Mezopotamya Mitolojisinden Etkilenen Operalar ……. 65
1.6.1 Salome Operası ……. 65
1.6.2 Samson ve Dalila Operası ……. 67
1.7. Uzak Doğu Mitleri ……. 69
1.7.1 Sonsuz Suyun Üzerinde Oluşan Evrenin Mitolojisi ……. 69
1.7.1.1 Tanrıların Annesi İzanami ……. 70
1.7.1.2 Yeryüzünün Kurucusu İzanagi ……. 71
1.7.1.3 İyilik ve Huzurun Tanrıçası Amaterasu ……. 72
1.7.1.4 İkililiğin Temsili Susano ……. 73
1.7.1.5 Bilgelik Tanrısı Sarutahiko Okami ……. 74
1.7.1.6 Aşk ve Müziğin Birlikteliği Benten ……. 75
1.7.2 Metafizik Öğretinin Vatanı Çin ……. 76
1.7.2.1 İlk Varlık Pan Gu ……. 80

1.7.2.2 Zamanın Yaratıcısı Fu Xi ……. 81
1.7.2.3 Şans Getiren Cai Shen ……. 82
1.7.2.4 Koruyucu Güç Guan Yu ……. 83
1.7.2.5 Simyacı Zao Jun ……. 84
1.7.3 Çin Mitolojisinden Etkilenen Operalar ……. 85
1.7.3.1 Turandot Operası ……. 85
1.8. Çok Kültürlülüğün Coğrafyası Avrupa ……. 89
1.8.1 Buzullardan Güneye Geçiş İskandinav-Cermen Mitolojisi ... 90
1.8.1.1 Bilgelik ve Zafer Tanrısı Odin ……. 92
1.8.1.2 Güçlü ve Koruyan Thor ……. 93
1.8.1.5 İhanetin Kurucusu Loki ……. 94
1.8.1.3 Aesir'in Perileri Elfler ……. 96
1.8.1.4 Yeraltı Kaynaklarının Sahipleri Cüceler ……. 97
1.8.1.5 Evrenin İlk Varlıkları Devler ……. 97
1.8.2 Duruidler'in Pantenonu ……. 98
1.8.2.1 İyiliğin Babası Dagda ……. 100
1.8.2.2 Savaşçı Tanrıça Morrigan ……. 101
1.8.2.3 Şifa Kaynağı Belenus ……. 102
1.8.2.4 Büyü ve Şiirin Sentezi Lügh/Lug ……. 103
1.8.2.5 İksir Bilgesi Cerridwen ……. 103
1.8.3 İskandinav Mitolojisinden Esinlenen Operalar ……. 104
1.8.3.1 Ren Altını ……. 104
1.8.3.2 Die Walküre ……. 108
1.8.3.3 Siegfried ……. 109
1.8.3.4 Götterdämmerung ……. 112
1.8.3.5 Uçan Hollandalı ……. 114
1.8.3.6 Tristan ve İsolde ……. 117
1.9. Asya'yı Avrupa'ya Kavuşturan Kültürel Zenginliğin Vatanı Anadolu 120
1.9.1 İlk Devlet Düzeni Kurucusu Hititler ……. 121
1.9.1.1 Hastalıkları İyi Eden Arinna ……. 123
1.9.1.2 Gökyüzünün Kralı Teşup ……. 124

1.9.1.3 Fırtına Tanrısı Hepat ……..……..…….. 125
1.9.2 Avrupa'dan Göç Eden Kültür Frigyalılar ...……...…….. 126
1.9.2.1 Üreme ve Bereketin Sembolü Kibele ...…..……..… 127
1.9.2.2 Ezginin Tanrısı Pan ...…….…...……...……... 128
1.9.2.3 Ay Tanrıça Men ...……..…….....…….…….. 129
1.9.3 Sikkenin Mucidi Lidyalılar ...……..…….....…….…….. 129
1.9.4 Doğu Anadolu'nun Sahipleri Urartular …....…….…….. 130
1.9.4.1 Kutsal Koruyucu Haldi ……..…….....…….……. 132
1.9.4.2 Rüzğar ve Yağmur Tanrısı Teişeba ...……..……. 132
1.9.4.3 Doğudaki Güneş Şivini ...……..…...……..……. 133
1.9.5 Frigya Mitolojisinden Esinlenen Operalar …...……..…… 134
1.9.5.1 Midas'ın Kulakları …...……..…….....…….. 134

2. BÖLÜM
GÜNÜMÜZ OPERA SEYİRCİSİNİN GÖRSEL ALGI KODLARI ve BELLEĞİ

2.1. Akıl – Zekâ – Hafıza …...……..…….....…….……. 138
2.2. Duyusal Hafıza …...……..…….....…….…….....…….…… 147
2.2.1 Görsel Hafıza ……..…….....…….…….....…..…..…… 149
2.2.1.1 Görme Fizyolojisi ve Görmek ……...……...… 151
2.2.1.2 Dikkat …..…….....…….…….....……..…..… 154
2.2.1.3 Algı-Algılama …...……..…….....……..…. 156
2.2.1.4 Bilinç-Bilinçaltı-Ortak Bilinç/Toplumsal Bilinç ….. 168
2.2.1.5 Kodlama …...……..…….....…….…..…….. 172
2.3. İnsan Bedeni …...……..…….....……..…..…...……..…..…….. 176
2.4. Simge/Sembol …...……..…….....……..…..…...……..…..…….. 181
2.5. Gösterge – Göstergebilim ……...……..…..…...……..…..…….. 186
2.6. Anlam - Anlambilim ……...……..…..…...……..…..…….. 197

3. BÖLÜM

OPERALARDA YER ALAN MİTOLOJİK KAHRAMANIN GÜNÜMÜZ STİLİZASYON ALGISINA YÖNELİK KOSTÜM TASARIMI

3.1. İmgelem ve Tasarım …….....……..…..…..……..…..…….. 203

3.2. Kostüm Tasarımı Süreci ……...……..…..…...……..…..…… 215

3.2.1 Kostümde Temel Tasarım Elementleri ……..…….…… 223

3.2.1.1 Çizgi ……..…..……..…..……. 223

3.2.1.2 Biçim/Form ……..…..……..…...…… 229

3.2.1.3 Renk ……..…..……..…..……..…… 233

3.2.1.4 Doku/Desen ……..…..……..…… 243

3.2.1.5 Işık ……..…..……..…..……..…….. 251

3.2.2. Kostümde Temel Tasarım Prensipleri ……..…..…… 255

3.2.2.1 Kontrast ……..……..…..……..…….. 255

3.2.2.2 Vurgu ……..……..…..……..……... 256

3.2.2.3 Oran/Orantı ……..……..…..……. 258

3.2.2.4 Denge ……..……..…..……..…….. 260

3.3. Kostüm Tasarımında Stilizasyon ……..…..……..…….. 265

3.4. Örnek Çalışmalar İncelenerek Opera Kostümlerinde Karşılaşılan Stilizasyon Problemlerinin Tespiti Ve Çözüm Önerileri ……..…….. 271

SONUÇ ……..……..……..……..……..…….. 298

KAYNAKÇA ……..……..……..……..……..…… 308

EKLER ……..……..……..……..……..…….. 338

EK: 1 Osman Şengezer İle Yapılan Görüşme ……..……..…….. 338

EK: 2 Çimen Somuncuoğlu İle Yapılan Görüşme ..……..……..….. 340

EK: 3 Sevda Aksakoğlu İle Yapılan Görüşme ……..……..……. 343

EK: 4 Fiber Optik Kablo Kullanılarak Gerçekleştirilen Kostüm Uygulaması …….. 345

ÖZGEÇMİŞ

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: Zeus ……..……..……..…… 30
Resim 2: Zeus ……..……..……..…… 30
Resim 3: Zeus ……..……..……..…… 30
Resim 4: Hera ……..……..……..…… 31
Resim 5: Hera ……..……..……..…… 31
Resim 6: Dionysos ……..……..……..…… 33
Resim 7: Dionysos ……..……..……..…… 33
Resim 8: Dionysos ……..……..……..…… 33
Resim 9: Orpheus ……..……..……..…… 34
Resim 10: Orpheus ……..……..……..…… 34
Resim 11: Aphrodite ……..……..……..…… 35
Resim 12: Aphrodite ……..……..……..…… 35
Resim 13: Aphrodite ……..……..……..…… 35
Resim 14: Apollo ……..……..……..……..…… 36
Resim 15: Apollo ……..……..……..……..…… 36
Resim 16: Prometheus ..……..……..……..…… 38
Resim 17: Prometheus ..……..……..……..…… 38
Resim 18: Ra ..……..……..……..……..…… 45
Resim 19: Ra ..……..……..……..……..…… 45
Resim 20: Ra ..……..……..……..……..…… 45
Resim 21: Osiris ……..……..……..……..…… 46
Resim 22: Osiris ……..……..……..……..…… 46
Resim 23: İsis ……..……..……..……..…… 47
Resim 24: İsis ……..……..……..……..…… 47
Resim 25: Horus ……..……..……..……..…… 49
Resim 26: Horus ……..……..……..……..…… 49
Resim 27: Horus ……..……..……..……..…… 49
Resim 28: Set ……..……..……..……..…….. 50
Resim 29: Set ……..……..……..……..…….. 50
Resim 30: Anubis …..……..……..……..…….. 51

Resim 31: Anubis …..……..……..……..…….. 51
Resim 32: Enlil …..……..……..……..…….. 58
Resim 33: Enlil …..……..……..……..…….. 58
Resim 34: Enki …..……..……..……..…….. 59
Resim 35: Enki …..……..……..……..…….. 59
Resim 36: İnanna ...……..……..……..…….. 60
Resim 37: İnanna ...……..……..……..…….. 60
Resim 38: İnanna ...……..……..……..…….. 60
Resim 39: Şamaş ...……..……..……..…….. 61
Resim 40: Şamaş ...……..……..……..…….. 61
Resim 41: Tiamat ...……..……..……..……. 62
Resim 42: Marduk ...……..……..……..…… 63
Resim 43: Marduk ...……..……..……..…… 63
Resim 44: Marduk ...……..……..……..…… 63
Resim 45: Anu ...……..……..……..…… 64
Resim 46: Anu ...……..……..……..…… 64
Resim 47: Tammuz ……..……..……..…… 65
Resim 48: Tammuz ……..……..……..…… 65
Resim 49: İzanami ……..……..…… 71
Resim 50: İzanami ……..……..…… 71
Resim 51: İzanagi ……..……..…… 72
Resim 52: İzanagi ……..……..…… 72
Resim 53: Amaterasu ……..……..……..…… 73
Resim 54: Amaterasu ……..……..……..…… 73
Resim 55: Susano ……..……..……..…….. 74
Resim 56: Susano ……..……..……..…….. 74
Resim 57: Okami ……..……..……..…….. 75
Resim 58: Okami ……..……..……..…….. 75
Resim 59: Benten ……..……..……..…….. 76
Resim 60: Benten ……..……..……..…….. 76
Resim 61: Pan Gu ……..……..……..……. 80

Resim 62: Pan Gu ……..……..……...……..…… 80
Resim 63: Fu Xi ……..……..……...……..…… 81
Resim 64: Fu Xi ……..……..……...……..…… 81
Resim 65: Cai Shen ……..……..……...……..…… 82
Resim 66: Cai Shen ……..……..……...……..…… 82
Resim 67: Guan Yu ……..……..……...……..…… 83
Resim 68: Guan Yu ……..……..……...……..…… 83
Resim 69: Zao Jun ……..……..……...……..…… 84
Resim 70: Zao Jun ……..……..……...……..…… 84
Resim 71: Odin ……..……..……...……..……..…… 93
Resim 72: Odin ……..……..……...……..…….. 93
Resim 73: Odin ……..……..……...……..…….. 93
Resim 74: Thor ……..……..……...……..…….. 94
Resim 75: Thor ……..……..……...……..…….. 94
Resim 76: Loki ……..……..……...……..…….. 95
Resim 77: Loki ……..……..……...……..…….. 95
Resim 78: Elfler ……..……..……...……..……. 96
Resim 79: Elfler ……..……..……...……..……. 96
Resim 80: Cüceler ……..……..……...……..……. 97
Resim 81: Cüceler ……..……..……...……..……. 97
Resim 82: Devler ……..……..……...……..……. 98
Resim 83: Devler ……..……..……...……..……. 98
Resim 84: Dagda ……..……..……...……..……. 101
Resim 85: Dagda ……..……..……...……..……. 101
Resim 86: Morrigan ……..……..……...……..…… 102
Resim 87: Belenus ……..……..……...……..……. 102
Resim 88: Lug ……..……..……...……..…… 103
Resim 89: Ceriddwen ...……..……...……..…… 104
Resim 90: Arinna ...……..……...……..…….. 123
Resim 91: Arinna ...……..……...……..…….. 123
Resim 92: Teşup ...……..……...……..…….. 125

Resim 93: Teşup 125
Resim 94: Hepat 125
Resim 95: Kibele 128
Resim 96: Kibele 128
Resim 97: Kibele 128
Resim 98: Pan 128
Resim 99: Pan 128
Resim 100: Men 129
Resim 101: Men 129
Resim 102: Haldi 132
Resim 103: Haldi 132
Resim 104: Teişeba 133
Resim 105: Teişeba 133
Resim 106: Şivini 134
Resim 107: Şivini 134
Resim 108: Midas'ın Kulakları Operası Halk Kostümü 227
Resim 109: Ahşap Dokusu 245
Resim 110: Taş Dokusu 245
Resim 111: Örgü Yapısıyla Oluşturulan Doku 246
Resim 112: Desenlendirerek Oluşturulan Doku 246
Resim 113: 3D Mapping Kostüm 254
Resim 114: 3D Mapping Kostüm 254
Resim 115: Sıcak-Soğuk Renk Kontrastı 256
Resim 116: Okyanus Temalı Kıyafet Uygulaması 269
Resim 117: Okyanus Temalı Kıyafet Uygulaması 269
Resim 118: King Lion 270
Resim 119: King Lion 270
Resim 120: Aida Radames 273
Resim 121: Aida Operası 273
Resim 122: Aida Operası Koro Sahnesi 274
Resim 123: Aida Operası 274

Resim 124: Ay Tanrıça ……..……..……..…… 275
Resim 125: Ay Tanrıça Kostümü …..……..……..…… 275
Resim 126: Tanrı Pan …..……..……..…… 275
Resim 127: Tanrı Pan Kostümü ……..……..……..…… 275
Resim 128: Tanrı Apollo ……..……..……..…… 276
Resim 129: Tanrı Apollo Kostümü ……..……..……..…… 276
Resim 130: Idomeneo Operası ……..……..……..…….. 277
Resim 131: Idomeneo Operası ……..……..……..…….. 277
Resim 132: Idomeneo Operası ……..……..……..…….. 277
Resim 133: Idomeneo Operası ……..……..……..…….. 277
Resim 134: Aida Operası ……..……..……..…….. 279
Resim 135: Aida Operası ……..……..……..…….. 279
Resim 136: Aida ……..……..……..……..…….. 280
Resim 137: Radames …..……..……..……..…….. 280
Resim 138: Tanrıça İsis …..……..……..……..…….. 281
Resim 139: Tapınak Rahibesi …..……..……..…….. 281
Resim 140: Kate Perry Konser Kostümü ……..……..……. 282
Resim 141: Kate Perry Konser Kostümü ……..……..……. 282
Resim 142: Kate Perry Konser Kostümü ……..……..…… 282
Resim 143: Aida ……..……..……..…… 283
Resim 144: Amneris …..……..……..…… 283
Resim 145: Radames ..……..……..……..…. 284
Resim 146: Baş Rahip ve Tanrıça İsis ..……..……..…. 284
Resim 147: Baş Rahip Ramfis ……..……..……..…. 285
Resim 148: Habeş Kralı Amonasro ……..……..……. 285
Resim 149: Aida ve Radames ……..……..……..…. 286
Resim 150: Aida ve Amneris ……..……..……..…. 286
Resim 151: Baş Rahip Ramfis ve Halk ……..……..…. 287
Resim 152: Rahipler Topluluğu ……..……..……..…. 287
Resim 153: Vospertron ……..……..……..……..…. 288
Resim 154: Led Robots ……..……..……..……..…. 288

Resim 155: Orfeus ……..……..……..…….……..…. 289
Resim 156:Euridice ……..……..……..…….……..... 289
Resim 157: Koro ……..……..……..…….……..…… 290
Resim 158: Soylular ……..……..……..…….……..…. 290
Resim 159: Soylular ……..……..……..…….……..…. 290
Resim 160: 3D Mapping Yansıtma ……..……..……..……. 291
Resim 161: Hologram ……..……..……..…….……..…… 291
Resim 162: Orfeo Operası ……..……..……..…….…… 292
Resim 163: Orfeo Operası ……..……..……..…….…… 292
Resim 164: Orfeus ……..……..……..…….…… 293
Resim 165: Euridice ……..……..……..…….…… 293
Resim 166:Fiber Optik Kostüm ……..……..…….…… 294
Resim 167: Fiber Optik Kostüm ……..……..…….…… 294
Resim 168: Fiber Optik Kostüm ……..……..…….…… 294
Resim 169: Orfeus ……..……..…….…… 295
Resim 170: Orfeus ……..……..…….…… 295
Resim 171: Orfeus ve Euridice ……..……..……..…… 295
Resim 172: Koro ……..……..…….…… 295
Resim 173: White Noise ……..…….…… 296
Resim 174: White Noise ……..…….…… 296
Resim 175: White Noise ……..…….…… 296

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Sadeleştirilmiş Hafıza Modeli ……..…….…….. 147
Şekil 2: (Rubin Vazosu) Şekil Zemin İlişkisi ……..…….…… 165
Şekil 3: Tamamlama ……..…….…….…….…… 166
Şekil 4: İnsan Bilincinin Çalışma Sistemi ……..…….…… 169
Şekil 5: İkili Kodlama ……..…….……...…….…… 175
Şekil 6: Bireyin Yorumlama Süreci Şeması ……...…….…… 196
Şekil 7: İnce, Kalın, Düz, Kesik, Doğru, Eğri, Dalgalı Çizgiler …… 224
Şekil 8: Evrensel Biçimler ……..…….…… 229
Şekil 9: Tarihi Kostüm Silüetleri ……..…….…… 231
Şekil 10: Renk Çemberi ……..…….…….…… 236
Şekil 11: Medea ……..…….…….…….…… 238
Şekil 12: Medea ……..…….…….…….…… 238
Şekil 13: Medea ……..…….…….…….…… 238
Şekil 14: Idomeneo ……..…….…….……..…… 249
Şekil 15: Savaşçı ……..…….…….…… 249
Şekil 16: Işık Renkleri ……..…….…….……...…… 253
Şekil 17: İnsan Bedeni Üzerinde Altın Oran Örneği ……...… 259
Şekil 18: Bacak Boyunun Uzun Görünmesini Sağlayan Pantolon …… 260
Şekil 19: Yin & Yang Simetrik Denge Sembolü ……...……... 262
Şekil 20: Asimetrik Denge ……...……..…… 263
Şekil 21: Radyal Denge ……...……...…… 263
Şekil 22: Simetrik Kostüm ……...……..…… 264
Şekil 23: Asimetrik Kostüm ……...……...…… 264
Şekil 24: Stilize Edilmiş Elma ……...……...…… 267
Şekil 25: Pablo Picasso Boğa ……...……...…… 268
Şekil 26: Mısır Askeri ……...……...……. 283

GİRİŞ

"Önce dört, sonra iki ve sonra üç ayağının üzerinde yürüyen şey"
(Campbell, 2007: 197).

Her şey bu muazzam primat* varlığın yaratılışıyla başlar. Doğadaki diğer biyolojik canlılarda olduğu gibi var olduğu yaşam serüveninde birçok evrimsel süreçten geçmiştir insan. Ayakları üzerinde durabilmiş, maddeye şekil verip tasarımlar yapabilmiş, elleri ile üretebilmiş ve tüm bunların sonucunda kendini bir bütün olarak ifade edebilecek sanatı ve kültürünü oluşturmuştur. Belki de bu şekilde yaşamı anlamayı, kendini duyumsayabilmeyi öğrenebilmiştir. Ama asıl önemlisi, kendini bir varlık olarak algılama becerisini gösterebilen tek canlı olmuştur. Bu yönüyle insanın, sosyolojik ve antropolojik açıdan geniş bir tanımının yapılması, mitini ve sanatını nasıl oluşturduğunun incelenmesi konunun bütünlüğünü kavramak bakımından giriş bölümünde kapsamlı olarak ele alınmıştır. Bu bölümde insanın gelişimi, miti oluşturması, sanata yönelmesi ve ürettiği mitin sanata olan etkisi zamansal sürece göre incelenmiştir.

İnsan**,** (taksonomik** adıyla *Homo Sapiens***,** Latince, "akıllı insan" veya "bilen insan"), Homo cinsi içerisindeki yaşayan tek tür. Anatomik olarak 200.000 yıl önce Afrika'da ortaya çıkmış ve modern davranışlarına 50.000 yıl önce kavuşmuştur (Morris, Tagle, 1990: 260-266). İnsan, kendine özgü olan aklı ile diğer varlıkların önünde yer alarak bir noktada tanrılıkla bağlanır. İnsanın gelişim sürecini onun göstermiş olduğu değişime paralel olarak tarihlendiren sosyologlar, arkeologlar ve sanat tarihçiler belli başlı bulguların ışığında çağlar halinde sınıflandırmaya gitmişlerdir.

Buzul Çağı olarak bilinen Paleolitik dönemden, tarımın başladığı Mezolitik döneme ve kap kacak yapılan, yiyeceklerin pişirilmeye başlandığı Neolitik döneme kadar yapılan bütün buluşlar, insanın gelişimine ve düşsel âleminde yarattığı öyküsel dünyayı oluşturmasına katkı sağlamıştır. İnsan bu yolla kavrayamadığı olgulara varlık kazandırmış, korkularının üstesinden gelmeyi başarmaya çalışmış, insanın doğayla olan

* Primat: Beyni gelişmiş yüksek memeliler.
** Taksonomik: Canlıların sınıflandırılması ve bu sınıflandırmada kullanılan kural ve prensipler. Taksonomi terimi Yunanca *taksis* (düzenleme) ve *nomos* (yasa) sözcüklerinden türetilmiştir.

bu savaşımı onu yaratıcı olmak zorunda bırakan bir önkoşul halini almıştır. Fiziksel yapısı itibariyle, içgüdüleri ve biyolojik düzeni bakımından doğadaki en zayıf canlı olan insan, doğaya adaptasyon sürecinde hayli zorlanmış ve zaaflarını takviye edebilmek için yaratıcı olmaya ihtiyaç duymuştur (Gezgin, 2008: 11). İnsanın bilinmeyene karşı duyduğu korku ve merak duyguları sayesinde bilincinde yoğunlaştırdığı meseleyi dış dünyaya yansıtarak giderme yoluna girmiştir ve buna "yaratım" denmiştir. Yaratmak; Zekâ, düşünce ve hayal gücünden yararlanarak o zamana kadar görülmeyen yeni bir şey ortaya koymak, yapmak (Türkçe Sözlük, 2014: 1105) olarak insan hayatındaki yerini almış kavramlardandır. Yaratıcılık ise, kendi doğası içinde taklit etmeye gereksinim duyuştur. İnsan "Homo Faber"* olarak yaratma eylemine ilk olarak hayatını kolaylaştıracak onu güçlü kılacak çekiç, mızrak, kesici, delici vb. alet edevat yapımıyla başlar ve bedeninin haricinde bu tür enstrümanlar kullanmayı öğrenir. İlk insanların yerleşik hayata ve ardından avcılıktan tarıma geçmeleriyle birlikte hayatın gizemlerini yorumlama biçimleri de değişmeye başlamıştır. Yabanıl insan doğaya günümüz insanı gibi pragmatik bakmaz. Onun bakışı daha çok duygudaşlıktır. Kendini doğadan ayrı tutmadığı ve kendini doğanın bir parçası olarak gördüğü için kolektif düşünce yapısına sahiptir. Bu bütüncül düşünce yapısı onu doğal ahengin içinde eritir ve bedensel olarak da ruhsal olarak da farklılıklarını yadsımaz. Yabanıl insanın çevresiyle olan bu ilişkisi kendini ifade etme bakımından ona kolaylık sağlamıştır.

Ait olduğu doğanın sırlarını çözmeye başlayan insan başka sorunlarla karşı karşıya kalmıştır. Bu sorunlar, bilinciyle kavrayamadığı, bedeniyle üstesinden gelemediği soyut ve kavramsal itkilerden oluşan doğaüstü güçlerdir. Bilinmeyene karşı korku duymak insanoğluna içgüdüsel olarak verilmiştir, bilmek ve anlamak insanı güçlü kılar. İnsanoğlu bunları anlamlandırmanın ve üstesinden gelmenin arayışı içindeyken yine doğadan ilham alarak farklı ifade biçimleri edinmeye başlamıştır. Bu ifade biçimleriyle doğayla, hayvanlarla ve etrafındaki diğer insanlarla iletişim kurmanın yollarını bulmuştur (Ünlü, 2006: 20). Yabanıl insanın ilk iletişim biçimi, çıkardığı sesler ve bu sesleri destekleyen hareketler olmuştur.

* Homo Faber: Alet yapan insan.

Ses ve hareketin yetersiz kaldığını gördüğü noktada görsele yönelen bu üstün varlık; şekiller, çizgiler ve renkler aracılığıyla kendini anlatma yoluna gitmiştir. Avlanan insan, avıyla arasında mistik bir bağ kurduğundan onu resmederek bilinçaltını somutlaştırmıştır. Mağara duvarlarına çizdikleri av resimleri bu duruma en iyi örnektir. Zamanla bu resimler yerini bedensel gösterilere bırakmıştır. Tam da bu noktada taklit unsuru etkin olmuş ve ilkel insan taklit yoluyla canlandırdığı varlığın, hayvanın, kimi zaman rüzgârın yerine geçmiş ve onunla özdeşleşmiştir. "İlkel insan doğayı, doğum-üreme-ölüm çevriminin düzeni ile değerlendirirdi. Doğanın bu zorunlu gelişimi, onların törenlerine de yansırdı" (Nutku, 2000: 19). Gerek mağara resimleri gerek hareket ve sözle bütünleştirdiği anlatım biçimi bakımından insan, kendi oluşumunu gerçekleştirmeye yönelmiş ve iletişim kurmanın yanı sıra kültürünü de yaratmaya başlamıştır.

> "İnsanlık tarihi, büyük bölümler halinde üç önemli kültür dönemine ayrılır. Bunlar; yağma kültürü, tarım kültürü ve bilimsel teknoloji kültürüdür. İnsanlar bu kültür aşamalarının birinden diğerine geçmek için, binlerce yıl çabalamak zorunda kalmışlar ve bu geçiş dönemleri büyük savaşlara, inanç değişikliklerine ve dolayısıyla büyük acılara sebep olmuştur. Örneğin yağma kültüründen tarım kültürüne geçiş, yalnız kişisel ıstıraplarla atlatılmamış, aynı zamanda insanoğluna çok zor gelen, toplumsal yapılarının da tamamen değişmesine sebep olmuştur" (Turani, 1992: 10).

İnsanın bilinmeyene karşı geliştirdiği savunma ve inanma ihtiyacı, toplumların biçimlenmesi ve yapılanması bakımından da önemli bir adımdır. Primitif çağın insanı yağmacılık kültüründe doğada hazır bulduğu her şeyi tüketmeye yönelik yaşadığı için, doğaüstü güçleri de kendi içinde özümseyerek onlarla başa çıkmanın çeşitli yollarını bulma çabasına girmiştir. İlk başta doğada gördüğü olayları alegorik olarak etrafındakilere iletmeye başlar. İnsan büyü ve dansı kullanarak doğaüstü güçlere sahip olduğu kanısına varmış, zorlukları ve korkularını bu yolla sağaltmaya gitmiştir.

İlkel toplumlardaki av ve büyü törenleri, insanlara fiziksel, zihinsel, pratik ve psikolojik açıdan dayanma noktası, eğitim ve güç vermeyi üstleniyordu (Şişman, 2006: 46). İlkel insanlarda hayat, düşüncelerle değil devinimlerle başlamıştır. Bu noktada ilkel tapınma törenleri, insanların teori ile pratiği birbirinden ayıramadığını ve zihinsel soyutlamanın hayatlarına yeterince girmediğini anlamamıza olanak sağlar. İlkel tapınma

da henüz pratiktir ama emekten bilinçli olarak ayrılmış bir pratiktir. Bu törenlerin en önemli bölümünü yansılama "öykünme" dansları oluşturur. Özellikle doğu kültürleri ve primitif olarak nitelendirilen toplumlarda, inanç ve ibadetlerde yaşayan büyü kavramı ve uygulamaları, çeşitli nesne, figür, fetiş ve benzeri ikonografik tiplerin yaratılmasına yol açmıştır. Tabiat kanunlarına aykırı sonuçlar elde etmek iddiasında olanların başvurdukları bu gizli işlem ve davranışlar büyü olarak tanımlanmaktadır. Buraya kadar ele aldığımız fiziki gelişiminle paralel giden doğayla kurulan ruhsal bağdaşlık insanın kozmosda kendine yer edinme çabasından başka bir şey değildir. Bu çaba korkuların üstesinden gelme, bilinmeyeni çözebilme ihtiyacından dolayı doğmuştur. Yabanıl insan büyü, dans ve resim gibi farklı anlatım yollarıyla kendinden daha güçlü olduğunu sezinlediği ruhani bir varlığın olduğunu anlatmaya çalışmış, bu varlığı kabullenmiş ve onun istekleri doğrultusunda yaşamaya başlamıştır. Bu üstün varlığı kabullenmenin sonucu olarak da ona saygı duyma ve inanma gereği duymuştur. İnsan bu noktada inanç ve kültürünü tam olarak şekillendirmeye başlayarak, kendini güvene almanın huzurunu yakalamıştır. Bir ya da daha çok yaratıcının olduğunu ve bunların da hepsinin farklı işlevleri olduğunu düşünerek arayışa geçmiştir.

> "Her ne kadar insan topluluklarından ve bireylerden yanındaki hidayet meşalesiyle doğru yolu görerek ona girenlerin sayısı az olup, çoğunluğu ilk yaratılışlarından beri bir karanlığın kılavuzluğu içinde bulunmuş iseler de bir yaratıcıyı tanımak ve bir tanrıya tapınmak duygusu her şeyden önce insanların kalbi ve zihninde vücut bulmuştur. İnsanoğlu en zaruri ihtiyaçlarını temin etmeye ve üretmeye, en adi şeyleri keşfe ve idrake muktedir olmazdan önce bir inanç ortaya koyup, bir şeye inanmak, bir şeye tapınmak mecburiyetinde bulunmuştur" (Sami, 2007: 21).

İnsanın inanma ihtiyacıyla doğup farkındalığını kazanmasına ön ayak olan dinsel eğilim, başlangıçta animist* düşüncenin ürettiği küçük öykülerle şekillenmeye yönelmiştir. Yukarıda belirttiğimiz gibi büyü, maske ve dans türündeki anlatımlar, kısa öykülerle zenginleştirilerek kuşaklar boyunca varlığını sürdüre gelmiştir. Dogmatik düşüncenin de temelleri bu yolla atılmaya başlanır ve bu kuşaklar boyu aktarılan

* Animist Düşünce: Felsefede her nesnenin bir ruhi varlık veya ruh tarafından yönetildiğini kabul eden sistem. Psikolojik olaylarda olduğu gibi hayatla ilgili olayları da düşünen bir ruhun yönettiğine inanan sistem

öyküler kesin mutlak doğrular olarak kendini kabul ettirir. Yunanca "Myth" dediğimiz bu kısa öyküler insanın kozmosu anlamasına yardımcı olmaktadır. Her toplulukta farklılık gösterse de temelde aynı amaca hizmet eden bu kısa öyküler zamanla efsaneler halini alarak toplumların inanç sistemlerini ve inanca dayalı kültürel alt yapılarını biçimlendirir. Nietzsche'ye göre bir kültür mite inanarak başlar. Bir başka ifadeyle, mit kültürü yaratarak başlar, mitin insanlara verdiği, yoğunlaştırılmış dünya imgesi olmadan, mitin hakiki ve kutsal geleneği olmadan, hayatı düzenleme konusundaki kapsamlı kılavuzluğu olmadan kültürün doğması mümkün olmazdı ve mit bir kültürün olmazsa olmaz şartı ve en önemli yapı taşıdır. Ona göre kültürümüze sağlam bir temel kazandıracak ve onu tarihin aşındırıcı etkilerinden koruyacak ortak bir mitle yaşamak yerine, safdil bir iyimserlikle ve bilgi inancıyla yaşamaya çalışırız (Megill, 1998: 126). Yeryüzünde ikamet edilmiş her yerde, bütün çağlarda ve her koşulda, insana ait mitler türemiştir ve bu mitler insanın vücudunun ve aklının eylemleriyle ortaya çıkan ne varsa hepsinin esin kaynağı olmuştur (Campbell, 2010: 13). Mitler ve ayinler, zihnin bedenle harmonisini sağlama ve hayat şeklini doğanın dikte ettiği şekle sokma araçları olagelmiştir.

Peki, insanı bu denli yakından ilgilendiren mit nedir? Mitin farklı bakış açılarına göre yorumlanabilen karmaşık bir yapısının olması nedeniyle onu tek bir tanımla ifade edebilmek olanaksızdır (Batuk, 2009: 27). Sözlük anlamı tanrılar hakkında hikâyeler olan mit, insandaki ruhani potansiyelin metaforudur (Campbell, 2013: 44). "Mit yaşamın kaynağıdır, ebedi desenlerden oluşur, yaşamı şekillendiren dinsel formdur. İnsanlık tarihinde olgun bireyi efsanevi ve ilkel şekilde temsil eder" (Hume, 1972: 157). Başka bir tanımda ise; geleneksel olarak yayılan ya da toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren alegorik bir anlatımı olan halk hikâyesi, mitos (Türkçe Sözlük, 2006: 1211). Mitos "mythos", Yunanca'da "söz", "öykü" anlamına gelir. Mitoslar, ilkel insan topluluklarının, evreni, dünyayı ve doğa olaylarını kişileştirerek yorumlamak, henüz sırrını çözemedikleri yaşamın ve evrenin çeşitli görüntülerini bir anlam kolaylığına bağlamak gereksiniminden doğmuş öykülerdir (Necatigil, 2003: 13). Ian Watt'a göre ise mit; kültürün her kesimince etraflı bir şekilde bilinen ve tarihsel bir inanç olarak itibar gören, toplumun kimi temel değerlerini içeren veya simgeleyen geleneksel hikâyedir

(Watt, 2014: XVI). Ayrıca Ricoeur'a göre mit, genel olarak insanın, ondaki dünyada kendisini anlamak suretiyle düşünce ve aksiyonun bütün formlarını inşa ettiği geleneksel bir anlatımdır (Ricoeur, 1969: 5). Kaynaklandığı topluluğun kültürel özelliklerini ve dinsel inanışlarını açıklayan mitler, evrenin oluşumu, ilk insanın ortaya çıkışı, yeryüzü ve gökyüzü tanrıları, yeryüzünün oluşumu, bitki ve hayvanların, denizlerin, dağların, ormanların yaratılışı ölümlülerin yaşadığı dünyanın bir tufanla yok edilişi, alışılmadık güçlere sahip kahramanların kötülerle mücadelesi gibi öyküler, hemen hemen tüm toplumların mitolojilerinde farklı sembolik anlatımlarla karşımıza çıkan ortak konulardır. Samuel Henry Hooke'a göre mit, belli bir durumun ortaya çıkardığı insan hayal gücünün (imgeleminin) ürünüdür ve belli bir şey yapma niyetini gösterir. Bu yüzden mit hakkında sorulacak olan doğru soru, onun gerçek olup olmadığı değil, onunla ne yapmak niyetinde olunduğu sorusudur (Hooke, 1963: 11).

İnsanlık, tarihi boyunca mitini üretirken cevabını bilmediği konuları anlamlı kılmanın da yolunu bulmuştur. Mit ona göre bir hikâyeden öte kozmosun bir gerçeğidir. Mit, çift anlamlı kullanılır, mitler keyif verirken aynı zamanda şeylerin kökenini açıklayan hikâyeler olarak da bilinir (Belsey, 2013: 56). Mit yoluyla, soyut olan kavramsal olayları tanımlayabilmiş, bu kavramlara biçim verebilmiştir. Genel anlamda her mitoloji bir şeylerin varlık şekline gelişinin izahıdır, dünyanın, insanın, hayvanın ve daha birçok varlığın nasıl olduğunu hikâye eder (Eliade, 2005: 86). Açıklamaya ve yoruma ihtiyaç duyan her mit, aynı zamanda okuruna kendi mitolojisini oluşturması için bir zemin sağlar. Dolayısıyla da mit, diğer edebi türler gibi örneğin masallar gibi okunup geçilen bir metin olmanın ötesine geçer. İnsana ait bir şey söyler ve herkes söylenileni kendi konjonktürüne göre anlar. Ancak bu her mit için geçerli değildir. Çünkü bir mit, onun kutsal olduğuna inanan insanlar için bir anlam taşır (Batuk, 2006: 11). Geniş anlamda mit, dünyayı algılama sistemi olup bu algılamayı sistemleştiren dünya görüşüdür. Mit, değerler paradigmasında* dünyayı algılama, şekillendirme, sembolleştirme, hayatın ve olayların genelleştirilmiş modelidir. Anlam paradigmasına göre mit, bir düşünce tarzı, bir şuur ve bilinç nev'idir. Özetle mit, dünya hakkındaki

* Paradigma: Bir disipline belli bir süre hâkim olan model veya kurumsal çerçeve.

gerçekliğin ta kendisidir ve diyalektik mantığın sonucu olarak çıkar. Mitler toplumsal belleğin merkezi belirleyenleridir. Toplumsal bellek toplumun kendisini tanıdığı aynadır. Mitler bilinç dışında arşivlenmiş toplumsal deneyimlerin anlatısıdır, bastırılmış olanın geri dönüşüdür. Toplumsalın düşleri olan mitler, bu nedenle kurgusal olmanın yanı sıra gerçektir (Bayat, 2007: 11).

> "Hikâye anlatma arzusu insanlık halinin temel bir unsurudur. Çevremize anlam verme ve şeylerin kökenini anlama yönünde içten gelen ihtiyaçla eşleştiğinde, ortaya çıkan sonuç mitolojidir. Bu saptama, mitlerin asıl odağının insanoğlu olduğu anlamına gelmez. Aksine, mitlerin gerçek çekiciliği dünyayı yaratan, dağlara şekil veren, yıldızları düzenleyen ve okyanusları dolduran hayat dolu, olağanüstü tanrılarda yatar" (Dell, 2014: 7).

Antropologlar mitik düşüncenin başlangıcı için kesin bir saptama yapamamışlardır. Bu nedenle insanın ayakları üzerine durma dönemine bakarak; onların yön, düzen ve kozmoloji oluşturduklarını sınırsız, müphem, tehditkâr bir boşluğa, kaosa karşı ilk zihinsel düzenlemenin oluştuğu hipotezini ortaya atmışlardır (Eliade, 2007: 17). Korku insan davranışlarında önemli bir güdüdür. İlk insanlar en çok korktukları şeyleri kutsallaştırarak onlara tapınma davranışları geliştirmişlerdir. Bu nedenle de doğa güçlerine, yıldızlara, aya ve güneşe tapınmaya başlamışlardır (Peker, 2011: 73-74). Mitosların ortaya çıkışı, dinsel tapınım ve onun getirdiği sistem, törenlerin belli bir disiplinle yinelenmeye başladığı zamanda görülür. Mitlerle önceden kavranılamayan kavranılabilir hale gelmiştir (Kuhn, 2011: 50).

İlkel insanlar her çeşit ritüelle, yani her türlü önemli işini (avlanmak, balık tutmak vb.) yaparken kendini mitolojik zamana koyar (Eliade, 1995: 465). Toplumsal devamlılığı sağlamak da mitosların işlevinden biri olmuştur. Mit aynı zamanda ve her şeyden öte bir metindir ama belirli bir tarihe ve mekâna bağımlı olmayan bir metindir. Bu yüzden mitsel zamandan, mitsel tarihten ve mitsel mekândan söz edilir. Farklı bir evreni vardır mitlerin. Bu evren, bir yönüyle gerçekliklerin dünyasından çok uzak tamamen hayal âlemi ya da bir anlamda sanal bir dünyadır. Ama diğer taraftan da insanı anlattığı, insanın anlam sorununa bir cevap sunduğu için de fazlasıyla gerçektir. Kutsaldan söz etmesine karşın mitlerin kullandığı dil ilahi değil insanîdir. İlkel insana göre Tanrılar, kutsalı oluşturan iki önemli şeyi temsil etti ve onlara şeklini verdi; öz ve

madde. Tanrılar, somut âlemden ziyade kalplerde yani soyut olanda var oldular, yanı sıra insanların ihtiyaçlarını, isteklerini ve var oluş amaçlarını ifade ettiler. Varlıklarının sınırlarını, girişimlerinin risklerini ve maddi yaşamlarının ötesindeki ruhani boyutu gösterdiler (Comte, 2000: 1). İnsanın mite yüklediği ve mitin insana sunduğu bu maddeleştirme boyutu, tezin birinci bölümünde daha kapsamlı bir biçimde, gelişmiş uygarlıkların mitolojik yapısı araştırılarak ve o mitte yer alan tanrı tasvirlerinin görselleri kullanılarak göz önüne serilmiştir. Bu inceleme mitlerin genel özelliklerini ve insan üzerindeki benzer etkilerini açığa çıkarmaya yaramıştır. Mitlerin günlük yaşamdaki etkilerinin yanı sıra bir insan yaratısı olan sanata katkısı bu bölümde yer alan mitolojik operalar üzerinden incelenmektedir.

Mitin başlıca özelliklerine dair Cohen'in kendi tanımı şöyledir: Mit, bir hadiseler anlatısıdır ve anlatının kutsal bir niteliği bulunur. Kutsal iletişim simgesel biçimlerle gerçekleştirilir, mitte rastlanan hadiselerin ve nesnelerin en azından bazıları, mit dünyası dışında bir dünyada ne görülür ne de var olur. Anlatı, kökenlere ve dönüşümlere drama biçiminde atıfta bulunur.

> "….. mitik düşünce duyumsanabilir dünyadan alınan imgelerle iş görür. Fikirler arasında bağlar kurmak yerine gök ile yeri, yer ile suyu, aydınlık ile karalığı, çiğ ile pişmişi, taze ile çürüğü vb. karşı karşıya getirir. Böylece duyumsanabilir niteliklere-renklere, dokulara, tatlara, kokulara, seslere- ilişkin bir mantık geliştirir. Bir biçimde kodlanmış bir mesaj iletmek için, bu niteliklerden bir kısmını seçer, bir araya ya da karşı karşıya getirir" (Straus, 2012: 68).

Mitos, ilkel dünyada ortak kültürün yarattığı, simgesel yaşamla doğrudan bağlantılı ve yaşamı anlamlı kılmaya yönelik güçlü bir etkinliktir. Mitler, ilkel toplumların dünyayı, kozmosu ve tabiat olaylarını kişileştirerek yorumlamak, hala sırrını çözemedikleri hayatın ve evrenin çeşitli görüngülerini bir anlam tabanına oturtmak ihtiyacını karşılamak için üretilmiş öykülerdir. Başlangıçta doğaüstü şeylere, insandan o kadar da üstün gözüyle bakılmıyordu. Çünkü bunlar insan tarafından korkutulabiliyor ve istediğini yapmaya zorlanabiliyordu, düşüncenin bu aşamasında dünya büyük bir demokrasi olarak görülmektedir. Dünyadaki doğal ya da doğaüstü bütün varlıkların, oldukça eşit bir dengede bulundukları varsayılmaktadır. Fakat insan bilgisinin artmasıyla birlikte doğanın uçsuz bucaksız olduğunu, onun yanında

kendisinin ne kadar küçük ve zayıf olduğunu açıkça görür (Frazer, 2004: 34). Mit, dünyayı açıklamaya çalışırken aynı zamanda kendisi de karanlık bir dünya oluşturur ve yeniden açıklama ihtiyacı doğurur. Mitin, çoğu toplumda ortak özellik gösterdiği önemli bir anlayış da nesnel olmayan gerçekliği nesnelleştirerek insana sunmasıdır. Bunu da animistik bir inanışa somut bir dünya yaratarak yapar;

1. Öncelikle ilk yaratıcı, sıklıkla gökyüzü ya da yeryüzü tanrısıdır. Bu tanrı genellikle kaosdan ortaya çıkmıştır.
2. Yaratıcı tanrı, ilk insanı genellikle su, ağaç, kaya, bitki, buz ya da çamur gibi yeryüzüne ait olan bir maddeden yaratır.
3. Tanrıların ölümlülere ait dünyayı, onları cezalandırmak için en az bir kez büyük tufanla yok etmesi ise diğer ortak bir olaydır.
4. Yaratılış sürecinden sonra yeryüzünde insanlar arasında bazı kahramanlar ortaya çıkar ki, bunların ortak özellikleri arasında şunları sayabiliriz:
    - Alışılmadık biçimde doğarlar, olağanüstü bir güce sahiptirler ve özel silahlarla canavarları öldürürler.
    - Ayrıca çetin yolculuklara çıkmak, görevlerinin bir parçası olarak yeraltına inmek gibi doğaüstü şeyler yaşamak da bu kahramanların öyküsünde yer alır.
    - Bu kahramanların ölümleri de bilindik insan ölümü gibi olmaz. Bunlar zaten ya tanrı çocukları ya da yarı tanrı çocuklarıdır. Bu yönleriyle, insandan üstün ve güçlüdürler.

> “ İnsanlık tarihine ilişkin bilinen en erken dönemden günümüze kadar yaşayan insanlar üzerinde yapılan çalışmalarda, tarih boyunca insanların yaşamlarında çeşitli üstün güç ya da güçlere yer verdikleri, inançlarını, düşüncelerini, tavır ve davranışlarını bu üstün güçler doğrultusunda belirledikleri görülmektedir. Yaşamın ayrılmaz bir parçası olarak, insan hayatının her safhasında önemli rol oynayan bu üstün güçler, tecrübe dünyasının dışında olan metafizik yapıya sahip aşkın bir varlık ya da varlıklar olabileceği gibi, insanın içerisinde yaşadığı doğal ve sosyal çevreden kaynaklanan herhangi bir değer de olabilir” (Gündüz, 1998: 15).

Mitler, insandaki ruhani potansiyelin metaforları olduğundan, hayatımıza can veren güçlerle dünyadaki hayata can veren güçler aynıdır. Bazen belirli toplumlarda ya

da o toplumun tanrılarıyla ilgili mitler ve tanrılar da vardır. Aslında birbirinden farklı iki mitik düzen bulunmaktadır. Birincisi, parçası olduğumuz doğa ve doğal dünya ile olan ilişkimizi kuran mitoloji, ikincisi bizim belirli bir toplumla ilişkimizi sağlayan katı bir şekilde sosyolojik olan mitolojidir (Campbell, 2013: 44). Burada tarihsel olduğu kadar psikolojik bir sorun da ortaya çıkar. İnsanoğlu, genel mitsel kalıtımların düzenlemesi olmadan evrendeki yaşamını sürdüremiyor (Campbell, 2006: 16).

Mitler, insan doğasını, psikolojisini, ihtiyaçlarını, isteklerini ve korkularını yansıtır. Her zaman geçerliliğini koruyan, ben kimim? Yaşam nedir? Yaşamım sona erdiğinde ne olacak? gibi çoğaltılabilecek sorulara kültürel değişiklik gösteren yanıtlar verir. Kaynaklandığı topluluğun esenliğini sağlama, doğaüstü güçlerden korunma ve geleneğin devamlılığını sağlama işlevlerini yüklenir. İnsanlık için büyük işler başaran, olağanüstü güçlere sahip kişilerin maceralarını anlatırken, örnek alınacak davranış biçimleri sunar. Tufan mitleri, menşe (orijin) mitleri, ahlak mitleri, ölümden sonra yaşam (eskatalogya) mitleri gibi, konuları ve işlevleri bakımından farklı şekillerde sınıflandırılmış olan mitler, ayrıca içinde bulundukları coğrafya ve kültürlere göre de çeşitlilik gösterir.

Mitosun işlevi bilgi olmayıp, topluluğun doğrudan doğruya varlığını sürdürmesi için asal önem taşıyan bir eylem oluşudur ve insanlar asırlar boyunca tarihi birikime ihtiyaç duymadan yaşayabilmişlerdir. Fakat insan yaşamında hayati önemi olan mitozsuz bir dönem olmamıştır (Hooke, 2002: 15). Her anlatının zamanda bir başlangıcı olmalı, bu durum, mitin en önemli işlevlerinden birinin, şimdiki zamanı geçmişe bağlamak olduğunu ima eder. Mitolojinin ilk işlevi, uyanan bilincin bu evrenin bağlayıcı gizi olarak olduğu gibi kabul edilmesini sağlamaktır. İkinci işlevi bu biçimi yorumlayıcı bütüncül bir imge geliştirmesidir. Üçüncü işlevi ise, bireyi, coğrafya ve tarihle koşullanmış toplumsal grubun gereksinimlerine göre biçimlendiren ahlaki bir düzeni savunmaktır. Mitolojinin dördüncü işlevi de bireyin bütünlük içinde kuşkusuz bir biçimde yerleşmesini sağlamaktır. Burada birey; kendisiyle "mikrokozmos", kültürüyle "mezokozmoz", evrenle "makrokozmos" ve kendisinin, her şeyin ötesinde ve içinde olan huşu veren nihai gizemle uyum sağlar (Champbell, 2003: 14). Hint dinlerinde olduğu gibi mitler sosyal yapının devamlılığını sağlamada çok önemli işlev

görürler. Bu nedenle mitlerin geleneksel dokunun kabullenilmesini sağlayan bir aracı olduğu düşünülür. Mit her şeye rağmen dinsel bir anlatım tarzıdır ve mitler insan bilincinin daima var olan formlarıdır (Tillich, 2000: 52).

> "Tanrıların bir öyküsü olan mit, dünyanın başlangıcı, yaratılış, temel olaylar ve tanrıların eylemlerinin anlatısıdır. Bu yönüyle mitler, dünyanın, doğanın ve kültürün birlikte nasıl var olduklarını açıklar. Mit toplumun dinsel değer normlarını açıklarken taklit edilebilecek davranış modelleri ortaya koyarak pratik sonuçları ve kültün kutsallığının tesis edilmesiyle ritüelin istenilen sonucu vermesine tanıklık eder" (Honko, 1984: 49).

Mitsel dünyada, insanlar kutsalın bünyesinde ya da kutsallaştırılmış nesnelerin çevresinde yaşamayı tercih ederlerdi. Onlar için her şeyin bir ruhu vardı ve insan çevresindeki diğer şeylerden üstün değildi. Kutsal bir tarih olarak mitleri ele aldığımızda dünyanın, insanın ve toplumun varoluşuna dair ipuçları bulabiliriz. Mitler insanoğlunun kendini, yaşadığı evreni ve kozmosu anlamasında simgesel bir araç olduğundan insan bu araçla evren ile arasındaki birliği bütünlüğü sezgisel olarak algılamaya çalışır. Mit, bir iletişim ve anlam sistemi ve bilinçaltının ürünüdür. Bütün insanlar tarafından paylaşılan bilinçaltının ortak bir bölgesinin ürünüdürler. Mitler insanlara rol model anlamında davranış örnekleri sunarlar. Mit, masal da uydurma da olsa önemli olan dinleyeni doğru yola sevk etmesidir. Böylece söylence, doğru olanı destekleme, yanlış olanı ise yerme amaçlı bir görev üstlenir. Mitler dini pratiklerle ve dini literatürün bir parçası olarak kabul edilir. Jung ve Freud'un yorumları bu doğrultudadır. Freud'a göre mitler, gündüz düşleridirler. Rüya bilincin uykuda olduğu anda bilinçaltının açığa çıkmasıysa mitler de uyanıkken bilinçaltının açığa çıkmasıdır. Sofist Critias gibileri tanrıların sosyal düzen tarafından icat edildiğini öne sürerler. Epicurus, insanın kötülük düşüncesinin mitlerin kaynağı olduğunu; Polybius, ataların bilinmeyenin korkusundan emin olmak için tanrıları ürettiklerini iddia eder. Yine Sokrates ve Platon, mitlerin içeriğini şairlerin fantezilerine bağlarlar. Genel olarak kutsala dair bir öykü ya da dünyanın ve insanın mevcut formuna nasıl geldiğini açıklayan kutsal anlatı olarak tanımlanan mit en önemli dinsel söylemlerden biri olarak karşımızda durmaktadır (Batuk, 2009: 27-53).

> "Koruyucu, birleştirici, yönlendirici, yorumlayıcı ve meşrulaştırıcı bir işleve sahip olan mitoslar, bütünlüğü olan bir yapı içerisinde kanun, gelenek,

> görenek, ahlak, kurum ve inanışları geçerli kılan sosyo-kültürel durumlara ve doğa olaylarına açıklık getirerek işleyen sözlü sözleşmelerdir" (Akgül, 2014: 2).

Levi- Strauss için mitler, zıtlık, ters yüz etme, simetri, yerine geçme ve yer değiştirme ilişkilerine göre analiz edilebilen dönüşüm sistemleridir. Mitik düşünce daima bu karşıtlıkların farkındadır ve varoluş amacı da bu çelişkileri giderebilmeye yönelik bir mantık modeli sunmaktır. Mantık yapıları olarak mitle, doğa-kültür, ölüm-hayat, yer-gök, gibi zıtlıklar üzerinden belirli mesajları farklı şekillerde dile getirir (Strauss, 2013: 26). Buraya kadar insanın kendini ifade etmek ve iletişim kurmak için mitin sembolik yanını kullandığını görmekteyiz. Mitlerin barındırdığı alt anlamların ve simgelerin, varoluşunu gerçekleştiren insanın zihinsel gelişimine ve toplumsal kültürünün oluşumuna sağladığı katkı yadsınamaz bir gerçektir. Bu bölümde sınırlı bir şekilde ele alınan, kâinattaki varlığını sorgulayabilen tek akli varlık olan insanın bu süreci, ikinci bölümde mitoloji kavramı göz ardı edilmeksizin zihin yapısının katmanları ve çalışma sistemi aşamalı olarak daha detaylandırılarak incelenmiştir. Bu inceleme, sosyal bir varlık olan insanı, zihinsel ve bedensel yönden bilimsel gerçeklere dayandırarak çözümleyebilmek, zihninde barındırdığı verileri kullanabilme kapasitesini anlayabilmek ve sanatsal yönelişini şekillendirebilmek adına faydalı olmuştur.

Mana evrenini anlamlandıran mitler, insanlığın var oluş serüvenini kuşaklar boyu aktararak taşımıştır. Bu aktarımı ve mitlerin oluşumunu mitoloji (mitbilimi) incelemektedir. Mitoloji, mitlerin ortaya çıkışını, yaşadığı değişimleri inceleyen ve onları yorumlayan bir bilimdir. Farklı toplumların mitsel öykülerini inceleyerek karşılaştırmalar yapan mitoloji, bu alandaki ürünleri kategorize eder. Çok tanrılı ilkçağ inançlarının tanrılarının, yarı-tanrılarının ve kahramanlarının tarihini kapsayan ve onları inceleyerek yorumlayan mitoloji, dört kola ayrılır:

- Tanrıların nasıl oluştuklarını inceleyen Teogoni,
- Evrenin nasıl oluştuğunu inceleyen Kozmogoni,
- İnsanın nasıl oluştuğunu inceleyen Antropogoni
- Bütün diğer üç maddenin geleceğini inceleyen Eskataloji.

İlkçağ insanlarının bilim öncesi düşsel ve varsayımsal açıklamalarını toplayan ve inceleyen bütün bu bilimleri kapsayan mitoloji deyimi ilkin sadece klasik eskiçağ inançlarını kapsadı. Çeşitli mitolojiler başlıca konuları olan mitosların "hayal ürünü olan söz", epos "sanatlı söz" ve logoslarla "gerçeğe dayanan söz" kaynaşmış bulunduğunu da saptamaktadır (Akgül, 2006: 21). Çok anlamlılık mitolojinin en büyük güç alanlarından biridir.

Mitler başlangıçta dinsel ihtiyaç olarak doğmuşsa da zamanla insanın doğasında olan estetik yaratım yönelimine de kaynak olmaya başlamıştır. İnsan ve kâinat arasındaki iletişimi eposla sağlamanın yanında insanın dünya üzerindeki varoluşunun izdüşümü olan sanata da katkıda bulunmuştur. İnsanın varoluşunun ya da dünya üzerindeki faaliyetlerinin kökenine ait açıklamaları olan mitlerin, sanat yapıtının konusu olmaması düşünülemezdi. Mitolojik anlatılar; sanatsal yaratıyı yönlendiren en önemli etmenlerden biri olmuş; edebiyat, mimarlık, plastik sanatlar ve sahne sanatlarıyla etkileşim içinde, çağlar boyu varlığını sürdürmüştür. Gerekçesi her ne olursa olsun, insanın duygu ve düşüncelerini dışa vurmak için, içinde yaşadığı ortamda çevresinde bulduğu malzemeleri biçimleyerek, düzenleyerek sanatsal bir eylem içine girmiştir. Malzemesi boya, kil, taş, maden ya da insan sesi, vücudu olmuştur. İnsandan doğup insana dönen sanatın, kendi biçimlenişine göre özellikleri ve fonksiyonları vardır (Şenyapılı, 2003: 22). İlkel insanın doğa karşısındaki güçsüzlüğü, korkması ve bilgiden yoksunluğu onun büyüye ve bu çaba ile de sanata yönelmesine neden olmuştur (Şişman, 2006: 45). Büyünün kült uygulamaları ve dinle olan bağlantısı, mitleri yaratan imajinasyon, çoğu kez sanat eserinin ana esin kaynağı olarak da kabul ediliyor. Yabanıl insan doğayı beklentileri doğrultusunda yönlendirmeye çalıştığı büyü törenlerinde, taklidi zamanla geliştirir, kendi yorumuyla yoğurur ve yaratıyı devreye sokarak sanatın evriminde ilk adımı da atmış olur. Bir grup sanat teorisyeni ve psikologlar, sanatın doğuş amacının, insanın belirli bir hareket türü ve heyecan uyandırmak olduğunu ileri sürerler (Mülayim, 1994: 45).

İnsanlığı çok yakından ilgilendiren, evrimselliği sürecinde ona katkıda bulunan sanat kavramı, birçok sanat tarihçi ve antropolog tarafından ele alınmış incelenmiş ve tanımlanmaya çalışılmıştır. Din kadar eski olduğu düşünülen bu olgu insanlığın var

olma savaşımında yer alan önemli bir itkidir. Evrenden insana, insandan sanata doğru inen ilişki ya da bağlantı tarzının nasıl mantık ya da diyalektik izlediğini araştıran düşünce, öncelikle bir varlık felsefesine dayanmak durumundadır (Mülayim, 1994: 31). Sanat, insanın varoluşundan sonra, onun bir işi, ürünü ya da yaratması olarak var olmuştur. Sanat, tarih öncesi dönemde insanın varlığıyla birlikte ortaya çıkmıştır. İlkel insanın hayatını idame ettirmek için yaptığı araç gereçler zamanla estetik kaygı güdülerek yapılmaya başlandığında sanat kendini var etmeye başlamıştır. İlkel sanatın ilk izleri M.Ö. 40.000-20.000 yılları arasında geç taş devrine uzanır. İlkel insanlar arasında sanat, çalışmayla dolayımsız bir bağ içinde olmuşsa da daha sonra bu ilişki çok daha dolaşık bir ilişki haline gelmiştir (Frolov, 1997: 409). İlkel uygarlıklarda, sanatsal yaratmanın yalnızca büyü ve dinle bağlı olmadığını, aynı zamanda ilkyazı biçimini de oluşturduğunu söyleyebiliriz. Yerkürenin her yerinde bir sanat biçimi mutlaka vardır. Ama sürekli bir çaba olarak sanat tarihi, güney Fransa'nın mağaralarında ya da kuzey Amerika'nın yerlileri arasında başlamamıştır, bu yabansı başlangıçları günümüze bağlayacak kültür kalıntıları yoktur (Gombrich, 2007: 53-55). Ayrıca sanat yalnızca maddeye biçim veren sanatlarla sınırlı kalmamış fonetik ve ritmik sanat türleri de gelişmiştir.

Sanat için birçok tanım yapılmıştır bunlardan bazıları şöyledir; Yunanca ereği bir şey ortaya koyma ve yaratma olan, doğru bir plana göre yönetilmiş bir davranış anlamına gelen “tekhne” sözcüğünden türemiştir. Bir şeyi kendi iç yasalarına göre özgürce biçimlendirme yeteneği (Türkçe Sözlük, 2006). “Sanat, insanın doğadan, toplumdan ve kültürden aldığı verilerin bilinçte ve bilinçaltında değerlendirilip estetik boyutlarda dışa vurulmasıdır” (Ünlü, 2006: 24). Thomas Munro’nun tanımıyla, doyurucu estetik yaşantılar oluşturmak amacıyla dürtüler yaratma becerisi olarak nitelemek olasıdır (Sözen, Tanyeli, 1996: 208). Platon’a göre ise sanat doğanın bir taklididir. Sanatta gerçeği yansıtmanın nesnesi ve biçimi sanatın kendi özgül işlevini belirler. Bu işlev, insana mutluluk ve haz verecek, ayrıca insanı manen zenginleştirdiği kadar insanın içinde barınan sanatçıyı, insanın kendi uğraş alanı içinde güzelliğin yasaları doğrultusunda yaratma gücünü de uyandırıp geliştirecek yapıtların ortaya konması yoluyla, insanların estetik gereksinimlerinin karşılanmasıdır (Frolov, 1997:

409). Sanat, insanın yaşam kavgasında kendini ve karşısındakini tanımasına yaramıştır (Akgül, 2012: 6).

Croce'a göre sanat, insan etkinliklerinin en özgür olanıdır. Sanatçının hammadde olarak almış olduğu izlenimleri birleştirerek, ayıklayarak bir senteze ulaştırılmasıdır. Sanatçı, bu sentezi ruhunda oluşan estetik sezgiyle ifade eder. Bu ifade ediş tekil olarak bir kerecik sezgisel olarak gerçekleşir. Sanat, mükemmel olanı arama etkinliğidir. Doğa mükemmellikten yoksun olduğu için doğanın taklidi gerçek sanat olamaz. Öyle ise sanatçı hayal gücünü ve yeteneklerini kullanarak sanat eserini ortaya çıkarmalıdır.

Disiplinli düşünce sistemleri oluşmaya başladığı döneme kadar sanat toplumda zaten vazgeçilmez bir olgu olarak yerini almıştır (Şişman, 2006: 46). İlkel insan doğayla kendini bir bütün olarak gördüğü için kolektif yapının bir parçasıdır ve doğayı taklit etmek onun en olağan davranışıdır. Sanat bu noktada insanın doğadan öykünmesinden doğmuştur. Sanat, doğayla uzlaşma, günlük yaşamdan kutsala ulaşma gibi işlevler yüklenir. İlkel sanat sağaltıcı ve kolektif nitelikler barındırır. İlkel insan için sanat eseri hayatın kararsızlığından bir kurtuluştur. O, anın ötesini düşünemez, fakat her olayı içgüdüleriyle karşılar. Bu yüzden büyüye dayalı bir yatıştırma kaygısıyla bir sanat eseri yarattığında diğer zamanlar varlığına hâkim olan kararsızlıktan kurtulur ve kendince mutlağın görünen bir ifadesini vermiş olur (Read, 2014: 38). Sanat eseri yaratıcısı, sanatını yaratırken koskoca bir gelenekten beslenmiş ve mitosların içindeki anlamlardan yine ona yaslanarak yeniyi kurmayı başarmıştır.

> "Tanrıların, özel olanın gerisinde sezilen ve gerçek olarak kabul edilen mutlağın kendisi, mitolojinin de "her sanat için gerekli koşul ve temel gereç" olduğunu okuruz ve yine mitoloji: "bayram giysileri içindeki asıl evren, tanrısal düş gücünde yaşamın ve mucizevi kaosun imgesi, kendi başına bir şiir ve şiirin öğesi, gerecidir. Mitoloji dünyadır ve bir bakıma yeryüzü, sanat ürünlerinin çiçeklenip yaşayacağı tek yerdir" (Erkoç, 1992: 25).

İnsanın yaşam döngüsüyle de ilişkilendirilen bu metaforlarla yüklü dil; ölüm, doğum, hastalık, iyileşme, evlilik, tarım, iktidar ve inanç gibi insan yaşamıyla ilgili her şeyin içinde vardır. Mitoloji sanatçıya iki tip başarı atfeder. Birincisine göre sanatçı varlıkları biçimlendirir, ikincisine göre gökyüzüne ulaşan ya da büyüklük ve ihtişam açısından tanrıların yaşadığı yerlerle boy ölçüşen binalar inşa eder (Kris, 2013: 91).

Özellikle tanrılara atfedilen güçlerin betimlenmesinde bitkiler ve hayvanlar sembolik kurguların kahramanları olur. İlkçağ uygarlıklarından itibaren sanatın tüm alanlarında bu tip metaforlara sıkça rastlanır. Çoğu zaman görsel sanatların önemli bir kaynağı olan mitolojilerde, yani topluluğun ortak dilini temsil eden kültürel öğeler içinde yer alır. Mitoloji sanata yön veren en önemli iç tepilerden biri olmuştur. Mağara resimleriyle başlayıp tapınma ikonları olan küçük yontulara yönelen ve insanın kendini diğer insanlara anlatabildiği tavır ve hareketlerle donatılmış ritüellerin yapıldığı toplu gösterilere kadar yansıyan mitik inanç sanatın en eski ve yadsınamaz kaynağını oluşturmaktadır. Resim, heykel, şiir, tiyatro, mimari gibi görsel ve işitsel sanatın her alanında kendini gösteren mitsel anlatı insanı evrenle yakınlık kurmaya yöneltmiştir.

Mitsel öykülerin, genellikle kutsallık atfettiği, yaratılış ya da varoluş süreçleri ve bu süreçlerin kahramanları da rölyefler ve heykellerin ana motifleri olmuştur. Bu anlatımlar plastik dilin en yalın örnekleri olarak karşımıza çıkmaktadırlar. İlkçağ uygarlıklarında, resim ve heykel sanatlarında ortak konu, doğa, insan ve alegorik figürlerdir. Bu figürler, doğayı temsil gücü açısından her zaman şaşırtıcı bir yetkinlik taşırlar. İnsanoğlu aydınlanma çağına kadar kutsal arayışlarını, psikolojik çözümsüzlüklerini, doğal afetlerin izlerini binlerce yıldır dışa vuragelmiştir. Bütün bu korkularını, kolayca tanımlanamayacak ve benzerine rastlanamayacak canlı cansız figürlerle ifade etmiş ve kuşaklar boyunca aktarmıştır. Korku verici nesneler, (yaratık, figür, desen, mask vb.) ne kadar dehşetengiz ve gerçekdışı olursa mantıken o kadar da ruhlar, belalar, tanrılar dünyasıyla ilişki kuracaktır. Bu tür nesneleri ritüellerinde ve büyü törenlerinde de kullanan insan ilk yontularını da bu amaçla gerçekleştirilmiştir. İnsan bilmiyordu ama yerin göğün gizemini bilenler olduğunu düşünüyordu. Bütün bu gizemleri bilenlere tanrı adını verdi ve yeryüzünün düzenini bu varlıkların sağladığına inandı. Dolayısıyla onlarla iyi geçinmek, onları öfkelendirmemek, gönüllerini hoş tutmak gerekiyordu. Bu gerekleri yerine getirmek için ise görülmeyeni görülür kılma ihtiyacı doğmuştur ve tanrı yontuları yapılmaya başlamıştır (Çınar, 2006: 21). Heykellerde ve rölyeflerdeki betimlemelerde, bu mitsel öğelerin gücünü hissederiz.

> "İlkel insanlar her hangi bir insanın ya da hayvanın imgesine sahip olduklarında, gerçekten o insana ya da hayvana sahip olduklarına inanıyorlardı.

> Bunlar büyüsel inancın bir göstergesidir. İlkel insanlar açısından barınağın yapılış amacı ile bir resmin veya heykelin yapılış amacı arasında bir fark yoktur. Barınak da heykel de onların yaşamlarını korumaya yönelik, belli bir yarar sağlaması için yapılmış koruyuculardır" (Gombrich, 2007: 47).

Görsel dilin en güçlü ifadelerinden biri olan heykel sanatı, maddesel kalıcılığı ile mitolojik öykülerin günümüze aktarılmasında son derece önemli bir rol oynar. Mitolojik öykülerin heykel diline aktarılmasında; silindir mühürler, paralar, takılar ve diğer günlük kullanım objelerinde çok çeşitli aktarım biçimleri kullanılır. Mitsel kahramanların sembolik öğeleri, otoritenin gücünü temsil etme görevini üstlenir. Doğanın temsiliyeti otoritenin temsili ile paralellikler taşımaya başlar. Örneğin Mısır mitolojisinin doğa güçleri ile simgeleştirdiği yetkinlikler firavun anlatımlarında kullanılır. Horus, firavunun omzunda betimlenir. Rölyefler ise mimari yapılar içinde, önemli olayları mimari birimin ikonografik diline uygun olarak anlatır. Anlatılan olay, tüm süreçler ve kahramanlar aracılığıyla aktarılır. Bu süreç mitsel kaynaklarla desteklenir. Mimariden bağımsız plastikler, büyü objeleri, tılsımlar daha farklı bir kültürel boyutun göstergeleridir. Mitoloji ile bağlantıları güçlü olan plastik ürünler olarak her uygarlıkta değişik üsluplarla karşımıza çıkarlar. Doğanın bereketi, insan ve hayvan neslinin devamını sağlayan bir güç olarak kabul edilen ana tanrıça, mitolojilerde ve heykellerde sıkça betimlenmiştir. Köy karakterli yerleşmelerin, şehir devleti niteliği kazanması ile birlikte, erkek, fiziksel gücünden ötürü toplum içerisinde önem kazanmaya başlar. Güç sembolü olarak boğa boynuzu betimlemeleri, heykelciklerde ve diğer sanat objelerinde görülür. Göçler ve ticari ilişkiler ile baba tanrılara tapılmaya başlanır.

Resim sanatı, insanlık tarihi kadar eskidir. Nerede bir insan topluluğu varsa, orada somut hayatın yanı sıra, sanat, doğal olarak, insanla birlikte biçimlenir. Sanat ve yaratıcı fikirler, sezgiler bilinçaltının faaliyetleridir. Kandinsky'ye göre sanat; "bilme ihtiyacı ve yaratıcı güçlerin dengesi" gerekliliğinden doğmuştur. Ruhsal bir değer olan sanat, varlığın özü, insan zekâsının eseridir. İnsan ve onun ahlak temeli olan dinin yanında, ruhsal gelişim ihtiyacı olarak belirir. Sanatın insanın manada yaşama isteği ve içgüdünün itişi sonucu doğduğu bir gerçektir. Resim ve heykele, yontma taş devrinde, paleolitik devrin sonuna doğru rastlanır. Baltalar, kamalar, idoller, av hayvanlarının

ilkel fakat olgun desenleri, kendi yaşama şartları içinde yer alarak mağaralarını süsler. Bunlar resim ve heykel sanatının ilk örnekleridir. Tarihi kaynaklar her sanattan önce resim sanatının doğduğunu belirtir. Resim sanatını ilkel insan, kullandığı seramik kap kacak üzerine yapmaya başladığında bu sanata farklı bir boyut getirmiştir. O zamana kadar insanoğlunun doğayla olan iletişimini yansıtan sadece mağara duvarlarına yapılan resim, artık dini inançları ve günlük hayatı konu ediniyordu ve farklı yüzeylerde kendini gösteriyordu. İnsanlık gelişim göstermeye devam ederken sanatını da kendi kültürel oluşumuna dâhil ediyordu. İnsanlığın bu gelişim sürecinde din çoğu zaman etkin faktör olmuştur, bu nedenle ilkel toplumlardan çağdaş toplumlara kadar her dönem dini inanç hayatın her alanında başrol oynamaktadır. Başlangıçta mağara duvarlarına çizilen resim zamanla tapınak ve kilise gibi dini mabetlere yapılmaya başlanmıştı. Her çağın ve toplumun dini kaynaklı mitolojik inancı bu resimlerin başlıca konularını oluşturmaktadır. Resim ve heykel sanatı aynı zamanda çoğu dinin yardımcı unsuru olmuştur (Bigali, 1976: 29).

İlkel insan düzenlediği toplu törenlerde, kendini ifade etmek ya da etrafındakilerle iletişim kurabilmek için, ilk olarak hareket ve bazı sesler kullanmıştı. İnsan, zamanla toplayıcılıktan, tarıma ve yerleşik hayata geçerek kendi kültürünü oluşturmaya başlar. Bu oluşum sözün bulunuşuyla zenginleşir. Söz doğadan ve doğaüstü olaylardan beslenir ki bu da insanı diğer canlılardan ayıran en önemli özelliktir. Konuşma dili sözcüklerle çalışır, sözcük; anlamı olan ses ya da ses birliğidir. Söz ise belli bir düşünceyi anlatabilmek için kullanılan sesli simgedir. İnsan iletişimini sadece resim, heykel, hareket ve seslerle sağlamanın yanı sıra kendisini en iyi ifade edebildiği söze kavuşmuştu. Yazının bulunmasından önce insan kültürünü, deneyimlerini sözle aktarmıştır. Gelişim gösteren tek canlı olan insan söz sanatını, yazının icadıyla daha kalıcı bir boyuta taşımıştır. Söze estetik kaygıyla yaklaşan insan tartımlı, uyaklı kelimeler kullanarak şiir sanatını icat eder. İnsani duygu ve hisleri en iyi anlatan şiir sanatı öyküler, efsaneler ve mitlerden beslenir. Bilinen en eski lirik destanlar mitolojik anlatıya, öykülere yer vermiştir. Antik Yunan destanları bunların günümüze ulaşmış en iyi kanıtlarıdır. Bu destanlar binlerce yıldır gerek dili gerek konusu bakımından yazarlara ilham kaynağı olmuştur. Homeros örneğinde olduğu gibi şiir

yoluyla insani eylemler kayda geçirilir. İlk kayda geçen şiirsel anlatılar dinsel temaya sahiptir. Yunanlıların ilk efsaneleri "sages" teolojik şiirlerdi ancak sonradan kahraman şiirleri bunların arasına girmiştir (Vico, 1984: 73). Mitin sözsel alandan yazılı dil alanına doğru ilerlemesi, hem tanrısal sözün hem de söylencenin etkisinin, gücünün ve kutsallığının azalmasına neden olmuştur. Eski Yunan'da sözün üç ayrı türü vardı. Mitos, Logos ve Epos'dur. Epos, belli bir ölçüyle söylenen, değerli, sanatsal olan söz iken, Logos, bilgi içeren ozan sözüdür. İnsanın evreni algılama yolculuğunda ilerlemesiyle birlikte, mitostan eposa "destan" ve tragedyaya geçişle birlikte edebiyat da kendi mantığını ve dilini oluşturmuştur. Araştırmacılar, Yunan ve Latin mitolojisinin dünya edebiyatına etkileri üzerinde önemle durmuşlardır. Homeros'un destanları Klasik Yunan edebiyatını ve mitolojisini derinden etkilemiş ve bunların aracılığıyla da bütün batı edebiyatına etki etmiştir. İrlandalı yazar James Joyce'un Ulysses'i, İngiliz yazar Shakespeare'in Troilus ve Cressida'sı, Roma'lı şair Virgil'in Aeneid'i Homeros'un destanlarından derin izler taşıyan eserlerdendir. "Antik Yunan ve Antik Roma mitolojisinin ve sanatsal edebiyatın başta Avrupa halkları olmak üzere birçok halkın dili ve edebiyatı üzerinde olağanüstü büyük etkisi vardı" (Pospelov, 2005: 13). Edebî türler de değişen zamanın ihtiyaçlarına cevap verecek nitelikte ve çeşitlilikte değişime uğrar. Edebiyat, insanlığın kendini söz ile ifade edebildiği en üst sanat türüdür. Diğer tartımlı sanat türlerine de temel teşkil eden bu tür zamanla tiyatro ve operanın da bel kemiğini oluşturmuştur. İnsanoğlu başlangıçta dili ve sözü keşfetmemişken hareketle kendini ifade ederdi. İşin içine söz girince anlatı kuvvetlendi ve öyküler oluşmaya başladı. Hareket tartım ve seslerle başlayan bu yönelim sözün de girmesiyle tiyatral anlatımı doğurur.

Ataların ya da tanrıların tarihin başlangıcında yapmış olduğu bir davranışın yinelenmesinden oluşan ayinde, hiyerofani aracılığıyla, en sıradan en anlamsız eylemlere yeniden "varlık kazandırılmak" istenir. Eski zaman insanı, tüm fiziksel eylemlerini, törene dönüştürerek öteki tarafa geçmeye, zamanın öbür tarafına geçmeye, sonsuzluğa ulaşmaya çalışır. İlkel insanın sıradan fiziksel eylemleri bir ayine dönüştürme ve böylece onlara ruhsal bir değer kazandırma eğilimi olduğu nettir. İnsanın, doğa seslerini yansıtarak geliştirdiği ezgiler, tanrıların, yarı-tanrıların,

kahramanların mitsel öykülerinin anlatıldığı törenlerde söylenen dualara dönüşmüş; dans ve teatral gösterilerin eşlik ettiği bu törenler, gösteri sanatlarının doğmasında önemli bir rol oynamıştır. Akşamları ateş etrafında toplanarak gün içinde yaşadıklarını anlattıkları, korkularını harekete aktararak ilettikleri ritüeller yapmışlardır.

Bu ilkel törenlerde oyuncular ellerini çırpar, ayaklarını yere vurur ve belli bir tartımla ritim tuttururdu. Daha sonraları bu gösterilere ezgiler ve belli anlamlar ifade eden sesler eklenir. Bu durum zamanla av törenlerinden, doğa güçlerine olan saygıyla karışık korkuya kadar gelişir. Böylelikle, yağmur duaları, bolluk törenleri, ölüm-dirilme oyunları doğmuştur (Nutku, 2000: 17). İlkel insan bu törenleri her seferinde daha da ileriye taşıyarak, büyü, maske ve dans ekleyerek tiyatronun temellerini atmıştır. Kuramların en kalıcı olanlarına göre; tiyatro mitoloji ve ritüelden gelişmiştir (Brockett, 2000: 15). Tiyatronun ilk arketiplerini oluşturan bu ritüeller zamanla efsaneleri konu almaya başlamıştır. Bu tür şenliklerde kullanılan maskeler, temsil ettiği mitolojik varlığın gerçek görünüşü olarak saygı görür ve hatta herkes maskeyi bir insanın yaptığını ve taktığını bilse bile maskeyi takan kişi maskenin rol aldığı tanrıyla özdeşleştirilmiştir (Campbell, 2006: 36).

> "... maske ve kostüm, bu törenlerin tipik aksesuarlarıdır. Birçok topluluk, bir ruhun bu aksesuarların çekiciliğne ve benzerliğine katıldığına inanır. Bundan dolayı maske ve kostüm danışılması, denetlenmesi ya da yatıştırılması gerken ruhu büyüleme ve somutlaştırma aracı olurlar" (Brockett, 2000: 18).

Bu törenlerde insan, kendini tanrısal varlıkların yerine koyup onları içselleştirmiş, çeşitli maske, yüz boyama, kostüm gibi kendine yabancılaşma teknikleri kullanarak ruhani bir varlığa bürünmeye çalışmıştır. Bu anlamda insanın maske yoluyla bir tanrıyı görünüşe getirme eylemi, varlığın yokluktan zuhur etmesiyle türdeş, en azından ona öykünen bir eylem olarak görülmektedir. Antik çağda da kullanımına rastlanan maske, tanrısallığın anlatımı bakımından hep mitik bir öğe olarak karşımıza çıkmaktadır.

> "Tiyatral olanda maskın ardında bir yüz değil, bir hakikat vardır, böyle bakıldığında mask aslında hakikatin bize görünenyumuşak başlı cephesi, belki de yüzüdür" (Arıcı, 2012: 26).

Mısır'da Osiris'in ölümü ve yeniden doğumunun kutlandığı törenlerde, Eski Yunan uygarlığında Apollon ve Dionysos şenliklerinde ve daha birçok ilkçağ uygarlığında mitolojik anlatıların aktarımında müzik, dans ve tiyatro önemli bir araç olmuştur. Eski Yunan dönemi tiyatrosu, mitsel öykülerin sahneye uyarlanmasında çok önemli bir süreç olmakla birlikte, mitsel metinler Rönesans'tan beri güncelliğini yitirmeksizin tekrar tekrar sahnelenmektedir (Çınar, 2006: 32). Tiyatronun kaynağına ulaşabilmek için sanat tarihçiler kuramsal kökene yönelmişlerdir. Tiyatro eserleri konularını, başlangıcından bugüne sözlü hikâyelerden, efsanelerden ve mitlerden almıştır. Antik Yunan tragedyalarının en önemli kaynağı mitostur. Batı tiyatrosunun kaynağı da sözlü hikâyelerdir (Yücel, 2012: 177).

> "Kuramların en kalıcı olanına göre tiyatro, mitoloji ve ritüelden gelişmiştir. Ritüelleri açıklamak, betimlemek ya da ülküleştirmek üzere çevresinde çoğu kez öyküler ya da mitler gelişir. Zamanla bu mitler, gerçek kişiler ya da olaylara dayanan öğeler taşır. Mitler çoğunlukla, törenlerin kutsadığı ya da etkilemeyi umduğu doğaüstü güçlerin temsilcilerini içerir. Katılımcılar, ritüellerde ya da kutlamalarda doğaüstü güçler, mit karakterlerini kişileştirmeye artık hazırdırlar. Bu kişileştirme, gelişmekte olan dramatik bir özün en büyük beklentisidir" (Brocket, 2000: 15).

Sanatın özünde olan gerilim ve çatışma, sanattaki yansımasını etkili bir biçimde tiyatroda bulmuş ve ritüellerin büyüsel atmosferinden doğan tiyatronun ilk asal dramatik malzemesi mitoslar olmuştur. Ritüel, sanat ile gerçek yaşam arasında bir köprü görevi görmesinin yanında pratik bir amaç da güder. Bu amacı gerçekleştirmek için de yaşamı taklit eder. Mitolojik anlatının dramın malzemesini oluşturması ve dramın köken olarak Antik Yunan'da eylem-hareket-olay anlamına gelen "Dramenon" sözcüğünden türetilmesi, insanla ilgili, insan tarafından yapılmış bir eylemi içermesi ve kökenini mitoslardan alması tiyatro sanatı için zengin bir kaynak oluşturmaktadır (Tuncay, 2010: 10). İnsanın tiyatroyla başlayan bu gösteri sanatı eğilimi yüz yıllar esnasında bünyesine birçok yenilik katarak zenginleşmiştir. İnsani duyguların en iyi yansıtan müzik, tiyatral anlatıma zaman zaman dâhil olmuştur. İlk müzik aleti insan sesiydi ve insan doğadaki sesleri taklit ederek notaları buldu. Müzik antik çağlardan beri dinsel törenlerin bir parçasıdır. Uygarlık geliştikçe müzik tek başına bir sanat olmanın yanı sıra diğer sanat dallarına da yönelmeye başladı. Öyle ki ilkel topluluklar dans ve müzik eşliğinde

gösteriler düzenlemiştir. Antik Yunan koro kullanmış ve müzikli tiyatro yapmış, Romalılar Mimuslar ve Pantomimuslar'da müziği kullanmış, Ortaçağ'da kilise Mystere ve Morality oyunlarında müzik kullanarak dinsel törenler düzenlemiş, Rönesans'da halk tiyatroları Commedia dell Arte türü oyunlarında dans ve müzik kullanmış, dönemin saray tiyatroları da yüksek zevk sahibi seyircisi için unutulmaya yüz tutmuş Antik Yunan şiir ve tragedyalarını yeniden ele alarak müzik eşliğinde yeni bir müzikli gösteri türüne imza atmıştır (Tuncay, 2014: 5-17). Tüm bu yenilikler operanın öncüleri niteliğindedir. Müziğe ve tiyatroya verilen önem sonucu, çağlar boyunca geliştirilen müzik enstrümanları, müzisyenlere sınırsız bir yaratı olanağı sağlamış ve yanı sıra müzik eşliğinde kullanılabilecek metin yazma gereği de doğmuştur. Disiplinler arası ilişki tiyatro sanatını müzikle buluşturarak yeni bir tür olan operayı oluşturmuştur. Opera köken olarak eski olsa da tiyatro sanatından türemiştir. Operalar da diğer bütün sanatlarda olduğu gibi mitten beslenmiştir. Opera, iki sanat dalının temelleri üzerinde yükselir; tiyatro ve müzik. Tiyatro sanatındaki söz ve müzik birbirini gölgelemeyip, birbirinin anlatımını güçlendirerek yeni bir sanat dalını; "Opera'yı" geliştirmiştir.

Eski Mısır'da tanrıları anma şenlikleri; Tanrı Ap-uat ve Osiris adına donatılan şenlik gemileri; Nil üstünde yapılan gezici törenler, yok oluştan varoluşa geçiş, ölüm ve dirim arasında sonsuz münavebe, ilkel topluluklarda erkekliğe geçiş seremonisi ve batıdaki benzeri şenlikler, ateş töreni, danslı şarkılı toplantılar, ilahi ve şeytani güçleri sanatla zapt etme çabası, Grekler'in "Hiketides" destanlarında operanın ilkel formları, Sophokles'in Antigone dramının opera ile kıyaslanması antik trajedide ölüme yöneliş, antik dramlarda organik kuruluşu etkileyen tek idealizma unsuru olan müzik; Antik Trajedi ile Antik Müziği besleyen tek kaynak halkın nabzı olan ritim, bütün bu tören, toplantı ve seremoniler kapsamları açısından basit bir yapıya sahip olsalar da, yüksek ve derin anlamlı bir senteze yönelen opera sanatının ilkel çekirdeği olma durumundadırlar. Çünkü mitolojide olduğu gibi herhangi dini ya da din dışı bir müzikte, hatta ölüm ve tekrar dirilme inançlarında hayatın en eski kaynağından bugüne kadar sürüp gelen akışı içinde karşılaşılan hissi güçle ilgili kutuplaşmaların yarattığı konularda, yalnız duyulanın ya da görülenin anlatımı değil, insanın doğrudan doğruya kendisi yer almaktadır. Gelişim eyleminin en ileri düzeyine ulaşmış sanatlarda olduğu gibi, opera

sanatı da, insan ruhunun uçsuz bucaksız derinliklerine inebilme çabası, olağanüstü nitelikteki anlamların elde edilmesine imkân vermiştir. İnsanoğlunun en ilkel sanatların aracılığıyla ulaşmaya çalıştığı bilinmeyen dünyada yine kendi ruhunun ulaşılması güç derinliklerinden başka bir şey değildir (Altar, 1989: 19). Opera sanatı ilk oluşumundan bu yana kendine birçok konuyu kaynak edinmiştir.

Opera, Richard Wagner'in deyimiyle sanatların bileşimi olduğundan beslendiği kaynak bakımında çok zengin bir sanat dalıdır. Başlangıç tarihi tam olarak netleştirilemese de eski kaynaklardan gelişim süreci ortaya çıkarılabilmektedir. Sonra Ortaçağ'daki dinsel dramların kilise sınırlarını asıp dindışı öğelerden etkilenmesiyle "Mysterie" adlı oyunlar ortaya çıkar. Oyun öncesinde orkestra giriş müziği çalar. Ayrıca sahneye çıkan her karakter de müzik eşliğinde tanıtılırdı. Böylece tiyatro, koro ve orkestranın bir arada olduğu ortamlar oluşturulmuştur. 13. yüzyıl başındaki pastoral komediler ve halk ezgileri de tiyatroya eklenir. Bu arada zamanın pek çok ünlü Madrigal bestecisi başlı başına bir müzik biçimi haline gelen İntermezzo için besteler yapmışlardır. Konusunu doğadan alan Pastoral şiirler ve Madrigal komedileri de operanın öncüleri arasındadır (Altar, 1989: 107). İlk bilinen opera denemesi, Floransa'da bulunan kendilerine Camerala diyen bir grup aydın (şair-besteci-şarkıcı-çalgıcılardan oluşan) Rönesans'ın da etkisiyle Eski Yunan'daki müzikli dramaları geri döndürme hareketiyle başlamıştır. Eski Yunan'daki Euripides ve Sophokles'in tragedyalarından yola çıkmışlardır.

Tarihte ilk opera 1597'de Floransa karnavalında oynanan, Rinuçini'nin şiirsel metni üzerine Peri'nin bestelediği "Dafne"dir. Opera sözcüğünün İtalyanca'da sözlük anlamı "Eser"dir. Önceki müzikli oyunlarda olduğu gibi operada müzik, oyuna sonradan eklenmiş bir öğe değildir. Operanın müziği metin ve sahneleme ile kenetlenmiş bir öğedir. Barok opera önce Monodi'nin düzeninden yola çıkar. İlk operalar reçitatiflerden oluşur. Reçitatifte konuşma dilinin ritimsel özelliği ve güftenin anlamı müzik öğesinden öndedir. Daha sonra ise arya "aria" biçiminin akıcı müziği önem kazanmıştır. Opera bugünkü tanımıyla, solistleri, korosu, orkestrası, kostümü, sahnesi, ışığı, dramatik oyunu ile müziğe uyarlanmış tiyatrodur (Müzik Ansiklopedisi, 1986: 989). Tarihsel süreci içinde incelenen opera sanatı, tezin üçüncü bölümünde

kostüm tasarımı gerçekleştirilmiş mitolojik operalar üzerinden detaylı olarak ele alınmaktadır. Bu bölümde mitolojik varlıkların sahne üzerinde vücut bulması, seyirciye aktarılması tasarım ve teknik çözümlemeler açısından yorumlanmaktadır.

Kozmosu anlamlandırmak, tikelin içindeki tümeli bulmak insanın var oluş mücadelesindeki en önemli sorunu olmuştur. Bunu zaman zaman animist düşünceler yoluyla zaman zaman da aklını kullanarak gerçekleştiren insan aslında elinde mit gibi sonsuz bir hazine olduğunun ayırdına varmıştır. Bu hazine hayatının her anında ve alanında ona yol göstermiş ve ışık tutmuştur. Bütün sanat dallarına malzeme olan mitin yaratıcısı olan insan, sanat ile yeni bir yaratım sürecine girmiştir. Ürettiği her sanatsal eserde, dış dünyadan gelen uyarıcılara mitik inancını ekleyerek geçmişinden aldığını geleceğine aktarmanın yolunu bulmuştur. Her sanat eseri türüne göre farklı dil kullanma gereği duymuştur. Resme, boya ve uygun zemin yeterli gelirken, heykele; taş, çamur gibi malzemeler cevap vermiştir. Fonetik sanatlarda ve tiyatroda ise, sözler *"epos"*, dil, insan sesi ve insan bedeni bu ihtiyacı karşılamıştır. Bütün sanatların birleşimi olan opera da malzemesini notalar, sözler, insan sesi ve bedeninden almıştır. Konusunu mitten alan opera eserleri, her coğrafyada farklı bir mitolojik oluşumun var olduğunu da ispatlamıştır. Mitolojik kahramanları sahneye taşırken, sadece öyküyü almamış, doğaüstü varlıkların özelliklerini ve onların toplum üzerindeki etkilerini de yansıtmıştır. Bu durumda opera izleyicisi, sahne üzerinde dünyevi olmayan bir varlık görmektedir. Mitolojik operadaki bu varlıkları sahne üzerinde özdeksel olarak seyirciyle buluşturan kostüm tasarımcısı, seyircinin imgelem gücüne hitap etmektedir.

1. BÖLÜM

DÜNYA MİTOLOJİLERİ VE MİTOLOJİK OPERALAR

"Geçmişin kuyusu çok derin belki de dipsiz demek daha doğru olur"
(Campbell, 2006: 17).

İnsanlıkla eş zamanlı olarak kendini gösteren mit, her coğrafyada ve her toplumda kendi iç dinamiğini oluşturmuştur. Yeryüzünde ikamet edilmiş olan her yerde, bütün çağlarda ve her koşulda, insana ait mitler üretilmiş ve bu mitler insanın bedeninin ve aklının eylemleriyle ortaya çıkan ne varsa hepsinin de esin kaynağıdır. Psikolojik bir gerçek de vardır ki: insan, genel mitsel kalıtımların düzenlemesi olmadan evrendeki yaşamını sürdürememektedir. Her uygarlık kendine özgü mitlere sahiptir ve kollektif bilinçdışı öğeler içgüdüseldir, kültür öncesi şekillenmişlerdir. Fakat bunlar kendilerini her uygarlıkta belirli semboller ile ifade eder.

Dinler, felsefeler, sanat, ilkel ve tarihsel insanın sosyal biçimleri, bilim ve teknolojideki büyük buluşlar mitin büyülü bünyesinden çıkar (Campbell, 2010: 13). Coğrafi koşullar, iklimler, toplumun geçim kaynağı vb. durumlar mitin biçimlenmesine etken olmuştur. İlkel İnsanlar doğal afet gibi tabiat olaylarını, doğum ve ölüm gibi olayları kendilerine izah edemediklerinde, ayrıca dileklerinin gerçekleşmesini istedikleri durumlarda çaresiz kalarak doğaüstü güçlere inanmaya ihtiyaç duymuşlardır. Böylece "politeizm" yani çok tanrıcılık ortaya çıkmıştır (Kılıç-Uncu, 2011:184). Bu nedenle her toplumun mitozunu kendi bünyesi içinde ele almak daha net bir anlatıma olanak sağlayacaktır. Avrupa'dan Asya'ya, Amerika'dan Orta ve Uzak Doğu'ya kadar dünyanın tüm kıtalarında insanoğlunu var eden, varlığını sorgulatan mit, her ne kadar farklılıklar gösterse de birçok noktada da ortak özellikler barındırmaktadır. Hala devam eden araştırmalar bize, aynı çağlarda fakat farklı coğrafyalarda yaşayan insan topluluklarına ait birçok ortak yaşam ve inanış biçimini sunmaktadır.

> "Bütün dünya mitolojilerinin özünde, maddi gündelik yaşamın ötesindeki bir doğaüstü dünyaya olan inanç ve merak yatar. Bu "öbür dünya" genellikle insanoğlundan eskidir ve bütün varlığın kaynağıdır; evrene hayat verir ve varlığımıza anlam katar. Her mitolojinin temelini birlikte oluşturan tanrıları,

> canavarları ve büyüyü doğuran, işte bu doğaüstü dünyadır. Mitolojilerin hemen hepsi kozmolojiyle, yani evrenimizin nereden geldiği ile nasıl ortaya çıktığıyla, hatta nasıl son bulabileceğiyle ilgilidir" (Dell, 2014: 17).

Tüm bu bilinmezliği aydınlatmanın merakı içinde olan ve ilkel çağlardan sonra gelişim döngüsü içinde devinen insan, ilerlemiş uygarlıkların temelini atmaya ve tarihini oluşturmaya başlamıştı. Primitif toplumlardan sonra gelişim gösteren bu dönemi sanat tarihçiler Antik Dönem olarak adlandırmaktadır. Bunlardan bazıları; yaklaşık M.Ö. 3000 yıllarına tarihlendirilen en gelişmiş toplumlardan biri olan Mısır uygarlığı, dönemine damgasını vurmuş M.Ö. 5000 yıllarına tarihlenen Antik Yunan uygarlığı, diğer taraftan Orta ve Uzak Doğu'da Hint, Mezopotamya, Çin ve Japon uygarlıkları, Avrupa'da İskandinav, Germen ve Kelt uygarlıklarıdır. Birbiri ile eş zamanlı ya da farklı bin yıllarda oluşum gösteren bu büyük uygarlıklar diğer insan topluluklarına da etki etmişlerdir. Her bir toplumu bu kültürel birikimi bağlamında ele alarak mitolojik yapılarını anlamak daha sağlıklı olacaktır.

1.1. Olympos'un İktidar Kavgası "Yunan Mitolojisi"

Mitleri kanonik* bir biçimde belirlenmiş olarak incelemek daha doğru bir yol olacaktır. Her mit kendi içinde farklı konuları barındırmaktadır. Bu mitlerin bazıları dünyanın oluşumuyla, bazıları tanrıların doğumuyla, bazıları insanların yaratılışıyla ve bazıları da tabiat olayları ve kahramanlık hikâyeleriyle ilgili farklı konuları kapsar. Elbette ki incelemeye ilk olarak evrenin oluşumuyla başlamak gerekmektedir. Hemen hemen her toplumda mitler evrenin oluşumuyla başlar. Daha sonra tanrı ve insanın yaratımını anlatır. Antik Yunan mitleri de bu yaradılış sıralamasına göre incelenmelidir.

Homeros şiirlerinin bize anlatıldığı dönem olan M.Ö.9. ya da 8. yüzyıl ile İsa'dan üç ya da dört yüzyıl sonrası, yani paganizmin sonunda olan dönemde, Yunan dilinin hâkim olduğu ülkelerde cereyan eden her türden efsane ve olağanüstü hikâyeler toplamına "Yunan Mitolojisi" adı verilir. Burada karşımıza çıkan, köken ve nitelik bakımından çok çeşitli ve güçlükle tanımlanabilen engin malzeme, dünyanın manevi

* Kanonik: Otoriteler tarafından kabul edilmiş olan.

tarihinde önemli bir rol oynamış ve hala da oynamaktadır (Grimal, 2012: 7). Yunan mitosunda yaradılış miti her şeyin başlangıcında yer alan büyük bir kaosun varlığından bahseder.

> "Hesiodas'a göre başlangıçta Khaos vardı. Sonsuz bir boşluktu Khaos. Bu boşluktan Gaia (Toprak Ana) doğdu ilkin, sonra ölüler ülkesinin en derin yeri Tartaros, sonra Eros (Aşk); sonra yeraltı karanlığı Erebos'la yeryüzü karanlığı Nkys (Gece) doğdu. Erebos ve Nkys birleşerek Aither'i (Esir) yani dünyayı saran hava tabakasının üstündeki arı ve ışıklı Gök'ü ve Hemera'yı (Gün) meydana getirdiler. Toprak Ana tek başına Uranus'u (Gök), Pontos'u (Deniz) ve Dağları yarattı" (Cömert, 1999: 17).

Zengin hayal gücüne sahip olan Yunanlılar, bütün tabiatı görünmez varlıklarla doldurmuş ve güneşle denizden, en küçük su çağlayanına ya da çaya varıncaya kadar her nesnenin bir tanrının koruması altında olduğunu varsaymışlardır. Hatta Antik Yunan tek bir ülkeden ibaret değildi ayrı şehir devletlerden oluşmaktaydı. Bu devletlerin her birinin kendi egemen tanrısı da vardır.

> "İlk varlıkların Yer, Erebos ve Sevgi olduğunu söyleyen bir başka kozmogoni ya da yaratılış öyküsü daha vardır: Sevgi (Eros), Gece'nin Khaos'un içinde sürüklenen yumurtasından çıkmıştır. Okları ve meşalesiyle her şeyde delikler açar, yaşam ve neşe vererek onları canlandırdı" (Bulfinch, 2012: 18).

Yeryüzünün oluşumundan sonra sıra tanrıların ve diğer varlıkların yaratımına gelmişti. Bunun üzerine Gaia ve Uranos birleştiler ve yeryüzündeki ilk yaratıklar doğdu. Önce tek gözlü insansı dev Tepegöz'ler (Kikloplar) geldi. Sonra yine Gaia ve Uranos'un yeryüzünü yönetmesi için altı tane erkek altı kız olan iri ve güçlü 12 çocukları olur. Bu çocuklar Olympos Dağı'nın tanrıları olan Titanlar'dır (Wılkınson, Phılıp, 2010: 36). Titanlar'dan iğrenen Uranos onları toprağa gömer. Gaia ise buna çok üzülür ve çocuklarıyla bir olup Uranos'a tuzak kurar. Kronos babası Uranos'u öldürmeye gönüllüdür ve bir gece annesi Gaia ile birleşirken Uranos'un testislerini keser. Uranos'un kanı toprağı gebe bırakır ve yeni canavarlar ürer, denize düşen hayâları ise ak köpükler çıkarır ve bu köpüklerden güzel Aphrodite oluşur. Bu olayla Uranos'un yönetimi son bulur (Cömert, 1999: 17). Uranos'u öteki gök tanrılardan ayıran, canavarların doğmasına neden olması ve kendi yarattığı canlılara karşı duyduğu

kindir. Tüm gök tanrıları yaratıcıdır; dünyayı, tanrıları ve canlıları yaratırlar (Eliade, 2003: 15).

Gücü eline geçiren Kronos kardeşlerini kurtarmak yerine onları cehennem çukuruna gönderir ve bu durum annesi Gaia'nın öfkesini çekmesine sebep olur ve oğlu için kehanette bulunur. Kendisinin de çocuğu tarafından öldürülmesi kehanetine maruz kalması sonucu Kronos karısı Rheia'da doğan çocuklarını yutmaya başlar. Beş çocuğunu doğar doğmaz yutması sonucu, karısı küçük Zeus'a hamile kalınca saklanır ve Gaia'nın da yardımıyla çocuğunu Girit'te dünyaya getirir. Rheia bir taşı beze sararak Kronos'a götürür ve Kronos anlamadan onu da yutar ve Zeus'un hayatı böylelikle kurtulmuş olur (Grimal, 2012: 30-31).

Zeus, Girit'te büyüdükten sonra amcaları Titanların babası Kronos'u bir anlaşmayla yönetimde etkisiz hale getirdiklerini görünce onlara karşı savaşır ve babasını bu yükümlülükten kurtarır. Ayrıca kardeşlerini de kusturarak kurtarır babasından. Bunun ardından Kronos, oğlu Zeus'un bu gücünden korkarak onu yok etmek için bir suikast hazırlar. Zeus ise babasının bu planını anlayarak erken davranır ve babasını gökten atar. Kronos, oğlunun üstesinden gelemeyeceğini anlayarak kaçar ve İtalya'ya saklanır. Yerin ve göğün hâkimi olan Zeus, göğü kendisine alır, yeryüzünü kardeşi Neptün'e, yer altı âlemini de diğer kardeşi Pluton'a verir (Sami, 2007: 28). Zeus bundan sonra Titan soyundan tanrıçalarla ve kendi kuşağından kardeşleriyle birleşip bir sürü tanrısal varlık üretmeye koyulur (Erhat, 2012: 297)

> "Diğer tanrıların yeryüzünde yaşasınlar diye insan yaratma girişimleri başarısız olduktan sonra Titan Prometheus, tanrı Zeus'un ricası üzerine insan ırkını yarattı. İki insan yaratma girişiminin ilkinde, huzurlu Altın Irk ortaya çıktı ama bu ırk çocukları olmadığı için yok oldu. İkincisi ise kötü oldukları için Zeus'un yeraltı dünyasına sürgün ettiği Gümüş Irk oldu. Sonra Prometheus çamurdan Bronz Irk'ı yarattı ve bu ırk çoğaldı" (Wılkınson, Phılıp, 2010: 37).

Bütün bu yaratılış efsanelerinin anlattığı gibi insanoğlu yeryüzüne gelir ve dünyanın asıl yaşam döngüsü başlamış olur. Antik Yunan mitinde var olan birçok tanrıdan günümüze kadar ismi ulaşan ve hala güncel hayatımızda bazı hastalık ve yerlere adını verdiğimiz en çok bilinen bir kaç tanrıyı kendine has özellikleriyle incelemek, onların mitolojideki etkilerini ve önemini anlamak bakımından faydalı

olacaktır. İlk olarak Yunan ve Roma mitolojisinde baş tanrı olarak kabul edilen Zeus'u ele almak oluşumun sürecini anlamak için önemlidir.

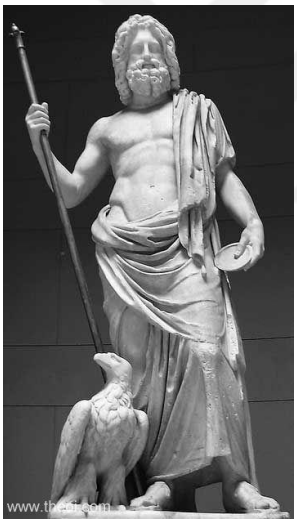
1.1.1. Varlığın Temeli Zeus

Zeus hem Yunanlılar'ın hem de Romalılar'ın tanrılar panteonunun başıdır ve dünyayı onun yarattığına inanırlar. Kronos ile Rheia'nın oğludur (Sami, 2007: 28). Zeus adı birçok ad ve sözcük türeten "div" kökünden gelmektedir. İlkel insan bu sözcükle, göğün parlaklığını, ışıltısını, aydınlığını dile getirmek istemiştir. Zeus ismiyle müsemma olarak ışık, bulut, gök gürlemesi, şimşek, yıldırım gibi göksel olayların meydana gelişidir. Zeus'un tanrısal özellikleri ve bazı sıfatları vardır.

> "Zeus'a atfedilmiş iki türlü sıfat vardır: Tanrının doğa ile ilgili niteliklerini, bir de insan tanrı olarak özelliklerini belirtir. *Nephelegereta*: Bulutları devşiren, *Asteropetes*: Şimşek savuran, *Hypsibremetes*: Göklerde gürleyen, *Terpikeraunos*: Yıldırım seven ve *Erigdoupos*: Uzaklarda gürleyen, gök gürültüsü. Zeus'un adına her zaman eklenen diğer sıfatı ise soyadı niteliğini taşıyan, Kronosoğlu'dur. Bu sıfat tanrının yüksek dağlarda oturduğunu bir de belli bir kuşaktan ve tanrı soyundan olduğunu göstermektedir" (Erhat, 2012: 294).

Tanrı Zeus soyunun ilerlemesi için tanrıçalarla evlilik yaptığı gibi, insan cinsinden kadınlarla da ilişkiye girer. Evlendiği tanrıçaların bazıları: Metis, Themis, Urunim, Mnemosyne, Sars, Leto, Demeter, Hera ve Junon'dur. İnsan cinsinden ilişkide bulunduğu kadınlar ise Alkmene, Antiope, Kallisto, Danae, Aigina, Elektra, Europa, İo, Laodamenia, Leda, Maia, Niobe, Pluto, Semele, Tayete'dir. O'nun bu evliliklerinden baht, naz ve güzel sanatlar gibi isimlerle anılan pek çok çocuğunun yanı sıra insan kadınlarla olan ilişkilerinden de yarı tanrı kabul edilen perilere sahip olmuştur (Sami, 2007: 28). Zeus, Homeros'un destanları başta olmak üzere çoğu destanda çokça anılır ve bu destanlarda genellikle, konuksever ya da uzaklara düşmüş dönüş için yalvaran gariplere saygı ve sevgi gösterilmesini buyurur. Aynı zamanda adalete dayanan insanca bir düzenin kurucusudur da aynı zamanda. O, tüm bu vasıflara sahip olmasına rağmen tek tanrılı dinlerdeki gibi kaderin tek hâkimi değildir, tanrıların babası Zeus kaderin elinde sadece bir araçtır (Erhat, 2012: 294).

Zeus göklerin hâkimi olduğundan genellikle elinde bir yıldırım taşımaktadır. Antik Yunan sanatında bu tanrı, her zaman sakallı bir erişkin şeklinde tasvir edilmiştir. Bazı durumlarda ise elinde, özellikle âşık olduğu birini kovalarken taşıdığı uzun asası ile betimlenmiştir (Carpenter, 2007: 39). Simgesi şimşeğin yanında boğa, kartal ve meşe ağacıdır. Aynı zamanda tanrıların kralı olduğu için taht ve asa ile de sık sık betimlenir. İstediği her şeyin şekline girebilen Zeus'un Leda için kuğu, Antiope için satir, Aegina için ateş, Danae için altın yağmuru, Alkmene için kocasının kılığına, Hera için guguk kuşu, Callisto için Bakire Tanrıça Artemis'in kılığına, Mnemosyne için yakışıklı bir çoban, İo için bulut, Persephone için yılan, Europa için boğa oluşu kudretine en iyi örnektir. Ölümlü ölümsüz herkese aşık olabilen tanrıların tanrısı Zeus'un gözdesi kartal kılığına girerek kaçırdığı erkeklerin en güzeli Ganimedes isimli bir çobandır (Scheid, 2001: 21).



Resim 1: Zeus



Resim 2: Zeus



Resim 3: Zeus

Resim 1: **Zeus**, https://kingvic.wordpress.com/2009/11/20/ddr-museum-museumsinsel-altes-museum-pergamonmuseum/#jp-carousel-136, 10/06/2014.
Resim 2: **Zeus,**https://en.wikipedia.org/wiki/Zeus#/media/File:Jupiter_Smyrna_ Louvre_ Ma13.jpg, 10/06/2014.
Resim 3: **Zeus**, http://www.smb.museum/en/museums-and-institutions/altes-museum/image-gallery.html, 10/06/2014.

1.1.2. Yaratıcı Tanrıça Hera

Hera Kronos'la Rheia'nın kızıdır. Kronos'un yuttuğu ve sonradan kustuğu çocuklarından biridir, O aynı zamanda Zeus'un karısı ve kız kardeşidir. Argos'un yerli tanrıçasıdır (Necatigil, 1946: 45). Zeus bir kış gecesi soğuktan üşüyen bir kuş şeklinde kardeşi Hera'ya görünür, Hera ona acır ve avuçlarına alır, Zeus ise fırsatı değerlendirir ve asıl kimliğini belli eder. Hera başta karşı koyar fakat evlenmesi şartıyla kaderine razı gelir ve Zeus'un nikâhlı olan tek eşi olur (Cömert, 1999: 27). Homeros destanlarında "inek gözlü", "ak kollu" ya da "altın tahtlı" olarak nitelendirilir. Hera inatçı, hırçın, kıskanç yönleriyle bilinir, onun kıskançlığı nedeniyle Zeus'un birçok ilişkisine müdahale eder ve çoğunu bozar (Erhat, 2012: 136).

> "Ciddi olgun ve namuslu bir güzelliğe sahiptir. Güzelliğine çok önem verir. Bunun için de her yıl Kanathos ırmağına yıkanmaya gider. Kaynağın büyülü suları ona her yıl bakireliğini geri verir. Hera evliliğin ve gebeliğin koruyucusudur. Dolgun vücutlu genç kadın şeklinde tasvir edilir. Çıplaklığını göstermeyen kıvrımlı bir giysi içindedir. Ucunda guguk kuşu bulunan bir asa taşır. Bu kuş Zeus'la evlenişinin simgesidir" (Cömert, 1999: 27).



Resim 4: Hera



Resim 5: Hera

Resim 4:Hera, http://www.museivaticani.va/3_EN/pages/MV_Home.html, 10/06/2014.

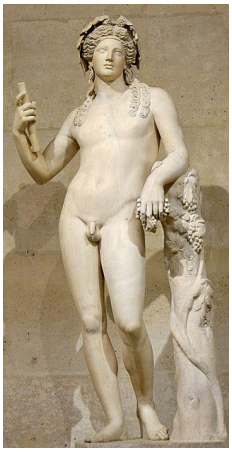
Resim 5:Hera, http://www.museivaticani.va/3_EN/pages/MV_Home.html, 10/06/2014.

1.1.3. Yeniden Doğuşun Sembolü Dionysos

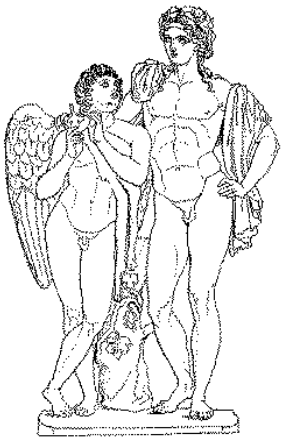
Dionysos, dışardan gelen yabancı ve Hellen Pantenonu'na aykırı düşen bir tanrıdır. Zeus ve Semele'nin oğludur. Zeus, çapkınlıklarıyla bilinir ve Semele'yi baştan çıkarır. Zeus'u kıskanan Hera, sütnine kılığında Semele'ye görünür ve Zeus'un ona tanrı sıfatıyla görünmesi için ısrar etmesini tembihler. Zeus, şimşek ve yıldırımlarıyla kendini gösterince Semele yanar ve karnındaki çocuğu düşürür. Baş tanrı da bu mucize çocuğu alıp baldırına yerleştirir ve onu ikinci kez doğurur. Zeus bebeği Hermes'e verir ve Semele'nin kız kardeşine yollar, Dionysos'un Hera'nın hırsından uzakta büyümesini sağlar (Cömert, 1999: 42). Bu varoluş miti dolayısıyla Dionysos ismi iki kez doğan anlamına gelmektedir. "Tanrı Dionysos birçok isme sahiptir. Bunlar: Bakkhos, Bromios, Euhios, Dithyrambos ve İakkhos'tur" (Erhat, 2012: 93).

Dionysos birçok özelliğe de sahip bir tanrıdır. En önemlisi bir doğa tanrısıdır, topraktan çıkan tüm bitkileri simgeler ve doğanın sırlarını barındıran büyülü bir güce de sahiptir. Dionysos'un diğer özelliği de şiirin en insanca sayılacak türü olan tragedyaya da esin kaynağı oluşudur. Buna neden olan temel unsur da Dionysos'u koruyan Bakhalar denen kadınların onun için sürekli düzenledikleri coşkulu eğlencelerdir. Bu kutlamalar düzenli bir halde ritüele dönüşür ve yılda üç gün süren bahar bayramı olarak kendine yer edinir. Bolca şarap tüketilen bu bayramlarda söylenen Satyr'ler tragedyanın doğuşuna sebep olmuştur (Cömert, 1999: 42). Genelde çıplak olarak tasvir edilir, başında çiçeklerden, asma ve sarmaşık dallarından yapılma bir taç, omuzunda bir şal vardır. Elinde çoğunlukla "thyrsos" denilen uzun bir değnek taşır (Necatigil, 1946: 34).

> "530 civarında Sicilya'daki Naksos'ta, ön yüzünde sakallı ve sarmaşık dallı bir taç giymiş olarak betimlenen bir Diyonisos başı, arka yüzünde ise üzüm salkımı bulunan sikkeler basılmıştır. Arka yüzeydeki motif, daha sonra çömelmiş bir satyr'le değiştirilmiştir. Vazo resimlerinde olduğu gibi gelenekselleşmiş olan sakallı baş da, 400 civarında sakalsız olanı ile değiştirilmiştir. Diyonisos'un az sayıdaki heykel betimleri de vazolar ve sikkelerle aynı çizgiyi izlemektedir" (Carpenter, 2007: 38).



Resim 6: Dionysos



Resim 7: Dionysos



Resim 8: Dionysos

Resim 6: Dionysos, http://www.louvre.fr/en**,** 11/06/2014

Resim 7: Dionysos, (Rabbit, 2006: 101)

Resim 8: Dionysos, (Rabbit, 2006: 101)

1.1.4. Lirik Ezginin Ozanı Orpheus

Yunanlılar'ın en eski ozanıdır. Babasının Oiagros, annesinin de Musa'lardan Kalliope olduğu söylenir. Orpheus'un çalgısı vahşi hayvanları büyüler, ezgileri ölümü alt ederdi (Erhat, 2012: 230). Orpheus'un karısı Eurydike yılan sokması sonucu ölür. Onun acısına dayanamaz ve yer altı ülkesine iner ve orda Lyra'sını çalmaya başlar, sesi duyan gölge ruhlar bile çok etkilenir. Bunun üzerine ölüler ülkesinin katı yürekli tanrıçası Persephone ozana acıyarak karısı Eurydike'yi geri vermeye razı olur ve bir şart koşar. Bu şarta göre Orpheus ölüler ülkesinden çıkana kadar karısına bakmayacaktır. Fakat dayanamayan Orpheus karısına dönüp bakar ve karısı yeniden ölür. Orpheus

yeryüzüne eli boş çıkar ve hayatının geri kalanında kadınlardan nefret eder (Necatigil, 1946: 84).

> "Orpheus, az sayıdaki siyah figürlü geç Attika vazosu üzerinde, lyra ya da kithara'sını çalarken gösterilir. Birkaç kırmızı figürlü Attika ve Apulia vazosunda ise Thrak'lara müzik çalmaktadır" (Carpenter, 2007: 38).



Resim 9: Orpheus



Resim 10: Orpheus

Resim 9: Orpheus, (Rabbit, 2006: 103)

Resim 10: Orpheus, (Rabbit, 2006: 103)

1.1.5. Aşkın ve Kıskançlığın Yansıması Aphrodite (Venüs)

Aphrodite, Yunanlılar'ın cinsi aşk ve güzellik tanrıçasıdır. Homeros'a göre O, Zeus ve Dione'nin kızıdır. Adının anlamı köpükten (aphros) çıkmış (dyte) olarak açıklanır (Necatigil, 1946: 19). Bu adı almasının nedeni onun yaradılış öyküsüdür. Başka bir rivayete göre de, Uranos'un kesilen hayâlarından akan kan denize dökülür ve bu köpükten Aphrodite oluşur. Homeros, Aphrodite'i yabani hayvanlar tanrıçası olarak da tanıtır ve arkasında onu koruyan bozkurtlar, aslanlar, ayılar ve panterler olduğunu söyler. Ayrıca Aphrodite'in bu hayvanların içine karşı cinsi arzu etme isteğini de ektiğini ve bu hayvanların çiftleşme arzusuyla çoğaldıklarına da değinir. Hatta Aphrodite'in tanrı Zeus'un da içine bu isteği verdiğini ve Zeus'un bu nedenle aşk maceralarının çok olduğuna da vurgu yapar (Eliade, 2012: 341).

> "Afrodit efsanelerinde çok çeşitli öğeleri bir araya getirir. Hiç kuşku yok ki, başlangıçta bütün evreni yasalarına tabi kılan korkunç bir güç olarak görülür. Kadın üretkenliğinin iblisidir" (Grimal, 2012: 53).

Aphrodite'in öfkeleri, öç almaları korkunçtur. Birçok tanrıçaya lanetlerde bulunur, onların kocalarından ayrılmasına sebep olur. Kendisi, topal tanrı Hephaistos'la evlendirilir, efsanelerde bu evliliği kendine yakıştırmayan Aphrodite'in kocasını aldattığı yer alır. Buna yönelik birçok efsane vardır. Bütün bunlardan yola çıkarak O'nun dişilik yönünün ağır bastığı anlaşılmaktadır (Erhat, 2012: 43).

Aphrodite'i Yunanlı sanatçılar yüzyıllar boyunca ideal güzellikteki kadın formuna sokma çabasıyla tanrısal özelliklerini azaltmaya ve onu daha insansı bir görünüme sokmaya başlamışlardır. Böylelikle ideal bir Aphrodit tipi geliştirmişlerdir. Tanrıça Arkaik heykellerde tümden giyinik olmakla beraber başı bile örtülü olarak betimlenmiştir. M.Ö 5. yüzyılın ikinci yarısından itibaren de vücudunun bir kısmı (tek omuz, tek göğüs, bacağın bir kısmı) açılmaya başlanmıştır. Helenistik dönemde ise en cinsel ve dürtücü çıplaklık kabul görür. Aphrodite'in en bilinen simgeleri arasında, mersin bitkisi, gül, elma, güvercin, serçe, keçi, istiridye, yunus balığı, kaplumbağa gibi meyve, bitki ve hayvanlar vardır (Cömert, 1999: 37).



Resim 11: Aphrodite



Resim 12: Aphrodite



Resim 13: Aphrodite

Resim 11: Aphrodite, (Rabbit, 2006: 98)

Resim 12: Aphrodite, (Rabbit, 2006: 98)

Resim 13: Aphrodite, http://arkeokur.tumblr.com/post/51668174355/bir-antakyalinin-insanli%C4%9Fa-arma%C4%9Fani-milo-ven%C3%BCs%C3%BC, 15/06/2014.

1.1.6. Kâinatı Aydınlatan Apollo

Güneş ve sanat tanrısı Apollo, Zeus'la dişi titan Leto'nun oğludur (Wilkinson, Philip, 2007: 48). Apollo adı Yunanca değildir fakat kökeni de tam olarak bilinememektedir. Yunanlar bu adı tam olarak anlamadıklarından ona ek bir ad olan Phoibos'u (ışıldayan) ilave etmişlerdir. İlyada'nın ilk bölümünde okçu tanrı olarak tanıtılır. Ayrıca sanat ve müziğe karşı olan yetisi de birçok efsanede yer alır (Erhat, 2012: 49).

Apollo, Yunanlılar için birçok şeyi temsil eder. Bilinen birkaç özelliğinden biri ekim- tarım tanrısı oluşudur. Ayrıca çobanların da tanrısı olduğundan sürüleri kurtlardan koruyan, sağlık ve ceza tanrısıdır. O'nun geleceği haber verdiği söylenir ve insanlara kâhin olma yeteneğini verirdi. 6. yüzyılda güneş tanrısı olarak da kabul edilir ve güneş şeklinde tasavvur edilir (Necatigil, 1946: 20). Tanrıların en yakışıklısı olan Apollo, iri yarı, kıvırcık siyah saçlıdır (Grimal, 2012: 49).

> "Apollo, aydın, durgun, ölçülü gücü simgeler, ışıktır, doğayı görme, varlığı akılla algılama ve akıl yetisine dayanan yöntemlerle biçimlendirme gücü ve yeteneğidir. Apollo plastik sanattır, ama aynı zamanda da öngörmedir, anlama ve kavramadır, ışığın doğayı bir projektör gibi aydınlatıp karanlık kalan sırlarını çözmesidir" (Erhat, 2012: 44).



Resim 14: Apollo



Resim 15: Apollo

Resim 14: Apollo, http://mv.vatican.va/3_EN/pages/MPC/MPC_Main.html, 15/06/2014.

Resim 15: Apollo, (Carpenter, 2007: 175).

Apollo, altın bir lir çalar; müziğin tanrısıdır. Gümüş bir yayı en uzağa o atabilir; okların tanrısıdır. Tıbbı insanlara o öğretmiştir; iyileştirici tanrıdır. Asla yalan söylemez; ışığın ve gerçeğin tanrısıdır. Apollo her sabah, dört atlı arabasını gökyüzünü başından sonuna dolaşır ve güneş doğar. Delphi'de bir nasihatçi olarak tanınır. Yunanistan'ın dört bir yanından insanlar ondan nasihat almak için Delphi'ye gelirler. Kutsal ağacı defne, hayvanları yunus ve kargadır (Smith, 1871: 75-76).

1.1.7. Bilginin Muhafızı Prometheus

Adı "önceden gören" anlamındaki Prometheus adından da anlaşıldığı gibi kâhindir (Erhat, 2012: 255). Titanlar'dan İapetos'la Kleymen'in oğludur. Titanlar, Zeus'a karşı ayaklanırlar. Prometheus, savaş sırasında Zeus'u hiç sevmemesine rağmen kardeşlerinden Epimetheus'la birlikte tanrıları karşısına almaz. Titanlar'a savaş hilelerini öğretir. Kardeşlerinden Meniotos ve Atlas savaşa katıldıkları için Meniotos'a yıldırım çarpar ve yerin dibine geçer. Atlas ise gökyüzünü taşımakla cezalandırılır. Prometheus ve Epimetheus, hayvanları yaratır ve dünyaya gönderirler. Daha sonra Premetheus gözyaşlarıyla kili yoğurarak insanı yaratır. İnsanlara her türlü bilgiyi öğretir (Eliade, 2012: 311). Olympos'tan bir kıvılcım çalarak insanlara ulaştırır. Bunu öğrenen Zeus, Hephaistos'a emir verir. Prometheus'u Kafkaslara gönderir, bir kayaya zincirletir. Bir kartal her gün karaciğerinden bir parça yer, karaciğer her gün yenilenir. Prometheus'u Herakles kurtarır. Zeus ayrıca öç almak için kadın Pandora'yı dünyaya gönderir. Epimetheus Pandora ile evlenir. Pandora kutusunu açınca bütün kötülükler dünyaya dağılır. Kapattığında kutuda tek umut kalmıştır. Zeus öfkesini yenemez büyük bir tufan çıkarır. Prometheus, oğlu Deukalion ve gelini Pyrrha'yı bir kayığa bindirip, tufandan sonra kayalıklara çıkar, tanrılara yalvarırlar. Zeus onları affeder. Tanrıça Themis'i insanları tekrar yaratmakla görevlendirir. Themis; Deukalion ve Pyrrha'ya taşları kayalardan arkalarına atmalarını söyler. Pyrha'nın attığı taşlardan kadınlar, Deukalion'un attığı taşlardan erkekler meydana gelir (Estin, 2007: 128).

Başka bir efsaneye göre de tanrılar ve ölümlüler Mekone'de toplanır ve kesilen her kurbandan tanrılara ait olan payı ayırırlar. Prometheus ise akıllılık ederek bir öküzü

ikiye böler ve bir tarafa üzerine işkembe koyduğu eti diğer tarafa da üzerini parlak yağla örttüğü kemikleri yerleştirir. Promethus seçimi Zeus'a bırakmış ve Zeus da yağlı olan tarafı yani kemikleri seçmiş ve kandırıldığını fark edince öfkelenerek insanlığın elinden ateşi almış. Prometheus bunun da bir yolunu bularak Olimpos'a çıkmış ve bir kamışın arasında kıvılcım çalarak insanlara getirmiş. Bu durum Zeus'u iyice öfkelendirmiş ve Prometheus'u bir dağa zincirletmiş, her gün bir kartal gelerek Prometheus'un ciğerini yemeye başlamış. Prometheus birçok resim ve heykelde çıplak ve zincirlenmiş olarak tasvir edilir. İnsanları yarattığına dair olan efsanelere atfen bazı vazo ve çömlek resimlerinde yarı çıplak ve bir insan figürünü şekillendirirken resmedilmiştir.



Resim16: Prometheus



Resim 17: Prometheus

Resim16: Prometheus, https://pantherfile.uwm.edu/prec/www/course/mythology.htm, 15/06/2014.

Resim17: Prometheus, http://www.uib.no/en/svt/19156/education-innovation-bildung-conference-higher-education-15/06/2014.

1.2. Antik Yunan Mitolojisinden Esinlenen Operalar

1.2.1. Orfeo Ed Euridice Operası

Şair Raniero de Calzabigi tarafından kaleme alınan bu eseri, Christoph Willibald Gluck bestelemiştir. Üç perde olan bu opera, ilk olarak 1762 yılında Viyana'da sahnelenmiştir. Konusunu, M.Ö. 5. yüzyılda Yunanistan'daki mitolojik bir öyküden alır. Gluck, bu opera ile bilindik İtalyan operalarına karşı farklı bir konuyu ele

almış ve büyük başarı kazanmıştır. Daha sonraki dönemlerde çeşitli İtalyan besteciler bu hikâyeyi işlemiş ve farklı birçok Orfeo eseri doğmuştur. Bu eser bünyesinde mitolojik kahramanları, insanı, doğayı fedakârlık duygusunu barındırdığından içinde çeşitli semboller ve fikirler yer alır.

Opera, Orfeus'un, elinde liri ile ölen karısının mezarı başında ağıtlar söylediği sahne ile başlar. Karısı Euricide bir yılan sokması sonucunda ölmüştür. Orfeus, mezar başındayken Aşk Tanrısı Amor gelir, tanrıların Orfeus'un haline acıdıklarını ve onu yer altında ölüler diyarına götüreceğini, orada tekrar karısını görebileceğini fakat Orfeus'un eşini götürürken, yol boyunca yüzüne bir defa bile bakmaması gerektiğini söyler.

Opera, yer altında rüyalar ülkesinde devam eder. Burada cehennemin alevleri yükselmekte, Orfeus ise şarkı söyleyip dans eden kızgın ruhlara karısını sormaktadır. Ruhlar başlarda ona cevap vermezler başlarda, Orfeus yalvarmaktadır, ruhlar yakarışlarına dayanamaz cevap verirler. Bu kez Elysian çayırları görünür ve Eurudice ortaya çıkar. Uzaktan Orfeus yaklaşır, bir şarkıyla karısına olan özlemini anlatır. Ruhlar yüzü tülle örtülü Euridice'yi getirirler. Orfeo gözlerini kapayıp eşini götürür.

Sahnede çeşitli yolların birleştiği karanlık bir mağara bulunmaktadır. Orfeus ve Euridice, birliktedir fakat Orfeus karısına bakamaz, karısı da bu durumu anlayamayarak artık onun kendisini sevmediğini düşünür. Euridice ısrar edince Orfeus dayanamaz ve ona bakar. Euridice, tekrar cansız yere yıkılır. Bu sırada yine Amor yetişir, Euridice canlanır. Eser Amor Tapınağı'nda yapılan bir törenle biter (Yener, 1992: 6).

1.2.2. Idomeneo Operası

Abbate Giambattista Varesco'nun yazdığı, Wolfgang Amadeus Mozart'ın bestelediği Idomeneo operası, bestecinin dramatik fikirlerini irdelemesine yol açmıştır. Mozart bu eserinde sanat görüşünü, ruhsal endişelerini ortaya koymuştur. Fakat bu metin çok da doğru bir seçim olmamıştır. Çünkü metin müzik yönünden zengin bir yapıya sahip olmasına rağmen dramatik yapı bakımından zayıf ve durgundur. Bu

nedenle de çok sahnelenmeyen eserlerden biri olmuştur. Mozart, bu eserde bazı yeni düzenlemelere gitmek zorunda kalmıştır.

Opera Idomeneo'nun sarayında bir salonda başlar. Kral, Truva Savaşı'na katılmak üzere Girit'ten ayrılmış, yerine oğlu Idamantes'i bırakmıştır. Saraydaki kızlar bu genç veliahda âşıklardır. Bunlardan biri Truva Kralı Primamus'un kızı Ilia'dır, diğeri ise Yunanistan'lı Elektra'dır. Bu arada uzun süredir beklenen haber gelir; savaşı kazanan Idomeneo ülkesine dönmek üzere yola çıkmıştır. Şehirde halk krallarının dönüşünü kutlamak üzere toplanmıştır. Elektra da onlara eğer Ilia memleketine gönderilmezse kralın bir fırtınada mahvolacağını bildirir. Tam da bunun üstüne, Kralın donanması açıklarda korkunç bir fırtına ile boğuşmaya başlar. Idomeneo Deniz Tanrısı Neptün'ün bu gazabına karşılık adaya sağ salim ulaştığı anda kendisini karşılamaya gelen ilk insanı kurban etmeye yemin eder. Filo sahile ulaşır, Kral'a ilk hoş geldin diyen oğlu Idamantes olur. Günün devamında tapınakta halk ve askerler dans ederek, kralın dönüşünü kutlamaktadırlar.

Kral Idomeneo yeminden dolayı pişman olmuş, dostu Arbaces ile oğlunu kurtarmak için çareler aramaktadır. Arbaces'e göre Idamantes'i kurtarmak için tek çözüm onu Elektra ile Yunanistan'a kaçırmaktır. Idomeneo bunu yapmaya karar verir. Halk gemiyi uğurlamak için limanda toplanmıştır. Müthiş bir fırtına patlar. Dalgaların arasında bir canavarın dolaştığı görülür. Bütün Girit halkı dehşet içindedir. Deniz yatıştığı zaman Kral oğlunun gitmesini ister. Ilia, Idamentes'in yerine kendisinin kurban edilmesini ister fakat isteği kabul edilmez. Gemi kıyıdan ayrılır.

Tapınağın salonu. Dışarıdan duyulan koro Idomeneo ve başrahibin dualarına eşlik etmektedir. Birden kıvançlı bir boru sesi duyulur. Bu işaret kahraman Idamantes'in deniz canavarını öldürüp döndüğünü müjdelemektedir. Neptün Idomeneo'yu ve oğlunu affetmiştir. Ancak bir şartı vardır: Tahtını Idamentes'e devredecek, Idamentes yerine kendisinin kurban edilmesini isteyen fedakâr Ilia ile evlenecektir. Elektra acılı bir arya ile aşkına veda ederek memleketine doğru uzaklaşır, Idomeneo durumu halka anlatır, ulusuna ve oğluna mutluluk diler. Halk yeni krallarını sevgiyle selamlar ve dans ederken perde iner (Yener, 1992: 16).

1.2.3. Elektra Operası

M.Ö. 5. yüzyılda Sofokles tarafından yazılan Elektra, Viyanalı şair Hugo Von Hofmansthal tarafından librettoya çevrilmiştir. Bu metni besteci Richard Strauss kendine özgü teganni tekniği ve zengin orkestrasyonu ile bestelemiş ve eser ilk olarak Dresden State Opera'da 1909 yılında sahnelenerek büyük beğeni görmüştür.

Eser, Mikene'de Agamemnonu'nun sarayında bir avluda başlar. Bir köşede hizmetçilerin bir bölümü, geride sarayın cephesi yer almıştır. Birden Elektra görünür ve çevresini vahşi bir kedi gibi gözden geçirir. Kızlara susmalarını, gürültü etmemelerini emreder. Elektra uzaklaşınca tekrar konuşmaya koyulan kızlardan biri onun bir yere kilitlenmesi gerektiğini söyler, bir diğeri Egistus'un onu köpeklerle bir tuttuğu için böyle davranmasının doğru olduğunu savunur. Her şey susunca Elektra görülür, babası Agamemnon'u banyoda öldüren annesine ve aşığı Egistus'a lanet etmektedir. Kız kardeşi Krizotemis ve Orestes'le bunun öcünü alacaklarını haykırmakta, o zaman babasının mezarında kıvançla dans edeceğini anlatmaktadır. Elektra annesiyle bir konuşma yapacağını söylerken kardeşi çıkar gider. Dışarıdan bir urban töreninin sesleri yankılanır, meşalelerin ışınları duvarlarda yansımaktadır. Yanında nedimeleri olduğu halde her tarafı mücevherler içinde beliren Klitemnestra, gözleri kapalı yavaş yavaş yürümektedir. Elektra ona yaklaşır, kadın onu görünce bir çığlık atar, kızını dinlemeye niyetli değildir. Böyle garip davranışlı bir evlada direnci yoktur. Artık uykuları kalmamış, huzur ve rahatı kaçmıştır.

Sahne meşalelerle aydınlanır, bir haberci girerek kraliçeye bir mektup uzatır. Klitemnestra birden rahatlar, gitmek istediğini söyleyerek çıkar. Elektra, annesini sevindiren mesajın ne olduğunu merak etmektedir. Kızkardeşi Krizotemis girerek dışarıda biri genç diğeri yaşlı iki habercinin anlattıklarına bakılırsa, Orestes'in attan düşüp öldüğünü bildirir. İki kız bitkin dizleri üzerine çökerler. Genç haberci salona girmiştir, Elektra doğrularak Orestes ölse bile kararından dönmeyeceğini açıklar. Krizotemis'le o gece buluşacak ve amacına ulaşacaktır. Genç haberci yaklaşır, Orestes'in öldüğünü, onun en yakın arkadaşı olduğunu söyler ve kıza kim olduğunu sorar. Acaba Agamemnon'la Klitemnestra'nın kızı mıdır? Evet, adı Elektra'dır. Bu defa

kız onun kim olduğunu anlamak ister. İçeri ihtiyar haberci girmiş, gencin önünde eğilmiştir. Delikanlı konuşarak kimliğini saraydaki köpeklerin bile sezdiğini söyler. Elektra ona yaklaşır, yavaşça adını fısıldar. İki kardeş birbirine kavuşmuştur.

Orestes kız kardeşine sarılır, öteki utançla önüne bakmaktadır. Ruhunu saran baba öcü uğruna bütün güzelliğini, dişiliğini ve çekiciliğini ruhunu saran baba öcü uğruna yitirmiştir. Yaşlı haberci tekrar görünerek onlara çok dikkatli olmalarını yanlış bir söz veya davranışın bütün planları alt üst edebileceğini, kraliçenin kendilerini beklediğini söylemektedir. Kraliçenin bir nedimesi yanında meşale taşıyan bir kız olduğu halde gelerek önlerine düşer. İki adam sarayın kapısında kaybolurlar. Elektra, kardeşine öldürmesi için bir balta bile verememiştir. Heyecanla oradan oraya koşarken Klimenestra'nın feryatları yankılanır. Elektra, kardeşine "vur, bir daha vur" diye bağırarak kapıya koşar. Krizotemis, yanında kızlarla koşarak gelir. Elektra'ya bir çığlık duyduklarını söyleyince Elektra uyurken rüyada bağırmış olabileceğini bildirir, içeri girmelerine engel olmak için kapıda durur. Elektra, kendisini toparlayarak meşaleyi alır, önüne düşer, raksa benzer hareketlerle Eguistus'un önünde yürüyerek saraya sokar.

Kısa süre sonra pencerede beliren Egistus yardım dilemekte, kendisini duyan olup olmadığını sormaktadır. Elektra, "Agamemnon duyuyor" diye cevap verirken Egistus kanlar içinde yere serilir. Krizotemis, yanında kızlarla tekrar koşup gelmiş Orestes'in sarayda olduğunu bildirmektedir. Elektra ise kendinden geçmiş sadece kulaklarına gelen müziği dinlemektedir. Bu müzikle dans etmelidir. Delirmiş gibi tanrıların yanında olduklarını, ölçülerinin Orestes tarafından alındığını sayıklamaktadır. Krizotemis, erkek kardeşini kucaklamak için saraya koşarken, şehvetli hareketlerle dans etmektedir. Elektra hipnotize olmuş gibi dönmekte, onlardan dansa katılmalarını istemektedir. Birkaç vahşi figürden sonra yere yıkılır, ölmüştür. Krizotemis yanına çöker, ölmüş olduğunu anlayınca dehşetle kardeşinin bulunduğu sarayın kapısını yumruklayarak bağırmaya başlar (Yener, 1992: 396).

1.3. Nil'in Kıyısında Yükselen Mısır Uygarlığı

Firavunların ülkesi olan Mısır, dünya tarihindeki en eski yazılı metin ve belgelerin bulunması ve inanç tarihi bakımından da en eski kaynakların Mezopotamya'dan sonra burada ortaya çıkmasından dolayı bu coğrafyanın önemi bir uygarlığıdır (Küçük, Tümer, 2011: 21). İlk kez yıl birimini bulup yılı on iki aya bölen, tanrılara mihrap, dış görünüş ve tapınak sağlayan, taştan hayvan heykelleri oyan, şölenler geçitler ve dini adak törenleri düzenleyen Mısırlılar, insan ruhunun ölümsüz olduğu düşüncesini de herkesten önce ortaya atmışlardır (Sert, 2009: 45). Binlerce yıl var olan Mısır uygarlığı, kendine has birçok efsane ve miti de bünyesinde barındırmıştır. Mısır'ın oldukça karmaşık mitolojileri vardır. Bu mitler içinde, birkaç farklı yaratılış miti yer almaktadır (Wilkinson, 2010: 226).

Eski Mısırlılar, birçok mitin aksine dünyayı erkek, göğü dişi olarak tasavvur etmişlerdir. Güneş tanrısı ve diğer varlıkların oluşumu hakkında sayısız mit mevcuttur. Genellikle Mısırlılar gökyüzünü okyanus olarak nitelerler, güneş, ay ve yıldızların da bu okyanusta gemilerle dolaştığını düşünürlerdi (Sarıkçıoğlu, 2011: 29). Bir mite göre, zaman başlamadan önce, her şeyin su olduğu dönemde yaratıcı kozmik bir yılan şeklinde dinleniyordu. Bu yılan sonsuzluğun sembolü ve zamanın sonsuz yenilenmesinin bir simgesi olarak kuyruğunu ısıran Ourobus'dur. Yaratıcı kendini güneş tanrısı Ra'ya dönüştürmüştür. Mısır kozmogoni anlatısı ilk sulardan bir tümseğin çıkışıyla başlar. Uçsuz bucaksız suların üstünde bu ilk yerin varoluşu toprağın, ışığın, hayatın ve bilincin de ortaya çıkması anlamına gelir (Rosenberg, 2003: 170). İnanışa göre ilk insanlar tanrı Ra'nın gözyaşından doğmuştur. Yine bu inanışa göre Mısır dünyada oluşturulmuş ilk ülkedir yani dünyanın merkezidir. Toplumsal düzen kozmik düzenin bir yönünü oluşturduğu için krallık dünyanın başlangıcından itibaren mevcuttur. Bu durumda firavun yaratıcı tanrının oğlu ve temsilcisidir (Eliade, 2012: 118).

> "Mısır mitolojisi, bir güneş yelkenlisiyle dünyanın çevresinde dolaşan güneş tanrı Ra'ya büyük önem verir. Mısır tanrıları bazen yereldir ve zamanla kaynaşarak yeni ilahları yaratır. Örneğin; Heliopolis'te ortaya çıkan yaratılış miti (kendini kaos sularından yaratan) Atum'u dünyanın yaratıcısı sayar" (Dell, 2014: 341).

Güneş tanrısı Ra'nın yanı sıra, yaşam, ölüm ve yeniden doğuş tanrısı olan Osiris'e olan inanç da çok yaygındır ve diğer bütün inançlardan daha önemlidir. İlk zamanlardan itibaren Mısırlılar, insanlarda ilahi bir yön bulunduğuna ve bir insan öldüğünde bu dünyadaki hayatı terk edip başka bir dünyada hayata başladığına inanmışlardır. Firavun ise kişiliğinde hem insan hem de tanrı özelliklerini birleştirmiştir. O, hem kral hem rahip hem insan hem de güneş tanrısının oğludur (Rosenberg, 2003: 173). Mısır'da kral yaşarken tanrı Horus öldüğünde ise ölüler tanrısı Osiris olurdu. Mısır mitoslarının önemli bir bölümü, krallıkla ve Osiris-Horus çemberiyle ilgilidir (Hooke, 2002: 80) .

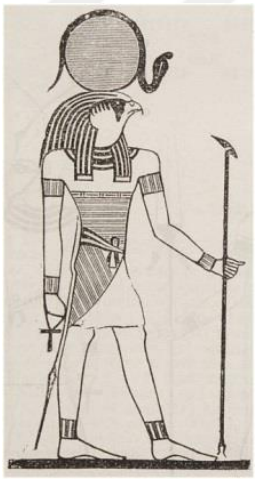
Mısır'a ait metinlerde sayılamayacak kadar çok tanrıdan bahsedilir. Bu tanrıları düzenli bir kategori içine sokmak olanaksızdır (Baines, Malek, 1986: 208). Her biri önce soyut bir tür güç olarak var olmuş ve birçok potansiyeli içinde barındırmıştır. Bu potansiyeller bireysel biçimler almamış genellikle bir hayvanla tasvir edilmişlerdir. Örneğin; İsis inek boynuzlu, Horus şahin başlı, Anibus ise çakal başlı olarak tasvir edilmiştir. Mısırlılar hayvanların kendisine tapmayıp, sadece tanrıların kendini dönüştürdüğü hayvan formlarına saygı gösterirler. Tapanlar inançlarının göstergesi olarak tapınak hayvanının mumyalanması ve gömülmesi için para öderlermiş. Kutsal sayılan hayvanlar daha çok bölgenin hayvan türlerine göre seçilirdi. Timsah tanrılarına Nil'in kenarındaki bölgede, aslan tanrılarına ise çöl kenarında rastlanır (Sarıkçıoğlu, 2011: 31).

Mısırlılar sadece ölüme değil yaşama da önem vermişlerdir. Tüm mumyalama ayinleri, gömme, ölüm yıldönümü törenleri hep ölümden sonraki yaşamı garantilemek için yapılmıştır. Mezarlara ölen kişinin ihtiyaçlarını giderecek eşyalar ve yiyecekler konması da bu nedenlerdendir.

1.3.1. Yaratıcı Güç Ra

Ulusal bir tanrılığa ulaşmış ve daha sonra Amun ile birleşip Amun-Ra'yı oluşturmuştur. Ra, diğer tanrılardan daha köklü bir yapıya sahip olduğundan, çoğu

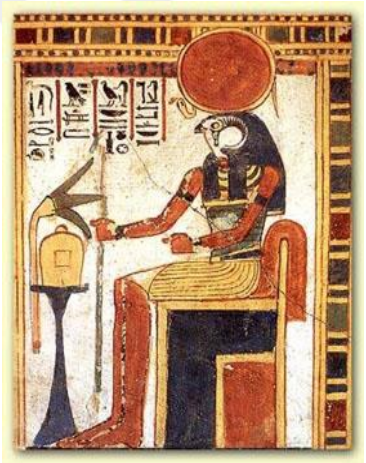
olaylarda diğer tanrılara emir verdiği ve yönetici olduğu vurgulanmaktadır. Amun-Ra en güçlü tanrıydı (Collier, Manley, 1998: 181). Eski tanrı Atum'la bir tutularak; IV. sülale döneminde devlet tanrısı olmuştur. Güneş tanrısı ve "Yaratıcı" olarak bilinir. Ra mastürbasyonla diğer tanrıları yaratmıştır. Dünyayı yaratmak için de üç doğal gücü kullanmıştır. Bunlar onun güneş yelkenlisinde ona eşlik eden; sihir (Heka), algılama (Sia), hüküm (Hu) dür. Daha sonra Ra, Shu ve Tefnut'u suyun karşısına göndererek ilk okyanus Nun'un geri çekilmesini sağladı ve üzerinde durabileceği ilk adasını yaratmış oldu. Güneş tanrı, Nun'dan tüm bitkileri, kuşları ve yeryüzü hayvanlarını çıkardı. Onlara isimlerini söyledi ve onlar da var oldular (Rosenberg, 2003:175). Güneş tanrısı Ra'nın üç ana formu vardır: İlki, güneşin doğuşu bokböceği Khepri, ikincisi, güneşin gün ortası hali güneş diski Aten ve sonuncusu da güneşin batışı bir bastona tutunan yaşlı bir adam olan Atum'dur. O, genelde şahin başlıdır. Ra'nın o kadar çok ismi vardır ki tanrılar bile çoğunu bilmezler (Pinch, 2002: 185). Genellikle başında bir disk bulunan şahin kafalı insan biçiminde canlandırılmıştır. Bedeni omuzları açık kalacak biçimde giysilidir.



Resim 18: Ra



Resim 19: Ra



Resim 20: Ra

Resim 18: Ra, https://edmundsiderius.wordpress.com/tag/new-kingdom,20/06/2014.

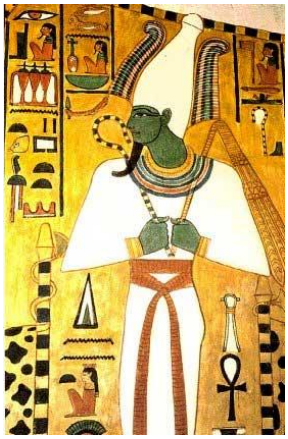
Resim 19: Ra, http://www.read-legends-and-myths.com/egyptian-god-ra.html, 20/06/2014.

Resim 20: Ra, http://www.touregypt.net/featurestories/sync.htm, 20/06/2014.

1.3.2. Sonsuzluğun Temsilcisi Osiris

Geb ve Nut'un oğlu yeraltı dünyasının hâkimi, ölümsüz yaşam için diriliş tanrısı, kardeşi Set'in tam zıddı olarak iyilik tanrısı, kural koyucu ve koruyucu olarak bilinir. Nil ve tahıl tanrısıdır ve tıpkı Nil gibi, bütün yaşamı beslemiştir. Kendi topraklarında ve komşu diyarlarda insanlara, hangi tohumların ekileceğini, toprağın nasıl sulanacağını ve istenmeyen su taşkınlarının nasıl önleneceğini öğretmiştir. Nil Nehri'nin taşması, kuruması ve tekrar taşması, O'nun yaşaması, ölmesi ve yeniden hayata dönmesi demektir (Collier, Manley, 1998: 155).

Osiris, hem tanrı hem de insan olduğu için her insan gibi yaşamış ve ölmüştür. Öldükten sonra babası ve güneşin ulu tanrısı olan Ra, onu, tanrıların ve öteki dünyanın kralı yapar. Ölülerin koruyucusu ve yargılayıcısıdır. Böylece yeraltı dünyasının hükümdarı olur. Başındaki şapka da Yukarı ve Aşağı Mısır'ın birliğini simgeler. Osiris'e ibadet etmek özellikle anlam taşır. Çünkü eski Mısırlıların dikkatini yamyamlıktan başka bir tarafa çekmiştir. İnsanlar ilahi bütünün bir parçası olduklarına inanmaya başladıklarında, insan cesedine daha bir saygıyla bakmış ve onu kutsal kabul etmişlerdir (Rosenberg, 2003:171). İlkel Mısır'lılara ilk defa tapınak inşa etmeyi ve tanrılara tapmayı öğreten ve dini törenleri düzenleyen de Osiris'tir.



Resim 21: Osiris



Resim 22: Osiris

Resim 21: Osiris, http://konsciouskloud.com/history/osiris-god-of-the-underworld, 20/06/2014.

Resim 21: Osiris, http://nerdweibchen.deviantart.com/art/Isis-Horus-and-Osiris, 20/06/2014.

1.3.3. Büyünün Tanrıçası İsis

İsis'in eski Mısırca'daki adları Aset ve Esi'dir. Tanrıça, eski Yunanların koyduğu bir addır. Hiyeroglif yazıdaki Aset ideogramı aynı zamanda, taht sözcüğünde kullanılan ilk ideogramdır. Bir başka deyişle İsis'in adının ideogramı tahttır. Anneliği, tedaviyi ve büyüyü simgeleyen en önemli tanrıçadır. Evrendeki en güçlü büyücüdür. Osiris'in kız kardeşi ve karısı olan İsis, Mısır'daki en büyük tanrıçadır. Büyük Tanrıça, Ana Tanrıça, Yeşil Ürünlerin Hanımı ve Bereket Efendisi gibi adları vardır. Sevgili ve sadık bir eşi, sevgili ve besleyici bir anneyi simgeler. Bir toprak tanrıçası olarak tüm yaşayan nesneleri yaratır ve yarattıklarını besleyip korur. Osiris gibi, İsis de bir tanrıça olduğu kadar bir insandır. Durmadan Osiris'in vücudunu arayışı ve Horus'u papirüs bataklıklarında besleyip büyütürken geçirdiği deneyimler öylesine insanlara özgüdür ki, Mısırlılar onu sever. İsis, Osiris ile tekrar bir araya gelince, öteki dünyada onunla beraber kalır ve ölülere hayat ve yiyecek sağlar (Baines, 1986: 209).

Bir çift boynuzun arasında güneş diski bulunan akbaba şeklinde bir şapka giymiş kadın olarak gösterilir. Çok seyrek olarak, bir çift koçboynuzu ya da Ma'at tüyü ile beraber Güney ve Kuzey çift tacını giyer. İsis bir tanrıça olarak değil ama kadın olarak ise sıradan saç biçimiyle gösterilir. Ancak her zaman alnında bir yılan figürü bulunurdu. Kimi zaman başı üzerinde yer alan bir yıldız ve beyaz tacıyla, kimi zaman da kucağında çocuğunu emzirir, süt verir halde tasvir edilen ve Mısır metinlerinde Sirius gibi "vericilik" özelliğiyle nitelenen İsis, aynı zamanda Osiris'in beden parçalarını bir araya getirmeye çalışan bir ilahedir (Remler, 2011: 97).



Resim 23: İsis



Resim 24: İsis

Resim 23: İsis, http://bugsandbeasts.com/TheBookOfTheDead/?page=Book-Of-The-Dead-14, 20/06/2014.
Resim 24: İsis, http://historylink101.com/n/egypt_1/pic_wall_paintings_7.htm, 20/06/2014.

1.3.4. Adalet ve Zenginlik Dağıtan Horus

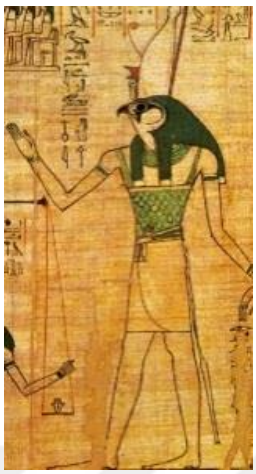
Mısır'ın en önemli tanrılarından biridir. Tüm firavunların koruyucusudur. Yukarı Mısır'ın patron tanrısıdır. Osiris'in oğlu olan Horus, Osiris öteki dünyanın efendisi olduktan sonra, babasının yeryüzündeki görüntüsü haline gelir. Aslında Horus, Osiris'in yeniden dünyaya gelmiş bir şeklidir. Babasının krallığını miras almış ve babasının hükümdarlığında var olan düzeni, adaleti ve zenginliği yeniden kurmuştur. Horus, Osiris'in intikamcısı olarak adlandırılır. Çünkü babasının vücuduna yeniden hayat verecek görevleri yerine getirmiştir. Osiris'in oğlu olarak Horus, kaderlerinde bir gün ölecekleri yazılı olan Mısırlılarla, onlara ölümsüzlük bağışlayabilecek Osiris arasında bir aracı gibiydi. Kanatlı bir güneş diski olarak temsil edilir (Pinch, 2002: 76).

> "İyi bir hayat sürmüş bir insanın kalbi tüyden daha hafif olabilir ve ona Osiris'in krallığında tıpkı dünyadaki gibi yaşayabileceği yeni bir hayat verilir. Eğer kalp, tüyden daha ağır gelirse, terazinin yanında oturan Çakal, o insanın kalbini ve mumyasını yer ve o, artık ölü olarak kalır. Yani Osiris ayrıca doğruluk tanrısı ve ölüm yargıcıdır. Erdemli insanları ödüllendiren, kötülük yapanları da cezalandıran bu mahkemeyi o yönetir" (Rosenberg, 2003:171).

Firavunlar kendilerini Horus'un yeryüzündeki cisimleşmiş halleri olarak gördükleri için Horus, Antik Mısır'ın en önemli tanrılarından biridir. Horus adı, bu ilahın Grekçe'deki adıdır, Mısır dilindeki asıl adı "Hor"dur. Eski Mısır eserlerinde Horus, sık sık bir gözle, şahin kafasıyla ya da atmaca kanatlı bir yıldız diskiyle tasvir edilir. Çocuk başıyla ya da genç bir insan başıyla temsil edildiğinde parmağı kelam organı olan ağzında ya da ağzını işaret eder tarzda tasvir edilir (Budge, 2011: 68). Şahin başlı ya da şahin görünümlüdür. Çoğunlukla iki taçlı gökyüzü tanrısı ve Mısır'ın ilk devlet tanrısıdır, kralla yakından ilişkili olup Heliopolis dokuzlusunun üyesidir (Baines, 1986: 209).



Resim 25: Horus



Resim 26: Horus



Resim 27: Horus

Resim 25: Horus, (Rabbit, 2006: 60)

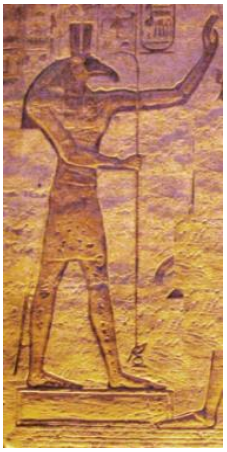
Resim 26: Horus, http://www.timetrips.co.uk/god%20name%20answers.htm

Resim 27: Horus, (Rabbit, 2006: 60)

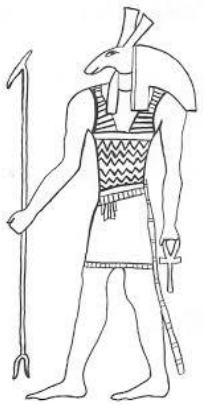
1.3.5. Kötülüğün Varlık Sebebi Set

Eskiden Aşağı Mısır'ın patron tanrısı olan Set, fırtına ve çöl tanrısı olarak bilinirdi. Mısır'ı çöllerden gelen yabancılardan koruduğuna inanılır. Osiris'in ağabeyi ve düşmanı olan Set, evrendeki kötülüğü simgeler. Yani deprem ve fırtına gibi doğal afetleri, karanlığı, yıkımı ve ölümü. Durmadan üzerinde dolaştığı çöllerin tanrısıdır. Doğal olarak iyiliğin gücünü temsil ettikleri için, Osiris ve Horus'a karşı entrikalar çevirir. Ne kadar akıllı bir biçimde uğraşırsa uğraşsın Osiris ve Horus'u yok edemeyince, iyi kötüye karşı zafer kazanır. Ancak tanrılar da Set'i yok edememişlerdir. Kötülük dünyadaki varlığını sürdürecektir (Remler, 2011: 174).

Bir eşeği anımsatan kırmızı saçlı ve büyük kulaklı bir hayali hayvan olarak temsil edilir. Çöl ve fırtınalar ile beraber düşünülür.



Resim 28: Set



Resim 29: Set

Resim 28: Set, (Bonaparte,2007: 266)

Resim 29: Set, (Rabbit, 2006: 68)

1.3.6. Sonsuz Hayatın Yaratıcısı Anubis

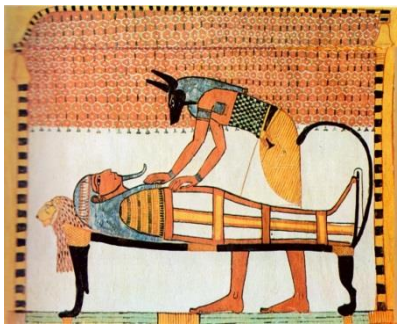
Antik Mısır mitolojisine göre ölüm ve cenaze tanrısıdır. Nephthys ve Set'in oğludur. Çakalların mezarlar etrafında dolaşması nedeniyle çakal başlı Anubis ölümle birlikte anılmıştır. Ölen Osiris'i mumyaladığı için mumyalama tanrısı olmuştur. Görevi, tüm ölüleri korumak ve yüceltmektir. Bu yüzden mumyalamayla görevli kişiler Anubis maskesi takarlar. Ölen kişi diğer dünyada yargılanırken ona yardım eder. Anubis diğer dünyada ölülerin koruyucusu ve ölüler kentinin efendisidir. Anubis tanrılar arasında en korkutucu olanıdır. Ölüleri tekrar hayata döndürme gibi bir özelliği de olduğu sanılmaktadır. Yüzünde bir çakal ısırığı vardır. Kutsal mumyalayıcı olarak da bilinir (Budge, 1988: 179-183).

Anubis, çoğunlukla bir çakalın ya da kurdun siyah başı ile insan formunda tasvir edilirdi. Bu özellik mezarlık çevrelerinde dolasan birçok vahşi köpeğin temsili olmalıydı. Bunlar mezarlıkların resmi olmayan gardiyanları olarak belirmişlerdir. Daha sonrasında ise köpek-baslı Anubis'le bağlantıları kurulmuştur. Anubis genellikle uzun adım atmış ya da ayakta durmuş şekilde canlandırılırdı bazen de yere uzanmış ya da çömelmiş tam bir hayvan formunda gösterilirdi. Yine siyah renkte olarak, Mısır

tapınaklarında bulunan tanrıların heykellerini içeren tapınak olan naos seklinde bir tabutun üzerine eğilmiş vaziyette olabilirdi (Budge, 1904: 129).



Resim 30: Anubis



Resim 31: Anubis

Resim 30: Anubis, http://www.ancientegyptonline.co.uk/anubis.html,23/06/2014.

Resim 31: Anubis, https://egyptianmuseum4.wikispaces.com/Anubis, 23/06/2014.

1.4. Mısır Mitolojisinden Etkilenen Operalar

1.4.1. Die Zanuberflöte (Sihirli Flüt)

Auf der Wieden Tiyatrosu'nun direktörü olan, Schikaneder, konusunu sihirli masallardan alan bir opera metni hazırlamıştır. Bu metni Mozart'a göndererek bestelemesini istemiş ve Mozart'ta bestelemiştir. Bu opera 1791 yılının Mayıs ve Temmuz ayları arasında hayat bulmuştur. Eser o dönemin Viyana halkının ilgisini çeken esrarlı olaylar, komik tipler, vahşi hayvanlar gibi değişik unsurlarla doluydu. Schikaneder bu konuyu Alman şair Wieland'ın "Lulu" masalından almıştır. Lulu'daki ilginç konuların yanı sıra dönemin masonluk yapılanmasına da değinilmiştir.

Sihirli Flüt Operası'ndaki kişiler çeşitli sembollerden ibarettir. Kötü kalpli Gece Kraliçesi Mason aleyhtarı İmparatoriçe Maria Theresa'nın ta kendisidir. İyilik timsali rahip Sarastro, Mozart'ın bağlı olduğu locadan tanınan bilim adamı Ignaz von Born, eserin başkahramanı Tamino Masonluğa eğilimi olan İmparator İkinci Joseph, sevgilisi Pamina da Avusturya halkıdır.

Bilge Isis ve Osiris rahibi Sarastro, Pamina'yı Karanlıklar Kraliçesi (Gecelerin Kraliçesi) annesinin tesirinden kurtarmak için mabedinde alıkoymuştur. Kraliçe genç prenses Tamino'yu kızını araması ve Sarastro'dan etkisinden kurtarması için ikna eder;

Opera çölde kayalık bir bölgede başlar. Genç prens Tamino ava çıkmış, korkunç bir yılanın saldırısına uğramıştır. Yanında oku bulunmadığı için dehşet içinde kaçmaya koyulur, korkudan düşüp bayılır. Sahneye Gece Kraliçesi'nin üç nedimesi girerek ellerindeki gümüş mızraklarla yılanı öldürüp yakışıklı prensi seyre koyulurlar. Ona hayran olmuşlardır. Ellerinde Tamino'ya verilmesi gereken bir mektup vardır. Fakat delikanlının aradıkları kişizade olduğunu anlayamadıkları için zarfı vermeden uzaklaşırlar, durumu kraliçelerine bildireceklerdir. Tamino uyanır, yılanın öldürülmüş, kendisinin de kurtulmuş olduğunu görür. Bu sırada şen bir türkü duyulur. Türküyü söyleyen, üzerine tüylerle dolu bir elbise giymiş, sırtında bir kuş kafesi taşıyan, elinde bir flüt bulunan garip kıyafetli bir adamdır. Söylenenlere bakılırsa görevi Gece Kraliçesi için kuş tutmaktır. Ayrıca genç kızlara da pek düşkündür. Türküsü bitince Tamino ona kim olduğunu sorar. Adı Papageno ve herkes gibi bir insandır. Prens yılanı Papegeno'nun öldürdüğünü sanmaktadır. Fakat kuşçu ölü canavarı görünce titremeye başlar. Kraliçenin üç nedimesi tekrar gözükürler; birinin elinde bir testi, ikincisinin elinde bir taş, üçüncüsünün elinde ise bir resim vardır, yüzleri peçeyle örtülüdür. İki adam onları görünce şaşırmışlardır. Kızların söylediklerine göre kraliçeleri onlara şarap yerine su, şekerli çörek yerine bir taş ve bir de kızının resmini göndermiştir. Üçü de veda ederek çıkarlarken Tamino resmi alır, hayran kalmış, resimdeki çehreye bir anda âşık oluvermiştir. Aryası bitince bir gök gürültüsü duyulur, şimşek çakar, her taraf kararır. Gece Kraliesi belirir, Tamino'ya korkmamasını söyleyerek kötülerin elinde bulunan kızının kurtarıcısı olmasını ister. Gök bir daha gürlemiş, Kraliçe kaybolmuştur. Üç nedime tekrar gözükürler, getirdikleri flütü Tamino'ya, küçük çanları Papageno'ya verirler. Bunları iki adama Kraliçeleri göndermiştir. Başrahip Sarastro'nun sarayına gidecek, kraliçenin kızı Pamina'yı kurtaracaklardır. Tehlikeyle karşılaştıklarında sihirli flütü veya çanları çalmak yetecek, derhal yardımına koşulacaktır. Sarastro'nun sarayını ise kendilerine önderlik edecek üç delikanlı gösterecektir.

Sonraki mekân Başrahip Sarastro'nun sarayında Pamina'nın odasıdır. İçeri yanında diğer tutsaklarla beraber zenci Monostatos girerek kızdan artık aşkına karşılık vermesini ister. Fakat Pamina zenciden nefret etmektedir. Monostatos yanındakilere Pamina'yı bağlamalarını emreder. Kız düşüp bayılmıştır. Esirler çıkınca Papageno gözükür. Hayretle etrafa bakmakta, nerede olduğunu anlamaya çalışmaktadır. Birden Pamina'yı görür, yanına yaklaşırken Monostatos'la karşılaşır. Her ikisi bir süre birbirlerini inceledikten sonra bir korku çığlığı atarak biri bir kapıdan, diğeri başka kapıdan fırlayıp kaçarlar. Papageno tekrar dönerek kıza yaklaşır, elindeki resmi kızla karşılaştırır ve onun Pamina olduğunu anlar. Pamina ayılmış, Papageno'yu hayretle süzmektedir. Kuşçu ona olayı anlatır: Gece Kraliçesi genç bir prensi Pamina'yı kurtarmakla görevlendirmiştir. Eğer bu işi başarırlarsa kız bu yakışıklı kişizadeyle evlenecektir. Pamina prensin kendisini sevip sevmediğini sorar. Prens Tamino ona deli gibi âşıktır. Kız bu sözleri büyük bir mutlulukla dinledikten sonra Papageno'nun bir sevgilisi olup olmadığını öğrenmek ister. Hayır, kuş adamı kimse sevmemektedir. Pamina bu itirafa pek üzülür ve her ikisi aşkı, kadın-erkek eşliğini öven bir şarkı söylerler.

Eserin son sahnesi üç ayrı tapınağın bulunduğu kutsal mağaradır. Üç akıllı delikanlı ellerinde gümüş palmiye dallarıyla görünürler. Onları Tamino izlemektedir. Sarastro'nun sarayına varmışlardır. Gençler kişizadeye başarılar dileyerek ondan ayrılırlar. Yalnız kalan Tamino etrafına bakınır, "akıl", "iş" ve "sanat" ı temsil eden üç kapıdan birini açıp çıkacaktır. Sağdakine yürür fakat bir anda "geri çekil" diye bağıran sesler duyar, soldakine yürür yine aynı sesleri duyar, ortadaki kapıyı açtığında aksakallı bir rahiple karşılaşır. Ona Sarastro'nun akıl tapınağının orası olup olamadığını sorar, tapınak orasıdır. Rahip delikanlının gayesini öğrenmek ister. Tamino, nefret ettiği insanlık dışı bir yaratık olarak bildiği Sarastro'nun elinden Gece Kraliçesi'nin kızını kurtarmaya geldiğini söyler. Sarastro'nun genç sevgililere "hoş geldin" dediği ve onları birleştirdiği ana mabedin girişini gördüğümüz bu sahne, Nihai koro, Tamino ve Pamina'ya çileli imtihana katlandıkları için dua edip ve tanrılara teşekkürlerini sunarak dua etmeleriyle biter (Yener, 1992: 35-37).

1.4.2. Aida Operası

Aida operası, 19. yüzyılın en önemli opera bestecilerinden biri olan Giuseppe Verdi tarafından bestelenmiş 4 perdelik bir operadır. Librettosu, aynı dönemde yaşamış olan Fransız Eski Mısır uzmanı Augusto Mariette'nin yazdığı bir senaryodan uyarlayarak, Verdi için, İtalyan şair ve yazar Antonio Ghislanzoni tarafından yazılmıştır. Mısır Hidivi İsmail Paşa, Ocak 1871'de Verdi'ye 150.000 frank ödeyerek Aida'nın siparişini verir. Bilinenin aksine bu eser, ne 1860'da Süveyş Kanalının açılışını kutlamak ne de Kahire'de kurulup aynı yıl açılan Hidivlik Opera Evi'nin ilk kurulum prömiyeri için hazırlanmıştır. Aida, ilk kez 24 Aralık 1871'de Kahire'de Hidivlik Opera Evi'nde orkestra şefi Giovanni Bottesini yönetiminde sergilenmiş ve büyük başarı kazanmıştır (Ersöz, 2013: sy).

Aida'nın konusu, Eski Mısır'da Firavunlar çağında Teb ve Menfis kentlerinde geçer. Eser Firavun'un sarayında arka kapıdan piramitler ve Memfis tapınaklarının göründüğü bir salonda başlar. Mısır'ın başrahibi olan Ramfis, genç bir savaşçı asker olan Radames'e Etiyopyalılarla bir savaşın kaçınılmaz olmaya başladığını söyler. Bunun karşılığında Radames de Mısır seferi ordusunun komutanı olarak seçilmeyi istediğini belirtir. Radames Etyopyalı bir köle olan Aida'ya âşıktır fakat bunu Aida dâhil hiç kimse bilmez, aynı şekilde Aida da Radames'e âşıktır gizlice. Firavun'un kızı Amneris de Radames'i sever fakat karşılık alamaz bu sevgisine. Aslında Aida Etyopya kralı Amonasro'nun kızıdır. Fakat bunu herkesten saklamıştır. Babasının Mısır'a savaş açmasının nedeni de kızını Mısırlılardan kurtarmaktır. Mısır ordusu Etyopya ile savaşa başlar. Bir tarafta babası diğer tarafta sevdiği adam olan Aida ne yapacağını bilmez bir haldedir.

Mısır ordusunun zafer haberi gelmiştir. Amneris, Radames'i biran önce görebilmek için sabırsızlanmaktadır. İçeri Aida girer. İki kız arasında gergin bir düet başlar. Prenses şüphelerini doğrulamak için Aida'ya Radames'in öldüğünü söyler. Genç kızın gösterdiği tepkiden onun Radames'e âşık olduğunu anlar. Kıskançlıktan deliye döner. Onun ölmediğini ama esir bir kızın hiçbir zaman bir prensese rakip olamayacağını söyler. Teb şehrine giden büyük yolda, Kral, rahipler ve halk, asker ve

tutsakların geçişini izlemektedir. Firavun Radames'e bütün arzularının yerine getirileceğini söyler. Amneris, başkomutan Radames'in başına zafer tacını koyar. Tutsakların geçişi bitince Amonasro zincire bağlı olarak getirilir. Aida, babasına doğru koşar fakat Amonasro kızını onun kimliğini açıklamamasını fısıldar. Kendisini savaşta ölen Habeş kralının subaylarından biri olarak tanıtır ve bağışlanmalarını diler. Ramfis ve diğer rahipler hepsinin öldürülmeleri gerektiğini düşünür. Radames tutsakların bağışlanması isteğini tekrarlar. İstek kabul olur fakat Aida ve Amonasro orada kalacaktır. Kral, Radames'e başarısından dolayı kızı Amneris ile evleneceğini bildirir.

Ramfis, Amneris'i düğününden önce dua etmesi için tapınağa getirir. Radames tarafından çağırılan Aida da oradadır. Aida, aşkını ve vatanını düşünmektedir. O sırada babası Amonasro görünür. Kızının gizli aşkını öğrenmiştir. Bu sayede vatanlarına dönebileceklerdir. Planı hazırdır. Kızına Radames'e Mısır ordusunun planını sorup öğrenmesini söyler. Aida önce bunu kabul etmez daha sonra ise babasına boyun eğer. Az sonra Radames çıkagelir. Amonasro saklanmıştır. Aida, Radames'e kaçmalarını önerir, ona gidebilecekleri yolu sorar. Radames 'Napata Geçidi' cevabını verir. Amonasro'nun da bilmek istediği budur. Habeş kralı ortaya çıkar ve kimliğini açıklar. Genç kumandan yaptığı hatayı anlamıştır. O sırada Amneris ve Ramfis görünür. Amonasro prensesi öldürmek istese de Radames ona engel olur. Baba kız kaçarken Radames kılıcını Ramfis´e teslim eder.

Büyük mahkemenin kapısında aşk ve kıskançlık içinde kıvranan Amneris, Radames'i çağırtır. Sevgilisi vatana ihanet suçundan yargılanacaktır. Prenses getirilen komutana Aida'dan vazgeçerse onun hayatının bağışlanması için yalvaracağını söyler. Radames bu öneriyi geri çevirir. Duruşma başlar, Ramfis, Radames'e suçlu olup olmadığını sorar, komutan soruyu cevapsız bırakır. Rahipler onun suçlu olduğuna karar verir ve diri diri gömülerek idam edilmesi kararını alır. Radames, diri diri gömüldüğü mezarda Aida'yı düşünmektedir. Bir anda Aida karşısında belirir. Genç kız, ölümü sevgilisiyle paylaşmak için gizlice mezara girip saklanmıştır. Aida ve Radames birlikte dünyaya veda ederken Amneris yukarıda, sevgilisinin ruhu huzura kavuşsun diye dua etmektedir (Yener, 1992: 222-225).

1.5. Medeniyetlerin Beşiği Mezopotamya

Büyük Med İmparatorluğ'unun muhteşem kenti, Dehhak'ın, Cemşid'in, Feridun'un iktidar mücadelelerine şahit olmuş Ninowa diyarı Mezopotamya yaklaşık M.Ö. 5000 yıllarında varlık göstermeye başlamıştır. Etimolojik olarak Yunanca kaynaklı bir isim olan Mezopotamya, ilk mabet, ilkyazı, ilk aritmetik, tıp, ticaret, dış ilişkiler, diplomasi, barış antlaşması, ilk heykel, ilk astroloji gibi hep ilklere sahne olmuş bir bölgedir. Mezopotamya, Yunanca "iki nehir arasındaki ülke" anlamına gelmektedir. Araplar buna benzer bir ifade kullanır ve buraya "el-Cezîre" derler. Bu kelimenin anlamı "yarımada" olup, iki nehir (Dicle–Fırat) ile çevrelenmiş olan coğrafya bir ada görüntüsü aldığı için böyle adlandırılmıştır (Kırlangıç, 2012: 151-159). Bu topraklarda zengin kültürel alt yapıya sahip birçok uygarlık yaşamıştır. Bilinen en eski uygarlık olan Sümerler'den Akadlar'a, Babiller'e, Asurlar'a ve daha başka önemli çok sayıda uygarlığa da ev sahipliği yapmıştır. Bulunan arkeolojik kalıntılara bakıldığında tarım toplumunun çok daha ötesine geçmiş gelişmiş bir toplum yapısı görülmektedir. Bu gelişmişlik toplumun kültürel yapısının zenginliğinin en önemli göstergesidir. Dolayısıyla bu coğrafyada zengin mitolojik bir hazine bulunmaktadır. Sümerlerin çivi yazısını bulmuş olması bu hazinenin günümüze kadar ulaşmasında büyük rol oynamaktadır (Hooke, 2002: 23).

Bu coğrafyadaki sürekli devam eden toplumsal değişim nedeniyle düzenli bir gelişim ve değişimi takip etmek olanaksızdır. Her yeni gelen toplum kendi kültür ve yaşayış biçimini de birlikte getirmiştir. Aldığı göçler nedeniyle yönetim, sanat, inanç bakımından birbirinden çok farklı eğilimlere rastlanır. Bu bölgede yaşayan halklar birbirleriyle kültür alışverişi yapmış ve hatta savaşmışlardır. Genellikle tarımla uğraşan daha ileri bir uygarlığa sahip olmuş bu toplumlarda inanç sembolleri genellikle erkek ağırlıklıdır. Antik Yunan veya Roma'da gördüğümüz kadın tanrıça olgusuna burada pek rastlanmaması kadın vücudunun henüz efsaneler ve mitlere konu edilmediğini göstermektedir. Gök gürültüsü, şimşek, ışık gibi kuvvet ve güç kaynağı kavramlara daha çok rastlanır. Ölüm, doğum gibi döngüsel inançlar ise başlarda ağaç ve bitkilerle toprakla özdeşleştirilmiş olup, daha ileriki tarihlerde ana tanrıça ile sembolize edilmiştir. Eski Sümer Çağı'nda dinin en önemli sembolü ana tanrıça İnnin (İştar) ve onun kocası

Tammuz (Dumuzi) olmuştur. Bu iki tanrının yanında sayısız evren tanrıları vardır. Mezopotamyalılara göre insanlık büyük bir tanrının hizmetindedir. Bu tanrı da hayatı ve verimliliği temin eden Evren tanrısıdır (Turani, 1992: 74-85).

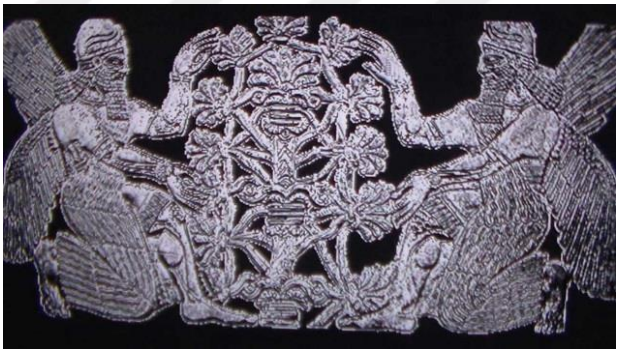
Mezopotamya'nın bilinen ilk en büyük uygarlığı olan Sümerler'e ait yaradılış mitosu bölgenin en eski inanç biçimini sunar. Bu mitos "Evrenin Kökeni", "Evrenin Düzene Konması" ve "İnsanın Yaratılışı" olarak üç bölüm halindedir. Evrenin Kökeni mitinde, tanrıça Nammu "gök'ü ve yer'i" doğuran ana olarak betimlenir. Buna göre gök tanrı "An", yer tanrıça "Ki" dir. Bu ikisinin birleşmesinden hava tanrı Enlil doğmuştur. Enlil, gök ile yeri birbirinden ayırmış ve toprak tanrı Enkil meydana gelmiştir. Evrenin düzenlenmesi mitinde ise Enlil tanrıça Ninlil'e âşık olur, bir gün Ninlil, Ninbirdu ırmağında yelkenlisiyle gezerken Enlil onun ırzına geçer ve bu yüzden cezalandırılarak yer altına gönderilir. Buna dayanamayan Ninlil de yer altına gitmek ister ve Ninlil'in çocuğu ay tanrı Nanna (Sin) göklerin ışığı olmak yerine karanlıkların ve ölüler dünyasının doğmasına sebep olur. Nanna ve eşi tanrıça Ningal'in çocukları olan Utu ise güneş tanrı olarak doğar. Daha sonra bitkiler dünyasının, hayvanlar dünyasının düzeni için birçok tanrı meydana gelmiştir. İnsanın yaratılışı mitosunda, tanrıların kendilerine hizmet etsin, toprağı sürsün, çalışsın diye insanı yarattığı anlatılır. Nammu ve doğum tanrıçası Ninmah derin suların üzerindeki balçığı kazıyarak insanı var etmişlerdir (Hooke, 2002: 29-35). Başka bilinen yaygın bir mit ise, dünyanın henüz ayrışmamış bir su bütünlüğünden oluşması ve bunu içinde seçilmiş bir çift olan Apsu ve Taimat tır. Birçok mitte olduğu gibi ilk tanrı olan Taimat çift cinsiyetlidir. Tatlı ve tuzlu suların karışımından öteki tanrılar meydana gelir. Meydana gelen bu çiftlerden ise diğer tanrılar var olur (Eliade, 2012: 90). Tıpkı Mısır gibi Mezopotamya'da da krallar tanrılıkla bir tutularak, kralların tanrıların yeryüzündeki temsilcileri olduğuna inanılırdı (Sert, 2009: 165).

1.5.1. Yeryüzünün Hâkimi Enlil

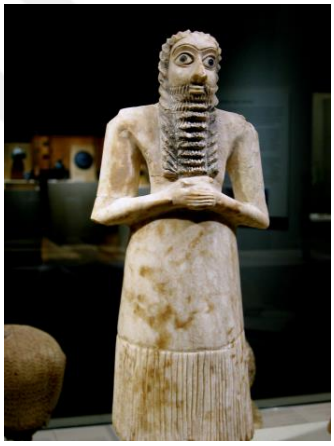
Yeryüzü-tanrı. Bel ya da Belum adıyla da anılır. Enlil, tanrı Anum'un oğluydu, zamanla babasının yerine geçerek baş tanrı yerine yükselir. Yeryüzüne hâkim olan, onu

yöneten odur. Enlil, yeryüzüyle gökyüzünü birbirinden ayırır. Yeryüzünün aydınlanması için ay tanrı Nanna ve güneş tanrı Utu'yu yaratır. Sümer inançlarında bir tufan meydana getirerek insanları cezalandıran da odur. Atmosfer güçlerini de o yönetir; şimşekler fırtınalar, onun buyruğundadır. Karısı Ninlil ya da Belit'le birlikte Elam dağlarında oturur. Nippur sunağı ona adanmıştır (Hooke, 2002: 32).

Sümer düşüncesine göre kralları tahta çıkaran, ülkeye bolluk ve bereketi getiren Enlil'dir. Yiyecek ve giyecek sağlayan evreni düzene sokan da odur. Onun kült şehri Nippur'dur. Bu şehirde bulunan Ekur tapınağı ona aittir. Sumer ayinsel dualarda görülmektedir. Enlil, diğer Sami halklar tarafından tapınım görmüş bir tanrıdır. Onun en büyük özelliği yaratıcı tanrı olarak görülmesidir. Bunun yanında, bağışlayıcı, koruyucu, güçlü kuvvetli, adaletli, şefkatli bir tanrı olarak da tapınım görmüş olduğunu gösteren kanıtlar vardır (Lurker, 2014: 58). Enlil genelde sakallı üst bedeni çıplak belden aşağısında bol bir elbiseyle kapalı olarak tasvir edilmiştir.



Resim 32: Enlil



Resim 33: Enlil

Resim 32: Enlil, http://arturjotaef-numancia.blogspot.com.tr/2014/05/a-estranhesa-dos-deuses-gemeos-por.html,10/08/2014.

Resim 33: Enlil, https://www.flickr.com/photos/rosemania/86747610,10/08/2014.

1.5.2. Bereketin Kaynağı Enki

Sümer mitolojisinde su, zekâ ve yaratmanın tanrısıdır. Daha sonraları Babil mitolojisinde "Ea" olarak anılmıştır. Enki, Me olarak anılan kutsal güçlerin

koruyucusuydu. Enki, Sümer panteonunun tepesindeki 4 yaratıcı tanrıdan biridir. Panteon'da yeri An ve Enlil'den sonra gelmesine karşın zamanla An'ın önemini kaybetmesi ile ikinci sıraya yükselmiştir. Sümer panteonunun en güçlü tanrısı Enlil olmasına karşın icra edici olan tanrı Enki idi. Bu yüzden Sümer destanlarında adına en çok rastlanan tanrıdır (Lurker, 2014: 58). Su tanrısı olarak sınıflandırılmıştır. Sümer ülkesine bereket veren Dicle ve Fırat nehirleri Enki'nin penisinden fışkıran su ile oluşmuştur. İnsanı yaratan, tohumların yeşermesini, hayvanların üremesini sağlayan, en güçlü büyüleri yapan tanrı Enki'dir. Enki'nin resimlerinde keçi ve balık sıklıkla kullanılmıştır. Balık figürü zaman içinde su ya da nehre dönüşmüştür, bu yüzden nehirli tanrı da denilir (Hooke, 2002: 35-37).



Resim 34: Enki



Resim 35: Enki

Resim 34: Enki, (Rabbit, 2006: 83).

Resim 35: Enki, http://www.mesopotamiangods.com/minor-gods/

1.5.3. Güzelliğin Tanrıçası İnanna (İştar)

Mezopotamya mitolojisindeki en önemli tanrıçadır. Aşk tanrıçası olarak bilinen bu tanrıçanın adının tam anlamı, Cennetin Kraliçesi'dir. Bilgelik tanrısı olan Enki'ye gider ve ondan dünya düzenini sağlamak için kullandığı kutsal güç ve yasaları alır. İnanna'nın hakkında en çok bilinen mit ise onun çoban Dumuzi (Tammuz) ile olan evliliğidir (Cavendish, 2005: 456). Bu kutsal birleşme doğurganlığı garantilemek olarak değerlendirilir. Bu tanrıçanın dişiliği ön planda tutulduğundan hiçbir yerde giysili olarak

betimlenmemiştir. Genelde tüm bedeni çıplak ve sırtında bir çift kanat bulunmaktadır. Üreme ve aşk tanrıçası olduğu için onun bedenini giysilerle kapatmamışlardır. Heykellerinde çoğunlukla aslanıyla beraber betimlenmesi tanrıçanın kutsal hayvanının aslan olduğu düşüncesini akla getirmiştir. Tanrıça İştar'ı en başta Sümerler yaratmıştır ve hatta kadınlarda izledikleri ve görmek istedikleri bütün nitelikleri onun şahsında toplamışlardır. O, güzelliğin, şefkatin ve en önemlisi de bereket ve çoğalmanın sembolü olmuştur. Tanrıçanın aşkıyla insanlara, doğaya yenilenme ve çoğalma gücü verdiğine inanılmıştır (Kılıç, Uncu, 2011:187).



Resim 36: İnanna



Resim 37: İnanna



Resim 38: İnanna

Resim 36: İnanna, https://en.wikipedia.org/wiki/Ishtar, 13/09/2014

Resim 37: İnanna, https://inanna.virtualave.net/inanna.html, 13/09/2014

Resim 38: İnanna, http://worldtruth.tv/the-secret-worship-of-the-illuminati-the-statue-of-liberty-is-anunnaki-goddess-inanna,13/09/2014.

1.5.4. Güneş Tanrı Şamaş

Şamaş Arapça'ya Şems olarak geçmiştir. Şems güneş demektir. Abduşşems, güneşin kulu anlamında güneşe tapanların aldıkları bir isimdir. Gök cisimlerine tapınılan dönemlerde haftanın bir günü güneşe ayrılmıştı. Asur ve Babil uygarlığında Şamaş olarak bilinen Utu Sümerlerin ana tanrıçasıdır. Tanrılar ve tanrıçalarda genelde hayvan postu elbise ya da manto vardır. Güneş tanrısı Şamaş'da da enine pileli bir eteği olan belden yukarısını omuz kısmını açıkta bırakan bir elbise ve başında kıvrımlı bir

külah görmekteyiz. Şamaş'ın tasvirleri her uygarlıkta farklılıklar göstermiştir. Bazı tasvirlerinde de başında takke, uzun saçlar ve sakallarla gövdesini kapatan kalın giysiler bulunmaktadır. Şamaş adına silindir mühürler yapılmıştır bu tanrı genellikle güneş diski ile ifade edilir (Bokförlag, 2008: 42-68).



cResim 39: Şamaş



Resim 40: Şamaş

Resim 39:Şamaş, https://www.studyblue.com/notes/note/n/mmmidterm/deck/4068062. 13/09/2014.

Resim 40: Şamaş, https://en.wikipedia.org/wiki/Shamash#/media/File:Cylinder_seal _Shamash_ Louvre_AO9132.jpg, 13/09/2014.

1.5.5. Evrenin Temeli Tiamat

Tuzlu su tanrıçası. Tatlı su tanrısı Apsu ile evrenin ilk varlıkları olmuşlardır. Evren, bütün tanrılar, insanlar, hayvanlar, bitkiler bu iki varlıktan yani sudan meydana gelmişlerdir (Kılıç, Ay, 2013: 391) . Timat'a ait fazla tasvir bulunmamakla birlikte onu kaplan şeklinde gösteren bir tasvirde, kanatları ve güçlü pençeleri dikkat çeker. Marduk tarafından öldürülen Tiamat evrenin kurucusu sayıldığı için güç ile simgelenmiştir (Taplamaçıoğlu, 1966: 77-78).



Resim 41: Tiamat

Resim 41: Tiamat, http://www.wisdomlib.org/mesopotamian/book/the-civilization-of-babylonia-and-assyria/d/doc3837.html, 15/09/2014.

1.5.6. Büyük Efendi Marduk

Antik Mezopotamya'daki geç dönem tanrılarından birinin adıdır. Hammurabi zamanında Babil, Fırat vadisinin politik merkezi olduğunda, Babil panteonunun başı olarak Marduk'a tapınılmaya başlanmıştır. Babil yaratılış destanı olan Enûma Eliş'te tanrıların en büyüğü ilan edilmiştir. O aynı zamanda Babil'in koruyucu tanrısıdır. Lakabı "Büyük Efendi, dünyanın ve cennetin efendisi" idi. Gücünün, her zaman fakir insanlara yardım etme ve kötüleri cezalandırmada kullandığı bilgeliğinde saklı olduğuna inanılırdı. Mardok olarak da okunabilir. Bereket tanrısıdır. Bu tanrıya inananlardan biri de Mardailar daha sonra (r fonetiğinin düşmesi ile) Medlere dönüştüğü düşünülen Mardinlilerdir (Taplamaçıoğlu, 1966: 80-86). Sümerlilerin Enuma Eliş (Gökyüzünde) sözcükleriyle başlayan ve bundan ötürü bu adla anılan uzun yaratılış şiiri, Marduk'un baş tanrılığını şöyle anlatır: İlk kaosun canavarı Tiamat'ı (tuzlu suların kişileşmesi) yendikten sonra "yeryüzünün ve göğün tanrılarının efendisi" olur. İnsanlarla birlikte bütün doğa, varlığını ona borçludur. Babil'deki en önemli Marduk tapınakları, Esagila ve tepesinde bir Marduk tapınağı bulunan Etemenanki adlı zigguratt ı. Marduk'un karısı olarak en sık anılan tanrıça Zarpanit ya da Zarbanit'ti (Zarpan Kentinin Kadını). Marduk'un yıldızı Jüpiter, kutsal hayvanları ise at, köpek ve özellikle çatal dilli canavardı. Marduk en eski anıtlarda, elinde üçgen bir kürek çapayla betimlenir; bunun bereketi ve birlikteliği simgelediği düşünülür (Leeming, 2005: 252). Yürürken ya da

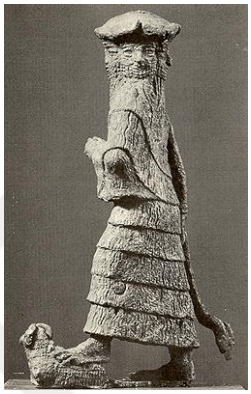
savaş arabasına binmiş durumda da betimlenir. Giysisi yıldızlarla süslüdür. Elinde bir asa vardır; ayrıca yay, mızrak, ağ ya da yıldırım taşır. Asur ve Pers kralları da yazıtlarda Marduk ve Zarpanit'i saygıyla anmışlar, ikisinin birçok tapınağını yeniden yaptırmışlardır. Marduk'un yüzünden ışıklar saçan dört adet göz, her şeyi görmesini sağlıyor ve dört adet geniş kulak her şeyi duymasına yardımcı oluyordu. Marduk dudaklarını ne zaman oynatsa ağzından ateşler saçılıyordu (Heseidos, 2012: 90 97).



Resim 42: Marduk



Resim 43: Marduk



Resim 44: Marduk

Resim 42: Marduk, http://webtribune.rs/najmracnije-tajne-vatikana-koje-ne-mozete-ni-zamisliti-veza-sa-nimrodom-i-anunakijima, 07/10/2014.

Resim 43: Marduk, http://www.city-data.com/forum/religion-spirituality/2203958-when-did-god-really-finish-his-3.html, 07/10/2014.

Resim 44: Marduk, https://oi.uchicago.edu/collections/highlights/highlights-collection-mesopotamia, 07/10/2014.

1.5.7. Yıldızların Yaratıcısı Anu

Gökyüzü tanrısı Sümer mitolojisinde, daha sonra Asur ve Babil mitolojilerinde, Anu (aynı zamanda An) gökyüzü tanrısı, cennetin tanrısı, takımyıldızların efendisi, tanrıların kralı olarak adlandırılır ve göksel katmanların en üstünde oturur. Suç işleyenleri yargılayacak güce sahip olduğuna ve kötülükleri yok etmek için asker olarak yıldızlar yarattığına inanılırdı (Sommer, 2009: 182). Çoğu zaman onun simgesi olarak kullanılan taç bir çift sığır ya da boğa boynuzu ile resmedilir. Mezopotamya tanrı panteonundaki en eski tanrıdır ve üç büyük tanrı olan gökyüzü tanrısı Enlil ile su tanrısı

Enki ile beraber üçlemenin bir parçasıdır. Sümer'in kral Sargon tarafından Akkadlılar tarafından işgal edilmesinden sonra Akkadlılar tarafından Anu olarak adlandırılmıştır. Üç büyük tanrıdan oluşan üçlemenin ilk figürü olmasına dayanarak, Anu tanrıların ilk kralı ve babası olarak saygı görmüştür. Anu görünür bir şekilde Uruk ile özdeşleşmiştir. Bu şehrin Anu kültünün orijinal merkezi olduğuna inanmamız için çok geçerli sebepler vardır. Bu doğruysa, Uruk tanrıçası İnanna (ya da İştar) bir zamanlar onun eşi olmuş olabilir (Kılıç, Ay, 2013: 395).



Resim 45: Anu



Resim 46: Anu

Resim 45: Anu, http://oracc.museum.upenn.edu/amgg/listofdeities/an, 07/10/2014

Resim 46: Anu, https://www.truthcontrol.com/pictures/sumerian-god-anu, 07/10/2014

1.5.8. Çoban Tanrı Tammuz (Dumuzi)

Sümer mitolojisinde çoban görünümlü olarak betimlenir. Sümerce adı Dumuzi, 12 Hayvanlı takvimde de yer alan Domuz ile bağlantılı görünmektedir. Sümerler'de döllenme ve üreme tanrısı olarak da bilinir (Mihotuli, 1992: 63). Ünü tüm Ortadoğu'ya yayılmıştır. Temmuz ayı ismini bu tanrıdan almıştır. Babil'de Temmuz ayı tanrı Tammuz'un onuruna kurulmuştur. Tammuz'un kökeni Sümer çoban-tanrı, Dumuzid veya Dumuzi'dir. Dumuzi İnanna'nın eşiyken, Akadlar'da İnanna'nın dengi olan İştar'ın eşidir. Antik Suriye inancındaki Adonis, ki daha sonraları Yunan panteonuna da girmiştir, buradan kök almıştır. Çok fazla tasvirine rastlanmayan Tammuz ya üst bedeni açık ya da tamamen çıplak olarak gösterilmiştir (Cavendish, 2005:450-458).



Resim 47: Tammuz



Resim 48: Tammuz

Resim 47: Tammuz, http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/40.156, 08/10/2014.

Resim 48: Tammuz, http://www.ancient-wisdom.com/sumeria.htm**,** 08/10/2014.

1.6. Mezopotamya Mitolojisinden Etkilenen Operalar

1.6.1. Salome Operası

Richard Strauss, hayranı olduğu şairane yazar Oscar Wilde'ın "Salome" eserinden çok etkilenir ve bunu bestelemeye karar verir. Oyun Hedwig Lachmann tarafından Almanca'ya çevrilir ve 1903 yılında Strauss tarafından bestelenir. Eserdeki dini temaların bulunuşundan dolayı, ilk sahnelenişinden sonra dindar kesimin öfkesini üzerine çekmiştir. Eserdeki orkestranın büyüklüğü ve çok sesliliği de onu önemli kılan etmenlerden biridir (Yener, 1992: 392).

Sahne ilk açıldığında Herodes'in ihtişamlı sarayı görülmektedir. Sarayın önündeki büyük terasta nöbetçiler etrafı gözetlemektedir, vakit gece ve ay ışığı her yeri gündüz gibi aydınlatmaktadır. Sarayın solunda ziyafet salonu, ortada ise geniş yuvarlak bir kapakla kapatılmış zindana inen merdivenler vardır.

Muhafız gücünün komutanı olan genç asker Narraboth Sarayda verilen festival ziyafetinde bulunan güzel prenses Salome'yi adeta göz hapsine alarak izlemektedir. Diğer genç muhafızlar komutanlarına bu takıntısından vazgeçmesini tavsiye ederler. Bu türlü soylu kadınların tehlikeli kişiler olduklarını söylerler. Ziyafet salonunun içlerinden derinlerden Salome'nin üvey babası ve "Yahudiye" valisi Herod'un bir kuyu içinde tutuklattığı (operada Jokanaan adı ile anılan) Vaftizci Yahya'nın sesi duyulmaktadır. Yahya yeni ve son peygamber olarak yeryüzüne İsa'nın geldiğini devamlı olarak avazı çıktığı kadar bağırarak ilan etmektedir. Fakat devlet idarecileri onun ne dediğini anlamamaktadırlar ama ona saygı gösterirler.

Salome üvey babasının ziyafette kendine şehvetli göz atışlarından bıkmıştır ve kendini ziyafet salonundan terasa dışarı atar ve orada oturacağını söyler. Fakat zindandan gelen Jokanaan'ın seslerine merak sarmıştır. Jokanaan bu bağırtıları arasında Salome'nin annesi ve Herod'un karısı olan Herodias hakkında çok fena gerçekler ifşa etmektedir. Herodias'ın Salome'nin babasını kardeşine öldürttüğünü ve sonra bu kocasının katili ile evlendiğini açıkça bağırıp söylemektedir. Ama Herod herkesin bu çukurun yakınına gitmesini yasaklamıştır. Salome zindandan gelen etkileyici sesin sahibini merak eder ve bu yasağa uymamak için muhafızlar komutanı Narraboth'u kullanmaya karar verir ve çeşitli iğfal edici yollarla Narraboth'u kandırarak Jokanaan'ın tutuklandığı çukurdan çıkarılmasını sağlar ve en çekici tavırlarını takınarak onun yanına gelir.

Salome Jokanaan'dan sanki büyülenmiştir. Ona aşk yeminleri eder, fiziksel güçleri, saçları ve dudakları hakkında şarkılar söyler. Bu kişinin kendine çekici bulmayıp ona karşı gösterdiği menfi tavırlar arttıkça, Salome onu gittikçe daha da çekici bulmaya başlamıştır. Onun zindanlara tekrar geri gönderilmesinden önce onunla birleşmeyi şiddetle arzu etmeye başlar. Ziyafettekilerde de salondan çıkıp terasa gelirler. Herod Salome'den kendisi ve ziyaretçiler için dans etmesini ister. Salome dans etmek için bir ön şart koyar. Eğer Herod için dans ederse ondan her ne isterse istesin kendisine vereceğine dair bir yemin etmesini ister. Bu şartı Herod kabul eder. Bunun üzerine Salome çok çekici ve şehvet doğurucu bir dans olan "Yedi Peçe Dansı"'nı Herod için yapar. Herod bu danstan çok memnun kalmıştır ve Salome'nin her isteğini yerine

getirmeye hazırdır. O kadar iğfal edici hareketlerine rağmen Jokanaan'dan hiç pozitif yanıt alamayan Salome ondan intikam almak istemektedir. Herod'dan istediği bir gümüş tepsi üzerinde Jokanaan'ın kesik başıdır. Herod bu istekten hiç hoşlanmamıştır ve Salome'yi bu isteğinden caydırmaya çalışır ama Salome isteğinde ısrar eder. Jokanaan kesik kafası bir gümüş tepsi ile Salome'ye sunulur. Salome kesik başı elleri arasında tutar; ama Jokanaan'ın kendine çekiciliğinden ölüsünden bile kendini kurtaramaz. Bu şehvetli isteğini karşılamak için elleri arasında tuttuğu kesik başı tutup dudaklarına götürüp bu kesik başın dudaklarına çok şehvetli bir buse kondurur. Herod Salome'nin bu şehvetli hareketinden tiksinip ondan nefret etmiştir. Muhafız askerlerine çok kısa bir emir verir: "Bu kadını öldürün". Askerler koşar ve mızraklarıyla Salome'yi öldürürler. Salome'nin öldürülmesinden sonra da askerlerin kalkanları altına gömülmesini emreder ve perde yavaş yavaş kapanır (Yener, 1992: 392-395).

1.6.2. Samson ve Dalila Operası

Saint- Saens 1867'de İncil'den aldığı bir konuyu bestelemeye karar verir ve metin için Ferdinand Lemaire' teklif götürür, dini bir konunun bestelenmesi fikri yakın çevresi tarafından pek de hoş karşılanmaz. Fakat birkaç yıl sonra eseri tamamlayıp 1890 yılında Weimar'da sahneye koyar ve eser büyük ilgi görür. Daha sonraki yıllarda Paris sahnelerinde de oynanmaya başlar. Eser İsrailliler'le ilgili mitolojik bir olayı konu alır ve hüzünlü bir prelüd çalar.

Sahne Filistin'de Tanrı Dagon için yapılmış olan tapınağın önünde başlar. Filistinlier'in zulmü altında olan Yahudiler tanrılarına yalvarmaktadırlar. Yahudilerin lideri olan uzun saçlı Samson halkını bu durumdan kurtaracağına inanmaktadır. Halk da ona yardım edeceği sözünü verir. O sırada sahneye Gazza Valisi Abimelech askerleriyle girer ve konuşulanları duyduğu için çok sinirlendiğini belirtir ve artık Yahudilerin de Filistin tanrısı Dagon'a tapmaları gerektiğini söyler. Samson bu buyruğa karşı gelir ve kılıcını çekerek vali Abimelech'i öldürür. Askerler Samson'un üstüne atılırlar fakat Samson hepsini geri püskürtür. Bu arada tapınaktan çıkan başrahip olanları görünce

bütün Yahudileri lanetler. Askarlere Samson'u yakalamalarını emreder fakat askerler eli boş döner.

Samson galibiyetinin ardından yanında Yahudi halkıyla tapınağın önüne geri gelir ve tapınaktan o esnada başlarında çiçekten taçlar ellerinde buketler olan rahibeler şarkı söyleyerek tapınağın merdivenlerinden inmektedirler. Bu rahibe grubunun başında ise Dalila vardır ve söylediği şarkıyla Samson'u büyüler adeta. Ardından Samson'u Sorek vadisindeki evine davet eder. Dalila'dan çok etkilenen Samson bu davete icabet edeceğini bildirir.

Sonraki sahnede Dalila'nın evinin bahçesini görmekteyiz. Dalila mücevherler ve çiçeklerle süslenmiş bir biçimde düşmanını yenmenin arzusuyla Samson'u beklemektedir. Başrahip Dalila'dan Samson'un gücünün nerden geldiğini öğrenmesini tembihler. Hava iyice karardıktan sonra Samson gelir ve iki aşık buluşurlar Dalilayı gören Samson çok etkilenmiştir. Dalila bir süre sonra iyiden iyiye kendini kaybeden Samson'a gücünün sırrını sorar ve o da saçlarından kaynaklandığını itiraf eder. Dalila bunun üzerine Samson'u içeriye götürür ve etrafta saklanmış olan Filistin askerlerini çağırır. Samson ise içerden ihanet nidalarıyla bağırmaktadır.

Bu olaydan sonra Samson saçları kesilmiş gözleri oyulmuş bir şekilde bir hapishanede büyük bir değirmen taşı çevirirken görülür, her şeye rağmen tanrıya olan inancını hiç kaybetmemiştir. Her an dua eder yardım diler.

Samson daha sonra Dagon tapınağına götürülür burada halk toplanmış zaferlerini kutlamaktadırlar. Dalila ise halka zaferini anlatır. Samson biçare bir şekilde yine eski gücüne kavuşmak için tanrıya yalvarır. Başrahip ve Dalila ise tanrı Dagon şerefine ayin yapılmasını emrederler. Samson son bir kez tanrıya yalvarır ve gücünü geri ister, arasında oturduğu sütunları itmeye başlar, duaları kabul olmuştur. Sütunları düşen tapınak çığlıklar arasında halkın üzerine çöker ve perde kapanır (Yener, 1992: 276).

1.7. Uzak Doğu Mitleri

1.7.1. Sonsuz Suyun Üzerinde Oluşan Evrenin Mitolojisi

Japon mitolojisinin anlatıldığı iki kutsal kitap bulunmakta, Kojiki ve Nihongi. Kojiki'de yazılı olan inanca göre, diğer tüm mitolojik inançlarda olduğu gibi Japon mitolojisinde de başlangıçta hiçbir şeyin olmadığına inanılırdı ve bu sonsuz boşlukta kaos hüküm sürerken, bir ışık huzmesi ortaya çıkarak bulutları ve tanrıların ülkesi olarak bilinen Takamagahara'yı yaratır. Takamagahara'dan aşağı düşen parçalar da dünyayı meydana getirir (Ashkenazi, 2003: 177). Takamagahara ile birlikte, ortaya üç tanrı çıkar. Bu tanrılar; Ame no minaka-nushi no kami, Takamimusubi no kami ve Kamimusubi no kami. Bu tanrılar bedenlerini gizlediler. Üçünün hemen ardından da, bir sazlık vazifesi gören yerden yukarıya doğru diğer iki tanrı daha var oldu. Bunlar da; Umashi-ashikabi-hikoji no kami ve Ame no tokotachi no kami. Bu cinsiyeti ve eşleri bulunmayan beş tanrı, Kotoamatsukami ismini alan gök ilahlarıdır ve bir daha onlardan hiç bahsedilmeyecek üzere sırra kadem basmışlardır. Daha sonra iki yeni tanrı yükseldi, Kuni no tokotachi no kami ve Toyokumono no kami. Bu ikisinin de bir eşi ve cinsiyeti yoktu, bu yüzden bunlar da inzivaya çekilerek gözlerden ırak olmayı seçtiler. Son olarak, eşi ve cinsiyeti belli olan beş çift tanrı doğdu; Uhijini ve kız kardeşi/karısı Suhijini. Tsunuguhi ve kız kardeşi/karısı Ikuguhi. Ootonoji ve kız kardeşi/karısı Ootonobe. Omodaru ve kız kardeşi/karısı Ayakashikone. Izanagi ve kız kardeşi/karısı Izanami. Bu on tanrı ve gizlenmeyi seçen Kunino tokotachi no kami ile Toyokumono no kami, kendilerine Kamiyonanayo ismini verdiler (Naumann, 2005: 45-46). Japon yerli dini Şinto'nun sayısız tanrısı ya da kamisi vardır. Bunlar herhangi bir nesne ya da canlıyla eşleştirilir somutlaştırılır, bir ağaç, dağ, hayvan ve daha birçok şey kami olabilir. Fakat bunca tanrı içinde birkaç önemli tanrı ön plandadır. En önemlileri dünyayı yaratan İzanagi ve İzanami dir. Güneş tanrıçası Amaterasu ve erkek kardeşi aynı zamanda düşmanı olan fırtına tanrısı Susano dur (Wilkinson, Philip, 2010: 139).

Japon mitolojisinde dünyanın suyun üzerinde yüzdüğüne ve su ile kaplı olduğuna ve hareket ettiğinde yer sarsıntısına neden olan dev bir balığın omurgası

üzerinde bulunduğuna inanılıyordu. Biri bulutların üzerinde ve diğeri yer altı dünyasında olmak üzere iki adet cennet vardı (Altınkaynak, 2003: 16).

Cennetin ve denizlerle çevrili dünyanın yaratılışı hemen hemen tamamlandıktan sonra, kadim tanrılar tarafından, ilk çift olan Izanagi ve Izanami kardeşlere yüzen bir ülke yaratma görevi verilir. Izanagi'nin cennet köprüsü olan Amenoukihashi üzerinde durarak okyanusa daldırdığı Amenonuboko isimli mızrağının ucundan damlayan tuzlu su, ilk ada Onogoroshima'yı oluşturur. Ardından adaya inen Izanagi-Izanami kardeşler, oraya Amenomihashira isimli kutsal sütunu dikerler. Orada bir çocukları olur ama çocuk sakattır, çünkü düğün töreninde kadın, yani İzanami önce konuşur. Daha sonra düğün töreni yinelenir ve bu sefer İzanagi ilk konuşur ve birçok sağlıklı çocukları olur (Dell, 2014: 129). Fakat İzanami, ateş tanrısı Kagutsuchi-no-Kami'nin doğumunda ölür. Çok üzülen İzanagi onu ölülerin bölgesi Yomi'ye kadar takip eder. İzanagi İzanami'nin çürüyen bedenini gördüğünde çok korkar ve kaçar. Öfkelenen İzanami diğer korkunç kadınlarla birlikte onun peşine düşer. Yomi'nin girişinden kaçan İzanagi girişi kayayla kapatarak ölümü yaşamdan sonsuza kadar ayırmış olur.

Bir inanışa göre; İzanagi, İzanami'yi bir kez daha görebilmenin özlemini duyar. Dolayısıyla Yer altı dünyasının Karanlık Hedes'i olan Yomi'de (Sarı Nehir) onu bulabilmek için yola koyulur. İzanagi, kız kardeşinin oturduğu karanlık yere ulaşınca, kapıyı açıp kız kardeşine şöyle seslenir. "Ey muhteşem, sevgili genç kardeşim! Seninle benim yaptığımız ülkeler henüz bitmedi; öyleyse geri dön." Kardeşi karanlıkların içinden cevap verir. "Buraya daha önce gelmemiş olman çok üzücü, çünkü Yomi'nin yiyeceklerinden yedim. Yine de geri dönmeyi ben de istiyorum. Bu yüzden Yomi'nin Kamileri ile konuşacağım..." der (Wilkinson, Philip, 2010: 140).

1.7.1.1. Tanrıların Annesi İzanami

Japon Yaradılış Mitolojisi'nde İzanagi ile birlikte Yedi Tanrı Kuşağı'nın son tanrıçası olarak doğar. İzanagi ile birlikte Kuniumi (Ülkelerin Doğuşu) ve Kamiumi'nin (Tanrıların Doğuşu) oluşumuna ortak olur ve birçok çocuk yapar. Bunlar arasında

Awaji ve Oki adaları başta olmak üzere Japon sıra adaları ile dağ, deniz gibi evrendeki tüm maddeleri yaratan tanrılar da bulunmaktadır. Ateş tanrısı, Kagutsuchi'yi doğururken genital bölgesindeki yanıklardan dolayı hastalanıp öldüğü sırada vücudundan çıkan idrar, dışkı, kusmuk ve diğer salgılardan da yeni tanrılar ortaya çıkar. Öldükten sonra Yomi'de hayatını sürdürür, oradan artık hiç çıkamaz ve yeraltı tanrıçası olarak kalır (Picken, 2002: 28-30).



Resim 49: İzanami



Resim 50: İzanami

Resim 49: İzanami, http://www.aikidosangenkai.org/blog/aikido-en-de-zwevende-brug-van-de-hemel-dutch-version/

Resim 50: İzanami, (Picken, 2002: 30).

1.7.1.2. Yeryüzünün Kurucusu İzanagi

İzanami ile birlikte Yedi Tanrı Kuşağı'nın son tanrısı olarak doğar. Elindeki mızrağı denize sokarak ondan damlayan sularla kara parçalarını yaratır. İzanagi Yomi no Kuni'nin yeryüzü ile sınırı olan Yomotsuhirasaka denen yerin yeryüzündeki kısmında bulunan çıkış yerini büyük kayalarla kapatır ve öldükten sonra yeraltına inen kardeşi ve karısı olan İzanami ile tamamen ayrılır. Bu sırada aralarında kayalar olmasına rağmen İzanami ile İzanagi giriş kısmında bir diyaloğa girer. İzanami'nin "Ülkendeki insanlardan her gün 1000 tanesini öldüreceğim" demesine karşılık İzanagi "Ben de her gün 1500 insana hayat vereceğim" der. Bu olaydan sonra İzanagi, Yomi'ye gitmesinden kaynaklanan manevi kirlilikten sonra meditasyon yapması sonucu birçok tanrı ve en sonunda Amaterasu, Tsukuyomi ve Susanoo olmak üzere Japon Mitolojisi'nde Sanbashiro no Uzunomiko diye bilinen önemli üç tanrı ortaya çıkar.

İzanagi, bu üç tanrıya güneş, gece ve denizlerin yönetimini verir (Wilkinson, 2010: 665).



Resim 51: İzanagi



Resim 52: İzanagi

Resim 51: İzanagi, http://amaterasureads.blogspot.com.tr/2012/01/stormdancer-by-jay-kristoff-giveaway.html,23/10/2014.

Resim 52: İzanagi, https://spotlightjapan.wordpress.com/2015/05/11/japanese-mythology-series-izanagi-and-izanami, 23/10/2014.

1.7.1.3. İyilik ve Huzurun Tanrıçası Amaterasu

Güneş Tanrıçası Amaterasu Şinto panteonunda önemli bir yere sahiptir. Japonya'nın koruyucu ilahesi, kraliyet ailesinin ilk atasıdır. Hasat zamanı bereketli olması için ona dua edilir (Wilkinson, 2010: 297). İzanagi, Amaretasu'ya inci bir gerdanlık armağan etmiş ve ona Kami'lerin oturduğu Takamagahara'nın sorumluluğunu vermiştir. Susa no wa (okyanusve fırtına tanrısı) kız kardeşi Amaterasu'nun sarayında taşkın davranışlarda bulunmuş ve bu nedenle cennetten kovulmuştu. Bu nedenle Amaterasu ile sürekli bir sürtüşme içindedir. Daha Susanowa'nun oğlu Okuni-Nushi bütün ülkenin Tanrısı olur. Amaterasu'nun torunu Ninigi ile ülkeyi paylaşır. Dinsel işlerin yönetiminden Okuni-Nushi, siyasal işlerden de Ninigi sorumlu olur (Roberts, 2010: 4). Amaterasu daima güneş ile tasvir edilir, iyilik ve huzurun da tanrıçasıdır aynı zamanda.



Resim 53: Amaterasu



Resim 54: Amaterasu

Resim 53: Amaterasu, https://www.etsy.com/listing/238894614/ame-no-uzume-shinto-goddess-of-mirth, 23/10/2014.

Resim 54: Amaterasu, https://en.wikipedia.org/wiki/Amaterasu, 23/10/2014.

1.7.1.4. İkililiğin Temsili Susano

Amaterasu'nun erkek kardeşi, aynı zamanda mitolojide onunla birlikte Japonya'nın gücünü simgeleyen bir ikili olarak gösterilir. İzanagi ile İzanami'nin çocukları olan üç kardeşin (Amaterasu, Tsukuyomi, Susano) en sonuncusudur. Susano'nun çok yönlü bir kişiliği vardır, annesinin bulunduğu topraklara gitmek isteyip de ağladığı zaman çocuksu yüzünü gördüğümüz gibi Takamagahara'da vahşi yüzünü de görmemiz mümkündür. İzumo'ya indiği zaman tamamen değişerek bir efsane kahramanı haline gelir (Alexander, 1984: 40-46). Efsaneye göre, Susano ona biçilen tanrısal görevi beğenmeyerek annesi İzanami'nin olduğu ölüler diyarına gitmek ister. Ancak, babası İzanagi buna sinirlenir ve onu sürgüne gönderir. Daha sonra, Susano annesi İzanami'nin bulunduğu ölüler diyarına gitmeden önce ablası Amaterasu'ya veda etmek için Takamagahara'ya gider. Fakat Amaterasu onun kendisine saldırmak için geldiğini düşünüp savaş kıyafetlerini giyer. Susano ise ablasının şüphesini gidermek için ona bağlılık yemini eder. Ettiği yemin ile suçsuzluğunu kanıtlayan Susano, Takamagahara'da kalır ama oradaki saldırgan tavırları nedeniyle Amaterasu bir mağaraya saklanır. Bu yüzden Takamagahara'dan sürgün edilir. İzumo Bölgesi'ndeki

Torikami Dağı'na inen Susano, o bölgeyi işgal eden Yamata no Orochi isimli büyük bir canavarın kurban etmek istediği güzel bir kız olan Kushinadahime ile karşılaşır. Susano, Kushinadahime'yi birçok dişi olan bir tarağa dönüştürüp saçına saplar ve Yamata no Orochi'yi de öldürür. Sonra, Yamata no Orochi'nin kuyruğundan çıkan Kusanagi Kılıcını Amaterasu'ya hediye olarak sunar ve bu hediye antik zamanların imparatorlarının güç simgeleri olan üç Kutsal Hazine haline gelir. Susanoo bu olayın ardından, tarak halinden tekrar insana dönüşen Kushinadahime ile evlenip onunla birlikte İzumo Bölgesi'ndeki Ne no Kuni'de bulunan Suga'ya gider ve orada kalır (Roberts, 2010: 109-111).



Resim 55: Susano



Resim 56: Susano

Resim 55: Susano, https://www.reddit.com/r/Smite/comments/3syuxy/susanoo_japanese_storm_god_of_summer,24/10/2014.

Resim 56: Susano http://jpninfo.com/36801, 24/10/2014.

1.7.1.5. Bilgelik Tanrısı Sarutahiko Okami

Baş tanrılardan biridir. Bilge tanrıdır. Cennet ile yeryüzü arasındaki köprünün bekçiliğini yapan patika ve yol kavşaklarının tanrısının adı olup, neşe, dans, ev kadınlığı ve sağlık tanrıçasının kocasıdır. Gözlerinden ışık saçan, koca sakallı ve değerli taşlarla süslü bir mızrak taşır formda tasvir edilir (Köktan, 2014: 267).



Resim 57: Okami



Resim 58: Okami

Resim 57: Okami, http://www.ken-yu-shin-kai.co.uk/History.html,24/10/2014.

Resim 58: Okami, http://www.elfwood.com/u/shintojin/image/28b11070-261c-11e4-9924-dd4623224164/sarutahiko-no-okami**,** 24/10/2014.

1.7.1.6. Aşk ve Müziğin Birlikteliği Benten

Aşk, etkili ve güzel söz söyleme yeteneği ve bilgelik tanrıçasının adıdır. Dansçı, müzisyen ve geyşaların koruyucusu olup, Siçi Fukujin adıyla bilinen yedi şans tanrıçasından birisidir. Ejderhaya binmiş, elinde yaylı bir enstrüman çalan güzel bir kadın olarak tasvir edilmektedir (Öztürk, 2009: 40). Aşk, mutluluk ve deniz tanrıçası Benten'in denizin altındaki bir yerde yaşayan ejder kral Ryu-wo'nun kızı olduğu rivayet edilir. Dansçıların, müzisyenlerin ve geyşaların, tanrıçası olan Benten, hep "biwa" adlı telli bir enstrümanla tasvir edilir. Ruhlarıyla çalan müzisyenlere göründüğü söylenir. Bir mite göre, Benten ülkeyi korkutan bir yılan krala kimseye zarar vermemesi için yalvardığı anlatılır. İğrenç yılan şairane kelimelerle Benten'e kur yapar ve Benten saldırılarını durdurduğu için onunla evlenmeyi kabul eder (Wilkinson, 2010: 322).



Resim 59: Benten



Resim 60: Benten

Resim 59: Benten, http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/31945, 24/10/2014.

Resim 60: Benten, https://en.wikipedia.org/wiki/Benzaiten, 24/10/2014.

1.7.2. Metafizik Öğretinin Vatanı Çin

Din ve sanat tarihçileri Çin Mitolojisi'nin MÖ 12. yüzyıl sıralarında oluşmaya başladığını tahmin etmektedirler. En önemli kısmı ise yazılı dönemden daha sonraları ortaya çıkmıştır. Çin halkı diğer toplumlarda olduğu gibi efsanevi inançlara, lirik anlatıma fazla yönelmedikleri için çok fazla mitolojik bir kökenleri yoktur. Mit geleneği, daha çok metafizik içerikli öğretiler üzerine kurulmuştur. Çin mitolojisi, yaratılış mitleri, halk söylenceleri ile folklorik öğeler, tarihi olaylarla karışmış bir mit yapısı, efsanevi, tanrısal krallar barındıran kral listesi ile göze çarpar (Birrell, 1993: 13-18).

Çin mitolojisinde başlangıç ve sonlar çok büyük bir önem taşır. Bu çok çeşitli yaratılış mitlerinden (kozmogonilerden) ve olayların, icatların, canlıların başlangıcına dair anlatılmış birçok mitten daha açıktır. Genel inanışa göre bugün var olan her şey başlangıçtaki yaratıcı özellik sayesindedir. Bu türden mitik metinlerde bazen dünyanın zoomorfik bir algı ile öküz-boğa, kaplumbağa veya balık gibi hayvanlara benzediği de görülür. Buna ek olarak Çin mitolojisinde antropomorfik bir algı ile Pan-ku'nun vücudunun dünyayı oluşturması gösterilebilir (Balkaya,2012: 990). Çin mitolojisindeki önemli diğer öğeler de evrensel felâketler ve bunların sonucu oluşabilecek yeni yaratılış

durumlarıdır. Ayrıca sonraki dönemlere doğru ağırlık kazanan bir başka husus da ideal yönetici fikridir ve Çin mitinde ideal yönetici, imparator fikri ve ilgili mitler çok büyük önem taşımaktadır. Antik zamanlarda hayvan-ata fikri, kabile vurgusu yaygınken daha sonraki dönemlerde tanrılar, insanlar ve hayvanlar belirli bir düzen içerisine oturtulmuş ve birbirlerine eski dönemlere oranla daha yabancı ve muhalif birer konuma getirilmiştirler. Kaostan düzene geçiş motifinin kaos ile ilişkilendirilmiş motiflerle düzen ve ahenk ile ilişkilendirilmiş motiflerin arasındaki kavgaya yapılan vurgular, Tanrı'ya inanç içermeyen çeşitli inançlar ve kozmogonik yaklaşımlar içerir. Mevcut inanç biçimi Çin'in günümüze kadar ulaşmış olan din ve inanç sisteminin temelini oluşturmuştur.

Çin söylenlerindeki düalite en belirgin olanlarından bir diğeridir. Dikotomik algı Yang ve Ying üzerine oturtulmuştur. Yumurta olarak düşünülen ilk varlık kozmosa dönüşürken Pan-ku kabuğu kırar ve hafif kısım göğü (Yang) ve ağır kısım alçalarak yeri (Ying) oluşturur. Bu iki kutbun ayrıştırılma mücadelesi ile kâinat yaratılır. Aslında hemen her varlıkta bu iki ilke aynı zamanda bulunur. Biri sol diğeri sağ; biri aktif diğeri pasif; biri erkek diğeri dişi vs. kutupsallıklar (Balkaya, 2012: 991).

Çin anlatılarında görülen yang ve ying birbirlerine zıttır ancak on bin şeyi türetirler. Bu iki ilke her şeyde mevcuttur ve sürekli işlek halde bir birlerine üstünlük kurarlar ama bu arada on bin şey de ortaya çıkmış bir bakıma birbirini tamamlamış olurlar (Campell, 2006: 30-31).

Çin halk dini Taozizm, Konfüçyanizm ve Budizm'in karışımıdır. Çin mitolojisi, Budizmin Çin'de yayılmasıyla birlikte farklılaşmıştır. Bu inancın kökleri efsanevi karanlıklarda kaybolmuştur. Ana hatlarıyla bu din, yer, su ve havada bulunduğuna inanılan ruhlara, büyü yapan güçlere saygı gösterip hizmet etmek ve hatta dua, kurban gibi eylemlerle onların dostluklarını kazanabilmek ve onların düşmanlığından korunmayı amaçlar. Buda da denilen Siddhartha, Budizm'in kurucusu olarak kabul edilir. Siddharta'nın hayattaki acıların kaynağını açıklamak amacıyla yaptığı uzun çalışmalar sonucu ıstırabı sona erdirecek bir manevi anlayışa ulaştığı ve böylelikle Budalık'a eriştiği kabul edilir (Eliade, 2012: 275-290). Budizm, bugün dünya üzerinde

yaklaşık 500 milyonu aşkın inananı bulunan bir dindir. İlk önce Hindistan'da ortaya çıkmış, daha sonra zaman içinde Güneydoğu ve Doğu Asya'da (Çin, Japonya, Kore, Moğolistan, Nepal, Sri Lanka, Tayland ve Tibet) gibi ülkelerde yayılmıştır, din veya felsefe olarak tanımlanan Budizm'in hedefi, hayattaki acı, ıstırap ve tatminsizliğin kaynaklarını açıklamak ve bunları gidermenin yollarını göstermektir. Çin'in toplu bir inancına tarih boyunca rastlamamıştır Taoizm'in de etkisiyle Çin mitolojisi, birbirine çok benzeyen, fakat farklılıklar içeren bir inanç biçimini oluşturur (Sarıkçıoğlu, 2011:189-190).

Taoizm'in kurucusu ve Tao Te Ching kitabının yazarı Laozi, bilge önemli bir Çin filozofudur. Laozi Lao Çince "yaşlı", Zi de "hoca" "bilge" demektir. Mitolojiye göre, Laozi'nın annesi nurdan gebe kalmış, 80 yıl sonra ak saçlı, aksakallı bir çocuk doğurmuş. İşte Laozi, yani ihtiyar çocuk lakabı buradan gelmektedir. Taoizmin özellikle bazı mistik özellikleri ve ritüellerinde şamanik köklerin kalıntılarını görmek mümkündür. Taoizm dini panteist ve plüralisttir. Tanrılar, ruhlar ve ölümsüzler sahip oldukları güç ve aydınlanma derecesine göre Taoist panteonunda sıralanırlar. En yüksek seviyeli tanrılara T'ien-tsun veya Göksel Efendiler denmektedir. Taoist dini halk inançları ve yerel kültler ile karıştığı için tanrıları tarihöncesi zamandan kalma doğa ruhlarını, halk kahraman ve bilginlerini, diğer dinlerin tanrılarını ve ölümsüzlük arayışındaki kültlerin kurucularını da içermektedir (Küçük, Tümer,2011: 89-95).

Konfüçyanizm de eski bir Çin ahlâkı ve Çin felsefesi sistemi olup başlangıçta bilgin Konfüçyüs'ün öğretilerinden yola çıkarak gelişmiştir. Konfüçyüs M.Ö. 551 de Lu kentinde doğmuştur. Çin geleneklerini derleyip toparlayarak yeni kuşaklara aktarmak isteyen Konfüçyüs, kendine özgü yöntemleriyle öğretimi halka yaymış ve öğretmenliği bir uğraş haline getirmiş bir düşünürdür (Kaizuka, Bownas, 2002: 42-45). Konfüçyüsçü lük ahlâk, sosyal, politik, felsefî ve dini düşüncelerden oluşan karmaşık bir sistem olup Doğu Asya'nın kültürü ve tarihi üzerinde muazzam etkisi olmuştur. Ağırlığı insan ahlâklı ve iyi amellerdedir. Atalara saygı bu öğretinin en belirgin özelliğidir. Konfüçyüs'ten önce de çok yaygın olan atalara ibadet, ondan sonra da devam etmektedir; çünkü bu dinin ölmüş ata ruhlarının, ev veya mezarın etrafında dolaştıklarına inanırlar. Bu bakımdan evin sakinleri belli zamanlarda, ölüleri için kutsal

birliği sağlamak üzere yiyecek hazırlamayı bir görev bilir. Konfüçyanizm'de ruhlar önemli bir yer tuttuğu için ruhları rahatsız etmekten son derece sakınılır. Tien adında bir tanrıya inanılır. Konfüçyanizm, M.S. 1912 yılına kadar Çin'in resmi devlet dini olmuştur. Bu dinin bugün, 350 milyon civarında inananı bulunmaktadır. Bunların büyük bir kısmı Çin'de geri kalanları ise Japonya, Burma ve Tayland'da yaşamaktadırlar (Sarıkçıoğlu, 2011: 193-195).

Bütün bu felsefi öğretilere bakıldığında, Çin mitolojisinde senkterizm* yoğun biçimde görülmektedir. Mitlerde Budist kökenli öğeler, kahramanlar ile Taoist kökenli öğeler ve kahramanlar karışık biçimde yer aldıkları gibi bazen aynı kahraman hem Budist hem de Taoist özellikler sergileyebilir. Budizm öncesindeki Çin mitolojisine dair kaynaklar azdır ve bugün bu alandaki çalışmaların çoğu, görece konu aldığı zamandan daha yeni sayılabilecek, Konfüçyüsçü metinlerdendir. Üç dinin bu denli iç içe girmiş olması kutsal öğretinin de zengin ama ortak bir dil oluşturmasına sebep olmuştur. Her dinin kendine ait özellikleri barındırdığı birçok kutsal kitabı bulunmaktadır. Çin mitolojisinde göğün büyük bir önemi vardır. Tanrının ve kutsal ruhların orada barındığına inanılır. Gökteki bu yüce varlıkların yeryüzü temsilcileri de imparatorlardır. Çin mitolojisinin çok yoğun bir siyasî karakteri vardır. Sonradan gelen Konfüçyüsçü âlimler ve yazarlar mitleri genelde siyasî ve tarihî gerçeklikler olarak yorumlayarak bunlara siyasî ve tarihi anlamlar yüklemişlerdir. Örneğin; "iyi imparator" ile "kötü imparator" gibi siyasî ve toplumsal fikirlerini bu mitlerde tarihî birer ibret ve nasihat kıssası olarak kaydetmişlerdir (Küçük, Tümer, 2011: 75-90). Çin mitolojisinde sayısız tanrı ve tanrıça bulunmaktadır. Üç ayrı inancı bünyesinde barındıran bu mitik düzenin her üç inancın da en bilinen ve günümüzde hala inanılan tanrılarını incelemek daha doğru bir yöntem olacaktır.

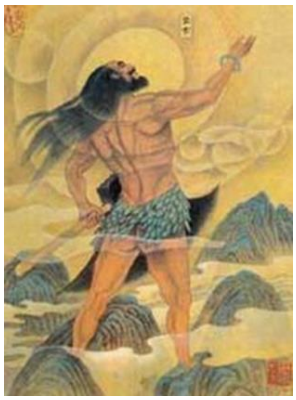
* Senkterizm: Özellikle din mitolojisinde başta birbirinden farklı olan geleneklerin birleştirilmesi ve kıyaslanmasına yönelik olan, böylece farklı inançlarda temelde yatan bir birliği öne sürerek farklı inançlara karşı daha kapsayıcı bir duruşu savunan hareket ve denemeler bütünü.

1.7.2.1. İlk Varlık Pan Gu

Çin yaratılış mitlerine göre evrenin yaratıcısı, ilk varlık. Taoist gelenek kökenli olan Pan Gu'nun ortaya çıkışına dair iki mit vardır. İlk yaratılış mitine göre başlangıçta sadece kaos vardı. Şekilsiz olan kaos zaman içinde bir kozmik yumurta oluşturacak şekle gelir. Daha sonra bu kozmik yumurtanın içinde Pan Gu büyümeye başlar ve 18.000 yıl sonra iyice büyüdüğünde parçalayarak yumurtadan çıkar. Bu noktada parçaladığı yumurtanın Yin kökenli kısmı yeri, Yang kökenli kısmı ise göğü oluşturur. Bu ikisinin gece ve gündüz de olduğu düşünülür ve bu ikisinin arasını bir 18.000 yıl sonra tam olarak açar (Yang, Turner, 2005:176-177). İkisinin tekrar birbirine çekilmesinden çekinen Pan Gu da aralarına girerek uzamaya başlar. İlgili bazı mitlere göre Pan Gu'ya bu görevinde dört yaratık yardımcı olur: Kaplumbağa, Qilin, Feng Huang (Anka Kuşu) ve Ejderha. Binlerce yıl bu durumda kaldıktan sonra arz ile göğün tamamen birbirinden ayrıldığı kanaatine vararak aradan çekilir (Wilkinson, 2007: 277). İnanışa göre daha sonra ölen Pan Gu'nun nefesinden rüzgârlar ve bulutlar, sesinden gök gürültüsü, sol gözünden güneş, sağ gözünden ay, saçlarından ve sakallarından da yıldızlar oluşmuştur. Vücudunun geri kalan kısmından Çin'in büyük dağları, kanından akarsu ve denizler, vücudundaki pirelerindense insanlar meydana gelmiştir (Bonnefoy, Doniger, 1993: 235-237). Pan Gu'nun ortaya çıkışına dair ve çok bilinmeyen ikinci mit ise bu tanrının, Wu Xing yani beş elementten (toprak, ahşap, metal, su ve ateş) ortaya çıktığını söyler. Ortaya çıktıktan sonra arzı ve göğü bir çekiç ve iskarpela yardımıyla inşa eder. Genellikle kaba tüylere sahip, sakallı bir biçimde betimlenir. Sıklıkla betimlemelerde elinde büyük bir çekiç vardır elinde (Rosen, 2003: 204).



Resim 61: Pan Gu



Resim 62: Pan Gu

Resim 61: Pan Gu, https://en.wikipedia.org/wiki/Pangu, 24/10/2014

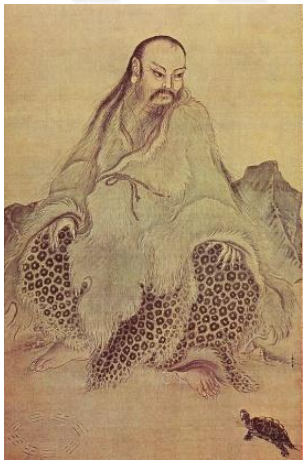
Resim 62: Pan Gu, http://www.mychinesestudy.com/blog/wpcontent/uploads/2012/AC.jpg, 24/10/2014

1.7.2.2. Zamanın Yaratıcısı Fu Xi

Çin Mitolojisi'ne göre Çin'in ilk imparatoru ve hatta bütün insanların atası. İnsanlara tıpkı bir örümcek gibi ağ örerek balık tutmayı ve avlanmayı, zamanı gösteren takvimi ve uzaklıkları ölçmek için düğümlü ipleri, ilaç yapmayı ve müziği öğretmiştir. Metal döküm yaparak bakır sikkeler ve bazı aletleri üretmiştir (Yang, Anderson, 2005: 121-123). Nü Wa ile evlenmiştir. Yazı yazma sanatını Sarı ırmağın kıyısında karşılaştığı bir ejderhadan öğrendiği söylenir. Han Hanedanlığı döneminde Fu Xi doğunun ve ilkbaharın tanrısı olarak kabul edilmiştir. Hanedanlığını düzenini korumak için bir takım kurallar getirmiştir (Wilkinson, 2007: 277). James Legge'in yaptığı bir hesaba göre Fu Xi, M.Ö. 3322 yılında doğmuştur.



Resim 63: Fu Xi



Resim 64: Fu Xi

Resim 63: Fu Xi, http://webarchives.tnm.jp/imgsearch/show/C0091497, 24/10/2014

Resim 64: Fu Xi, http://powerpointparadise.com/blog/2011/02/chinese-mythology-clarified-by-miao-legend-genesis-hebrew-history,24/10/2014

1.7.2.3. Şans Getiren Cai Shen

Çoğunlukla Lu Shing ya da Star God (varlık tanrısı) olarak bilinir. Aile ismi Lin dir. Bu tanrının Quin Hanedan'ı zamanında doğmuştur. Shen, Zhang Daoling'e ömrü uzatan iksiri bulmasında yardımcı olmuştur. Bir efsaneye göre de hastalıklara deva bulmak için ilaç yaptığı söylenir (Eng, 2014: 42). Çin'de İki hafta süren yeni yıl kutlamaları sırasında Cai Shen tapınağında özellikle ilk kameri ayın beşinci günü tütsüler yakılır, dostlar "dilerim zengin olasın" diyerek birbirlerinin yeni yıllarını kutlarlar. Çin'de zengin ve fakir tüm evlerde Cai Shen'e önem verilir ve çok itibar görür. Bir inanışa göre de kumar ve benzeri şans oyunlarında bu tanrının şans getirdiği düşünülür. Shen bazı yerlerde çift yüzlü tanrı olarak tasvir edilmiş ve beyaz olan yüzü sivil kırmızı olan yüzü ise askeri kimliğini simgeler (Knapp, 1999: 148). Ming Hanedanı dönemine (1368-1644) ait bir anlatıya göre, Zhao Gongming adlı bir keşiş, çökmekte olan Shang hanedanını kurtarmak için büyü yapar. Daha sonra Shang hanedanının yerini alacak olan Zhou hanedanının yandaşlarından Jiang Ziya, Zhao'nun samandan bir mankenini yaparak büyüden 20 gün sonra mankenin kalbine şeftali ağacından bir ok fırlatılır. Zhao o anda hastalanarak ölür. Jiang erdemli bir insanın ölümüne yol açmakla suçlanır. Jiang, buyruğa uyarak cesedi tapınağın içine taşır, işlediği kötülükten ötürü bağışlanmasını diler, Zhao'nun erdemlerini över ve Cai Shen adıyla ermişlerin arasına katar (Flath, 2004: 123).



Resim 65: Cai Shen



Resim 66: Cai Shen

Resim 65: Cai Shen, http://www.mygoods.com.tw/News/News_more?id=170, 26/10/2014.

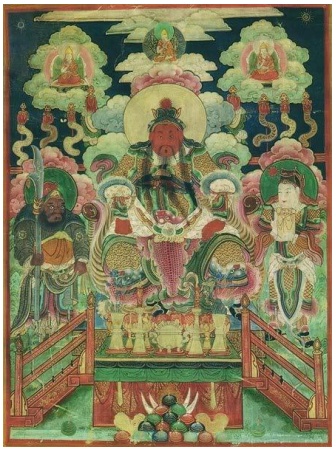
Resim 66: Cai Shen, https://tr.pinterest.com/pin/480407485221489918,26/10/2014

1.7.2.4. Koruyucu Güç Guan Yu

Yaklaşık iki bin yıl önce Çin'de yaşamış bir savaşçı ve Budist inanca göre o bir bodhisattva*dır. Guan Yu babasının ölümünden sonra doğan unvanına sahiptir. Aynı zamanda Çin tarihinde önemli bir kahraman, Çin dinlerinde bir kutsal figürdür. Guan Yu'nün yaşadığı dönem Çin'in Hanedanlığı'nın sonu ile Üç Krallık döneminin başlarına denk gelir. Kardeşi Liu Bei ve kan kardeşi Zhang Fei ile birlikte Wei ve Doğu Wu Hanedanlığı'na karşı savaşmıştır, birçok askeri başarı elde etmiştir (Neo, 2014: 58). Guan Yu ise bir savaşta Wu generali Lü Meng tarafından esir alınmış ve idam edilmiştir. O, Sui Hanedanlığı döneminde tanrılaştırılmış, bu inanış günümüze kadar ulaşmıştır. Çin, Tayvan ve Hong Kong'da hala ona tapılmaktadır ve adına birçok tapınak bulunmaktadır. Günlük yaşamın içinde derinlemesine yer almaktadır (Duara 2009: 82). Çin halk inancında Guan Gong olarak adlandırılır, dürüstlüğün ve kardeşliğin sembolüdür. Taoculuk'ta ise şeytanları dize getiren güçlü bir koruyucu tanrıdır. Budistler'de de tapınaklarının ve Dharma'nın koruyucusu olarak kabul edilir. Guan Yu bu tapınaklarda elinde bir mızrak, kırmızı yüzlü, uzun sakallı olarak tasvir edilmiştir (Little, 2000: 83).



Resim 67: Guan Yu



Resim 68: Guan Yu

Resim 67: Guan Yu, https://en.wikipedia.org/wiki/Guan_Yu, 26/10/2014

Resim 68: Guan Yu, https://dhammacitta.org/forum/index.php?topic=3810.0, 26/10/2014

* Bodhisattva: Budist düşüncede kendini, tüm duyarlı canlıların Budalığa ulaşmasına yardımcı olmaya adamış kişidir.

1.7.2.5. Simyacı Zao Jun

Çin mitolojisinde, fırın prensi olarak bilinen Zao Jun, Tsao Chün olarak da adlandırılır. Büyüsel simya gücüyle yarattığı altın kaplarda yemek yiyenlerin ölümsüzlük kazandığına inanılmaktadır. Günümüzde her yeni yılda onun mutfakları bereketlendireceğine inanılarak et, meyve yenir ve şarap içilir onun adına (Roberts, 2004: 143). Han imparatoru Wu Di'nin, Li Shaojun adlı gizemcinin etkisiyle, Zao Jun'ün kendisini yaşlanmaktan koruyacağına inandığı söylenir. Bu inançla imparator M.Ö. 133'de Zao Jun'e ilk kurbanı sunar. Li saraya alınışından bir yıl sonra, üzeri yazılı bir ipek kumaşı gizlice bir boğaya yedirir ve imparatora hayvanın karnında gizemli mesajlar bulunduğunu söyler. Hayvanın karnı açılınca kumaştaki el yazısı tanınır ve imparator Li'yi öldürtür. Zao Jun'ün başlıca görevi ölümsüzlük kazandıran altının elde edildiği ocağın sönmesini sağlamaktır. Bir başka söylencede Han imparatoru Xuan Di'nin (M.Ö. 74-M.Ö. 49/48) Zao Jun'ü insan biçimde gördüğü, tanrının kendisini Chan Zifang olarak tanıttığı, sarı giysiler içinde olduğu ve dağınık saçlarının omuzlarına döküldüğü söylenir. Bu görüntüden etkilenen imparator Zao Jun onuruna bir kuzu keser. M.Ö. 7. yüzyıl dolaylarında ad benzerliği nedeniyle Zao Jun, mutfak ya da ocak tanrısı Zao Shen'le karıştırılır (Campbell, 2015: 78).



Resim 69: Zao Jun



Resim 70: Zao Jun

Resim 69: Zao Jun, http://www.nationsonline.org/oneworld/ Chinese_ Customs /Kitchen_God.htm,

Resim 70: Zao Jun, (Rabbit, 2006: 315).

1.7.3. Çin Mitolojisinden Etkilenen Operalar

1.7.3.1. Turandot Operası

Puccini, 18. yüzyılda yaşamış yazar Gozzi'nin Turandot oyununun çok etkisinde kalmıştır. Büyük bir heyecanla metni yazmaları için Giuseppe Adami ve Renato Simoni'yi görevlendirmiştir ve kendisi de oyun metninin üzerinde değişikliklere giderek Commedia dell'Arte tiplerini çıkarıp yerine Çin ulusuna ait kişiler eklemiştir. Metin 1921 yılında son şeklini alır almaz Puccini bestelemeye başlamıştır. Besteci dönemin (on iki ton sistemi) gibi yeniliklerini bu eserinde kullanarak bir farklılık yaratmıştır. Eserde, Çin müziğinin özellikleri öne çıkmaktadır.

Opera efsane çağlarında, Pekin'i çevreleyen duvarın önünde halkın toplanmış olduğu kalabalık ama sessiz bir sahneyle başlar. Arada bir duyulan gong sesi ile prenses Turandot'la evlenmek isteyen birinin olduğunu duyurur. Turandot ile evlenmeye talip olan herhangi bir erkeğin onun soracağı üç bilmeceye cevap vermesi gerekmektedir. Eğer bu cevaplar hatalı ise kafası uçurulacaktır. İran Prensi hatalı cevap vermiştir ve o akşam ay çıktığı zaman kafası kesilip idam edilecektir. Kalabalık halk sarayın kapısına doğru dalga gibi gelmekte ve imparatorluk muhafızları onları hiç acımasız geriye itmektedir. Yaşlı kör bir adam yere düşer ve kölesi olan kız, Liu, ona yardım etmeleri için çığlıklarla bağırmaya başlar. Genç bir adam kızın çığlıklarını duyar, yere düşen adamın uzun zaman önce kaybetmiş olduğu babası, sürgün edilen Tataristan kralı Timur olduğunun farkına varır ve adamı kurtarır. Bunun üzerine oğlu Kalaf'ı gören Timur, ona eskiden sahip olduğu bir sürü hizmetkârın yanından ayrıldığını ve sadece bir tek Liu'nun kendine sadık kaldığını anlatır. Prens bu sadakatin nedenini Liu'ya sorduğunda, çok uzun zaman önce Tataristan sarayında ona gülümseyen tek kişinin Timur olduğunu bu nedenle ona sadık kaldığını açıklar. Timur ve oğlu kalabalığın içinde olduklarından esas kimliklerini gizlemişlerdir.

Ay ortaya çıkmıştır ve kalabalığın idam edilecek prensin canını istemeleri bağırışları da kesilir. İdama hüküm giymiş İran Prensi kafası kesilmek üzere kalabalığın önüne çıkarılır. Genç Prens o kadar yakışıklıdır ki halkın ve Tataristan Prensi'nin merhamet hisleri uyanır ve Turnadot'dan onun hayatını bağışlamasını isterler. Turnadot

ortaya çıkar ve halk isteklerine kayıtsız bir tavırla işaret verip idamın uygulanmasını emreder. Daha önce Turandot'u hiç görmemiş olan Tataristan Prensi hemen ona aşık olmuştur. Sevinçle Turandot'un ismini üç defa bağırarak söyler; İran Prensi de son bağırışına iştirak eder. İran Prensi'nin kafası kesildiği zaman halk korku ile ağlayıp bağırmaya koyulur. Tataristan Prensi Turandot'un güzelliğinden divaneye dönmüştür. Meydandaki büyük gonga giderek onu üç defa çalıp böylelikle Turandot'la evlenmeye talip olduğunu sembolik olarak ilan etmeye hazırdır. Tam bu sırada saray muhafızları Ping, Pong ve Pang ortaya çıkarlar ve ona bu sevdadan vazgeçip kellesini Turandot'un elinden kurtarıp ülkesine geri dönmesini tavsiye ederler. Timur da oğlundan bu sevdadan vazgeçmesini söyler. Prens'e gizli gizli aşık olan Liu ise bu bilmecelere cevap vermek girişiminden vazgeçmesi için Prens'e yalvarmaya başlar. Liu'nun yalvarmaları Prensi çok hislendirir. Prens eğer bilmecelere hatalı cevap verirse ve idam edilirse, Liu'ye babasının sürgündeki hayatını daha katlanabilir yapmasını ve bu nedenle babasını hiç terk etmemesini söyler. Üç saray muhafızı, Timur ve Liu tekrar Prens'i yapmak istediğinden caydıramaya çalışırlar, fakat Prens onları dinlemez. Prens Turandot'un ismini üç defa haykırarak tekrarlar ve her bir haykırma sonunda Liu, Timur ve yüksek devlet memurları buna "Ölüm" diye bağırarak karşılarlar ve kalabalık halk da yeisle "Ah!" çeker. Prens sarayın önünde asılı bulunan gonga koşarak bunu üç defa çalar ve böylece Turandot'a talip olduğunu resmen ilan etmiş olur. Turandot sarayın penceresine çıkıp bu meydan okumayı kabul eder. Ping, Pang ve Pong Prensin bu aptalca hareketine gülmeye başlarlar.

Sarayın içinde büyük bir salonda, Ping, Pang ve Pong her gün çok sayıda saray evrakını incelemek ve bitip tükenmeyen dinsel ve saray törenlerine nezaret edip başköşede bulunmaktan oluşan bu en yüksek devlet idareciliği işlerinden şikayet etmektedirler. Tataristan Prensi'nin yanıtlarını verdikten sonra ya bir nikâh veya bir cenaze töreni yapılması için hazırlıklar hakkında konuşurlar. Ping birden Honan'da bulunan kırsal malikânesini ve yanındaki etrafı bamboo bitkileriyle çevrili sakin bir gölcüğü hatırlar. Pong'un aklına Tsiang yakınlarında olan ormanı ve koruları gelir. Pang ise Kiu yakınlarında bahçelerini düşünmektedir. Üçünün de saray hayatından dışında çok güzel hatıraları vardır. Saray hayatından da Turandot'un kanlı sonuçlar yaratan

icraatından da hoşlanmamaya başlamışlardır. Devamlı olarak Turandot'a yanlış cevap veren asil gençleri idama götürmek ve onların hayatlarının kısa kesilmesi sanki bitmeyecekmiş gibi görünmektedirler. Birden saraydan boru sesleri duyulur ve bu yüksek devlet idarecileri İmparator'un geliş merasimine katılmak zorundadırlar.

Büyük bir alan, ortasında bulunan geniş ve yüksek bir merdiven sarayın kapısına doğru uzanmaktadır. Bu bölümün en üstünde ellerinde Turandot'un sorularının karşılığı olan cevapların bulunduğu parşömenlerle sekiz bilge bulunmaktadır. Turandot'un babası olan İmparator Altum saraydaki büyük tahtında oturmaktadır. Prens'e, Turandot'un koymuş olduğu üç bilmeceye doğru cevap verme uğrasına katılmadan vaz geçip Pekin'den ayrılmasını öğütler ama Prens bundan vazgeçmeyi reddeder. Turandot girer. Geçen bin yıl içinde kendinin cetlerinden olan Prenses Lo-u-Ling'un tek hükümdar olarak "yaşayışı asude ve mesut olarak ülkesini, hiç erkek hükümdarlar gibi zor kullanmadan" çok iyi idare etmekteyken bir dış ülkeden istilacı bir prens tarafından harbe zorlanıp yenik düşürülüp öldürüldüğünü anlatır. Turnadot şimdi o Lo-u-Ling'in ruhuna sahip olduğunu söyler ve onun öcünü almak için hiçbir erkeğin kendi üzerinde bir güç kullanmasına hiçbir zaman izin vermeyeceğine ant içtiğini açıklar. Bu nedenle Turandot da bu uğraşa katılmaması gerektiğini Prens'e söyler. Fakat Prens kararlıdır.

Turandot bunun üzerine ilk bilmecesini sorar, "Her akşam doğan ve her sabah şafakla ölen nedir?" Prens hiç beklemeden doğru yanıt verir: "Umut". Buna biraz şaşırıp biraz kızan Turandot ikinci bilmecesini sorar, "Ne çok sıcak ve kor kırmızı bir alev gibi titreyip durur". Bu sefer Prens cevap vermeden önce bir an düşünür ve doğru cevabı verir: "Kan". Turandot sarsılmıştır. Ahali Prens'e büyük tezahürat yapmaya başlarlar ve bu da Turandot'un sinirlerini ayağa kaldırır. Üçüncü bilmecesini sorar "Ne buz gibi soğuktur ama ateş gibi yanar". Prens cevap veremeden düşünceye dalar ve Turandot onu alaya alır fakat birden Prens cevabı bildiğini açıklar ve "Turandot" olarak yanıt verir. Prens üç bilmeceye de doğru cevap vermiştir.

Ahali bu uğraştan galip çıkan Prensi alkışlamaya koyulur. Turandot kendini babası imparatorun ayağı altına atarak; ona yalvarıp kendini Prens'le evlendirip ona teslim etmemesini ister. Fakat İmparator verdiği sözün kutsal olduğunu ve bilmecelerine

doğru yanıtlar aldığı için artık Prens'le evlenmesinin Turandot için bir kutsal ödev olduğunu bildirir. Turandat ağlamaya başlar. Fakat Prens onun ağlamayı bırakmasını ister ve Prenses'e bir teklifi vardır. Benim ismimi bilmiyorsun. Gün doğumundan önce benim ismimin ne olduğunu doğru söylersen, ben gündoğumu zamanı idam edilip hayatımı kaybetmeye razı olurum. Turandot bunu kabul eder. İmparator ise gün doğumu geldiğinde Prensi kendi damadı olarak görmeği arzu ettiğini itiraf eder.

Sarayın bahçesi gece vakti ve ay ışığı etrafı hafifçe aydınlatmaktadır. Uzaktan tellalların bağırarak Turandot'un emirlerini şehir halkına ilan ettikleri duyulur. Bu emire göre Pekin halkından hiç kimse o gece uykuya yatmayacaktır, bu emre uymayanlar bulunursa şafak söktükten ve Prensesin Prens'in ismini verdikten sonra ceza olarak idam edileceklerdir. Prens gün doğumunu beklemektedir ve bu uğraşta da başarılı olacağını ummaktadır. Ping, Pong ve Pang gelirler ve Prense servet ve çok cariye teklif edip Turandot'la evlenmekten vazgeçmesini söylerler. Fakat Prens bu teklifi reddeder. Bir grup asker Timur ve Liu'u sürükleyip getirirler; bunlar Prens'le konuşurlarken görülmüşlerdir ve onun ismini bildikleri çok muhtemeldir. Turandot gelir ve Timur ve Liu'ya Prens'in ismini kendine vermelerini emreder. Prens onları tanımadığını ve böylece onların kendi ismini bilemeyeceğini söyler. Bir köle kız olan Liu sadece kendinin Prens'in ismini bildiğini ama bunu kimseye asla ifşa etmeyeceğini itiraf eder. Ping tekrar Liu'dan Prens'in ismini söylemesini ister. Ama Liu söylemeyince ona işkence yapılıp yanıt alınması emrini verir. Liu bundan sonra da yanıt vermeyince Turandot bu kızın bu kadar kararlı olmasından etkilenmiştir. Liu'ya nasıl olup da kalbinde bu kadar Prens'e inanç gücü olduğunu sorar ve Liu'nu cevabı sevgi olur. Turandot bu sefer Ping'e Liu'yu zorlayıp isimi almasını emreder ve Liu daha zor işkencelere sokulur. Sonraki sorgulamada Liu Turandot'a karşılık verir ve onun da sevgiyi öğreneceğini söyler. Bu sözlerden sonra Liu bir muhafız askerine atılıp onun hançerini alıp, kendi kalbine saplar. Prens'e doğru kendini sürüklerken ölür.

Timur'un gözleri kördür ve olanları göremediği için anlayamamaktadır. Ama Liu'nun kendini öldürdüğü söylendiği zaman ağlayıp dövünmeye koyulur. Bunun tanrıların aleyhinde onların nefretini uyandırıcı bir hareket olduğunu haykırır. Halk korkudan ve utançlarından susmuştur. Liu'nun naaşı kaldırılıp götürülürken yeis içinde

Timur ve halk onu takip eder. Sahnede sadece Turnadot ve Prens kalmıştır. Prens Prensese "ölüm prensesi" diye serzenişte bulunur. Sonra Turandot'un direnişine rağmen onu kolları arasına alır ve dudaklarından öper. Prens Turandot'dan kendini sevmesini ister. Turandot önce bundan çok tiksinmektedir. Ama Prens'in kendine sarılıp öpmesinden sonra fikrini değiştirmeye başlar. Prens'den başka bir şey yapıp söylemeden ismini de vermeden oradan ayrılmasını ister. Fakat Prens ismini açıklar, Timur oğlu Kalaf. Böylece Prens hayatını Turandot'un eline bırakmıştır eğer Turandot isterse Prensi idam ettirebilir.

Sarayın içinde bir avlu ve güneş doğmaktadır. Turandot ve Kalaf İmparator'un tahtına yaklaşırlar. Turandot Prens'in ismini bildiğini açıklar İsmi, aşktır der. Kalabalık halk onları alkışlar ve iki sevgiliyi yürekten onaylarlar ve perde iner (Yener, 1992: 356-362).

1.8. Çok Kültürlülüğün Coğrafyası Avrupa

Avrupa mitleri belirgin, birbirinden bağımsız geleneklere ayrılmak istenmesine rağmen mitler aslında sürekli bir evrim geçirerek birbirlerine karışmışlardır (Dell, 2014: 11). Bazen de çoğu efsanenin başlangıç noktası aynı iken, değişik coğrafya ve kültürlerden etkilenerek farklılaşmış ve birden fazla farklı anlatı haline dönüşmüştür. Avrupa mitlerini incelerken, coğrafi bölgelere ayrı ayrı bakarak o bölgelerde yaşamış olan toplumların inanç ve yönelişlerini irdelemek daha doğru olacaktır. Avrupa kıtası üzerinde onlarca farklı ama bazı noktalarda benzerlik gösteren mitlere rastlanmaktadır. Bunlardan bazıları; Anglo-Sakson mitolojisi, Bask mitolojisi, Katalan mitolojisi, Kelt mitolojisi, Korsika mitolojisi, Çuvaş mitolojisi, Girit mitolojisi, Hollanda mitolojisi, Etrüsk mitolojisi, Estonya mitolojisi, Cermen mitolojisi, Macar mitolojisi, Fin mitolojisi, Leton mitolojisi, Litvanya mitolojisi, Lusitanya mitolojisi, Romanya mitolojisi, Sardinya mitolojisi, Slav mitolojisi, İspanyol mitolojisi, İsviçre mitolojisi dir. Bütün bu mitsel yapı içinde, etki bakımından nüfus olarak en yaygın olanları ele

almak onları, oluşturdukları topluluklar bağlamında gruplandırmak bu coğrafyadaki mitolojiyi kavrama bakımından kolaylık sağlayacaktır.

1.8.1. Buzullardan Güneye Geçiş İskandinav - Cermen Mitolojisi

İskandinavya Kuzey Avrupa'daki ülkelerin oluşturduğu bir coğrafyadır. Danimarka, İsveç, Finlandiya ve Norveç İskandinav ülkeleridir. Bu ülkeler ile beraber, İzlanda, Faroe Adaları, Grönland ve Aland kuzey ülkelerini oluştururlar. Orta Çağ'da bugün Norveç, İsveç, Danimarka ve İzlanda olarak bilinen bu ülkeler benzer kültürel, dilsel (Eski Norse) ve dinsel (Norse Mitolojisi) ortamı paylaşmışlardır. Cermenler ise Güney İskandinavya ve Kuzey Almanya civarında yerleşmişlerdir, dolayısıyla bu her iki toplumun yaşamsal ve inançsal benzerlikleri şaşırtıcı değildir. İskandinav ve Cermen mitolojileri aynı temeller üzerindedir ve birçok ortak noktası vardır. Benzerlikleri ve farklılıkları belirleyebilmek adına iki toplumun mitolojilerini dikkatli incelemek gerekmektedir.

Cermen Mitolojisi'ni ele almayı karmaşık bir iş olarak nitelendirebiliriz. Bunun en önemli nedeni, yazılı eserlerin Orta Çağ'da manastırlarda yaşayan rahipler tarafından yazılmasıdır. İskandinav-Germen mitolojisi, Orta Çağ'da rahiplerin mitleri yazıya dökmesinden dolayı, Hristiyanlık inancının unsurlarını barındırır. İskandinav mitlerinde ki, Thor ve Odin, Midgard Yılanı ve Valhalla hikâyelerine ilişkin anlayışımızı, tamamen İzlandalı yazar Snorri Sturluson'un sözlü gelenekten derlediği 13. yüzyıldan günümüze ulaşan Manzum Edda ve Nesir Edda kitaplarından ediniriz (Wilkinson, 2014: 89). Ana İskandinav-Germen tanrıları Aesir olarak bilinir ve sayıları yüzü bulan başka tanrılarla birlikte Odin, Thor, Freyr, Idunn ve Heimdallr'ı da kapsamaktadır. Tanrıların yanı sıra devler, cinler, periler gibi daha başka varlıklar da vardır. İskandinav-Germen mitolojisinin diğer dünya mitolojilerinden farklı olan yanı tanrılarının ölümlü olmasıdır. İskandinav tanrıları insana benzemekle birlikte dev boyutludur. Bu tanrılar yer, uyur, doğar, ölür, sever, nefret eder, korkar ve üzülür. Başarılı olduğu kadar başarısızlık da gösterebilir savaşta yenilebilirler. Tanrıları, tanrı fikrinin ideal insan görüntüsüne bürünmüş hali olarak karşımıza çıkarlar. Tanrılar, çoğunlukla yaya ya da at üzerinde

betimlenmişlerdir (Lindow, 2001: 1). Tanrılar ancak Idunn'un (gençlik tanrıçası) elmaları sayesinde Ragnarok'a (kıyamet tanrıların alacakaranlığı ya da büyük savaş) kadar yaşayabilmektedir. Val-Hall veya Walhalla adlı bir cennete ve bu cennette ölülerin tanrılarla birlikte yaşadığına inanırlar, bu tanrıların en güçlüsü, Wotan da denen Odin'dir.

Her kültürde olduğu gibi İskandinav-Germen kültüründe de bir yaratılış, dünyanın varoluşuna dair bir mitos vardır. İskandinav-Germen mitolojisinde başlangıçta, tanrılardan bile önce kuzeyde karanlık ve soğuk, güneyde ise aşırı sıcaklar ve aydınlık vardır. Kuzeyin ve güneyin tam ortasında ise Ginnungagap denen büyük uçurum bulunur. Bu çağda ne gökyüzü, ne toprak, ne tanrılar, ne de bitki örtüsü vardır (Tetzner, 2004: 11).

Evren, kaosla ve doğanın temel karşıt unsurları olan buz ve ateş arasındaki bir yarılmayla başlar. Kuzeydeki buzlarla, sislerle kaplı, tehlikelerle dolu olan bu alana "Nifl Diyarı" ve güneydeki ateşlerle kaplı alana ise "Muspell Diyarı" denir. Ateşlerle kaplı olan Muspell Diyarı'nın sıcaklığı kuzeydeki buzları eritir ve böylece uçurumdan aşağı düşen damlalar ve ateşin gücü sayesinde can bulurlar. Kar ve buzun egemen olduğu kuzey ile ateş ve alevlerin egemen olduğu güney bölgesi bir araya gelir ve erimiş nehirlerden oluşan damlacıklar ilk yaratık olan dev Ymir'i meydana getirir (Ercan, 2014:126)

Hem kadın hem erkek olan Ymir uyurken terler. Sol elinin altından erkek ve kadın meydana gelir. Bir ayağından oğul doğurarak neslini oluşturur. Ymir bütün devlerin atasıdır (Golther, 2011: 614).

Daha sonra çiftleşmeyi öğrenen bu devlerin çocukları olur, bu çiftleşmelerin en önemlisi Bor ile Besta'nın çiftleşmesidir. Bor ve Besta'nın üç çocukları olur bunlar; Ve (kutsal), Vili (istek) ve Odin (tahrik, hiddet, şiir) dir. Bu üç kardeş kendilerine ait bir dünya yaratmak ister ve Ymir'i öldürürler (Lindow, 2001: 141). Odin ve kardeşleri öldürdükleri Ymir'in vücudunun parçalarından evreni ve dünyayı kurarlar. Kaslarından toprağı, kanından nehirleri ve denizi, kemiklerinden dağları, çene kemiği, yanakları ve dişlerinden taşları, saçlarından ağaçları, beyninden de bulutları yaparlar. Kafatasından

meydana getirdikleri bu dünyanın dört köşesine Vestri (Batı), Sudri (Güney), Austri (Doğu) ve Nordri (Kuzey) adlı cüceleri yerleştirirler (Dahn, 2010: 35).

Bir diğer mite göre de başlangıçtaki boşluk ve kargaşadan sonra önce tanrılar yaratılır sonra koca bir devin gövdesinden dünya oluşur. Dünya ise büyük dişbudak ağacı Yggdrasil'in üzerinde durmaktadır. Bu ağacın en üst dalları Asgard'a değer yeraltındaki kökleri de Mimir'in kuyusundan ya da insanların yazgılarını belirleyen Nornlar'ın pınarından sulanır (Dell, 2014:112). İnsan ırkı tanrıların ağaç kütüklerinden biçimlendirdiği Askr ve Embla'dan türemiştir. Ragnarok yani "tanrıların alacakaranlığı" dünyanın sonuna ilişkin bir öyküdür. Bu öykü bir nevi kıyamet gününü anlatır. Loki ve kurt Fenrir zincirlerinden kurtulacak devler Asgard'a saldıracak, ölüm gemisi dehşet salacak, Jörmungand yılanı denizden çıkacak ve dağlar titreyecektir. Tanrılar ve düşmanları arasındaki son savaşta herkes birbirini öldürerek yok olacak, tüm dünya ve üzerindeki insanlar ateşte yanacak fakat bu mutlak bir son olmayacaktır. Bir süre sonra yeni bir çağ başlayacak, Balder dirilecek ve eski dünyanın küllerinden yeni bir dünya oluşacaktır (Wilkinson, 2014: 99).

1.8.1.1. Bilgelik ve Zafer Tanrısı Odin

İskandinav mitolojisinde ve Germen mitolojisinde Odin, Asgard'ın tartışmasız en büyük tanrısıdır. Germen mitolojisinde Woden ve Wodanaz olarak bilinir. Adı savaş, bilgelik ve şiir anlamına gelir. Ayrıca büyü, zafer ve av tanrısı olarak da bilinir. Güneş ve Kelt haçı ile sembolize edilir. Bir tahta oturur ve bu tahttan sahip olduğu iki kuzgun sayesinde dokuz diyarda olan tüm olayları gözlemler. Kuzgunlardan birinin adı Huginn (düşünce) ve diğerinin adı Muninn (hafıza) dir. Ayrıca yeryüzüne ve gökyüzüne hâkimdir, gerektiğinde kartala dönüşebilir (Ollhoff 2011: 18). Odin'in parlayan tek bir gözü vardır. Diğer gözü yamalı bir şapka ile kapalıdır ve bu gözüyle, sonsuz bilgiyi görebilmektedir. Odin tek gözlü başında fötr şapkası, sırtında mavi bir paltosu olan ihtiyar bir adam olarak tasvir edilmiştir (Sarıkçıoğlu, 2011: 79). Odin'in simgeleri, hedefini daima vuran mızrağı Gungnir, her dokuzuncu gecede yeni sekiz yüzüğü ortaya çıkaran yüzüğü Draupnir ve sekiz ayaklı atı Sleipnir'dir. Ayrıca yanında Freki ve Geri

adında iki tane kurt eşlik eder (Lindow, 2001: 155). Bir çok evlilik yapmıştır ilk eşi Frigg'den olan çocukları, Balder, Hod Bragi ve Hermod, ikinci eşi tanrıça Jord'dan olan çocuğu, Thor ve son eşi dev Grid'den olan çocuğu da Vidar'dır. Elindeki mızrak ise yine 9 ya da 7 gün asılı kaldığı kuzey mitolojisin gerçekleştiği yerin yaşam ağacında runeleri öğrenmesi sonucu kurtulduğunda kopardığı bir daldan yapılmıştır. Odin'in sonu hakkında öne sürülen kehanete göre Ragnarok günü geldiğinde, dev bir kurt olan Fenrir Odin'i öldürecektir (Mabie, 2002: 14-17).



Resim 71: Odin



Resim 72: Odin



Resim 73: Odin

Resim 71: Odin,http://superior-realities.com/2014/04/08/odin-is-the-writers-god,05/11/2014.

Resim 72: Odin, http://www.amazon.com/Norse-Statue-Viking-Pagan-Sculpture /dp /B012TQYLIE, 05/11/2014.

Resim 73: Odin, https://tr.pinterest.com/pin/349380883570139555/,05/11/2014.

1.8.1.2. Güçlü ve Koruyan Thor

Thor, Odin ve Frigg'in oğludur. Fırtına ve verimlilik tanrısıdır. Mitolojiye göre içki düşkünü ve çiftçilerin koruyucusu olan bu tanrı, devlere ve Midgard yılanına karşı savaşır ve halkı onlardan korur (Sarıkçıoğlu, 2011: 79). Odin'den sonra gelen en önemli tanrı olarak kabul edilir. Altın saçlı tanrıça Sif ile evlidir. Donnar olarak da bilinir ve İskandinav mitolojisinde en güçlü tanrılardan biridir. Gücü babası Odin tarafından verilen iki sihirli nesneye dayanmaktadır. Bu nesnelerden biri Mjolnir'dir. Mjolnir, adının anlamı parçalayıcı olan kocaman bir çekiçtir. Thor bu çekici tanrıları ve insanları

düşmanlarından korumak için kullanır. Çekici Brokk ve Eitri isimli iki cüce kardeş yapmışlardır. Bu iki cüce ayrıca çekice birçok farklı özellik vermiştir. Çekiç, Thor'un onu gerektiğinde saklayabilmesi için küçülebilir. Bir düşmana fırlattığında düşmana tüm gücüyle çarpar ve sahibinin ellerine geri döner. Fırtınaları çekici ile kontrol eder, yağmurları onunla yağdırır (Etter, 2011: 100-103). Günümüzde yargıçların mahkemelerde kullandığı çekiç de Thor'un çekiçle adaleti sağlamasının günümüze olan uzantısıdır (Dönmez, 2011: 65). Onun güçlü olmasını sağlayan bir diğer sihirli nesne de altın Megingjord adlı kemerdir. Bu kemer Thor'un gücünü iki misli daha arttırır. Ayrıca Thor'un iki tane keçisi vardır. Bu keçilerden birinin adı Tanngniost (Diş Çatırdatan) diğerinin adı da Tanngrisnir (Diş Gıcırdatan) dır. Bu keçilerin çektiği arabası yerde de gökte de gidebilir.



Resim 74: Thor



Resim 75: Thor

Resim 74: Thor, http://mytholipedia.com/thor-odinson**,** 05/11/2014.

Resim 75: Thor, https://en.wikipedia.org/wiki/Tanngrisnir_and_Tanngnj%C3%B3str, 05/11/2014.

1.8.1.3. İhanetin Kurucusu Loki

Loki Nors tanrıları içinde en hilebaz olanıdır. İskandinav mitolojisinde kötülük tanrısıdır ve tanrıların savaşıp yendiği buz devlerinden biridir. Babasi Farbauti annesi ise Laufeydir. Savaş sırasında buz devlerine ihanet ederek Aesir tanrılarına önemli bilgiler sızdırmıştır. Bu hareketi Odin'in onu kan kardeşi olarak kabul etmesini

sağlamıştır. Düzensizliği, arabozuculuğu ve mantıksızlığı simgeler. Diğer Aesir tanrılarına oyunlar oynayarak eğlenir. Kılıktan kılığa girerek tanrıçalarla, devlerle, insanlarla ve hayvanlarla cinsel ilişkiye girer. Üç karısı ve birçok çocuğu vardır fakat bununla asla yetinmez (Wilkinson, 2014: 96-98). Loki'nin, Angrboda ile evliliğinden, Jormungandr, Fenris/Fenrir (kurt) ve Hel adında çocukları vardır. Sigyn ile olan evliliğinden ise, Narfi ve Vali adlı iki çocuğu bulunmaktadır. İnsanların yaşamlarına da müdahale ettiği söylenir. Bir efsaneye göre, kör tanrı Hodr'ı kandırarak, Odin'in oğlu Balder'in ökse otuyla öldürülmesini sağlamıştır. Bu hareketinden sonra Odin'in kan kardeşlik bağından çıkarılmış, dünyanın derinliklerindeki bir mağaraya hapsedilmiştir. Loki, mağarada öldürülen oğlu Narfi'nin bağırsaklarıyla bir taşa bağlanmış olarak yatmaktadır. Tepesindeki sarkıtlara dolanmış dev yılanın ağzından akan zehir gözlerine damlamakta ama eşi Sigyn, elindeki tahta kapla Loki'yi korumaya çalışmaktadır. Ancak kap dolduğu zaman, boşaltmak için uzaklaştığında, Loki zehirden etkilenmekte ve bu da İskandinav inançlarına göre depremlere sebep olmaktadır (Etter, 2011: 98). Bu ceza İskandinav mitolojisinde kıyamet günü olarak adlandırılan Ragnarok'a kadar devam edecektir. Ragnarok geldiğinde Loki, Odin'in oğlu Heimdall ile dövüşecek ki bu dövüşte yardımcıları da olacak ve bu dövüşün galibi olmayacak ve her ikisi de savaşta ölecektir.



Resim 76: Loki



Resim 77: Loki

Resim 76: Loki, https://en.wikipedia.org/wiki/Loki, 07/11/2014

Resim 77: Loki, https://en.wikipedia.org/wiki/Loki,05/11/2014

1.8.1.4. Aesir'in Perileri Elfler

Elf, aslen İskandinavya ve İngiltere mitolojisinde yer aldığı varsayılan perilere verilen addır. Aesir'de çok fazla aktif rol oynamazlar. Genellikle insanlara benzemelerine rağmen insanlardan biraz daha kısa ve narindirler. Bu narinliğe rağmen hızlı ve güçlüdürler. Melodik bir ses tonuna sahiptirler. Elfler'i iki grupta görürüz: Gökyüzünde yaşayan ışığın ve yer altında yaşayan karanlığın Elfleri olarak (Rengel, 2010: 25-26). Elfler genelde 1200 yıldan fazla yaşarlar. Bu yaşamın sonucunda ya yaşamdaki kötülüklerden sıkıldıkları için ölümü tercih ederler ya da bilinmeyen bir diyara göç ederler. Bu nedenle onların ölümsüz oldukları söylenir. İnsanlara oranla daha güzeldirler ve daha çok dişi oldukları bilinir. Yıldızlar gibi ışık saçtıklarına ve şeffaf bir vücuda sahip olduklarına inanılır (Croker, 1825: 1-10). Dağlarda veya denizlerde dolaşmaktan pek hoşlanmazlar. Bunun yerine gökyüzünü görerek yaşamak, bir şeyler yetiştirmek, ormanlarında huzurlu bir hayat sürmek istedikleri yaşam tarzıdır. Bahçe, çiçek, bitki vb. türlerin hepsiyle ayrı bir Elf ilgilenir. Büyü konusunda hünerli, savaşçılık konusunda çeviklikleri dolayısıyla etkileyicidirler. İskandinav şiirlerinde sıklıkla yer alırlar (Scheid, 2009: 25-30).



Resim 78: Elfler



Resim 79: Elfler

Resim 78: Elfler, http://www.ancient-origins.net/myths-legends-europe/secret-lives-elves-and-faeries-truth-behind-story-rev-robert-kirk-003195, 05/11/2014.

Resim 79: Elfler, https://en.wikipedia.org/wiki/Scandinavian_folklore,05/11/2014.

1.8.1.5. Yeraltı Kaynaklarının Sahipleri Cüceler

Cüceler, İskandinav mitolojisinde, Ymirs'in öldükten sonra vücudundan çıkan kurtçuklardan yaratılan kısa boylu varlıklardır. Tanrılar onları yeraltına göndermişlerdir ve burada madencilik taş işçiliği ve mücevher yapma işleriyle görevlendirmişlerdir. Cüceler, çoğu tanrının giyim kuşam ve hazinelerini hazırlayan usta sanatçılardır. Gençliklerinden itibaren sakal bırakmaya başlarlar. Sakallar onlar için bir semboldür. Dayanıklıdırlar. Bilinen bazı isimleri, Alvis, Brook, Eitri, Dvalin, Andvari, Lit, Nordi, Sudri, Austri ve Vestri dir bunların hepsinin tanrılar katında farklı görevleri vardır (Rengel, 2010: 22).



Resim 80: Cüceler



Resim 81: Cüceler

Resim 80: Cüceler, (Rabbit, 2006: 200).

Resim 81: Cüceler, http://www.world-myth.com/index/the-mead-of-inspiration, 07/11/2014.

1.8.1.6. Evrenin İlk Varlıkları Devler

Dev, birçok farklı kültürün efsane ve mitolojisinde yer alan normal insan boyutundan çok daha büyük olan doğaüstü bir yaratıktır. İskandinav mitine göre kaostan sonra, Aesir'in oluşmasından önce buzdan gövdeleriyle onlar vardı ve ilk tanrının yaratılmasıyla ortalık karışır ve tanrılarla birbirlerine düşerler. Bilinen en önemli dev Ymir dir. İskandinav mitlerinde devlerin ilk insan ırkı olduğu düşünülür. Genellikle insan görünümünde fakat anormal büyüklükte ve çok kuvvetli tasvir edilmiştir. Kadın veya erkek olabilir. Devlerin karanlıkta ve buzların içinde yaşadığı,

güneş ışığı onlara değdiğinde ise taşa döndüklerine inanılır (Andrews, 1998: 81-169). Farklı bölgelerin mitolojilerinde kökenlerine dair farklı inanışlar vardır. Örneğin Hint-Avrupa mitolojilerinin çoğunda, kaos ile ilişkilendirilmiş lanetli bir ırktır ve yabani bir doğası vardır. Adları günümüze ulaşan bazı devler, Asvid (Runeler'i oymuştur Yggdrasil ağacına), Mirmir (bilge), Rungnir (en güçlü), Utgardsloski Utgard kalesinin kralı), Gerriod (kurnaz), Aegir (okyanus devi) dir (McNeil, Kubesh, 2008: 15).



Resim 82: Devler



Resim 83: Devler

Resim 82: Devler, http://libweb5.princeton.edu/visual_materials/maps/websites/pacific/magellan-strait/patgonian-giants.html, 07/11/2014

Resim 83: Devler, https://en.wikipedia.org/wiki/J%C3%B6tunheimr, 07/11/2014.

1.8.2. Duruidler'in Pantenonu

Keltler Hindu-Avrupai milletler içinde kültür ve yaşayış bakımından Cermenler'e en yakın ulusturlar. M.Ö. 600 yıllarında Orta Avrupa'da yaşamışlardır. Keltler'in inançları hakkında bize ışık tutabilecek olan birkaç eserden bazıları, Aristotales, Cesar, Lucan ve diğer eski çağ yazarlarından kalma kitaplar ve Hıristiyanlık döneminde Gregor von Tours gibi kilise yazılarıdır (Sarıkçıoğlu,2011: 81-82). Günümüze hemen hemen hiç yazılı metin ve kaynağın ulaşmaması Kelt mitolojisini anlaşılmaz ve eksik kılmaktadır. Bu Pan Avrupa kültürüne ait fikir verici yegâne kaynak İrlanda ve Gal mitleri olmuştur (Dell, 2014: 11). Britanya, İspanya, Portekiz, İtalya'nın kuzeyi onların göç ederek yerleştikleri ülkelerdir. Bir Kelt imparatorluğu olmamasına rağmen İspanya ve Türkiye'ye kadar ulaştıkları bilinmekte ve ayrıca Roma

İmparatorluğu genişlediği için Keltler Avrupa'nın kenarlarına özellikle de İrlanda, Galler, İskoçya ve Fransa'nın batısına sıkışmaya zorlanmışlardır (Kaya, 2012: 2). Demir Çağında, Britanya ve İrlanda'nın sakinlerini Keltler oluşturmaktadır. Savaşçı ve avcı oldukları kadar mükemmel çiftçilerdir.

> "M. Ö. 6000 yılları civarında Avrupa anakarasından kopan İngiltere, bu olaydan daha önce buzullarla kaplı idi. M. Ö. 4000 yılları civarında adaya göçmenler gelmeye başladılar. Bu göçmenler adanın güney kısmına ve İrlanda'ya yerleştiler ve ilk defa toprağı işlemeye başladılar. M. Ö. 1000 civarında Avrupa'daki yurtlarından çıkarılan Keltler adayı istilâ ettiler. M. Ö. 50 civarında Romalılar adaya akınlar düzenlemeye başladılar. Cesur kabilelerden oluşan Keltler, Romalılar tarafından yapılan işgal esnasında batıdaki dağlık bölgelere kaçarak bugünkü Galler bölgesine ve daha sonra İrlanda'ya kadar vardılar. Adada kalanlar Romalılarla evlilikler yaparak birlikte yaşamaya devam ettiler" (Şahin, 2004: 1).

Keltlerin bu göçebe yaşamları inançlarına da etki etmiş ve birçok mitolojik yapıyı harmanlamalarına sebep olmuştur. Efsanelerini yazılı kaynaklar haline getirmeden dilden dile anlatarak aktarmış oldukları için günümüze pek az metin kalmıştır (Monaghan, 2004: 4-5). Daha çok Roma dininin etkisinde kaldıkları oldukça nettir. Sezar'ın eserlerinde Galya'nın Keltik tanrılarını konu alan metinler vardır. Burada Sezar Galya'da tapılan beş büyük tanrıyı anlatır (bu tanrıların Roma mitolojisindeki en denk figürlerinin isimleri ile) ve rollerini açıklar. Merkür, içlerinden en önemlisidir ve birçok farklı temsili bulunmuştur. Merkür tüm sanatların yaratıcısı, kaynağı ve gezginler ile tüccarların koruyucusu olarak görülür. Ayrıca kâr ve ticaret konusunda da en büyük güç onundur. Galya'da bu tanrıdan sonra gelen dört tanrı şöyle sıralanır: Apollo, hastalıkları def eder; Mars, savaşı, savaşçılığı etkiler; Jupiter, göklere hükmeder ve Minerva, yetenekleri arttırır (Rolleston, 1990: 87-88).

Keltler'in bilinen bir yaratılış miti yoktur. Onlar, başka bir dünyadan geldiklerine inanır. Orası bu dünyaya benzer ama daha güzeldir ve orada ağaçlar, bitkiler, çiçeklerle doğanın güzelliği bu dünyaya oranla daha büyüleyicidir. En ilginci de diğer dünyada ölüm ve yaşlanmak da yoktur. Öbür dünyada mükemmel tanrılar yaşar ve bu tanrılara ait bir panteon vardır. "Druid" adı verilen Kelt rahiplerinin iddialarına göre, güneşi, ayı, dünyayı ve göğü kendileri yaratmıştır. Halk efsanelerine göre de nehirler, denizler kaynaklar, dağlar, ormanlar gibi önemli doğa unsurlarını büyük bir

dev yaratmıştır (Sarıkçıoğlu, 2011: 82). İlk çağlarda Kelt tanrılarına ait hiçbir tasvire rastlanmaz. Genelde tanrılarını, ağaçlar, nehirler, taşlar ve diğer doğal nesnelerle sembolize etmişlerdir (Monaghan, 2004: 4-5). Sonraki çağlarda, Keltlerin tanrıları ve tanrıçaları insana benzer. Bu da daha çok Roma döneminin tanrısal tasvirlerini kullandıklarından böyle olmuştur. Farklı kabilelerin farklı tanrıları vardır ama hepsinin inandığı bir yaratıcı ana tanrıça vardır. O da Danu ya da Anu'dur (MacCulloch, 2004: 8-9).

> "…Hıristiyanlık'tan önce Keltler politeist idiler. Kelt Dini ile aynı anlamda kullanılan Druidizm bu kabileler arasında yaygın idi. Kelt panteonunun yüce tanrısı Dagda idi. "İyi Tanrı" anlamına gelen Dagda her konuda iyi ve her şeye kadir idi. Farklı isimlerle de bilinen Morrigon, Dagda'nın eşi idi. "Şeytanların Kraliçesi" olan Morrigon aynı zamanda Nemain (Panik) ve Badb Catha (Savaş Kuzgunu) olarak da bilinirdi. Savaş alanında karga veya kuzguna dönüştüğü söylenirdi. Ziraat tanrısı olan Belenus ise daha ziyade bölgesel yüce varlık idi. Çoğunlukla Kuzey İtalya ve Akdeniz'in Gaul kıyılarında bu tanrıya tapınılırdı. Lugh olarak da bilinen tanrı Log'un Kelt dinindeki önemli yeri aynı adla anılan yerlerin çokluğuyla açıklanabilir. Bu yerlerin en önemlileri Lugdunum (bugünkü Lyon) ve Lugdunum Batavorum (bugünkü Leiden) şehirleridir. Genellikle genç bir adam olarak tasvir edilen bu tanrı mızrak ve sling atarken tasvir edilirdi. Ayrıca, Lunghasa adı verilen bir festival bu tanrı adına düzenlenirdi. Bu tanrılar yanında Keltlerin taptığı çok sayıda başka yüce varlıklar da vardı. Dagda'nın kızı Tanrıça Brigit (veya Brigid) ve Tailtu ve Macha gibi doğa tanrıçaları ve at tanrıçası Epona bu varlıklar arasında önemlileri idi" (Şahin, 2004: 138).

1.8.2.1. İyiliğin Babası Dagda

Kelt panteonunun bilinen en önemi tanrısı Dagda'dır. İsminin anlamı iyi tanrıdır ki burada sadece iyi ahlâklı olması kastedilmez. Her şeyde iyi olmak veya bir başka değişle güçlü olmak anlamındadır. Bu gücünü, havayı, insanları, doğal afetleri yönetmekte, canlıları gelebilecek yıkım ve tehlikelerden korumakta kullanır. Dagda bir baba figürüdür, verimliliği simgeler, kabilenin koruyucusudur ve temel tanrıdır, diğer Kelt tanrıları onun bazı değişikliklere uğramış formlarındandır. Eşi tanrıça Morrigan'dır, Brigit, Angus, Mider, Ogmave Bodb adında çocukları vardır. Dagda, genç ya da yaşlı olarak tasvir edilmez. Fakat görüntüsü itibariyle çok şekilsiz ilkel hatta tıpkı bir işçi gibi

kıyafetleri kirli ve eski, elinde de bir sopası vardır. O bazı tasvirlerinde, kızıl sakallı, düşmanca bakan kırmızı ışık saçan gözleri olan bir yaratık gibi çizilmiştir. Bazı figürlerde de gülünç bir haldedir (Davidson, Roderick, 1998: 204-205). Kelt tanrıları genellikle herhangi bir şeyle belirlenmemiş, ilişkilendirilmemiş karakterlerdir ve bu nedenle belki de düzgün bir panteondan çok bir kabile gibi görülmelidirler (Sarıkçıoğlu, 2011: 82).



Resim 84: Dagda



Resim 85: Dagda

Resim 84: Dagda, https://thecelticjourney.wordpress.com/the-celts/deities, 08/11/2014.

Resim 85: Dagda, http://deitiesdaily.tumblr.com/post/42878423282/february-11th-2013-dagda, 08/11/2014.

1.8.2.2. Savaşçı Tanrıça Morrigan

Morrigan, tanrı Dagda'nın karısı, büyük tanrıça ve savaş tanrıçası olarak bilinir. Keltlerin, birden fazla savaş tanrıçası bulunmaktadır fakat Morrigan en bilindik olanıdır. Diğerleri, Badb, Nemain, Macha idi (Macbain, 2005: 127). Bunların her biri savaşın bir yönünü temsil etmekte ve ölümle savaşı çağrıştırmaktadırlar. Morrigan, çoğunlukla bir karga veya kuzgun olarak betimlenmesine rağmen inek, kurt ve yılanbalığı dâhil birçok farklı formu da görülmektedir (Curran,2010: 273-274).



Resim 86: Morrigan

Resim 86: Morrigan, http://dryaddesign.com/bronze-morrigan-pendant, 08/11/2014.

1.8.2.3. Şifa Kaynağı Belenus

Belenus, bölgesel olarak en yaygın bilinen ve tapılan bir tanrıydı ve çoğunlukla kuzey İtalya ve Galik Akdeniz sahili boyunca ona tapınılırdı. Onun adı ışık ve parlaklık anlamında olduğundan bir güneş tanrısı sıfatına sahiptir. Geceleri yerin altına inerek oradaki şifalı termal suları ısıttığına ve sağlık verdiğine inanılır. Belenus, Antik Roma tanrısı Apollo ile eşdeğerdir. Ayrıca onunla özdeşleşmiş Beltane, isimli büyük bir bahar şenliği mevcuttur (Monagahan, 2004: 39). Onun simgesi ışık ve güneştir. İnsanlara ilaç bularak şifa dağıtandır.



Resim 87: Belenus

Resim 87: Belenus, http://www.collectionspicturelibrary.co.uk/fullview.php?pref=C256-00023, 08/11/2014.

1.8.2.4. Büyü ve Şiirin Sentezi Lügh/Lug

Tanrı Lug, Kelt dininde geniş bir bölgede, Galya'dan İrlanda'ya kadar Kelt dünyasının çoğunda bilinen bir tanrıdır. Kelt mitlerine Lug, genç bir adam olarak tasvir edilir mızrak ve sapan en bilinen silahlarıdır, onun ilahi bir savaşçı, büyücü ve şair olduğuna inanılır (MacLeod,2012: 47). İrlanda'da Lughnasa isimli onun onuruna yapılan bir festival bulunmaktadır. Sezar'ın Roma mitolojisindeki Merkür'e denk gördüğü Lug da bütün sanatların mucidi sayılır. Dış görünüm açısından ve detaylar yönünden Merkür'e çok benzemektedir (Rolleston,1990: 123).



Resim 88: Lug

Resim 88: Lug, https://tr.pinterest.com/gossamerdream/lugh,09/11/2014.

1.8.2.5. İksir Bilgesi Cerridwen

Cerridwen, Kelt dünyasındaki çok tanrılı pagan inancında en eski tanrıçalarından biridir. Cerridwen'in Llyn Tegin gölü kenarında yaşadığı kâhinlik ve sihir yapmakla uğraştığı söylenir. Ayın üç yönünü temsil eder, bunlar Kelt mitolojisinde Anne, Kız ve Crone olarak bilinmektedir. En bilinen özellikleri bilgelik, yeniden doğuş, ilham kaynağı olma ve dönüştürme yetenekleridir. Sihir ve büyü yoluyla düşmanlarını istediği bir nesneye dönüştürebilir (Macculloch, 2004: 11). Mitolojik betimlerinde kazan, bardak ve kadeh ile birlikte gösterilmektedir.



Resim 89: Cerridwen

Resim 89: Cerridwen, https://www.reddit.com/r/SMITEGODCONCEPTS/comments/2ihcwv/oct14_cerridwen_mother_of_the_cauldron, 09/11/2014.

1.8.3. İskandinav Mitolojisinden Esinlenen Operalar

Nibelung Yüzüğü, Alman besteci Richard Wagner (1813–83) tarafından hazırlanmış dört epik operadan oluşan bir opera serisidir. Bu eserlerin konusu ve karakterleri genel bir şekilde "Nibelungenlied" adını taşıyan İskandinav mitolojisi Saga, Alman ve İzlanda efsanelerinden uyarlanmıştır. Bu dört dram Wagner'in Yüzüğü, Yüzük Serisi veya Yüzük olarak adlandırılmaktadır. Wagner bu opera serisinin libretto ve müziğini 1848–1874 yılları arasında 26 yıl süren bir dönemde yazıp tamamlamıştır. Nibelung Yüzüğü'nü oluşturan dört opera serisinin arka arkaya ilk temsili 13 Ağustos 1876'da, Richard Wagner tarafından şahsen tasarlanan ve inşa ettirilen Bayreuth Festivali Tiyatro Salonu'nda yapılmıştır.

1.8.3.1. Ren Altını

Richard Wagner'in librettosunu yazdığı ve bestelediği Nibelung Yüzüğü epik dörtlüsünün birinci kısmıdır. İlk temsili Münih'de 22 Eylül 1869 tarihinde yapılmıştır. Yüzüğün dövülerek hazırlanması ve bu yüzüğün lanetlenmesi hikâyesini anlatır.

Fantastik yaratıklar ve tanrılarla dolu bu mistik diyar, daha perde kalkmadan, müziği ile seyircileri etkisi altına alır.

İlk sahnede Ren Nehri'nin dibi görünmekte ve sahnenin üst tarafında vahşi kayalıklı bir nehir kıyısı vardır. Üç Ren kızı (Voglinde, Vellgunde ve Flosshilde) çok kıymetli Ren Altını'nın koruyucuları olarak beklemekte ve yüzüp şarkı söylemektedirler. Dans eden kızların yanına sokulan cüce Alberich gelir ve onları yakalamaya çalışır. Onlara aşkını ilan eder, ama Ren Kızları çirkinliğinden dolayı onunla alay ederler. Alberich, onların koruduğu altını görür ve onlara bunun ne olduğunu sorar. Kızlar bu altınla kim yüzük yapıp parmağına takarsa büyük bir büyü gücüne sahip olacağını ama bu altına sahip olmak için aşktan feragat etmesi gerektiğini söylerler. Ren kızları, Alberich'in kızlardan çok hoşlandığı için aşktan hiç vazgeçmeyip altını almak istemeyeceğini düşünürler fakat tam tersine Alberich altını çok istemektedir. Kayalara tırmanıp aşktan vazgeçtiğini söyler ve altını alıp kaçmaya başlar. Ren Kızları bu durum karşısında çaresizce yakınırken uzaktan Alberich'in kahkahası duyulur.

Bu sahne tanrıların yaşadıkları yer olan Valhalla'da geçer ve bunun için sahnede kayalıklar arasında bir boğaz ve uzakta yalçın dağlar üzerinde bir büyük kale olan Valhalla görünür. Baştanrı olan Votan ve karısı Frisa sahnenin ön kısmında uyumaktadır. Votan uyanır ve Valhalla'ya bakar. Karısına iki devin, Fasolt ve Fafner, tanrılar evi olacak bu kaleyi tamamladıklarını ve bu yapının çok muhteşem olduğunu söyler. Karısına bunun karşılığı söz verdiği ödemenin yapılması zamanı geldiğini hatırlatır. Votan'ın verdiği söz, yapı bitince bu yapıyı yapan Fasolt ve Fafner adlı iki deve Fericka'nın kız kardeşi olan Tanrıça Feria'yı verileceğidir. Freia bir bahçeye bakmakta ve burada yetiştirdiği altın elmalar tanrılara ebediyen yasama imkanı sağlamaktadır. Eğer bu altın elmalara bakan olmazsa tanrılar da yaşlanıp öleceklerdir. Bu nedenle Fericka, kız kardeşinin bu iki korkunç yaratığa verilmesini asla istememektedir. Wotan karısına bir yolunu bulup devleri aldatmayı ve sözünü tutmayıp Tanrıça Feria'yı devlere vermeyeceğini söyler. Tanrıça Feria büyük bir endişe ile sahneye girer. Fasost ve Fefner devleri tarafından kovalanmakta ve kardeşleri olan tanrı Froh ile tanrı Donner Tanrıçayı korumaya çalışmaktadırlar. Devler Wotan'dan kaleyi

hazırlayıp bitirdikleri için kendilerine vaat edilen ücretin ödenmesini isterler. Wotan, onlara kutsal mızrak üzerine de yazılmış olan bu verdiği yemini tutacağını söyler, ama biraz daha beklerlerse bu değerli hediyeye daha da rahatça kavuşabileceklerini bildirir. Amacı yeni durumlar ortaya çıkana kadar biraz vakit kazanmaktır. Bu sırada Ateş tanrısı Loge yanan bir alev olarak sahneye girer ve sonradan Ateş tanrısı şeklini alır. Cüce Nibelung, Alberich'in nasıl Ren Altını'nı bulup eline geçirdiğini ve bu altından yapacağı yüzüğün, yüzük sahibine tüm dünya üzerinde tam büyük bir iktidar gücü bağışlayacağını anlatır. Devler Loge'yi dinledikten sonra Votan'a fikirlerini değiştirdiklerini ve kendilerine Tanrıça Freia yerine Ren Altını verilmesini kabul edebileceklerini bildirirler. Bu yüzüğün mümkün büyük gücünü anlayan Votan bu yeni teklifi kabul etmez ve verdiği söze uygun olarak devlerin Tanrıça Freia'yı alıp götürebileceklerini söyler. Devler, tanrıça Freia'yı alıp oradan ayrılırlar. Bu gelişmeye karşı güçsüz kalan tanrılar onların arkasından bakakalırlar. Tanrı Loge Votan'a döner ve davranışının hatalı olduğunu, bu nedenle Feria'nın bekçiliğini yaptığı onlara ebediyet sağlayan altın elmanın ağaçtan koptuğunu bildirir. Baştanrı Votan, tanrı Loge'ye nasıl olup da bu altını ele geçirebileceklerini sorar. Löge, Votan ile birlikte Neibelung'ların yaşadığı yeraltı mağarasına gidip Alberich'in Ren kızlarından çalmış olduğu altını ondan çalabileceklerini söyler. Buna aklı yatan Votan ile Loge birlikte Ren altınını çalmak için Nibelung'ların yaşadığı yeraltı mağarasına gitmek üzere sahneden çıkarlar.

Sis dağılırken ateş ve duman kaplı bir cehennemi andıran Alberich'in mağarasının içinde cüce Mime, Alberich'in emriyle sihirli Tarnhelm miğferini yapmaktadır. Bu miğferi giyen kişi hem göze görünmez olabilmekte hem de her istediği kılığa girebilmektedir. Miğferi yapan Mime miğferi önce saklar. Niyeti bu migfer yardimiyla yüzüğü eline gecirmektir. Fakat Mime Alberich'in ofkesinden de korkmaktadir ve Albericht migferi istedigi zaman ona bu sihirli migferi verir. Hazır olan miğferi Alberich başına giyer ve birden gözden kaybolur. Wotan ve Loge mağaraya girerek Alberich'i beklemeye başlarlar bir süre sonra Alberich mağaraya döner. Mağarada bulunan iki yabancı zannettiği iki tanrıya övünerek başındaki miğferin marifetlerini anlatmaya başlar. Bir marifeti daha göstermek için korkunç bir ejderha olur. Şeklini geri alınca Loge ona daha küçük bir sürüngen şeklini alabilmesinin mümkün olup

olmadığını sorar. Cüce derhal kurbağa olur. O zaman Wotan kurbağa kılığında olan Alberich'in üzerine ayağını basarak onu yakalar. Kurbağayı bağlayıp ve mağarada bulunan altınları da paketleyerek oradan Valhalla'ya geri gitmek üzere ayrılırlar.

Sahnede tekrar ikinci perdedeki kayalık boğaz ve Valhalla görünmektedir. Wotan ve Loge Nibelungların Kralını bağlı olarak getirirler ve onunla alaya başlarlar. Alberich özgürlüğünü kazanmak için ne istediklerini onlara sorar. Votan, altını ve miğferi istediğini bildirir. Fakat Votan Albericht'ın parmağıdaki yüzüğü de görmüştür ve bağımsızlığını kazanabilmesı için Albericht'den parmağındaki yüzüğü de ister. Albericht buna uymayacak gibi olunca Votan yüzüğü Albericht'in parmağından zorla çıkarıp alır. Servetini terkedip özgürlüğünü kazanan Albericht oradan ayrılmadan evvel yüzüğü lanetler. Bu koyduğu lanete göre kim yüzüğe sahip olursa çok geçmeden ölecektir. Yüzüğün bu laneti Wagner'in bu dört operasının hepsinde çok önemli bir öğedir.

Bu sırada iki dev ve köle Freia ile sahneye gelirler. Freia'nın yetiştirdiği altın elmaları yiyemedikleri için tanrılar pek zayıf düşmüşlerdir ve ölümsüzlüklerini kaybetmişlerdir. Bunlara tekrar kavuşabilmek isteyen tanrılar devlerin her türlü isteğini kabul etme yanlısıdırlar. Freia'yı kurtarmak için Votan devlere, eline geçirdiği her hazineyi ve özellikle altını onlara vermeye hazır olduğunu belirtir. Bu sırada sahneye yaşlı bir kadın şeklinde olan yeryüzü tanrıçası Erde girer. Tanrıça Erde yüzüğün laneti dolayısıyla onları karanlık bir geleceğin beklediğini ve olayların hayırlı olmadığını söyler, yüzüğü taşımayıp devlere vermesini tavsiye eder. Votan bunu kabul ederek yüzüğü de diğer altınlarla beraber devlere verir. Freia'yı böylece devlerden kurtarır. Yüzüğün laneti hemen işlemeye başlar. Yüzük dev Fasolt'un elindedir ama dev Fafner yüzüğü ondan almak ister. Devler aralarında çıkan bu anlaşmazlık sonunda birbirleriyle dövüşmeye başlarlar. Bu dövüş sonucu dev Fafner arkadaşı Fasolt'u öldürür ve yüzüğü eline geçirir. Fafner arkadaşı Fasolt'un cesedini ve yüzüğü alıp sahneden uzaklaşır.

Loge, Votan'a yüzüğü onlara vermekle çok akıllı bir iş yaptığını söyler. Fakat Votan'ın karısı Votan'ın yüzüğe kısa bir süre sahip olduğunu düşünerek kocasının akıbetinden korkmaya başlamıştır. Votan yeni evi Valhalla'ya gitmek istemektedir,

tanrıça Fericka'yı elinden tutarak köprüden Valhalla'ya doğru yürür. Diğer Tanrılar da onları takip ederler. Bu sırada uzaktan altınlarını kaybeden Ren kızlarının acılı çığlıkları gelmeye başlar. Votan, Ren kızlarının kaybına pek aldırmaz ama Loge'den onların çığlıklarını susturmasını ister. Bu olayla perde kapanır ve opera sona erer (Yener,1992:152-154).

1.8.3.2. Die Walküre

Das Rheingold da (Ren Altını) yaradılış efsanesini anlatan Wagner, bu operasında efsaneye insanları da ekler. Wotan, Nibelunglar kralı Cüce Albberich'in yüzüğü tekrar elde etmek için her yola başvuracağını sezmiş ve Walhalla'yı korumak için Walküre olarak bilinen dokuz kızını savaş alanına göndererek şavaşçı kahramanlar seçmelerini istemiştir. Wotan, yeryüzündeki oğlu Siegmund'un yüzüğü alabileceğini de düşünmektedir. Dörtlemenin bu bölümü bu konu üzerine oluşturulmuştur.

Perde açıldığında Hunding'in kulubesinin içi görünmektedir. Sağda yanan bir ocak, ortada tahta masa, yerde de bir pösteki vardır. Kapı açıldığında yaralı bir halde olan Siegmund içeri girer ve yere yığılıp kalır. Düşmanlarıyla şavaştığını kılıcı kırıldığı için kaçmak zorunda kaldığınıve gerçekte kim olduğunu evdekilere anlatır. Hunding duyduklarından hoşlanmaz ve onunla ertesi gün savaşacak olan tarafta yer alacağını söyler. Fakat Hunding'le zorla evlendirilen karısı Seiglin gence yardımcı olmak ister. Evlerinde bir kütüğe saplı olan kılıcı göstererek onu kim bulunduğu yerden çıkarabilirse güce kavuşacaktır der. Siegmund kılıcı bulunduğu yerden çeker alır ve bu kılıcın babasına ait olduğunu ve genç kadının da kız kardeşi olduğunu anlar. Kılıca "Nothung" adını verir. İkisi de çok büyük bir sevinç yaşarlar.

Yalçın kayalar arasında bir geçitte savaşçı kılığında Wotan ve kızı Brünnhilde görünür. Wotan savaşta oğlu Siegmund'un kazanmasını ve bir kahraman olmasını çok ister. Sevgilisi ve kız kardeşi olan Seiglin'i kaçıran Siegmund, evliliğin kutsallığını sarstığı için evlilik tanrıçası Frickayı öfkelendirmiştir. Bu yüzde bu savaşta öldürülmesini istemektedir ve babası Wotan'ı da bu yönde ikna eder. Onu öldürme

görevini de kızı Brünhild'e verse ds kızı bunu yapmaz. Her iki savaşçı çekişmeye başladığında Wotan savaş alanında belirir ve oğlu Siegmund'un kılıcına mızrağını fırlatarak kılıcın parçalanmasına sebep olur ve bu fırsatı değerlendiren Hunding Seigmund'u öldürür. Duruma üzülen Wotan da Hunding'i öldürür.

Sarp Walküre kayalıkları üzerinde Wotan'ın savaşçı dört kızı uçan atlarıyla belirirler. Onların ardından dört kız daha gözükür. Yanında Siegline ile birlikte Brünnhilde gelir ve olanları kardeşlerine anlatarak ölümü isteyen bu kıza yardım etmelerini ister. Babalarının gazabından korkan kızlar bunu kabul etmezler. Bunun üzerine Brünhilde parçalanmış kılıcı Sieglin'e verir ve bir oğlan çocuğu doğurmasını, onu kahraman olarak yetiştirmesini adını da Siegfried koymasını tembihleyerek kızı ormana gönderir. Hemen ardından babası Wotan öfkeyle yanlarına gelerek görevini yapmadığı için onu cezalandıracağını, bu cezanın da onu gerçek bir kahraman uyandırıncaya dek Walküre kayalarında uyumak olduğunu söyler. İtiraz etselerde tanrı kararından dönmez, kızı Brünhilde'yi uyutarak kayaların üzerine yatırır etrafını ateşe verip, üzerini kalkanıyla örtür ve mızrağını da kayalara saplayarak onu güvence altına alır. Alevlerin yükseldiği bu görüntü ile opera son bulur (Yener, 1992: 156-158).

1.8.3.3. Siegfried

Wagner'in tabiat sevgisi ve tabiatın kendi iç dinamiği bu eserde çok belirgindir. Sieglin'in oğlu Siegfried'i cüce Mime ormanda bulur ve mağarasına götürür. Bu eserde sırasıyla Mime, Ejderha, Demirci, Nibelungen Yüzüğü ve Kılıç leit-motifleri duyulur. Bu leit-motifler eserde önemli rol oynayacak olan cüce Mime'nin amacı hakkında fikir sağlar. Olay bu kurgu etrafında gelişir.

Sahnede büyük bir orman içinde yer alan cüce Mime'nin mağarasının ağzını görmekteyiz. Bu ormanda dev Fafner yaşamaktadır. Fafner büyülü Tarnhelm miğferini giyip kendini büyük bir ejderhaya dönüştürmüştür. Bu şekilde kardeşini öldürüp tek basina eline geçirdiği sihirli yüzüğü ve altın hazinesini koruyabilecektir. Siegfried şimdi

fani bir genç insandır. Ama Nibelungenler kralı Albricht'ın kardeşi olan cüce Mime tarafından hiç insanlarla ilişkisi olmadan orman içinde yetiştirilmiştir.

Mime ocakta kızdırdığı bir demir parçasını örste döverek Wotan tarafından kırılıp parçalara bölünen kılıcı tamir edip kullanılır hale getirmeye çalışmaktadır. Mime'nin gayesi bu çok güçlü kılıcı kullanarak sihirli yüzüğü elinde bulunduran ve büyülü Tarnhelm miğferini giymesi dolayısıyla bir ejderha şeklini almis olan dev Fafner'i öldürüp sihirli yüzük ve hazine altınımi kendi eline geçirmek ve böylece tüm dünyaya hâkim olabilmektir. Bu amaca erişmenin ancak Siegfried tarafından başarılacağına inanmıştır. Ormandan bir boru sesi duyulur. Çok geçmeden yakalamış olduğu bir ayı ile birlikte Siegfried sahneye girer. Siegfried Mime'ye artık kendisinin kim olduğu hakkında onunla konuşma zamanı geldiğini bildirir. Mime Siegfried'e babası ve annesinin Siegmund ile Sieglinde olduğunu ve onların ölmüş olduklarını söylememiştir. Mime Siegfried'e ailesi hakkında bilgi vermek zorunda kalır. Önce Sieglinde hakkında bilgi verir. Gebe olan Sieglinde'yi ormanda bularak mağarasına getirmiştir. Sieglinde Siegfried'i doğurduktan sonra ölmüştür. Bebeğe Mime bakmış ve onu genç yaşına kadar büyütmüştür. Siegfried bu hatıraları kanıtlayan bir delil olup olmadığını sorar. Bunun üzerine Mime Siegfried'e Hunding'le dövüşmekte iken Votan tarafından kırılan Siegmund'un kılıcı olan Nothung'un parçalarını gösterir. Siegfried Mime'den bu kılıcı tamir etmesini ister ama Mime bu kılıcı tamir etmek için becerisinin yeterli olmadığını bilmektedir.

Bu sırada sırtında pelerini, elinde bir asa ile bir gezgin kıyafetine girmiş olan Wotan sahneye girer. Gezgin Mime'ye kendinin bir bilge olduğunu bildirir inanmazsa istediği soruyu sormasını teklif eder. Mime ona üç soru soracağını ve eğer gezgin bunlara doğru cevap vermezse kafasını keseceğini söyler. Wotan bunu kabul eder ve birinci soru olarak, Mime'ye yeraltında yaşayan ırkın ismini sorar. Wotan buna doğru olarak Nebelunglar cevabını verir. Mime ikinci soru olarak yeryüzünde kimlerin yaşadığını sorar. Wotan, sihirli yüzüğe sahip olup ve sihirli migfer dolayısıyla korkunç ejderha kılığına girmiş olan dev Fafner olduğunu söyleyip doğru cevap verir. Mime'nin üçüncü sorusu bulutlar arasında kimlerin yaşadığıdır. Wotan buna da doğru olarak "tanrılar ve başlarında olan Wotan" diye cevap verir. Mime'nin üç sorusuna doğru cevap

veren Wotan şimdi Mime'ye kendi soruları olacağını söyler. Eğer Mime bunlara doğru cevap vermezse kellesini kaybedeceğini belirtir. Mime korkmuştur ama bunu kabul eder. Wotan'ın kendilerine karşı çok sert davranmasına rağmen kendilerini çok sevdiği ırkın kim olduğunu sorar. Mime "Walküreler" diye cevaplar. Sonra Wotan'ın geride bıraktığı ve Siegfried'in bunu kullanarak Fafner'i öldürebilecegi kılıcın adı nedir sorusunu sorar. Mime'nin cevabı "Nothung" olur. Gezginin son sorusu bu kırık Nothung kimin tamir edebileceğidir. Mime bu soruya cevabı bilmemektedir. Gezgin cevabı bilemeyen Mime'nin şimdilik hayatını bağışladığını, doğru cevabın Nuthung kılıcı korku nedir bilmeyen bir kişi tarafından yeniden dövüp tamir edebileceğini ve bunu yapabilen kişinin Mime'nin Wotan'a borçlu olduğu hayatını da alabileceğini söyler.

Mime, Siegfried'in korku nedir bilmeyen bir kişi olduğunu anlar. Mime demircilik sanatı için korkunun elzem olan bir duygu olduğunu ve Siegfried'e bu duyguyu öğretmeye hazır olduğunu ve eğer Siegfried bu duyguyu öğrenirse ona ejderha kılığındaki Ffaner'in bulunduğu yeri öğreteceğini söyler. Siegfried Mime'nin Nothung'i yeniden dövüp tamir edemiyeceğini anlamıştır ve bu görevi kendi üstüne alır. Siegfried kılıcı parçalara bölüp onun metalini eritmeye ve erimiş metaldan döverek yeni bir kılıç yapmaya başlar. Sonunda yeniden güçlü bir kılıç yapmayı başarır. Siegfried bunla uğraşırken Mime Fafner'i öldürmesinden sonra Siegfried'e vermek için ölümcül içilebilecek sıvı bir zehirli içki hazırlamaya başlar. Siegfried kılıcı dövüp yeniden kullanılır hale getirdikten sonra kendi gücünü ve becerisini yapmış olduğu kılıçla bir vuruşta örsü ikiye ayırarak gösterir. Genç Siegfried bunun üzerine bir sevinç çığlığı atar. Cüce Mime bunun ne olduğunu anladığı için korkudan yere yığılır.

Orman içinde sürüngen Fafner'in mağarasi önünde cüce Alberich etrafı gözetlemektedir. Uzaktan gelen yolcu kılığındaki tanrı Wodan'ı görür ve onu tanır. Wodan sürüngene yüzüğü istediğini söyler fakat olumsuz yanıt alınca uzaklaşır. Bu arada Mime ile Siegfried mağaraya yaklaşmaktadırlar ve sabah olmak üzeredir. Fafner mağarasından çıkar ve kahraman Siegfried onu kılıcıyla kalbinden vurarark öldürür. Dev ölürken ona Alberich'in lanetini hatırlatır ve onu felakete sürükleyeceğini söyler. Devin akan kanından eline sıçrayan Siegfried bu kanı yalar ve birden kuşdilini öğrenmiş olur. Daldaki bir kuş ona mağaradaki miğferi ve yüzüğü almasını söyler, o bunları

alırkan mağaranın önünde Mime ve Alberich yüzük için kavgaya tutuşmuşlardır. Kuş genci Mime'ye karşı uyarır bunun üzerine Siegfried Mime'yi öldürür. Kuş tekrar dile gelerek Walküre kayalıklarında uyuyan bir güzelin onu beklediğini söyleyerek uçarak uzaklaşır.

Fırtınalı karanlık bir gecede Walküre kayalıkları üerinde tanrı Wotan gözükür. Aynı anda Siegfried de görülür ve Wotan'a ateşli kayalıkları sorar. Oraya doğru ilerler taşa saplanmış olan mızrağı kırar ve kızın yanına girer. İlk başta kalkanın parlaklığından bir an ürken genç altındaki güzel kızı görüp öperek onu uyandırır. Kıza âşık olan genç ona evlenme teklif eder ve olumlu cevap alınca her ikisi de çok mutlu olurlar. Perde bu neşeli ortam esnasında kapanır (Yener,1992: 159-161).

1.8.3.4. Götterdämmerung

Dörtlemenin son parçası olan bu eserde artık tanrılar katındaki çöküş zamanının gelip çattığını görüyoruz. Wagner, tanrı Wotan'ın artık kabuğuna çekilip felaket gününü beklediğini ve bu sona ilişkin kehanetlerin sırasıyla yerine geldiğini bu son bölümde kaleme almıştır. Kehanete göre Wotan parçalanan mızrağını tanrı Loge'nin göğsüne saplayacak sonra da çıkarıp Walhalla'ya fırlatacak, her yer alevler içinde kalacak ve böylece tanrıların da sonu gelmiş olacaktır.

Gibichun sarayında bir salonda, Gunther bir tahta oturmuş, yanında Gutrüne karşısında da Hagen yer almışlardır. Hagen ne Günther be de Gutrüne'nin evlenmemiş olmalarından söz açarak Gibichunlar sülalesinin sona ermemesi için bu işi bir an önce yapmalarını, Gunther'in Brunnhilde, Gutrüne'nin ise Siegfried'le hayatlarını birleştirebileceklerini açıklar. Sonra şeytani planını anlatır, ona sihirli bir içki verilerek geçmişi unutturulursa Brunnhilde ile ilişkisini kesip Gutrüne'yi sevebilir. Delikanlı yanında Brunnhilde'nin uçan atıyla birlikte kendisini getiren kayıktan çıkar. Kaderinin belli olacağı salona girer. Kahraman herkesi selamlar, sonra kendisinin bir toprak ya da kabileye sahip olmadığını, bir kılıç, sihirli bir miğferi ve yüzükten başka bir mali olmadığını bildirir. Gutrüne bir boynuz içinde geçmişini unutturacak içkiyi sunar.

Siegfried bu ikramı memnuniyetle kabul eder, artık bambaşka bir insandır. Gunther'le kan kardeşi olur. Gutrüne'yi eşi olarak kabul eder. Brunnhilde'yi Gunther'e getireceğine dair Kralın mızrağı üzerine yemin eder. Sonra yanına onu da alarak kayığına binip uzaklaşır.

Walküre kayalıklarında Brunnhilde oturmuş yüzüğü öperek Siegfried'i düşünmektedir. Sonra alevler arasında bir yabancı belirir. Bu sihirli miğferi sayesinde Gunther'in kişiliğine ve kılığına giren Siegfried'dir. Brunnhilde ile aralarında bir mücadele olur, yabancı yüzüğü almış, kızı mağaraya sokmuştur.

Yine Gibichung sarayınıda aynı salonlda yarı uykulu bir halde Hagen, Siegfried ve Gunther'in dönüşlerini beklemektedir. Babası Alberich yanındadır. Sonra Albrich sahneden uzaklaşır. Güneş doğmaya başlamıştır, Siegfried çok kıvançlı bir tavırla gelir ve olanları Hagen'e anlatır. Sonra düğün hazırlıklarının yapılmasını söyleyerek Gutrüne'nin bulunduğu büyük salona girer. Arkadan gelen bir başka kayıktan Gunther ve Brunnhilde çıkarlar. Siegfried yanında Gutrune ile birlikte büyük salona girer. Brunnhilde dehşete düşer çünkü kahraman onu tanımamıştır. Brunnhilde bir feryatla Siegfried'e kendisini tanıyıp tanıyamadığını sorar. Siegfried'in eline bakar, onun parmağındaki yüzüğü görür. Siegfried hareketsiz ve duygusuz hiçbir şey anlamadan durmaktadır. O yüzüğü bir kızın parmağından değil, bir dev ejderhadan almıştır. Brunnhilde onu bütün inanç ve duygularına ihanet eden bir alçak olarak suçlamaya başlar. Ama Siegfried bunlara aldırmadan Gutrüne'nin kolunda büyük salondan çıkar. Brunnhilde, Gunther ve Hagen ile yalnız kalır. Hagen bir an önce yüzüğü almak istemektedir. Böylece Brunnhilde, Gunther ve Hagen bir intikam planı yapmaya başlarlar. Brunnhilde, Siegfried'in öldürülmez gibi göründüğünü ama düşmanlarına çevirmediği sırtına inecek bir mızrakla öleceğini söyler. Gunther ve Hagen ertesi gün bunu deneymeye ve kahramanı öldürmeyee karar veriler. Onun ölümünün nedenini saklayıp bir vahşi domuz tarafından öldürüldünü ilan edeceklerdir. Perde düğün töreni sesleri yankılanırken iner.

Vahşi bir orman içinde Rhein kızları güneş ışığı ile parıldayan sularda oynamaktadırlar. Siegfried yaklaşarak Rhein kızlarıyla konuşmaya başlar. Kızlar ondan

yüzüğü isterler, kahraman bu isteği kabul etmez. Konuşmanın sonuna doğru kızlar ona o gün güneş batmadan önce öldürüleceğini söylerler. Siegfried dalgın bir tavırla durur, başlarında Hagen ile birlikte avcılar yaklaşmaktadırlar. Hagen ona kuşların dilinden nasıl anladığını sorar. Kendilerine geçmişini anlatmasını isterler. Siegfried, cüce Mime'den, kılıçtan, ejderhadan, kuşlardan bahse koyulur. Sözleri bitince Hagen ona uçmakta olan iki kargayı göstererek onların da dilinden anlayıp anlamadığını sorar. Siegfried kuşlara bakarken mızrağını delikanlının sırtına saplar. Yaralı kahraman son bir defa gözlerini açar, Brünnhilde de dâhil her şeyi tümüyle hatırlamıştır. Bütün avcılar dehşet içindedir. Güneş batmak üzeredir. Siegfried'in ölüsünü bir kalkanın üzerine koyarak omuzlarına alırlar ve oradan uzuklaşırlar.

Gibichung sarayındaki büyük salon parlak ay ışığı ile aydınlanmış, cenaze alayı da hole girmiştir. Katilin Hagen olduğunu sezen Gunther onun gerçek amacını da bilmektedir. Hagen de Gunther'in kendisini öldüreceğini anlamıştır. Daha çevik davranarak bir kılıç darbesiyle onu yere serer. Bu sırada Brünnhilde görünür. Faciayı duymuş, görmüştür. Sevgilisinin elinden yüzüğü alır, kendi parmağına takar, ölüm artık onun için tek kurtuluş olacaktır. Bir muhafızın elindeki meşaleyi kaparak Rhein kıyısına fırlatır. Kahramanın ölüsünü kül edecek alevler yükselirken vedasını bitirerek ateşe kendisini bırakır. Holü yavaş yavaş alevler sarmaya başlar.

Rhein nehrinin yükselerek her yanı kapladığı görünür. Suyun yüzüne üç Rhein kızı çıkar, ellerinde sonunda ele geçirdikleri yüzük parlamaktadır. Hagen altını kapmak için atılır, suların arasında kaybolup gider. Gökyüzü kızıl bir renkle bezenmiş, uzakta Walhalla alevler içinde yanmaktadır. Dünyanın sonu gelmiş, Tanrılar Alacakaranlığı başlamıştır, perde yavaş yavaş iner (Yener,1992: 163-166).

1.8.3.5. Uçan Hollandalı

Ünlü besteci Wagner, 1839 yılında gemi ile Londra'ya gitmek üzere bir yolculuğa çıkar fakat hava koşulları o kadar kötüdürki geminin kaptanı Norveç'in Sandwike adındaki bir balıkçı köyünün limanına sığınmak zorunda kalır. Besteci

güverteye çıktığında gördüğü manzara karşısında büyülenir ve daha önce okumuş olduğu Hayalet Gemi adlı bir hikâyeyi anımsar. Bunun üzerine bazı notlar alarak Paris'e geçtiğinde bu hikâyenin konusunu barındıran "Uçan Hollandalı" adlı opera eserini yazar. Opera'nın prömiyeri 2 Ocak 1843 Semper Oper, Dresden'de yapılmış ve bu sahnelemede orkestra şefi görevini de Richard Wagner yüklenmiştir. Türkiye'de ise ilk defa, 1961'de Ankara Devlet Opera ve Balesi'nin, Ankara Opera Sahnesi'nde sahnelenmiştir.

İlk sahnede, Norveç asıllı yelkenli bir geminin kıç güvertesi, ortada bir dümen, başında dümenci ve yelken çeken tayfasıyla kendi ana limanına dönme seferini yapmakta iken, fırtına dolayısıyla sığınacak korunaklı bir koy bulabilmek için dürbünüyle etrafa bakan kaptan Daland görülmektedir. Bütün tayfayı aşağı göndererek kendiside kamarasına çekilir ve etrafı kolaçan etmesi için bir tek dümenci güvertede kalır. Dümenci uykuya dalar. Geminin çok gerisinden diger bir yelkenli gemi hayalet gibi ortaya çıkar. Yüksek dalgalar tarafından Daland'ın gemisine bordalanır ve borda demirleri ile iki gemi birbirlerine bağlanır. Görünmeyen tayfalar yelkenleri sararlar. Hep siyah giysiler giymis yüzünün etrafı kalın siyah sakallı ve gayet soluk simalı yabancı kaptan karaya çıkar. Kötü şansına sızlanır ve verdiği kutsal andına uymadığı için, hayalet geminin hayalet yabancı kaptanı, ilahi güçler tarafından lanetlenmiş ve denizlerde ebediyete kadar seyahat etmeye mahkûm edilmiştir. Bir melek kendini bu lanetlemeden nasıl kurabileceğini kendine bildirmiştir. Her yedi yıl bitmez seyahatinden sonra yüksek dalgalar kendini sahile atacaklardır, bu sırada kendini hiç aldatmıyacak bir kadın bulup onunla evlenebilirse lanet sona erecektir. Daland yabancı kaptanı ziyaret eder, bu yabancı Daland'ın Senta adında evlenmemiş genç bir kızı olduğunu öğrenmiştir. Onunla evlenmeyi istediğini bildirir ve karşılık olarak Daland'ya hazinesini vermeyi teklif eder. Yabancı'nın altın hazine teklifine olumlu bakan Daland kızı için bu evlenme teklifini kabul eder. Birden elverişli bir güney rüzgârı çıkar ve rüzgâr sayesinde her iki gemi de yelken açıp barınak limandan ayrılır.

İkinci sahnede Daland'in evinde büyük bir salon ve bu salonda bulunan bir grup genç kız hem yün iplik eğirmekte hem de şarkı söylemektedirler. Daland'in kızı Senta odanın duvarında asılı olan Uçan Hollandalı efsanesinin resmine bakmakta ve onu

kurtarma hayalleri kurmaktadir. Dadısının isteklerinin aksine olarak Hollandalı'nın hikâyesini anlatan şarkıyı söylemektedir. Senta sadakati ile hayalet Hollandalı'yı lanetten kurtarabileceğini herkese anlatır. Senta'nın sözlüsü olan avcı Erik gelir ve Senta'nın dediklerini duyar ve diger kızlar oradan ayrılırlar. Senta'yı çok seven Erik kızı uyarmaya çalışır. Daland'ın denizden çok gizemli bir yabancı ile döndüğünü ve yabancının Senta'yla birlikte ayrılıp gittiğini rüyasında gördüğünü ona anlatır. Genç kız bunu sevinçle dinlemiştir ve Erik umutsuzlukla oradan ayrılır. Daland denizden yabancı ile birlikte gelir, yabancı ve Senta birbirlerine sessizce bakakalmışlardır. Kızı Daland'ın orada bulunduğundan sanki habersizdir ve hatta Daland, yabancı misafiri kızının nişanlısı olarak tanıtınca bile kız babasına aldırmaz. Olayın ayırtına varan Senta, ölümüne kadar yabancıya sadık kalacağına and içer.

Son sahnede iki yanda tahta birer iskelenin bulunduğu geniş bir gemi güvertesi görülmektedir. O akşam için Daland'ın tayfaları, acayip gemideki tayfalara birlikte eğlenmeleri için Daland'in gemisine gelmeleri için davet gönderirler, fakat bu davet beyhudedir davete hiç kimse gelmez. Yabancı'nın yelkenli gemisinde hayalet şekilde tayfaların çalıstıkları görülür. Daland'ın tayfaları da korkup kaçarlar. Etrafta kimseler kalmamıştır ve Senta gelir arkasından da Erik onu takip eder. Erik Senta'ya eskiden kendini sevdiğini ve kendine bağlılık için yemin verdiğini ve bundan ayrılmasından kendine çok üzüntü çektirdiğini hatırlatır. Bu konuşmalara tanık olan yabancı kaptan bu lafları duyunca çok büyük bir endişeye kapılır, Senta'nın sadık bir eş olmayacağını düşünür ve kendisinin artik sonsuza kadar denizlerde hayalet gemisiyle yüzüp kaybolacağını birden kabullenir. Yabancı tayfalarını çağırır ve Senta'ya kendinin nasıl lanetlendiğini anlatır. Kendinin lanetli bir kişi olduğunu ve efsanevi Uçan Hollandalı'nın kendisi olduğunu ifşa eder. Böylece Daland ve Daland'ın tayfalarını şaşkınlık ve dehşet içinde bırakarak, gemisiyle yeniden edebiyen denizlere açılmak üzere rıhtımdan ayrılır. Uçan Hollandalı kaptan gemisiyle ayrılır ayrılmaz, Senta rıhtıma koşar, yabancı kaptana ölünceye kadar sadık kalacağını tekrar açıklayarak kendini denize atar. Bu Uçan Hollandalı'yı lanetinden kurtaran hareket olmuştur. Hayelet gemi ufuktan kaybolur. Senta ve Uçan Hollandalı'nın birlikte semaya çıktıkları görülür ve perde iner (Yener,1992: 128-132).

1.8.3.6. Tristan ve İsolde

1857 yılında İsviçre'nin Zürih kenti yakınlarında bir arkadaşının yanında yaşamaya başlayan Wagner burada bir İngiliz efsanesi olan Tristan ve İsolde adlı eserini yazar ve besteler. 1857 ile 1859 arasında bestelenmiş ve prömiyeri Münih Opera Evi'nde Hans von Bulow'un orkestra şefliği altında 10 Haziran 1865'de yapılmıştır. Bir aşk hikayesini anlatan bu opera çok ilgi görmüştür. Bu eser birçok modern Batı Müziği kavramlarının (kormatizm, tonalite, orkestra rengi, harmonik süspansiyon gibi) en ileri kullanılmasına örnek olduğu kabul edilmektedir. Birçok kişi Tristan ve İsolde operasını geleneksel harmoni ve tonaliteden ayrılma ve 20. yüzyıl başında gelişen atonalite akımına yol açtığına inanmaktadırlar.

İrlanda sahillerinde ilerleyen bir Viking gemisinin güvertesinde Kral Marke ile evlenmesine söz kesilmiş İrlanda prensesi İsolde ve nedimesi Brangane kralın ülkesi olan Cornwall'a gitmek üzere yola çıkmıştır. Opera bir genç denizcinin bir vahşi İrlandalı kız hakkında söylediği şarkının duyulmasıyla başlar. İsolde bu şarkının kendine bir alaycı atıf yaptığını sanmaya başlar. İsolde duygularının etkisiyle hiç Cornwall'a varmak istememektedir.

Tristan, Kral Marke'nin yeğeni olup bu seyahat boyunca İsolde'ye eşlik etmiştir. Başlarda Tantris olarak tanınan Tristan'ın aslında İsode'nin nişanlısı olan Morold'u öldüren Tristan olduğunun açığa çıkmıştır. İsolde, bunu anlayınca kendi kılıcı ile hala yatakta olan ama iyileşmekte olan Tristan'a hücum edip onu öldürmeye çalışmıştır. Ama Tristan'ın kendini öldürmeye hazır kılıca bakacağına İsolde'nin gözleri içine bakmış, Isolde Tristan'ın bu bakışının nasıl ta kalbine tesir edip kalbından vurulmuşa dönmüş ve ona karşı kininin böylece aşka döndüğünü hissetmiştir. Ama çok geçmeden Tristan İsolde ile amcası Cornwall Krali Marke'ın evlenmeleri için söz kesilmesini sağlamak ve Isolde'yi Cornwall'a getirmek için geri dönmüştür. Ona aşık olan İsolde ise bunu Tristan'ın bir ihaneti olduğunu kabul etmiştir.

İsolde nedimesi Brangane'yi Tristan'a gönderip ona İsolde'nin onun huzurina gelmesini emretiğini bildirmesini söyler. Brangane ona hanımının isteğini bildirir ama Tristan çok haşin bir tavırla geminin karaya yaklaştığını ve yerinin geminin dümeni

başında olduğunu söyler. Brangane İsolde'nin yanına dönerek bu iki kişinin tavır ve yanıtlarını ona anlatır. İsolade Brangane'ye dolabında bulunan bir ufak şişeyi çıkarıp bunu bir bardak içkiye katmasını söyler. Bregane bunun ölümcül bir zehir olduğunu bildiği için dehşet içinde olur. Tam bu sırada Kurvenal gelerek Tristan'ın fikrini değiştirip İsolde'nin yanına gelmekte olduğunu bildirir. Tristan geldiği zaman ona ne istediğini sorar. İsolde "onun Tantris olduğunu bildiğini, Isolde'ye hayatını borçlu olduğunu" söyler. İsolde, hazırladığı içkiyi Tristan'a uzatır. Tristan, bunun zehir olabileceğini bilmekle beraber İsolde'nin hazırladığı içkiyi içmeye hazır olduğunu söyler. Tam Tristan içkiyi içip daha bitirmemiş iken İsolde onun elinden icki kabı alıp kalanı kendisi içer. Birden iki genç zehirlenmekten öleceklerini sanmaktadırlar ve rüyaya benzeyen bir sahnede birleşirler.

Gemi Cornwall'da rıhtıma yanaşmıştır. Kurwenal Kral Marke'nin gemiye binmekte olduğunu haykırınca iki sevgili kendilerine gelirler. Yanlarına Brangane gelir ve hala ölmediğine şaşan İsolde ona hazırladığı içkiye şişedekini koyup koymadığını sorar. Brangane, o içkiyi Isolde'nin verdiği şişe ile değil bir denizciden almış olduğu aşk iksiri ile hazırlamış olduğunu itiraf eder.

Kralın şatosunda İsolde ve Brengane dışında kimse kalmamıştır. Onlar da alev alev yanan bir mangal başında kralı beklemektedirler. İsolde avcıların borazanlarını dinlemektedir ve onlar çok uzaklaşınca daha önceden anlaştıkları gibi mangalın alevlerini kapatıp Tristan'a yanına gelmesi için sinyal verecektir. İsolde avcı borzan seslerinin uzaklaşmasını anlayıp hemen mangalın alevlerini söndürür ve böylece Tristan'ın yanına gelmesi için bir sinyal vermiş olur. Brangane şatonun mazgallarına çıkarak Tristan İsolde'nin yanındayken nöbetçilik görevini yapmaya gider. Sonunda yalnız kalan iki sevgili soyluların ve şövalyelik kuralları dışında olarak birbirine olan aşklarını açığa çıkarabileceklerdir. Tristan gündüzün gerçek olmadığını ve kendilerini birbirinden ayırmak için bir alet olduğunu ancak geceleyin birbirleriyle beraber olabildiklerini ve uzun ve ebedi bir gece olan ölümün kendilerini gerçekten her zaman birleştireceğini iddia eder.

Brangane birkaç defa onlara haykırarak gecenin sona ermek üzere olduğunu ve avın hemen son bulacağını ikaz eder. Ama iki sevgili onu duymamaktadırlar. Güneş doğmaya başlayınca şatoya dönen Kral Marke ve adamları şövalye Melot'un kılavuzluğu altında sevgililerin bulunduğu yere gelirler ve onları birbirlerini kolları arasında bulurlar. Kral Marke buna çok üzülür. Çünkü kendisi de İsolde'yi sevmeye başlamıştır ve karısı ihanetini kendini bir evlat gibi sevdiği Tristan ile yapmaktadır. İki sevgili uyanınca kendilerini Kral ve adamları önünde bulurlar. Kral Marke onlara çok acı bir konuşma yapar ve ihanetlerinin çok üzücü olduğunu ve affedilmez olduğunu bildirir. Tristan İsolde'ye bakar ve onunla ebedi gece ülkesine gitmeye hazır olduğunu bildirir. Tristan ve Melot kılıç düelosuna girişirlar ama tam kritik bir anda Tristan düelloyu bırakır, kılıcını yere atar ve Melot onu ölümcül şekilde yaralar.

Kurvenal, ağır yaralı olan Tristan'ı Britanya'da bulunan kendi şatosu olan Kareol'a getirmiştir. Kurvenal İsolde'ye oraya gelmesi için haber göndermiştir. Elindeki kavalla hüzünlü şarkılar çalan bir çoban, kıyıda nöbet tutmaya gönüllü olur ve bir gemi gelirse kavalı ile bir şakrak nağme çalıp haber verecektir. Tristan uyanır ve sayıklamaya başlar. Yine gündüzün yalancı olduğunu ve kendinin Isolde ile birlikte geceyi aradığını söyler. Kurvenal ona İsolde'nin yakında geleceğini söyleyince Tristan yaşlı sayıklamalarını bırakır ve İsolde'nin gelip gelmediğini sormaya başlar. Tam bu arada çobanın kavalından şakrak şarkılar duyulmaya başlanır. İsolde'nin gemisi gelmiştir ve Kurvenal onu karşılamaya gider. Uyanan Tristan da kalkar ve heyecanınından sargılarını sökmeye başlar. İsolde yanına geldiğinde Tristan onun ismini söyleyerek son nefesini verir.

İsolde ölmüş olan sevgilisinin yanına yığılır kalır. Bu anda bir başka geminin geldiği çoban kavalı nağmesinden anlaşılır. Kurvenal, Kral Marke, Melot ve Brangane'nin gemiden inip şatoya geldiklerini görür. Kurvenal, Tristan'ın intikamını almak için birden Melot'un üzerine hücum edip ona kılıcını saplar, ama Melot da hızlı davranmış ve Kurvenal'a ölümcül kılıç yarası vurmuştur ve ikisi de ölürler. Kral Marke ve Brangane şatoya gelirler ve ölmüş olan Tristan ve baygın İsolde'nin yanına çıkarlar her taraf adeta ölülerle doludur. Kral Marke Brangane'den aşk iksiri hikâyesini duymuş ve yeğenini ve karısını afettiğini onlara bildirmek ve onların birliğine izin verdiğini

soylemek için gelmiştir. Fakat İsolde bunları dinlemez, kendi kendine Tristan'ı över. Sonra ölmüş sevgilisinin yanına ağır ağır yığılır ve ölür. Böylece iki sevgilinin ruhu birlikte olur (Yener, 1992: 142-143).

1.9. Asya'yı Avrupa'ya Kavuşturan Kültürel Zenginliğin Vatanı Anadolu

Tarih boyunca bir çok önemli uygarlığın barındığı Anadolu, başta Hititler, Lidyalılar, Frigler, Urartular olmak üzere, günümüzde tam olarak ortaya çıkarılmamış onlarca medeniyeti ve kavimleri ile, dünya tarihine bir çok ilke beşiklik etmiştir. Masallara konu olan bir gizem barındıran, felsefi düşüncenin çıkış noktası olan doğu ve batının verimli toprakları üzerinde kurulan Anadolu Uygarlıkları, dünyaya miras bıraktıkları, kazandırdıkları gelişme ve yeniliklerle de tarihteki yerini almıştır.

> "Anadolu, Ön Asya'nın kapsamına giren Suriye, Filistin, Mısır, Mezopotamya, İran gibi sahalar içinde, iki bakımdan önemli bir yere sahipti. Birinci önemli yeri, coğrafi konumundan kaynaklanmaktadır, çünkü Ege dünyası ile Doğu dünyası arasında ilişkiyi sağlayan Anadolu idi. Burası sadece geçiş sağlayan bir toprak parçası değil, yerleşilen, yurt edinilen, çevre kültürlerden etkilenen ve etkileyen değerli bir yaşam alanı idi. İkinci önemli yönü ise ekonomikti. Yazılı belgelerden sağlanan bilgilere göre Anadolu, Ön Asya'nın, özellikle Mezopotamya'nın inşaat ahşabı, bakır ve gümüş gereksinimini karşılayan bir ham madde deposu idi. Dolayısı ile Anadolu, Mezopotamya ve Mısır arasında ticari ilişkiler oldukça yoğundu" (Karakuzulu, 2012: 385).

Anadolu coğrafyası bütün bu özelliklerinin yanı sıra bünyesinde barındırdığı her toplumun kültürüne de ev sahipliği yapmıştır. Hatta öyle ki her toplumun dini inancı bir diğer toplumla ortak unsurlar barındırmaktadır. İlkçağ'da Anadolu'da kurulan devletlerin hepsi de çok tanrılı dine inanılmaktaydı. Hititler'de tanrı sayısı çok fazla olduğundan Hititlerin ülkesine "Bin Tanrı İli" denmekteydi. Frigyalılar, tarımla uğraştıklarından bu durum dinlerine de yansımıştır. Frigyalıların en büyük tanrısı toprak ve bereket tanrısı olan Kibele'dir. Lidyalılar, İyonlardan etkilenerek onların tanrılarına tapmışlardır. Lidyalılar, Artemis, Zeus ve Apollon gibi pek çok Yunan tanrısını

İyonlardan alarak kendi tanrıları haline getirmişlerdir. Çok kültürlülüğün hâkim olduğu bu politesit coğrafyada yaşayan her toplumu kendi bünyesinde ele almak mitolojik yapılarını anlamak bakımından daha verimli olacaktır (Steadman, McMahon, 2011: 7-12).

1.9.1. İlk Devlet Düzeni Kurucusu Hititler

Anadolu'ya Hititler gelmeden önce bu coğrafyada Hattiler yaşamaktaydı ve geldikleri yerin adını değiştirmeden Hattiler'le kaynaşmışlardır. Hititler'in Anadolu'ya göç tarihleri kesin olarak bilinmemektedir. M.Ö. 2000 yıllarında Hint-Avrupa kavimlerinin doğuda Kafkasya üzerinden Anadolu'ya girdikleri kabul edilir. Hititler, Hint-Avrupa kökenli bir dil konuşmaktadırlar. Anadolu'da ilk kez organize devlet kuran Hititler'in başkenti Boğazköy'dür (Hattuşa). Boğazköy, M.Ö. 1200 yıllarına kadar Hititler'in başkenti olma özelliğini korumuştur. M.Ö. 1900'lü yıllardan itibaren İç Anadolu Bölgesi'nin kuzeyine tekabül eden Kızılırmak yayı içinde yerleşmişlerdir. Hititler'de büyümenin temel dinamiğini ekonomi, ekonominin temelini de tarım, hayvancılık ve ticaret oluşturmaktadır (Turanî, 1992: 109-111).

Hitit mitolojisinde 1000 tanrıdan oluşan bir kutsal topluluk (pantheon) vardır. Bunların başında fırtına tanrısı Teşup gelmekte ve karısı Hepat da önemli bir yere sahiptir, Hepat'ın kutsal hayvanı boğadır. Ayrıca tanrı Şarruma, tanrıça Şavuşga (İştar) bu sıralamadaki diğer önemli tanrılardır. Suların tanrısı Ea, güneş tanrısı Şamaş, ay tanrısı Sin, karısı Ningal bunların başlıcalarıdır. Hititler, Mezopotamya kaynaklarından esinlenmiş olmakla beraber, Hatti, Luvi, Mitanni ve Hurri etkisinde de kalmışlardır. Hitit mitolojisi, Hititler öncesi Anadolu kavimlerinin inançlarından ve Sümer, Akad ve Asur gibi çevre inançlarından etkilenmiş olsa da en önemli karakteristiklerinden birisi, özellikle erken dönemlerde senkretizasyondan* uzak olması ve hatta bir nevi bilinçli bir şekilde senkretizasyondan kaçınmasıdır (Eyuboğlu, 2007: 37-39). Hititlerde tanrı kadar

* Senkretizm: Farklı geleneklerin birbirini etkilemesi sonucu oluşan yeni kültürel yapıları, gelenekleri ya da düşünce ekollerini ifade etmede kullanılan bir kavramdır.

tanrıça da önemlidir. Zaten bunun izdüşümü olarak da Hitit toplumuna kadın erkeğe eş değer konumdadır.

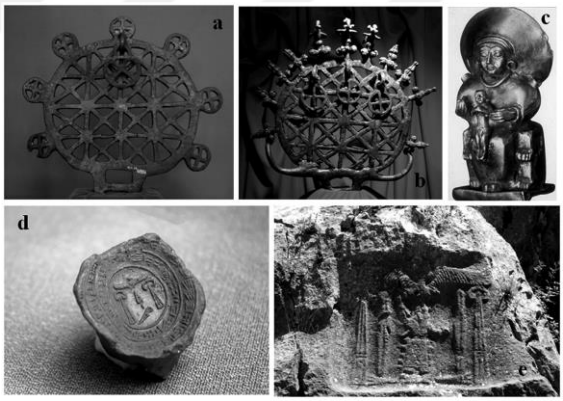
> "Hitit Tanrıçası, Hattilerde Vuruşemu, Hurrilerde Hepat diye adlandırılmış olan tanrıçadır. Hititlerde Arinna'nın güneş tanrıçası, geç Hititlerde Kupaba olarak da geçmiştir, Kybele de büyük olasılıkla aynı inancın devamıdır. Bu devirde, tanrılar dizisi pek fazla farklı olmayan iki gruba ayrılmıştır. İlki Tesup, kardeşi Tasmisu, tanrı Kumarbi, tanrı Suwaliiat ve Ninurta şeklinde başlar. Bunları bilgelik tanrısı Ea, ay tanrısı Kusuh, güneş tanrısı Simegi, Astabi, Lupatig (veya Nupatig), savaş tanrısının karakterini taşıyan Hesui, salgın hastalık tanrısı Nergal, koruyucu tanrı Kal, erkek cinsiyetli Istar/Sauska, tanrı Pirinkir, Tesup'un veziri Tenu, yeryüzü ve gökyüzü izler. Sonda Tesup'un refakatcıları, oğlu Sarruma, Seri ve Hurri adlı boğalar ve Namni ve Hazzi dağları yer almaktadır" (Arıkan, 2007: 277-278).

Hitit Devleti, Anadolu'nun ilk merkezi krallığıdır ve bu krallığın izlediği birleştirici ve yayılmacı politika dinsel inançlara olan yaklaşımda da kendini göstermiştir. Başlangıçta fethettikleri toprakları her şeyleri ile birlikte inançları da dâhil olmak üzere merkeze bağlamışlardır. Hititler doğal sınırlarına ulaştıktan sonra merkezdeki tanrı ve tanrıçaların çeşitliliğine son vermeye başlamışlardır. Hititlerin Anadolu'da birliği sağlayıp merkezi bir devlet kurmaları ile farklılıklar eskisi gibi yaşama şansı bulmuş olmasına rağmen, tanrılar hiyerarşisinde ilk sıralarda yer alanlar zamanla çok daha ön plana çıkartılmış ve benzer karakterde olanlar onların gölgesinde kalmıştır (Sevinç, 2008: 188-189). Özellikle Hititler'in kendine has tanrıları önem sırasına göre şöyledir: Fırtına tanrısı Teşhup, karısı Hepat, deniz tanrısı Aruna, ocak tanrısı Haşşaş, güneş tanrısı Utu, ateş tanrısı Pahhur, pınar tanrısı Şuppilulia, aşk ve harp tanrıçası Lelvani dir (Sarıkçıoğlu, 2011: 42). Hitit yaradılış efsanesine göre, büyük tanrı Alalu'yu diğer tanrılar alt eder ve oğlu Anu'yu onun yerine geçirirler. Aradan biraz zaman geçer ve bu kez de Anu'nun oğlu Kumarbi babasının yerine geçmek isteyerek babasıyla çekişir. Anu'nun cinsel organlarını ısırarak onu alt eder ve yuttuğu Anu'nun spermlerini tükürür, düşen bu spermlerden birçok tanrı meydana gelir. Bu tanrılar arasında Teşup da vardır ve o da bir süre sonra babasınını alt ederek onun yerine geçer (Wilkinson, 2014: 160).

1.9.1.1. Hastalıkları İyi Eden Arinna

Hitit mitolojisine göre, Hatti menşeli Güneş Tanrıçası olan Arinna, Hitit İmparatorluğu'nun baş tanrıçasıdır. Hepat ile özdeşleştirilen bu tanrıça, Hitit Devleti'nin ve kraliyetin koruyucusu olmuş, krallar savaşta ve bir tehlike anında daima yardım için ona başvurmuşlardır. Ayrıca Mezopotamya'da olduğu gibi Hitit halkı da hastalıkları iyi eden tanrısal gücün Güneş Tanrıçası olduğuna inanmışlardır (Uncu 2013: 356-357).

Güneş Tanrıçası, Hitit döneminde tapınım gören bir tanrıça olarak bilinmesine rağmen taşıdığı karakter, farklı adlar altında kendisinden önceki ve sonraki geniş zaman perspektifine yayılmaktadır. Hatta geç dönemlere kadar onun ve kültünün izlerini taşıyan değişik ilahi varlıklarla ya da simgelerle karşılaşmamız mümkündür. Bir tanrıça olarak dişi kimliği ve tanrılar listesinde her zaman en ön sıralarda yer alması, bir Anadolu geleneğinin uzantısı gibidir. Arinna, hem heykel hem de güneş kursu şeklinde tasvir edilmekte, genelde başında ışınlı taç olan tanrıça heykellerine rastlanmaktadır (Sevinç, 2008: 188-189).



Resim 90: Arinna



Resim 91: Arinna

Resim 90: Arinna,http://www.mundus-reizen.com/pages/Hethieten/Corum/09-Kubaba-Kybele.html, 03/12/2014.

Resim 91: Arinna,http://wwwtheblogking.blogspot.com.tr/2014/12/the-hebrews-history-real-story.html,03/12/2014.

1.9.1.2. Gökyüzünün Kralı Teşup

Hititlerin baş tanrısı Teşup, tanrı Kumarbi ve onun çocukları tarafından kendisine yöneltilen saldırılardan dolayı, müttefik tanrılarla beraber ve onların yardımıyla büyüyüp güçlenene dek dünyanın karanlık ve bilinmeyen bir köşesinde yaşayıp ve orada da saklanmıştır. Başlangıçta sayıları çok azalmış ve sürgüne gönderilmiş olan müttefik tanrılar ve Teşup önce Kumarbi'nin çocukları ile yeraltında ve yerüstünde savaşırlar. Teşup'a savaş arabaları içinde 70 tanrı destek verir, en sonunda Teşup rakibi ile teke tek yüzleşmek zorunda kalır. İki adet altın kaplanmış göklerin boğası tarafından çekilen savaş arabası içinde göğe çıkıp düşmanını saklandığı yerde bulduktan sonra fırtına yaratan baltası ve şimşek çakan kılıcı ile savaşır ve düşmanını yenerek hapseder. Doğum hakkı olan iktidarı eline aldıktan sonra kız kardeşi ana tanrıça Hebat ile evlenip yöneteceği toprakları kardeşleri Tigris ve Tashmishu ile paylaştırır. Aynı savaşı Teşup'tan çok önce Sümer'in baş tanrısı Marduk, intikamcı Tiamat ile yaşar Sümer kayıtlarında ve daha sonra da Mısır tanrıları Osiris ve Seth'in aynı kaderi paylaşır (Johnston, 2004: 405-409) .

Aynı zamanda Teşup, mitolojide kuzey Mezopotamya'da bulunan Kummiia şehrinin kralı, gökyüzünün kralı ve Hatti ülkelerinin beyi olarak da anılmaktadır. Tanrıların en büyüğü olan bu tanrının eşi Hepat'tır. Onun oğlu Şarruma da Nerik şehrinin fırtına tanrısıdır (Leick, 1997: 157).

Fırtına tanrısı metinlerdeki tasvirlerde ve sanat eserlerinde dağlar üzerinde durmaktadır. Teşup, çoğunlukla elinde asa tutan sakallı bir kişi olarak betimlenir ve en önemli simgesi ise boğadır. Boğa, Orta Tunç Çağı'nda Anadolu'da gök tanrısının kendisidir. Hititler, Hattilerin etkisiyle anthropomorphic, insan kılıklı tanrı inancına geçtiklerinde, hangi tanrıyı kastettiklerini anlatmak için her insan kılıklı tanrıyı, onun hayvan biçimli karşılığıyla tasvir ediyorlardı. Anadoluda Hititlere ait boğayla Fırtına tanrısını ilişkilendiren çeşitli tasvirlere raslanmıştır. Onun kutsal boğalarından birinin adı Şeri ve diğeri Hurri (ya da Tella)'dir. Aynı zamanda bu tanrı hem savaşı ve hem de zaferi simgeler (Leeming, 2005: 377).



Resim 92: Teşup



Resim 93: Teşup

Resim 92: Teşup, http://anatolianstories.blogspot.com.tr/2013_11_01_archive.html, 03/12/2014.

Resim 93: Teşup, https://en.wikipedia.org/wiki/Adad, 03/12/2014.

1.9.1.3. Fırtına Tanrısı Hepat

Mitolojide Hurri asıllı Hitit baştanrıçası, fırtına tanrısı Teşup'un eşi ve başyardımcısıdır. Boğazköy Yazılıkaya'daki Hitit panteonunun kadın tanrılarının başında, Teşup'un karşısında bir panter üzerine binmiş olarak tasvir edilmiştir. Aynı zamanda bir boğa vücudu üzerinde insan başı ya da çift insan ayağı ile gösterilmiş ve Teşup'un Boğası olarak tanımlanan Tanrı Şarruma'nın da annesidir. Çivi yazılı metinlerde Arinna şehrinin güneş tanrıçası olarak geçen tanrıça ile Hurrilerin Hepat'ı aynı tanrı kişiliğini temsil ederler. Arinna şehrinin Güneş tanrıçası her ülkenin anası babası, adaletin koruyucusudur. Tanrıçanın sembolü bilinmiyor. Hepat kültünün merkezi, Kizzuvatna'daki Kumanudur. Ancak bu şehirden başka daha birçok şehirde Hepat'a saygı gösterilmektedir (Leick, 1997: 81).



Resim 94: Hepat

Resim 94: Hepat, http://www.anadolumedeniyetlerimuzesi.gov.tr/?_Dil=1, 07/12/2014.

1.9.2. Avrupa'dan Göç Eden Kültür Frigyalılar

Anadolu'nun orta ve batısı arasındaki genişçe bir bölüme Frigya adı verilmektedir. Frigya ülkesinin asıl merkezini olusturan alan Sakarya (Sangarios) Nehri ve Menderes (Maiandros) Nehri'nin yukarı kaynakları arasındaki küçük bölgedir. Frigler'in, İznik Gölü (Askania) kıyıları ile Sakarya nehri vadisine doğru ilerledikleri ve buradan hareketle güney ve doğu yönlerinden ilerleyerek Anadolu'nun içlerine doğru yayıldıkları anlaşılmaktadır (Eroglu, 2014: 49).

Frigler, M.Ö. 1200'lerde Trakya ve Boğazlar üzerinden Anadolu'ya gelmiş fakat Anadolu'da Frigya adı verilen coğrafyaya ancak M.Ö. 750'lerde hâkim olabilmişlerdir. Frigler, aslen Avrupalı bir kavimdir ve Anadolu'ya gelmeden önce Brigler olarak anılırlar. Friglerin ilk kralı ülkenin başkenti Gordion'a adını veren Gordias'tır. Gordias, günümüzde Fethiye olarak bilinen Thelmessos'lu bir kadınla evlenmiş ve Midas adını verdiği bir oğulları olmuştur. Geçmiş dönemlerine ait kesin bilgiler bulunmayan Friglerin en çok bilinen ve meşhur kralı Midas'tır. Ancak yapılan bazı araştırmalara göre Frigyalıların bütün krallarına Midas adını verdiği de söylenmektedir (Matero, 2011: 5-7).

> "Frigler Anadolu'ya girdikleri zaman Orta Asyada bütün Türk uluslarının ortak inançları natorizm (tabiat kuvvetleri) ve ona bağlı yıldız ve burçların simgesi hayvanlara Tütemizm dinine bağlı idiler. İsimleri dinlerini açığa vurmaktadır. Frigler'in çok tanrılı bir dinleri vardı; Güneş Tanrısı Sabazios ile Ay Tanrısı Men bunların en tanınmışlarıydı. Ancak Frigler denince, akla hemen gelen tanrıça, Agdistis, Matar Kubile (Büyük Ana) ya da Kubile denen Kybele'dir. Kybele, Frigler için doğa tanrıçası, hatta doğanın bizzat kendisiydi" (Birecikli, 2010: 217-220).

Frigler'inde Hititler gibi çok tanrılı bir inançları vardı. Frigler hem erkek hem de dişi çok sayıda tanrıya tapıyorlar ve bu tanrılarının çoğu hayvan olarak betimlenirken sadece bir tanrı insan suretinde tasvir edilmiştir. Adı Anne anlamına gelen bu tanrıça Matar'dır. Matar, Frig dilinde dağ demek olan Kybeleia'dır ve tanrıçanın eski

Yunancadaki ismi olan Kybele'nin de kaynağıdır. Frigler in önemli tanrılarından birisi de Ay tanrıçalar Men'dir. Men tanrısını Frigler, Hititler den almışlardır. Men, şifa veren bir tanrıça olduğundan hastalar dua taşlarına hastalıklı organlarının resimlerini yaparlardı (Bülbül, 2009: 91).

1.9.2.1. Üreme ve Bereketin Sembolü Kibele

Ana tanrıça, toprak ve üretim ile ilgilidir, Matar Kubileya ya da Matar Areyastin gibi sıfatlar taşıyan bu tanrıça kimi zaman yalnızca Agdistis (Taş Kadın) ya da Agdistis Meter Thea olarak adlandırılır. Hititler ve Luwiler ona Kubaba, Yunanlılar Artemis ve daha çok da Kybele, Romalılar ise Magna Mater derler. Matar, Frigler in gözünde bir doğa tanrıçası, yabani hayvanların egemeni, hatta doğanın bizzat kendisi, aynı zamanda genç kızların ve kentlerin de koruyucusudur.

Bereketi, üremeyi, dişiliği, hayatın sürmesini simgeleyen tanrıça Kybele, ayakta, oturmuş ya da uzanmış olarak betimlenir, vücudu her zaman tasvir konusudur. Heykellerin bir bölümünde doğum yaparken görülür. Otururken ya da doğum anındaki bazı heykellerinde yanında iki leopar ya da arslan bulunur. Ana tanrıçanın kutsal hayvanı leopar, hayvanların yöneticisi ve doğa üzerindeki sınırsız etkiyi simgeler. Bazen kollarında, çeşitli efsanelere göre tanrıçanın hem çocuğu, hem de sevgilisi olan Attis'i taşır (Borgeaud, 2004: 5). Tanrıça genellikle ileri doğru bakan olgun bir kadın şeklinde betimlenmiştir, uzun bir elbise ve işlemelerle bezeli bir başlık giyer, başlığının arkasında bir duvak vardır. Elinde tanrısallığını vurgulayan bazı nesne ya da atribüler*tutar. Bunlar içki kabı veya kâsesi, yırtıcı kuş ve nar olması muhtemel yuvarlak bir objeden ibarettir (Bülbül, 2009: 91).

* Atribü: Antik heykellerde tanrıların sıfatlarını ve özelliklerini yansıtan, giysi, aksesuar ya da objelerdir.



Resim 95: Kibele(Artemis)



Resim 96: Kibele



Resim 97: Kibele

Resim 95: Kibele(Artemis), http://magictransistor.tumblr.com/post/70037622876/the-ephesian-artemis BD-the-great, 07/12/2014.

Resim 96: Kibele, https://en.wikipedia.org/wiki/Cybele, 07/12/2014.

Resim97: Kibele, http://www.art.fr/oeuvre/p12626544825-sa-i6375411/vincent-j-musi-kybele-mother-goddess-sculpture-found-at-catalhoyuk.htm, 07/12/2014.

1.9.2.2. Ezginin Tanrısı Pan

Pan, Yunan mitolojisinde olduğu kadar Arkadya'da ve Anadolu'da da Frigya'da bilinen bir tanrıdır. Pan, Frigya mitolojisi'nde doğanın ve çobanların tanrısıdır. Keçi ayaklı ve keçi kafalı olan Pan, sonradan değişime uğramış bu keçi kafasından geriye sadece boynuzlar ve sakal kalmıştır bu sayede artık yüzü insan yüzü olmuştur. Müzisyenliği ve şakacılığıyla bilinen bu tanrı, kırlarda aniden insanların karşısına çıkıp görüntüsüyle insanları korkuttuğu için panik sözcüğüne de ilham kaynağı olmuştur.



Resim 98:Pan



Resim 99: Pan

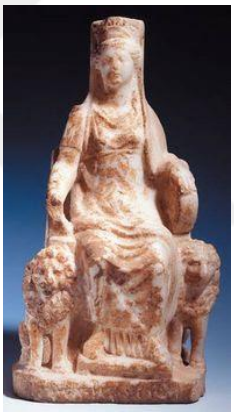
Resim 98:Pan, http://tr.freeimages.com/premium/engraving-god-pan-from-greek-mythology-1879-1011890, 17/12/2014.
Resim 99:Pan, http://www.patheos.com/blogs/panmankey/pan-the-god-of-all, 17/12/2014.

1.9.2.3. Ay Tanrıça Men

Genelde dişil olan ay figürü Orta Asya mitlerinde de takvim ve zamanı simgeler. Frigler'in ay tanrıçasının başında Frigler'in kullandığı bir başlık ve onun üzerinde hilal şeklinde ay vardır. Beli sıkıca bağlanmış bir tunik ve üzerinde bir pelerinle tasvir edilmiştir. Uzun çizmelerinin içinde pantolonu bulunmaktadır.



Resim 100: Men



Resim 101: Men

Resim 100: Men, (Thonemann, 2012: 86).
Resim 101: Men, http://delfinnurarslan.blogspot.com.tr/2015/01/frigler-din_14.html, 17/12/2014.

1.9.3. Sikkenin Mucidi Lidyalılar

Lidya, Anadolu'da, M.Ö. 6. yüzyıla kadar hüküm süren Lidya uygarlığının beşiğini ve merkezini oluşturan bölgedir. Esas olarak Gediz nehri ve Küçük Menderes ırmağı vadilerini kapsayan ve günümüzde yaklaşık olarak Manisa ve Uşak illerine denk gelen bugünkü Orta Anadolu bölgesidir. Kuzeyinde Misya, güneyinde Karya,

doğusunda Frigya, batısında ise İyonya bölgeleri bulunmaktadır (Steadman, McMahon, 2011: 27-28).

Lidyalılar, M.Ö. 687 de Frigyalıların yıkılmasından sonra Kral Giges zamanında bağımsız bir devlet kurarlar. Lidyalıların başkenti, dönemin en büyük ve zengin kentlerinden olan Sardes'dir. Giges, devletin sınırlarını genişletir, doğu sınırları Kızılırmak'a kadar uzanır. Son kralları Krezüs dönemi Lidya'nın en parlak zamanı olmuştur. Lidya'nın insanlık tarihine en büyük katkısı "sikke"yi icat etmiş olmalarıdır. Başkentleri Sard aynı zamanda dönemin kültür ve sanat merkezi haline gelmiştir. Ancak bu durum uzun sürmez ve Ege Denizi'ne çıkmak istemeyen Pers Kralı Kyros, M.Ö. 546'da Mısır'la ittifak yapan Lidya Kralı Krezus'u yenerek Lidya Krallığı'na son verir (Yükçü, Atağan, 2011: 88-89).

Lidyalılar'ın dini inanışlarıyla ilgili pek bilgi yoktur. Ancak İyonlar'ın etkisi altında kaldıkları bilinmektedir. Lydialılar'ın Yunanlılar'la ticari ilişkilerinin yanı sıra dinsel ilişkileri de vardır. Lydia dininde en önemli kültler ana tanrıça Artimu (Artemis) veya Kibele, Luvi tanrıçası-Kuvava, tarım tanrısı Baki (Dionysos), yağmur tanrısı Leus (Zeus) ve mezarların koruyucusu Santas'dır. Ayrıca Lidyalılar yaygın olarak, Zeus, Dionisos, Athena, Hades, Hera Apollo ve Artemis gibi Yunan tanrılarına da taparlardı (Rostad, 2006: 156). Bunun yanı sıra Ana Tanrıça Kibele büyük bir saygı görmektedir.

Lidyalılar, kral ve asillerini Frigler gibi tümülüslere yani anıt mezalara gömerlerdi. Tümülüslerdeki mezar odalarını güzel ve süslü mermerlerle kaplamaları, Lidyalılar'ın ölümden sonraki yaşama olan inançlarını göstermektedir (Osmanoğlu, 2013: 2000).

1.9.4. Doğu Anadolu'nun Sahipleri Urartular

Urartular M.Ö. 8.-7 yüzyıllar arasında Doğu Anadolu, Kuzeybatı İran, Irak'ın küçük bir bölümü ile kuzeyde Aras Vadisi'ne egemendirler. Hazar denizinden, batısında Fırat ırmağına, kuzeyde Sevan gölünden, güneyde Toroslara değin yayılmıştır ve

başkenti Tuşpa (Van) dır (Sevin, 1989: 48). Efsanevi Ağrı Dağı bu dağlık bölgenin orta noktasındadır. Doğu Anadolu'nun dağlık coğrafyasının sert iklim koşulları altında kendilerine özgü bir kültür yaratan Urartular, özellikle mimarlıkta ve maden işçiliğinde özgün eserler ortaya koymuşlardır. Sarp kayalıklar üzerinde büyük kaleleri, sarayları, anıtsal tapınakları, kentsel yerleşimi, ulaştıkları uygarlık seviyesini yansıtmaktadır. Tarım alanında da önemli işler başarmışlar, yeni ekim alanları kurmuşlar, topraklarını sulamak için kanallar açmışlar, suni göletler ve barajlar yapmışlardır. Taş, kemik ve keramikten alet ve eşya yapan Urartular, bronz işçiliğinde de ilerlemişlerdir. Kullandıkları bronz kemerlerin ve miğferlerin üzerinde zengin bezemeler yer almaktadır (Arslantaş, 2008: 107-108).

Urartu dini çok tanrılıdır. Van'daki Mehr Kapısı'nda (Mağara Tapınağı) bulunan yazıta göre Urartuların inandığı, kutsadığı ve adlarına belirli dönemlerde kurban kestiği 79 tanrı, tanrıça ve tanrısal özellik bulunmaktadır. Bunlardan en önde gelenleri Haldi (savaş tanrısı), Teişeba (fırtına tanrısı) ve Şivini (güneş tanrısı) dir. Haldi, (eşi Bagbartu - Bagmaştu - Arubani), Urartuların ana tanrısı olup kökeni M.Ö. 13. yüzyıl Asur yazıtlarına kadar inmektedir. Teişeba, Hurri kökenlidir ve Hititlerde Teşup ile aynı tanrı olduğu tahmin edilmektedir. Şivini de Hurri kökenlidir ve Hititler'deki Şimegi'nin karşılığıdır (Özer, 2015: 85). Urartular tanrıarını insan şeklinde bazen de en ilkel halleriyle hayvan ve kuşların bazı organlarıyla betimlemişlerdir. Bu nedenle tanrılarının başlıklarında çoğunlukla boynuz bulunur. Bazı tasvirlerde hayvan başlı insan gövdeli bazıların da ise insan başlı hayvan gövdeli olarak göstermişlerdir (Belli, 1979: 34).

> "İlâhlar önceleri kanatlarını muhafaza etmiş halde kuş şeklinde tasvir edilmişlerdir. Bazı tanrı tasvirleri ise insan vücutlu ve hayvan kafalı fantastik yaratıklar şeklinde gösterilmiştir. Bütün bunlar başlangıçta hayvan ve kuşşekilli tanrı tasvirleri çeşitli antropomorfizasyon merhaleleridir. Bazı tanrılar dış görünüşleri bakımından başlangıçtaki hayvan şekliyle bir ilgisi yokmuş gibi tasvir edilmiştir. O halde daha önce kendileri tanrı sayılan hayvanlar tanrıların antropomorfizasyonundan sonra onlara sunulan hayvanların rolünü ifaya başlamışlardır" (Piotrovskiy, 1965: 44) .

1.9.4.1. Kutsal Koruyucu Haldi

Urartular'ın en önemli tanrısı Haldi'nin, savaşa çıkan kralı kutsayan, koruyan tanrı olduğuna inanılır. Kazanılan savaşların sonunda krallar, Haldi'nin adına anıtlar diktirir (Takahito, 1998: 146). Haldi'in başka bir niteliği de bitkilerin verimliliği ve doğurganlığın artmasını sağlamaktır. Haldi, Urartu tanrısı olarak bilinse de esasen Asurluların kuzeydeki ibadet merkezi olan Mışaşir Antik Kentinin tanrısı olduğu da görülmektedir. Adına düzenlenen bahar şenliklerinde kendisi için, 17 sığır ile 34 koyun kurban edilirdi. Yüce tanrı olan Haldi, genellikle bir aslan üzerinde ayakta tasvir edilmektedir (Inomata, Coben, 2006: 103).



Resim 102: Haldi



Resim 103: Haldi

Resim 102: Haldi,https://tr.wikipedia.org/wiki/Urartu_Dini, 23/12/2014.
Resim 103: Haldi, https://tr.wikipedia.org/wiki/Urartu_Dini, 23/12/2014.

1.9.4.2. Rüzğar ve Yağmur Tanrısı Teişeba

Fırtına, rüzgâr, gök gürültüsü, yağmur ve savaş tanrısı olan Teişeba, Babilliler-Asurlular panteonunda fırtına tanrısı Adad, Işkur, Hadad, adı verilen tanrılar ile aynı özelliklere sahip olup aynı değerleri temsil etmektedir. Urartular'daki fırtına tanrısı Teişeba, boğa üzerinde ve ayakta durur halde tasvir edilir. Haldi gibi onun için de şenliklerde 8 sığır ile 12 koyun kurban edilirdi (Inomata, Coben, 2006: 103).

> "Tanrı Teişeba ve Kef Kalesi'nde aslan üzerindeki tanrı Haldi tasvirlerine baktığımızda; başlarındaki boynuzlu başlıkları, uzun manto ve altta kısa

tunikten oluşan tanrısal giysileri, kutsal hayvanları üzerindeki duruş pozisyonları dikkat çekmektedir" (Ergürer, 2010: 6).



Resim 104: Teişeba



Resim 105: Teişeba

Resim 104: Teişeba, https://tr.wikipedia.org/wiki/Urartu_Dini, 23/12/2014.

Resim 105: Teişeba, https://tr.pinterest.com/pin/561683384754850986, 23/12/2014.

1.9.4.3. Doğudaki Güneş Şivini

Asurlular'ın Şamaş ve Hurriler'in Şimigi tanrıları ile aynı tanrı olduğu kabul edilen tanrı Şivini, Urartular'ın Güneş Tanrısı olarak bilinmekteydi. Asur tanrısı Şamaş ile ilişkilendirilmektedir Güneş Tanrısı olan Şivini, hep kanatlı bir kalkan halinde tasvir edilmektedir. Bayramlarda kendisi için 4 sığır ile 8 koyun kurban edilirdi (Inomata, Coben, 2006: 103).

> "Muhtemelen Şivini sembolü kanatlı güneş kursudur. Kült tasviri bulunan Urartu mühürlerinde bunlara çok rastlanır. Bu, Asurlular'ın Şemaş tanrısının sembolüne de uymaktadır. Bu sembol balık, kuş veya hayvan kafası figürlerine müşabihtir. Meher kapısı yazıtında görülen ilahe isimlerinin birbirini takibensıralarına göre tahmin edilir ki Şivini'nin eşi Tuşpuea'dır" (Piotrovskiy, 1965: 43).



Resim 106: Şivini



Resim 107: Şivini

Resim 106: Şivini, http://www.yudosk.org/rapor_detay.php?ansx=242,10/01/2015.

Resim 107: Şivini, https://tr.wikipedia.org/wiki/Urartu_Dini,10/01/2015.

1.9.5. Frigya Mitolojisinden Esinlenen Operalar

1.9.5.1. Midasın Kulakları

Midas'ın Kulakları, Güngör Dilmen'in, Midas Üçlemesinin ilk oyunudur. Diğer oyunları Midas'ın Altınları ve Midas'ın Kördüğümü'dür. Mitolojideki Kral Midas öyküsünden esinlenen yazar sonuna kendi yorumunu getirmiştir. TRT'nin siparişi üzerine Midas'ın Kulakları Ferit Tüzün tarafından 1966-1969'da bestelenmiş ve ilk kez 1969'da İstanbul Kültür Sarayı'nda, İstanbul Devlet Opera ve Balesi tarafından oynanmıştır. Eser, Ankara'da ilk kez 15 Ekim 1977'de Ankara Devlet Opera ve Balesi tarafından sahnelenmiştir. Güngör Dilmen'in aynı ismi taşıyan manzum oyununun metni, operanın librettosunu oluşturur.

Konunun Anadolu topraklarında geçmesi bakımından ulusal Türk operasını yaratmada önemli bir kilometre taşı kabul edilir. Yazar, Frigya kralı Midas'ı konu edinen mitolojik bir öykü kaleme almıştır. Olayın başlangıcı iki tanrının çekiştiği kırsal bir alanda gerçekleşir.

Kral Midas, Tmolos Dağı'nın yamacında dolaşırken Güneş Tanrısı Apollon ile yaban Doğa Tanrısı Pan'ın tutuştuğu tartışmaya tanık olur. Hangisinin daha güçlü olduğu konusundaki bu tartışmada, Apollon aklın, usun, Pan ise içgüdülerin temsilcisidir. Frigya kralı Midas'ı kendilerine yargıç olarak seçerler. Onun önünde Apollon liriyle, Pan da flütüyle yarışacaktır. Önce Apollon gelir, biraz sonra da Pan. Saraydaki berber, yontucu, ozan gibi kişiler de yarışmayı ilgi ile izlerler. Önce Apollon çalmaya başlar. Ama onun müziğini yalnız anlayabilen kulaklar işitebilir. Apollon'un ezgilerini Midas'tan başka kimse işitmemektedir. Sözünü esirgemeyen bir adam olan berber isyan eder. "Yalan yalan, kimse işitmiyor Apollon'u" diye bağırır. Dışarı atarlar. Yarışma devam eder. Pan da flütüyle çarpıcı bir hava çalar. Sıra yargıya gelir. Midas bir süre bocalar. Sonra gururla tanrı Apollon'u yenik düşürmenin daha zevkli olacağını düşünür ve yarışmayı Pan'ın kazandığını söyler. Son derece öfkelenen Apollon, Midas'ın kulaklarını eşekkulakları haline getirir.

Sarayına dönen Midas, bu kulakları gizlemek için o günden sonra başını bir Frig takkesiyle örter. Kendine benzemedikleri için saraydaki heykellerinin bile örtülmesini emreder. Bu arada saçları da fena halde uzamıştır. Gizini açıklamak pahasına berbere saçlarını kestirir. Biraz da rahatlamış olur bu gizi birisiyle paylaştığı için. Fakat bunu kimselere açıklamaması için berberin iyice kulağını büker, ona gözdağı verir. Midas'ın başına geleni kimse duyacak olursa, berberin çıplak tabanlarını keçilere yalatıp onu gülmekten katıltarak öldürecektir. Berber, Midas'ın gizini tutacağına yemin eder. Berber, iki sakallı bilgenin saçlarını sakallarını düzeltirken, onların Midas'ın başından çıkarmadığı kırmızı takke ile ilgili saçma sapan konuşmalarına öfkelenir, kendini zor tutar. Ama berberin böyle kendini tutmaya çalışması onun için bir işkencedir adeta. Aklı fikri Midas'ın kulaklarındadır, Öte yandan Midas, berberin sözüne uyup Ay tanrıçaya yalvarır. Çünkü Ay, değişmenin tanrıçasıdır, belki kulaklarını eski haline getirebilir. Tanrıçanın yanıtı olumsuzdur, Midas gidip Apollon'dan af dilerse, belki Güneş tanrı onu bağışlayabilir. Midas bunu yapmayacağını, ağzından çıkmış yargıyı değiştirmeyeceğini söyler. Berber artık Midas'ın kulaklarını düşlerinde görmekte, gece gündüz onları sayıklamaktadır. Midas´ın gizini daha fazla

taşıyamayacağını anlar. Mutlaka onu açıklayacaktır. Gidip bağıra bağıra bir kuyunun içine seslenir ve rahatlar.

Kent meydanında Frigyalı yurttaşlar Midas'ın gizini birbirlerine fısıldarlar. İki yurttaş gelip, Midas'a sazlıkların garip bir şekilde seslendiklerini haber verirler. Midas'la birlikte kırlara, o sazlığın olduğu yere yürürler. Yel esmeye başlayınca, su kıyısındaki sazlar, 'Midas'ın kulakları eşekkulakları diye seslenmeye başlar. Midas öfkeden çılgına döner. Sazların kestirilmesini buyurur. Adamları, ellerinde tırpanlar, oraklarla sazları biçerler. Sesler iniltiyle yavaş yavaş diner. Kuyu bile berberin açıkladığı gizi tutamamış, bu giz dipteki sulardan sazlığa geçmiştir. Midas'ın eşek kulakları bütün Frigya'da günün konusu olmuştur artık. Midas, çığırtkanlar salarak bu söylentiyi unutturmaya çalışsa da, çabası boşunadır. Bu sırada Midas'ın içinde kulaklarına karşı bir değişim başlamıştır. Onları artık eskisi gibi çirkin görmez, benimsemiştir, kendi kişiliğinin bir parçası olmuştur bu kulaklar. Hatta bu kulaklarla kendini insanüstü bir yaratık, bir yarıtanrı gibi görmeye başlamıştır. Korkusu güvene, güce dönüşmüştür, bu güzel kulakları Frigyalılara da gösterecektir. Midas'ın çağrısı üzerine Frigyalı yurttaşlar toplanırlar. Sabırsızlıkla Midas'ı beklerler. Biraz sonra Midas kulakları açık bir halde görünür. Halk da onu bu görünümüyle yadırgamaz ve onu coşkuyla selamlar. Midas içindeki güveni halka da aşılamıştır. Ne var ki, Midas'ın bu törensi geçidi çok sürmez. Apollon yeniden çıkagelir. Bu kez onu halk görmez, yalnız Midas görür. 'Seni bağışlıyorum artık' deyip Midas'ın kulaklarını eski haline sokar, yani yeniden insan kulağı yapar. Midas'ın alıştığı ve artık halkın kabul ettiği kulakları geri almakla aslında onu bir kez daha cezalandırmış olur. Çünkü Frigyalılar bu apansız değişimi yadırgayıp Midas'ı alaya alırlar ve perde kapanır (Yener, 1992: 450).

2. BÖLÜM

GÜNÜMÜZ OPERA SEYİRCİSİNİN GÖRSEL ALGI KODLARI ve BELLEĞİ

"İnsanın özü varoluşundadır" (Heidegger, 1997: 206).

İnsan, varoluşu konusunda sürekli bir sorgulama içinde bulunan yegâne varlıktır. Dâhil olduğu enigmatik* makro kozmos âlemin sırlarını keşfetmek, kozmogonik gizi anlamak ve kendini gerçekleştirebilmek için diyalektik** bir yol izlemiştir. Bu arayışı gerçekleştirirken kendine farklı yöntemler bulmuş, tikelin yani cüzi olanın içindeki tümeli yani külli olanı aramış, önceliği, bulunduğu evrenin oluşumunu adlandırmaya ve anlamlandırmaya vermiştir. Neydi evren? Nasıl var oldu? Bunlar insan için kavranması zor bir o kadar da önemli sorulardır. İlk insan, bu soruların cevabını mitlerle bulmaya çalışmıştır. Yeryüzünde ikamet edilmiş olan her yerde, her çağda ve her koşulda, insana ait mitler üretilmiş ve bu mitler insanın vücudunun ve aklının eylemleriyle ortaya çıkan ne varsa hepsinin esin kaynağını oluşturmuştur. Dinler, felsefe, sanat, ilkel ve tarihsel insanın sosyal biçimleri, bilim ve teknolojideki önemli buluşları hep mit temellidir (Campbell, 2013: 13). Araştırmanın ekseninde yer alan mitolojik operalar da insanın varlık sorunsalını cevaplarken kendi bulduğu yöntemler doğrultusunda ele alınmaktadır. Operaların bünyesinde barındırdığı efsanevi olayların ve kahramanların insan zihninde nasıl bir yere sahip olduğunu anlamak için çağdaş insanın ilkel atalarından ona aktardığı verileri ve kodları çözmek belleğinde yatan verileri bilmek gereklidir.

İnsan, mutlak gerçeğe dair kapsamlı bir anlayışı, alegorik anlatım ve hikâyevi efsanelere dayandırarak tecrübe eder. Dünya üzerinde var olan her toplum, kendine ait bir yaradılış mitine sahiptir ve insanoğlu bu mitlerin tamamında varoluşunu somutlaştırmaya ve ispatlamaya çalışır. Başlangıçta bunu animist ve totemist bir tutumla açıklamaya çalışırken, geliştikçe ve bilime kavuştukça akılcı yaklaşımlar izlemeye başlamıştır. İnsanlık bilimi sadece doğal dünyayı aydınlatmada değil aynı

---

* Enigmatik: Muğlak, karmaşık, gizemli.

**Diyalektik: Akıl yürütme yoluyla araştırma ve doğrulara ulaşmaktır. Bir tez veya görüşü, onun mantıksal sonuçlarını incelemek yoluyla çürütme yöntemi veya gerçeklik ile gerçekliğin çelişmelerini incelemeye, aşmaya yarayan yolları arayan, akıl yürütme yöntemidir.

zamanda psikoloji, sosyoloji gibi sosyal bilimler alanını öğrenmede de kullanmıştır. Bunu ilk başlarda gözlemleme eğilimi ile gerçekleştirmiş, ardından inceleme, test etme gibi çalışmalarla ilerletmiş ve bulduğu veriyi arşivlemeyi öğrenmiştir. İnsanın bu çabası çağlar boyunca her alanı meşgul etmiştir (Wilson, 2012: 7).

Felsefe tarihine bakıldığında insanın var oluşu ile ilgilenmeyen neredeyse hiçbir filozof yoktur. Sokrates'ten St. Augustin'e, Stoacılardan St. Bernard'a kadar her filozofun felsefesinde önemli bir problem olarak yer alan konular, evren ve dünya içinde insan, varlık ve varoluş sorunu olmuştur. İnsanın var olma aşaması duygular düzeyinde yaşanırken varlık aşaması bilinç düzeyinde yaşanır (Sarıoğlu, 2008: 244). Varoluşçuların düşüncesine göre, insan "ben"inin çekirdeğini varoluş tespit eder, dolayısıyla insan kendini somut benzersiz biricik olarak görür. Varoluş, insan tarafından, ne pratikte ne de kuramsalda netleştirilebilir, bu nedenle varoluş insanın gücünün ötesinde aranmıştır (Çalışlar, 1997: 504). Var oluşunu ispatlamak için bilimsel veriye ulaştıkça medenileşen hatta zihninde ve yaradılışı itibariyle içinde barındırdığı ilkelliği baskılayan modern insan, mitolojik opera dahil diğer günümüz sanat eserlerine özünde saklı olan dürtüleriyle tepki vermektedir. Bu tepkileri çözümleyebilmek, seyirciyi barındırdığı kodları üzerinden etkileyebilmek adına insanın zihinsel yapı katmanları tek tek incelenmelidir.

2.1. Akıl – Zekâ - Hafıza

İnsan varlığını nesnelleştirmeye çalışırken çevresini gözlemleyip kendince somut sonuçlar çıkararak gerçekliğini sorgulamaya başlar. Bunu yaparken, sahip olduğu gelişmiş fiziksel ve duyusal/bilişsel yetilerini kullanır. Bu yetilerinden en önemlisi olan ve tüm canlılarda bulunmasına rağmen insanda gelişim gösteren zekâsı, zihnin öğrenme, öğrenilenden yararlanabilme, yeni durumlara uyabilme ve yeni çözüm yolları bulabilme yeteneklerine sahiptir. Zihin, algılama, hafıza/bellek, düşünme, uslamlama, gibi birçok işlev içerir. Zekâ ve akıl insanı çevresine karşı güçlü kılan önemli etmenlerdir. Akıl doğru düşünce üretmekle ilgiliyken zekâ genelde uygulayıcı olarak

nitelendirilir. Akıl kuramlar ve kurallar ortaya çıkarırken, zekâ bunların pratikte uygulanmasını sağlar ve ayrıca zekâ düşünebilme gücü ya da yeteneğidir. İnsanda sekiz çeşit zekâ alanı bulunmaktadır fakat her insanda bu zekâ alanları değişik düzeylerde mevcuttur. İlkel insandan günümüz insanına değin her insan kendince yaşadığı evreni algılarken baskın olan has zekâ alanını kullanır. İnsan, bu çeşitli zekâ alanlarından her birini yeterli bir düzeyde geliştirebilir. Bu alanlar;

1. Dil Bilimsel Zekâ: Bu zekâya sahip olanlar konuşarak, işiterek ve kelimeleri görerek en iyi öğrenirler. Pek çok değişik kültürdeki tüm insanlar dil kullanma becerisine sahiptir, ancak bazıları dili sadece iletişim amacıyla kullanırken, bazıları birden çok dil ve iletişim becerileri gösterebilirler. Dil bilimsel zekâ da, iletişim aracı olarak dili etkili kullanma kapasitesini ifade etmektedir. Dil zekâsı sözcükleri hem sözlü hem de yazılı olarak etkili biçimde kullanma becerisidir (Talu, 1999: 165). Bu alanı gelişmiş insanlar, dil öğrenmede ve telaffuzda başarılıdır. Bununla birlikte kitap okur, karmaşık cümleleri çözebilir, yazı yazmada başarılıdır, şiir yazma ve şiir okumada iyidir, ikna kabiliyeti yüksektir, kelime ezberleyebilir, hitap gücü yüksektir, okuduklarını ve anladıklarını yorumlama gücü fazladır, karşıdaki kişiyi dinler, insanlara kendini dinletir. Dil bilimsel zekâya sahip olanlar aynı zamanda düşüncelerini başkalarının anlayabileceği şekilde ifade etme yeteneğini edinmişlerdir. Yazarlar, şairler, gazeteciler, hatipler, sunucular, oyuncular, avukatlar üstün dil zekâsına sahip insanlardır (Oral, 2001: 20-21).

2. Sayısal-Mantıksal Zekâ: Günümüzde zekâyı en çok açıklayan bilişsel yeteneklerden biridir. Mantıksal düşünme, sayıları etkili kullanma, problemlere bilimsel çözümler üretme ve kavramlar arasındaki ilişkileri ayırt etme, sınıflama, genelleme yapma, matematiksel formülle ifade etme, hesaplama, hipotez test etme, benzetmeler yapma gibi davranışları gösterme yeteneğidir. IQ testlerinde oldukça başarılıdır, matematik işlemlerinde zorlanmaz, bilgisayar programı, algoritma ve elektronik gibi konuları rahatlıkla kavrar, mantısal konuları çözmede iyidir. Karar verme kabiliyeti oldukça gelişmiştir, grafik ve istatistik konularında yorumlama yapabilir, soyut düşünebilir, kesin doğru ve yanlış bilgilerle netlikten yanadır. Neden-sonuç ilişkisini kurabilme, bir şeyin çalışma ilkelerini ortaya koyabilme ve numaralarla oynama

yeteneğini de ifade eder. Matematikçi, muhasebeci, istatistikçi ve bilgisayar programcıları, bu zekâsı güçlü bireylere örnek verilebilirler (Eyyam, Meneviş, 2010: 917).

3. Bedensel-Kinestetik Zekâ: Bireyin vücudunu ve hareketlerini kullanım biçimini ifade eder. Düşünceleri ve duyguları ifade ederken, problem çözerken ve değerli ürün meydana getirirken, bedeni ya da bedensel kasları kullanma yeteneğidir. Fiziksel etkinliklerde başarılıdırlar, kas kontrolü çok iyidir, spor dallarından biriyle mutlaka uğraşırlar, hızlı hareket ederler, uzun bir süre bir yerde sabit kalamazlar. Vücut dilini fazla kullanırlar, kısa mesafelerde ulaşım aracı yerine yürümeyi tercih ederler. Bu zekânın, nesneleri becerili bir biçimde tutma ve bedensel hareketleri kontrol etmede etkili bir rolü vardır. Bu zekâya sahip olanlar zihin ve beden bağlantısını çok başarılı bir şekilde kurabilirler. Bedensel zekâsı yüksek bireyler sportif hareketleri, düzenli-ritmik oyunları kolayca uygulayabilirler. Bu bireylerde koordinasyon, denge, hız, el becerisi ve esneklik dikkat çekicidir. Dansçılar, aktörler, sporcular, pantomim sanatçıları, cerrahlar, teknisyenler, heykeltıraşlar bunlara örnek gösterilebilir. Bu tür zekâya sahip olan bireyler yaparak-yaşayarak, dokunarak ve hareket ederek en iyi öğrenirler (Oral, 2001. 20).

4. Ritmik Zekâ: Duyguların aktarımında, müziği algılama ve sunmada müziği bir araç olarak kullanma yeteneği, yani ritme, melodiye, tona karşı duyarlı olma yeteneğidir. Bu bireylerde ritim, melodi, perde duyarlığı vardır. Enstrüman çalma, söylenen şarkının benzerini bulma gibi yetenekleri gelişmiştir. Besteciler, orkestra şefleri, müzisyenler, enstrüman üreticilerinin bu zekâları güçlüdür. Müzik kulakları gelişmiştir, notalara ve ritimlere hâkimdirler ve bunları doğru şekilde beyinlerinde saklayabilirler. Seslere duyarlıdırlar, sesi doğru kullanırlar, müzik aletlerini kullanmakta iyidirler, kulakları en önemli duyu organlarıdır, ritmik şekilde konuşma ve hareket etme, duyduğu sesin hangi nota olduğunu bilme yetenekleri vardır. Bu zekâları güçlü bireyler, genellikle müzisyenlik, koristlik, orkestra şefliği gibi işlerle uğraşırlar (Doğan, Alkış, 2007: 329-330).

5. Özedönük/İçsel Zekâ (Intrapersonal): Bu zekâ bireyin "kendini" duyma ve anlamasıyla ilgili bilişsel yeteneğini ifade eder. Bireyin kendisini, güçlü ve zayıf yönlerini, ruh halini, istek ve niyetlerini anlama ve bu doğrultuda yaşamını planlama ve yönlendirme becerisine sahip olmasıdır. Kendi hedefleri vardır, bağımsızdır, güçlü ve zayıf yönlerini bilir, bireysel başarı önemlidir, öz saygı ve sevgisi yüksektir, başkaları ile paylaşmadığı iyi özellikleri vardır. Bu zekâsı gelişmiş bireyler kendi duygularıyla nasıl baş edebileceğini bilme, kişisel problemlerini çözme, kendi hedeflerini belirleme, disiplinli olma, kendine güvenme gibi özellikleri gelişmiş kişilerdir. Kim olduğumuzu, hangi duygularımızı neden hissettiğimizi düşünmemiz, bu zekâmızla ilgilidir. Din adamları, psikologlar, filozoflar özedönük zekâları güçlü olan bireylere örnek verilebilir (Gürel, Tat, 2010: 351).

6. Sosyal Zekâ: (Interpersonal**)**: Diğer insanları anlama ve etkili bir şekilde yönlendirme yeteneğidir. Bu zekâ kapsamında insanlarla iletişim kurma, onlarla duygudaşlık kurma ve davranışlarını yorumlama yetenekleri bulunmaktadır. Grup içerisinde lider görünümdedir, iletişim becerisi iyidir, arkadaşları ile vakit geçirmekten hoşlanırlar. Problem çözümünde başkalarına yardım, eder başkalarına yardım eder, organizasyon becerisi yüksektir, onlarca yakın arkadaşı birkaç tane iyi dostu vardır, her zaman aranan arkadaştır. Başkalarını anlayabilme ve insan ilişkilerinde akıllıca davranabilme sosyal zekâsı üstün olan insanların en önemli özelliklerindendir. Politikacılar, liderler, psikologlar, öğretmenler, aktörler, turizmciler bu yeteneklerini iyi kullanan insanlardır (Talu, 1999: 166).

7. Görsel-Uzamsal Zekâ: Dünyayı doğru algılama ve algılama üzerine gördüklerini yansıtabilme yeteneğidir. Uzamsal zekâdaki yeteneğimiz üç boyutlu bir nesnenin şekil ve görüntüsünü ne kadar hayal edebildiğimizle ilgilidir. Üç boyutlu düşünme bu zekâ türünün en önemli özelliğidir. Bu zekâ türüne sahip olan insanlar varlıkları ya da olguları görselleştirerek ya da renklerle ve resimlerle çalışarak en iyi öğrenirler. Üç boyutlu geometrik şekillerde matematiksel işlem gerçekleştirirken oldukça iyidirler, resim ve çizme konusunda başarılıdırlar, görüntüleri hafızasında saklayarak incelemek istediğinde hiç zorluk çekmezler. Eşyalarını kolaylıkla kaybetmez, daha fazla hayal kurarlar, gözleri en önemli duyu organlarıdır, çizim

kabiliyeti oldukça gelişmiştir. Burada, nesneyi görmeden zihinde canlandırma ve ayrıntıları görebilme söz konusudur. Uzamsal zekânın görme engellilerde de şekillendiği vurgulanmaktadır. Uzamsal zekâ görsel düşünme ve şekil/uzay özelliklerini şekil ve grafiklerle ifade etme, çizme, boyama ve şekil verme gibi davranışları kapsar. Avcı, izci, rehber, mimar, dekoratör, ressam, heykeltıraşlar, pilotlar ve tasarımcılar bu zekâsı güçlü bireylere örnek olarak düşünülebilir (Doğan, Alkış, 2007: 329-330).

8. Doğacı Zekâ: Gardner tarafından 1995'de çoklu zekâ kuramına eklenen son zekâ türüdür. Doğa zekâsı, bitki topluluklarını tanıma, doğal hayattaki önemli farklılıkları ayırt etme yeteneği ve bu yeteneği ürünsel bir şekilde kullanma (avcılık, çiftçilik ya da biyolojik bilimler gibi) olarak tanımlanmaktadır. Doğa zekâsı doğal dünyanın diğer özelliklerine (bulutlar, taş oluşumlar) duyarlı olduğu kadar diğer yaşayan canlılar (bitkiler, hayvanlar) arasında da ayırım yapabilme yeteneğini de içerir (Checkly, 1997: 12). Doğaya düşkündür, hayvan ve bitki besleme ve yetiştirmede iyidirler, çevreye duyarlıdır, kapalı ortamlardan ziyade açık ortamları severler. Onlar için yeni bitki ve hayvan türlerini görmek ilgi çekicidir, belgesel izler ve bahçe çalışmaları yaparlar, doğa olaylarına karşı daha ilgilidirler. Bölgesel ya da küresel çevre değişikliklerini açıklama, ev hayvanları, doğa hayatı, bahçe ve park sevgisi, teleskop, mikroskop kullanarak doğayı inceleme ve fotoğraf çekme gibi davranışları kapsar. Avcı, izci ve biyologlar bu zekâları gelişmiş olan bireylere örnek verilebilir (Oral, 2001: 20).

Yukarıda belirtilen zekâ alanları duygusal zekâdan beslenir. Bazı çalışmalar da, duygusal zekânın standart zekâ yeteneklerine oranla iki kat daha fazla önemli olduğuna işaret etmektedir. Duygusal zeka ile kişi, empati ile diğer kişilerle ilişki kurabilmekte, sosyal becerilerini geliştirebilmekte, davranış ve hareketlerini yönlendirmek üzere duygusal farkındalıklarını kullanabilmektedir (Yelkikalan, 2006: 44). Bütün bu farklı zekâ alanlarına göre değişkenlik gösteren insanlar, toplumların çeşitliliği bakımından hayatın farklı alanlarında kendilerini var etmektedirler. Çevreleriyle iletişim kurarken ve hayati ihtiyaçlarını giderirken her birey kendi zekâ alanına göre davranmakta ve tepki vermektedir. Alılmayıcısını seçemeyen sanat eserleri bu farklı zekâ yapılarına sahip olan insanlara farklı açılardan hitap etmektedir. Sahnelenen bir opera eseri de her türden

zekâ yapısına sahip bir seyirci kitlesine ulaşacağından, tüm bu zeka türlerinin algılayacağı farklı sahne estetiği araçları kullanmalı ve sahnelenecek operanın sadece libretto ve müziğine ağırlık vermeyip görsel imgelerle de seyircinin duygusal zekasına yönelmelidir.

İnsan yaşama etkin olarak katılmayı başarabildiğinden bu yana, hem kendini hem de ilişkili olduğu olabileceği her şeyi temelde üç yolla çözebilmiştir. İlk yol olarak duyularını kullanmış, duyularıyla sezdiği, hissettiği her şeyi zamanla sorun olmaktan çıkarabilmiş ve böylece çok hızlı yol kat etmiştir. İkinci yol ise aklını kullanması olmuştur. Aklı sayesinde üstesinden gelemediği pek bir şey kalmamıştır. Üçüncü yolda duyguları ve aklını bir arada kullanabilme pratiğidir. Bu yolla tüm varlığını ve tam kapasitesini ortaya koyabilmiştir (Erinç, 2011: 11). Eflatun gibi bazı düşünürler de algılarımızın neye bağlı olduğu üzerine sorulara yanıt bulmaya çalışmışlardır:

> "Eflatun'a (M.Ö. 427-347) göre, algılarımız aklımıza değil, duyularımıza bağımlıdır. Duyularımızla dünyayı algılamak ise yanıltıcıdır. Duyularımıza dayalı algılar, bizi, dünyanın derininde yatan, asıl olan, hakiki gerçekliğinden uzaklaştırır, bu hakiki gerçekliğe ulaşmak (o da ancak bir dereceye kadar) ancak akıl yoluyla olabilir" (Kırkıncıoğlu, 2015: 9).

İnsan, zekâsını kullanıp geliştirebilen, evrenin tek rasyonel düşünen, akli varlığıdır. Realiteyi anlamak ve hayatta kalmak için, insanın en temel silahı aklıdır. İnsan, özgür iradeye sahip, kendini üretebilen ve idare edebilen bir varlıktır. Batı dünyası yüzyıllarca aklı, yalnız bireyin zihninde değil, nesnel dünyada da yani insanlar arası ilişkilerde, toplumsal oluşumlarda, sanatta, bilimde, doğada ve doğanın görünüşlerinde de var olan bir kuvvet olarak görmüştür ve doğru düşünceye ulaşmak ya da sahip olmanın akılla olabileceğini savunmuştur (Horkheimer, 2013: 56). Kendini gerçekleştirmenin ve anlatmanın en önemli yollarından biri olan sanatla ilk ilişki ise duyularla olur akılla değil. Fakat duyularla edinilen bilgi mutlak bilgi değildir. İnsan akıl ve duygularını aynı oranda kullanabilirse tüm varlığıyla etkin olabilir (Erinç, 2011: 12).

Akıl aracılığı ile insan, var olanı olduğu gibi tanımaya, tanrıyı, evreni ve kendini bilmeye elverişli hale gelebilmiştir. Pozitivistlere göre içgüdüleriyle hareket

eden insan, çalışan, konuşan, alet yapan, aklını ve mantığını ancak uğraşları ile kuran bir varlıktır. Özde düşünen değil yapabilen, şekil veren, üretebilendir (Erdem, 2012: 81). İnsan beden, akıl ve kalpten oluşan bir bütündür, sahip olduğu en temel yeti olan düşünme yoluyla, doğayı incelemekte, araştırmakta, kendisine ve doğaya ilişkin anlamlar yaratmaya çalışmaktadır.

> "Düşünmek insanın en eski alışkanlıklarındandır. İnsan, insan olmaya başlarken düşünmeye başlamıştır. Düşünmek insan için bir zorunluluktur. İnsan olabilmek için düşünmeyi bilmek, düşünebilmek gerekir. Bunun için de insan denilince düşünce, düşünce denilince insan akla gelir. İnsanoğlu bedensel açıdan hayvanların en güçlüsü olmamasına karşın, doğanın en güçlü varlığı olduysa, bunu yalnızca ve yalnızca düşüncesine borçludur. İnsan beyni, insanın doğaya ve kendine karşı yürüttüğü o çok uzun savaşın verimli bir meyvesi olmuştur" (Timuçin, 1992: 12).

Aklını kullanarak becerilerini geliştiren, düşünebilen, kâinatı anlamlandıran insan, etrafında olup bitenleri eleştirmeye de başlamıştır. Eleştirel düşünme, anlama, değerlendirme ve çözme davranışlarından oluşan, akılcı bir yaşama katkıda bulunan bağımsız bir kişinin, bilişsel sorgulama etkinliğini, derinlemesine düşünme ve yeniden yapılandırma gibi bilişsel pratikleridir (Kutlu, Vural, 2004: 191).

> "Lipman, düşünme becerilerinin; özel becerilerden genel becerilere, mantıksal akıl yürütme yeterliliğinden birbirinden uzak benzerlikleri zekice algılayabilme yeterliliğine, tüm bölümler içinde ayrıştırabilme kapasitesinden tesadüfî kelime veya düşüncelerin bir araya gelerek bir bütün oluşturma kapasitesine, sürecin nasıl oluşacağına ilişkin tahmin yürütme becerisinden tek yönlü ve benzer durumları ayırt edebilme becerisine, eşsiz ve benzersiz yönleri belirlemeden geçerli kanıtlar ve ikna edici nedenleri ortaya koymadan düşünceleri ve kavramları oluşturmayı kolaylaştırmaya, alternatif olasılıkları keşfetme gücünden sistematik ve genel hayalleri keşfetmeye, problem çözme kapasitesinden problemlerle ortaya çıkan engelleri atlatma kapasitesine, değerlendirme becerisinden yeniden değerlendirme kriteri oluşturma becerisine uzandığını düşünme becerilerinin birçok yönü olduğunu ve kişiye göre farklılık gösterdiğini, çünkü her insanın zekâ işlevlerinin farklı olduğunu ve buna göre de düşünme becerilerinin farklı şekillerde ortaya çıkacağını vurgulamaktadır" (Tok, Sevinç, 2003: 68).

Cornell Üniversitesi'nde "Psikoloji Bölümü'nde" profesör olan Sternberg, insanın düşünme yetisini üç şekilde tanımlar: Analitik düşünme, yaratıcı düşünme ve uygulamalı düşünme. Analitik düşünme, bilgiye dayalı problem çözme ve karar

vermeyi; yaratıcı düşünme, problemler üstüne alışılmadık seçenekler ve karar oluşturmayı; uygulamalı düşünme de günlük problemlere bu becerilerin uyarlanmasını kapsar (Sternberg, Elena, 2000: 210). İnsanoğlu düşünerek elde ettiği bulguları zamanla biriktirmeye başlamıştır. İnsan beyni, hatırlamaya, öğrenmeye, kavramlar oluşturmaya ve düşüncelerin gelişimine, olanak verecek bir yapıdadır (Çeçen, 2002: 165).

Beynimizin yapısı ve nasıl çalıştığını öğrenmek oldukça karmaşıktır. Öğrenme amacıyla, beyni farklı kategorilere ayırmak gerekir. Belirli işlevler beynin farklı alanlarında gerçekleşse de beyin bir bütün olarak çalışmaktadır. Beynin dış, orta ve alt bölümlerden, iki yarı-küreden (hemisfer) ve dört lobdan oluştuğu görülmektedir. Öğrenme ile ilgi oluşumlar beynin orta ve alt bölümlerinde yer alır. Beynin orta bölümünde yer alan Corpus callosum, iki yarıküreyi birbirine bağlayan, beynin her iki tarafında oluşan bilgilerin kolayca bir yarıküreden diğerine geçmesini sağlayan aksonlardan oluşan sıkı bir banttır. Beyinde, Hipokampüs olarak adlandırılan bölge de bilginin işleyen bellekten uzun süreli belleğe transferi sırasında öğrenmenin oluşmasında önemli bir rol oynar. Duyu organlarından gelen bilginin işlenmesinden ve beynin duyusal hafızasının kodlanmasından sorumludur. Beynin en önemli işlevlerinden biri de bilgi ve duyularla elde edilmiş birikimi saklamasıdır. Saklama işlemini gerçekleştiren bu depoya hafıza/bellek denir (Demirel, Erdem 2002: 125). Hafızanın başlangıçta içinde hiçbir şey olmayan, her şeyin tecrübeyle edinildiği bir *tabula rasa*[*] olduğu iddia edilmiştir (Strauss, 2013: 41). İnsan topluluklarının bazı kısımları arasında kültürel farklılıklar olmasına karşın, insan hafızasının her yerde bir ve aynı kapasitede olduğu antropolojik araştırmaların sonucunda ortaya çıkan sonuçlardan biridir. Bu bilinçten yola çıkarak bir sanat eseri yaratırken insan hafızasında mevcut olan bilgiye yönelebilmeyi ve yeni bilgi aktarmayı da hedeflemek yanlış bir yönelim olmayacaktır.

> "Hafızamız varlığımızdır. İnsanlarla, nesnelerle, olaylarla özetle yaşamda var olan her şeyle kurduğumuz ilişkide hafızamız belirleyicidir. Bir uyarana yönelik tepkilerimiz o uyaranla ilgili zihnimizde depoladığımız birikimler doğrultusunda ortaya çıkar. Duyduğumuz, gördüğümüz, dokunduğumuz, hissettiğimiz her şey, bir uyaranla ilgili tüm duygu ve düşüncelerimiz hafızamızda depolanır ve uyarıcılarla karşılaştığımızda canlanır. Hafızada var

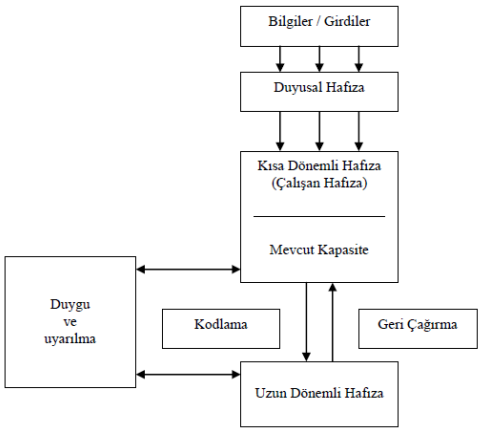
[*] Tabula Rasa: Boş Levha.

> olan birikimler olumlu ya da olumsuz imajlar şeklindedir. Duygu ve düşüncelerimiz hafızamızda canlandırıldığında zihnimizde olumlu ya da olumsuz bir imaj belirir ve tepkilerimizi yönlendirir" (Aydın, 2010: iii).

Bilgiler, beyindeki sinirler ve ağlar arasındaki bağlantılar yoluyla depolanır. Güncel hafıza, sinirsel uyarılmalar ve bağlantıların kimyasal bileşimiyle şekillenir. Peki, insan için bu denli önemli olan hafıza nedir? En basit ifadeyle, edindiğimiz bilgilerin depolandığı ve gerektiğinde ortaya çıkarılan bilgilerin saklandığı yer olarak tanımlanabilir. Bu depolama sayesinde hafıza zaman aralıklarını yener, geçmiş şimdi olarak yeniden ortaya çıkarır. Çünkü hafıza geçmişi şimdiki zamanla, şimdiyi ise gelecekle birleştirebilmektedir (Eroğlu, 2012: 87).

> "Hafızada depolama, algılama esnasında ilişkilendirme, işleme sürecine tabi tutma ve öğrenilmiş olan materyallerin analiz edilmesi gibi özel bir kortikal (cortical) sistem süreciyle gerçekleşir. Yeni bilgilerle yeni hafızanın depolanması ve eski hafızanın yeniden düzenlenmesi, sinirlerin yoğrulması (plasticity of the nerves) olarak tanımlanan sürece bağlı olarak beyinde yeni bağlantıların oluşturulmasıdır. Beyindeki sinirler sürekli olarak büyür ve ölürler. Bu sinirler bilgilerin hafızaya depolanması sürecinde hatırlamalar arasındaki bağlantıyı şekillendirirler" (Du Plessis, 1994: 81).

Hafıza uzun süreli ve kısa süreli olarak ikiye ayrılır. Hipokampüs denilen bölge beyne ulaşan bilgileri önemli ya da önemsiz olarak sınıflandırır. Önemsiz gördüğü bilgileri kısa süreli hafızaya kaydeder, bu bilgilerin %90 gibi önemli bir bölümü 24 saat içinde hafızadan silinir. Güçlü sinyallerle beyne gelen önemli kabul edilen bilgi ise uzun süreli hafızaya kaydedilir ve önem düzeyine göre uzun bir süre saklanır. Önemli olan bilgiler belli periyotlarla tekrarlanınca hipokampüs bunların uzun süre saklanması gerektiğine karar vererek bu bilgileri üst beyne (korteks) aktarır. Bu bilgi artık beyinde kodlanmış ve dosyalanmıştır (Kavaklı, Saygılı, 2013: 75). Hafızayı ayrıca iki farklı etkinlikte de görmekteyiz. Bu noktada açık ve örtülü hafıza dikkat çekmektedir. Açık hafıza, özel bir deneyimin bilinçli olarak hatırlanmasını ve bilinçli olarak kullanılan bilgileri kapsarken, örtülü hafıza ise, bilinçli hatırlamaya dayanmayan, önceki maruz kalmalar sonucu oluşmuş pasif öğrenmeyi kapsar. Örtülü hafıza genellikle bilinçsiz ve otomatik bir süreçte işler.



Şekil 1: Sadeleştirilmiş Hafıza Modeli (Aydın, 2010: 82).

Hafıza bölümlerinin tanımlamasını gösteren bu şema, hafızanın üç farklı depolama sistemi olduğunu belirtir. Bunlar; duyusal hafıza, kısa dönemli hafıza ve uzun dönemli hafızadır. Bu ayrıma göre hafıza, beyinde üç ayrı alanda depolama yapar, İki bölümlü hafıza sistemine göre, öncelikle bilgiler duyu organları aracılığıyla kişilerin hafızasına girer. İlk depolama duyusal hafıza olarak adlandırılan hafıza bölümünde gerçekleşir. Duyusal hafıza, sahip olduğumuz biriktirdiğimiz bütün bilgi varlığımızın en temel işlemcisidir. Duyusal hafızanın bu işi yapmasının birçok aşaması vardır, beyinde bu hafıza türünün en çok kullandığı bölüm ise görsel hafızadır. Dış dünyadan gelen bilgisel verilerin büyük bir kısmı duyusal hafıza yoluyla elde edilir.

2.2. Duyusal Hafıza

Bilgiyi edinmenin ilk aşaması duyusal hafızadır. Bu aşamada çevredeki uyarıcılar, uyarılanın özelliğine göre, beş duyu organımızdan biri tarafından alınarak sinirleri uyarır. İnsanlarda bulunan beş duyu organı çevrede bulunan pek çok uyarıcı ve bilgiyle kuşatılmıştır. Bu bilgiler hafızaya öncelikle duyu organları aracılığıyla giriş yaparlar. Görme, duyma, dokunma ve tatma algıları, uyarıcıların kişinin duyu organlarındaki sinirleri aktive etmesiyle gerçekleşir, uyarıcının duyusal imajı, sinir hücrelerinin ateşlenmesiyle oluşur (Mowen, 1990: 79). Alınan bilgi, yaklaşık 1-3 saniye arası duyusal belleğe kaydedilir. Bu bilgiler, dış dünyadan gelen sözel olmayan ya da sözel olan kayıtlardır. Söze dökülemeyen kısmını görüntüler, sesler, kokular, tatlar,

dokular, hisler, duygular vb. gibi duyusal-duygusal bilgiler oluşturur (Sarp, Tosun, 2011: 448). Bu girdilerin nörolojik işleyişi çok kısa sürmektedir. Bu süre, görsel duyumlarda bir saniyeden daha az (yaklaşık yarım saniye) ve işitsel duyumlarda yaklaşık dört saniyedir.

> "Duyu organları aracılığıyla çevreden pek çok bilgi (109 bit/sn) alınmaktadır. Ancak bunun çok az bir kısmı (101 -102 bit/sn1) bilinçli olarak kaydedilmektedir. Geri kalan kısmı ise ya bilinçaltı işleme uğramakta, ya da hiç kullanılmamaktadır. Diğer bir değişle bilinç için (serebral korteks) önemli olan bilgi (*ilginç/dikkat/motivasyon*) seçilmektedir (*özellikle dinleme ve görme sırasında dikkate değer olanları*" (Korkmaz, Mahiroğlu, 2007: 94)

İnsan hafızasıyla şeylerin bilgisine ulaşır ve bu bilgiyi depolarsa hayatının gerek yaşamsal, gerek sanatsal olmak üzere farklı alanlarında kullanır. Bilgiler duyusal hafızadan hızlı bir şekilde sonraki hafıza bölümüne transfer edilmezse kaybedilir. Hafıza sürecinin temel işleyişi, bilgilerin duyu organları vasıtasıyla duyusal hafızaya aktarılmasıyla başlar. Duyusal hafıza oldukça kısa süreli bir hafızadır. Bilgiler sonraki aşamaya aktarılmadığı takdirde, örneğin söz konusu uyarıcıya dikkat yöneltilmemesi durumunda saniyenin parçaları içerisinde kaybedilir. Duyusal kayda gelen yeni bilgilerle, uzun süreli hafızada depolanmış olan eski bilgiler karşılaştırılır ve eşleştirilir. Kısa süreli hafızada bilginin saklanması aşamasında birey bilinçli ve istençli olarak bir seçime gider (Temiz, 2002: 8-10). Kişinin duyuları vasıtasıyla aldığı veriyi uzun süre saklayabilmesi için haz alması gerekmektedir. Kalıcılığı sağlayan bu haz sanat eserinin en güçlü silahıdır. Hazzı tetikleyen beğeni hissi sanat eserinin alımlayıcısının o eseri beğendiğini ve ondan etkilendiğini ispatlar. Sanatsal ya da bilimsel veriler, dikkat verilirse ve işlenirse kısa dönemli hafızaya, sonrasında da uzun dönemli hafızaya transfer edilir. Sonrasında bilgi yeniden kodlanarak duyusal kayıt sistemine özgü kodların bir başka kodlama sistemine dönüştürülmesi gerekir. Dikkat düzeyine bağlı olarak duyusal hafızadan kısa dönemli hafızaya aktarılan bilgiler, tekrarlandığı ya da derin bir işlem sürecinden geçirildiği takdirde uzun dönemli hafızaya aktarılır. Bu anlamda dikkat ve tekrar süreci, bilgilerin hafızadaki kalıcılık düzeyini belirleyen iki önemli faktördür (Kılıç, Koçkar, 2002: 244).

Duyusal hafızanın, işitsel hafıza (auditory memory) ve görsel hafıza (visual memory) olmak üzere iki önemli öğesi vardır. Görsel hafıza, dış çevreden görsel uyarıcıların alındığı hafıza bileşeni, işitsel hafıza da dış çevreden işitsel uyarıcıların alındığı hafıza bileşenidir (Ashcraft, 1989: 50-51). Tam da bu noktadan hareketle görsel ve işitsel hafızaya hitap edebilen opera sanatı, alımlayıcısını etkileyebilmek bakımından çok yüksek olanaklara sahiptir. Seyircinin müzikle işitsel, dekor, kostüm ve ışık gibi sahne plastiğini oluşturan görüntüsel yönüyle de görsel hafızasında yer edinebilmesi operayı güçlü bir sanat yapıtı türü olarak adlandırmamıza sebep olur.

Bilginin en fazla görsel hafızayla oluşturulması, bu hafıza türünün onu destekleyip besleyen bazı beyinsel faaliyetlerinin olduğunu gösterir. Bunların başında; veriyi beyne ilk aktaran organ olan göz, onun bilgiyi seçmesine yardımcı olan dikkat, algı ve elde edilen veriyi saklamak için geliştirilen kodlama sistemleri yer alır.

2.2.1. Görsel Hafıza

Dış dünyadan gelen veriyi en çok aldığımız hafıza modelidir. İnsanda öğrenmenin ve hayatı sürdürmenin yoğun olarak görselliğe dayalı olduğu düşünülürse görsel sanatların bu öğrenme modelini iyi kullanması sanat eserini başarıya ulaştırabilir. Sanatçının bunu yapabilmesi için öncelikle görsel hafızanın işlevini ve işleyişini bilmesi doğru bir yönelim olacaktır. Görsel hafıza/bellek, görüntü bilgisinin bellek süreçlerinden geçirilerek nöral temsillerinin zihinsel olarak hatırlanmasını sağlar. Görsel bilgi işleme süreçlerinin bazı yönleri, şakak lopları tarafından gerçekleştirilir (Korkmaz, Mahiroğlu, 2007: 95). "Görsel bellek, daha önceden görülen görsel uyarıcıları, biçim, ayrıntı, konum ya da diğer önemli özellikleriyle görsel olarak hatırlayabilme yetisidir. Soyut şekillerin kodlanması sağ prefrontal kortex dedir" (Sözen, 2005: 76). Görsel hafıza, görsel tecrübelerimizle ilgili duyularımızın bazı özelliklerini koruyan bir hafıza şeklidir. Bu sayede nesnelerin, yerlerin, hayvanların ya da insanların görsel bilgileri zihinsel bir görüntü olarak bellekte saklanır. Bu bellek türü insan belleğini oluşturmak için bir araya gelmiş birbirine bağlı bilişsel sistemlerden biridir. Duyular sırf bilme yetisi araçları değildir, aksine hayatta kalmayı sağlayan biyolojik destekler olarak belli

bir süreçte geliştikleri ve hatta en baştan beri çevrelerindeki hayatın güçlenerek sürdürülmesi ile engellenmesi arasındaki farkı belirleyen özelliklere yöneldikleri bilinmektedir. Bunlar içinde görme, son derece etkin bir uğraş göstermektedir (Arnheim, 2012: 35). Görsel hafızamızın imgeler sistemimizi oluşturmasını Paivio şöyle anlatır:

> "Paivio, sözel olmayan temsili alt sistemi imgelem sistemi olarak adlandırmıştır. İmgelem sisteminin görevi ise dille ilişkili olmayan görsel, işitsel, dokunsal vb. nesne, olay veya durumları incelemek ve bunların bilişsel imgelerini üretmektir. Sözel olmayan uyaranlardan en çok görsel alan çalışıldığı için Paivio bu terimi Sözel Olmayan Alt-Bellek Sistemi'nin bilgi birimlerine genellemiştir. İmgesel birim (imagen) ise "görsel veya dille ilişkili olmayan türdeki diğer duyusal-devinsel algıların sözel olmayan bellek sisteminde temsil edildiği bilgi birimleridir". İmgesel birimler sözel birimlere kıyasla daha eş-zamanlı, birbiri içine yuvalanmış bütünsel yapılar olarak organize edilmişlerdir (simultaneous/synchronous, nested sets); imgeler sadece durağan resimler olarak değil, bir araya gelerek hareketli yapılar da oluşturabilirler"(Aldağ, 2005: 34).

Bilgilenmemize ve yaşamsal deneyim kazanmamıza aracılık eden göz, nesneler üzerinde gezinir edindiği bilgiyi hafızaya denetimsiz ve düzenlenmemiş görüntüler biçiminde yollar. Görsel hafıza, görsel olanı sözel olanla birleştirerek akılda tutmaya dayanan bir hafıza türüdür. Sinir sisteminin dış uyarıcıya bağlı olarak oldukça kısa bir zaman dilimi içerisinde ateşlenmesinden dolayı uyarıcı bilgisinin sonraki aşamada depolanmaması bilginin hızla kaybedilmesine neden olur. Gördüklerimizin etkisi yitip gittikten sonra, bazı nesnelerin görsel çekiciliği gözümüzün önünden uzun süre gitmez. Hafıza bu izlenimlerimizin etkisini uzun süre canlı tutar (Karadağ, 2004: 139). Görme sözcüklerden önce gelmiştir, bu sayede bizi çevreleyen dünyada yerimizi ilk olarak görerek buluruz (Berger, 1986: 8). Hafızada ard arda yer tutan imgeler zamanla görüntülere kaynaklık eden hazır bilgiler olarak depoda bekler. Somut nesnelere nazaran soyut kavramları akılda tutmak daha fazla zihinsel etkinlik gerektirir. Bu nedenle bilgilerin çeşitli şekillerde somutlaştırılması ve bu şekilde hafızada tutulması zihinsel olarak daha verimlidir. Bilgiyi somutlaştırma yoluyla hafızasında depolayabilen insan, görmediği soyut varlıkları da görselleştirme yoluna giderek depolamaya daha çok eğilimlidir. Mitolojik doğa üstü varlıklar da insanın zihninde mevcut olan imajlardan oluşur. Bu imajları sahne üzerinde seyirciyle nesnel bir şekilde buluşturabilmek

mitolojik operalar için bir gerekliliktir. Doğa üstü varlıkları simgeleyen oyuncunun, kostümle ve çeşitli görsel unsurlarla desteklenmesi insanda veriyi somutlaştırıp saklama yöntemine uygun bir yönelim olacaktır. Zihninde bir imajdan ibaret olan bu üstün varlığı görmek, seyircinin hafızasında daha kalıcı olmasına ve somutlaşmasına olanak sağlar.

2.2.1.1. Görme Fizyolojisi ve Görmek

Beş duyumuz (görme, dokunma, işitme, tat alma ve koku alma) yolu ile beyne iletilen bilgilerin yarısını görme organımız oluşturur. Hayatta kalmak ve estetik dünyamızı oluşturmak bakımından görme eylemi, özellikle görsel sanatlarda birincil koşuldur. Görme, nesnelerin renk, biçim ve hareketlerinin hemen algılanarak gözlemlenmelerini sağlayan en önemli duyudur. Görme duyusu insan için hayati önem taşır. Görme; anlamayı ve bilmeyi içerir (James, 2013: 122). Bu yetenek, ışık dediğimiz elektromanyetik dalgaların oluşturduğu uyarıların yöneltildiği gözle, bu uyarıların yorumlandığı beyin tarafından sağlanır. Görmeyi sağlayan iki gereç vardır. Bunlar ışık ve gerektiği gibi çalışan bir görme aygıtıdır. Görme aygıtı ise göz ve buna bağlı sinirlerden oluşur.

> "Göz küreleri, orbita boşluğu içinde bağ dokusundan zengin bir yağ yastığına yerleşmiş görme fonksiyonu ile görevli bir çift organdır. Retinada odaklanan ışık, fotokimyasal reaksiyonla elektrik enerjisine çevrilir ve optik sinir yolu ile beyne iletilir. Beyin ise her iki gözden gelen bilgileri birleştirerek tek bir görüntü elde eder. İnsan retinası tarafından görülebilen en kısa dalga boyu 380 nm (nanometre) iken en uzun dalga boyu ise 760 nm dir. Her bir göz bir mercek sistemine bir reseptör tabakasına uyarıları beyne ileten bir sinir sistemine sahiptir" (Başmak, 2005: 9).

Görmemizi sağlayan ışık ise değişmez ve ölçülebilen bir hızla (saniyede 300 000 km) ve hiç bir iletkenin yardımı olmaksızın uzayda yol alan bir enerji türüdür. Işık, manyetik ve elektriksel özelliklere sahip dalgalar bütünüdür. Gözdeki ağtabakaya düşen ışığın burada oluşturduğu fotokimyasal değişimlerin sonucu olarak, beyinde görme olayı gerçekleşir. Işık ağtabakaya yansıttığı nesnenin görüntüsünü ters olarak verir. Görüntü, dış dünyadan yansıyan parlak ışınların ağtabakanın duyarlı bölgesi olan fovea

centralis'deki çok duyarlı koni hücrelerinde yoğunlaşmasıyla oluşur. Bir cisme dikkatle bakıldığında gözler, bu cisimden gelen ışık ışınlarını fovea üzerine düşürecek şekilde hareket ederler. Göz, üç temel birleştirici renk olan, kırmızı, mavi ve yeşile tepki verir ve beyin, diğer renkleri bu üç rengin farklı kombinasyonları olarak algılar (Obay, 2010: 69).

Gözün, ışık enerjisine bağlı olarak, uyarana yönelmesi bakmadır. Gözün, görüntü kaynağıyla kurduğu yönsel kilitlenme daima bir bakma ilişkisidir, ama bakma, asla görme değildir. Yani bakma, gözün uzaysal yönelişi ve uyarı durumuna geçişidir (Atalayer, 1994: 6). Görme sadece biyolojik ve fizyolojik bir mesele yani ışığın retinadaki hareketiyle ilgili bir mesele değildir, daha çok zihin ve düşünce süreçleriyle ilgili bir meseledir. Görme ve gözlemlemenin en önemli aracı zihindir, burada gözlerin rolü, bilincin görsel öğelerini alıp taşıyan bir tür kap görevi üstlenmektir. Esasen sağlıklı bir şekilde görebilmek için kısmen tarih ve kültüre özgü kimi becerilere ve alt yapıya sahip olmak gerekir. Görülmeyi bekleyen şeyin içinde gören bireyin kendi bilgisi, inançları, yatırımları, çıkarları, arzuları, zevkleri gibi öznel birikimleri mevcuttur (Leppert, 2009: 18). Sanatsal bir yaratıda alımlayıcının esere karşı olan tavrını bu tür zihinsel ve sosyolojik birikimi belirler. Bu birikimin büyük bir kısmını da görme eylemi oluşturur.

Görme ediminde ilk adım olan bakmak gözün dışarıya doğru hareketi iken görmek, gözün dışarıya doğru bilinçle hareketi, eş-anda ve devamında da algılamayı beraberinde getirmesidir. Bakmanın rast gelelik ve tesadüfilik taşıması, gözün açık olma zorunluluğu ile doğru orantılı iken, görmede rast gelelik ve tesadüfilik yoktur. Göz, istediğini, isteyerek ve bilinçli olarak seçer ve görme eylemine dönüştürür. Nesne, görme ediminde görünendir. Nesnenin görünen olması için uzayda var olması yeterli değildir. Görme yetisine sahip varlıkla da karşılıklı iletişim içinde olması gerekir. Göz karşılaştığı görsel komutla nesneye temas eder ve onu olduğu yerden alır belleğe taşır. Daha sonra o nesneyle tekrar karşılaştığında, bellek o nesneyi çağrıştıran imgeleri harekete geçirerek tüm içsel tanımayı göze geri sunar (Küçüköner, 2005: 132). Dünya, zihinde kendi yansımasını bırakır ve bu yansıma incelenir, elekten geçirilir, yeniden düzenlenir ve ancak depolanacak hammadde olarak iş görür. Dış dünyanın zihinsel

imgesinin, retinadaki izdüşümünden farklı olduğu bir gerçektir. Bu da gözün işini tamamladıktan sonra oluşan değişimlerden kaynaklanır (Arnheim, 2012: 29).

> "Eğer şey'leri sadece dış görünüşlerinden ibaret sayıyorsak, her şeyin görüngü düzleminde ya da duyu organlarıyla algılanmaları miktarınca var olduklarını kabul edebilirsek, o zaman nedensel ilişkinin de dışsal bir obje/süreçten kaynaklanması gerekliliğini duraksamaksızın kabul edebiliriz" (Çelebi, 1992: 32).

Görmede farklı algılamalar, farklı yüklemeler vardır. Bir tiyatro oyunu, opera eseri ya da bir film izlendiğinde kişilerin görmede farklı algılamalar, farklı yüklemelere sahip olduğu bilinmektedir. Bu fark, insanların farklı bilgilerle donanmış olmalarından kaynaklanır. Farklı bilgilerle aynı nesneye bakan insanlar arasında farklı algılamalar, tanımalar oluşur. Bazen aynı kişi bile aynı nesneyi, farklı zamanlarda farklı görebilir. Bu durum insan bilgisinin sürekli gelişim-değişimiyle yakından ilgilidir, buna koşut olarak nesne de sürekli bir değişim içindedir. Hegel'e göre madde, kendisinin aynısı değildir. Bir ağacın belirli bir anlık görüntüsüne x diyelim. Aynı ağaca bir saniye sonra bakıldığında o, önceki değildir. Çünkü geçen zaman içerisinde mutlak olarak ağaçta bazı değişiklikler olmuştur, yapraklar dökülmüş ya da renk değişiklikleri olmuştur, insan için en büyük değişim gelişmedir. Öyleyse bu durumda görme ediminin farklılığını oluşturan gören ve görülenin tikel durumları, hem görende, hem görülende değişikliklere neden olarak, görme ediminin biricikliğini veya farklılığını ortaya çıkarır (Küçüköner, 2005: 133). Sürekli değişim ve gelişim gösteren insan, yüz yıllar öncesine ait olan bir sanat eserine yaşadığı dönemin algısıyla yönelecektir. Bu bilinç doğrultusunda sanatçı, yaşadığı çağın insanının gözünden görmelidir dünyayı. Çağının insanına ulaşabilen sanat eseri başarılı olarak nitelendirilir.

> "Görmeyi kendi ihtiyaçlarına göre ayarlayan organizma, doğal olarak hareketsizlikten çok değişimlerle ilgilenir. Bir şey ortaya çıktığında ya da gözden kaybolduğunda, bir yerden başka bir yere hareket ettiğinde, şeklini, büyüklüğünü, rengini ya da parlaklığını değiştirdiğinde, gözleyen kişi ya da hayvan kendi koşullarının da değiştiğini anlar" (Arnheim, 2012: 36).

Sezgileriyle hareket edebilen insan, kendi dışındaki dünyayı içten dışa kavramayı başarmış demektir. Bu yolla bakma eylemi artık görme boyutuna yükselir. Bu yükseliş ise bize ancak içten tinsel bir kavrayışla doğanın özünü görebilme yetisini

verir. Doğa, ister sanatçı olsun ister olmasın her birimize sanatsal duyarlılığımızın oluşmasında bir bilgi iletir. Doğanın bu konudaki iletkenliği ancak insanın varlığını anlayabilme isteği ile anlam kazanır. "Şüphesiz bakarak fark edilemeyen gerçeği sanat olarak görmek, duyu organı olan göz ile değil, ancak farklı bir görme biçimi olan ruhun aklı ile kavramayı/görebilmeyi gerektirir. Bu yetkinliğe sahip bir kişi artık usta aklın gücüyle keskin bir görüş kazanır ki onda görüşün sınırı yoktur. Bu anlamda görmek artık bilmek demektir" (Güler, 2015: 4).

Görme, sadece günlük yaşamsal ihtiyaçlarımız çerçevesinde sınırlı değildir, görmenin bir de estetik boyutu vardır ki bunu da en iyi sanat karşılar. Görme duyusuna hitap eden görsel sanatlar bireyin yaşadığı çevre, coğrafya ve kültürel alt yapısına göre şekillenir. Görmenin görsel sanat için önemi fizyolojik görme fenomenine değil de (hayvanlar da görür fakat sanat yapamaz) algılamaya dayanır. Bu nedenle sanat eserleri, alımlayıcısına sürekli aynı sinyali gönderen radyo-televizyon vericisi gibi değildir. Burada olan, anlamın hem yaratıcı hem de alımlayıcı tarafından dinamik olarak inşa edilmesidir (Leppert, 2009: 17). Sezgileriyle ve kültürel alt yapısıyla görmeyi başaran insan aynı zamanda nesneleri anlamlandırabilmek için dikkatini yoğunlaştırır. Bakma eylemini, görme eylemine dönüştüren dikkat, algılamanın ve öğrenmenin en önemli aşamasıdır.

2.2.1.2. Dikkat

Duyu organlarımıza gelen çok sayıda uyarıcıdan sadece bazılarını seçip, algılamaya dikkat denir. Bir başka tanımı da düşünceyi belli bir şey üstünde yoğunlaştırabilme gücüdür. Dikkat, özel bir uyarıcıya yönelme sürecidir (Solomon, 2004: 64). "Görmede, göz merceğinin çapını değiştirerek yaptığı netlemeye "dikkat" denir. Yani, yakın alan içindeki bir uyarana, gözün yoğunlaşmasıdır. Dikkat edilince, bakma görmeye (dolayısıyla anlamaya) ulaşır" (Atalayer, 1994: 7). Seçicilik olarak da tanımlanabilen dikkat, seçme konusu olan olayı daha iyi tanıtır, diğer bir ifadeyle bireyleri bir algı faaliyetine hazırlar. Bu süreçte etkili olan faktörler iç ve dış faktörler olarak ayrılır. Çevremizde hangi uyarıcının üzerinde dikkatimizi yoğunlaştırırsak, o

uyarıcıyı algılarız, öteki uyarıcıları algılamayız. Öteki uyarıcılara bir anlam vermeyiz (Aydın, 2010: 13-14). Dikkatli olma hali genel hatlarıyla 8 başlık altında toplanabilir. Bunlar;

- Uyanık kalma, aktif olma
- Belirli bir işe başlayabilme
- Belirli bir işi sürdürme konusunda kendini kontrol edebilme
- Öncelik belirleme
- Önemli olanı seçebilme
- Sıraya koyma
- Planlama, düzenleme yapabilme
- Zamanı ayarlama

Dikkatin oluşumunda etkili olan faktörlere bakarak dikkati ikiye ayırabiliriz: Seçici dikkat ve çekilen dikkat. Seçici dikkati insanın kendi iradesiyle bir konuya yönelerek, dikkatini o konu üzerinde toplaması ve yoğunlaştırması olarak açıklayabiliriz. Çekilen dikkat ise çevremizdeki uyarıcıların fiziksel özelliklerinin dikkatimizi çekmesidir. Dikkat bazen istemeden ve elde olmadan uyarılır yoğun, tuhaf ya da önemli dış uyarıcılar tarafından çekilebilir. Bunlar yönlendirici tepki sağlar. Uyarıcı arttıkça organizma uyarıcıya yönelerek dikkati hem düşüncesel, hem de fiziksel olarak başlatır. Uyarıcıların fiziksel özellikleri, uyarıcının şiddeti, tekrarı, büyüklüğü, zıtlığı, hareketi önemli etmendir. Mesela, parlak bir ışık zayıf ışığa göre dikkatimizi daha kolay çeker. Bir sanat eserinde kullanılan renkler, bir tiyatro ve opera sahnesi üzerindeki dekor ve kostümün oluşturduğu görsel ortam alımlayıcısını uyarır nitelikte olduğu sürece dikkatini cezbedebilir. Tasarımcı eserde vurgu yapmak istediği sahne ya da karakteri seyircinin dikkatini çekebilecek form ve renkler kullanarak öne çıkarabilir. Dikkatimizi iç ve dış faktörler de belirler. İç faktörler insanları bir seçim faaliyetine yönelten ve içten gelen kaynaklardır. Özellikle fizyolojik ve psiko-sosyal kaynaklı güdülerdir. Bu faktörler insanın kültürüne, eğitimine, alışkanlıkları ve sosyal yaşantısına bağlı olarak ortaya çıkar. Bireyleri motive eden güdüler açlık, susuzluk, cinsellik gibi fizyolojik temelli güdüler olabildiği gibi heyecanlar, duygular (sevgi, kin-nefret, öfke

korku), ilgi ve beklentiler gibi psikolojik nedenler ve sorumluluk bilinci gibi toplumsal nedenler de olabilir (Morgan, 1995: 199-210).

> "Maslow tarafından geliştirilen ihtiyaçlar hiyerarşisi teorisine göre bireyleri bir davranışa yönlendiren temel ihtiyaçlar bulunur ve bunlar belli bir hiyerarşik yapı izler. Psikolojik ihtiyaçlar, güvenlik ihtiyacı, sosyal ihtiyaçlar, öz saygı ihtiyacı ve kendini gerçekleştirme ihtiyacı olarak hiyerarşik bir şekilde ifade edilen bu ihtiyaçlar bireylerin uyarıcılara yönelimlerini belirler Bir uyarıcıya odaklanma durumunda ilginlik etkin bir faktör olarak yer alır. Yüksek ilginlik durumunda dikkatin uyarıcıya karşı daha fazla odaklandığı görülür" (Aydın, 2010: 13-14).

Dikkat, bilincin odağıdır. Nesnel olarak, bütün duyumsal ya da belleğe yerleştirilmiş bilgilerden, daha sonra kullanmak için bir bölümünü seçmeyi gerektirir. Bir toplantıda konuşan çeşitli kişiler arasında yalnızca birini dinlerken bir resme bakarken şekilleri dikkate almaksızın yalnızca renklere yoğunlaşırken, kalabalıkta bir tanıdığı ararken, televizyon, film ya da tiyatro izlerken ya da akıl bir problemi çözmeye yoğunlaştırılırken, farklı verimlilik derecelerinde farklı dikkatler söz konusudur. Bireyin seçmek zorunda kalması algılamanın, düşünmenin ya da birçok şeyin aynı anda yapmanın bir sınırı olduğunu gösterir (https://tr.wikipedia.org/wiki/Dikkat).

Fizyoloji uzmanları, dikkatin algılama sürecini hangi bölümlerin etkilediğini araştırmaktadırlar. Seçici dinleme deneyleri sırasında, deneklerden dinledikleri mesajlardan birini tekrarlamaları istenince, öbür mesajla ilgili dikkatleri dağılmış ve sonuçlar, bir kişinin iki mesajın genel özelliklerini aynı anda kaydedebildiğini, ama yalnızca birinin sözlü içeriğini tekrarlayabileceğini göstermiştir. Bu deney göstermektedir ki algılama, dikkatle doğrudan ilgili bir reaksiyondur.

2.2.1.3. Algı-Algılama

Algı duyumlara dayanır, duyu organlarını doğrudan etkileyen maddi dünyadaki nesne ve süreçlerin dış yapısal özelliklerinin duyusal imgesidir (Çalışlar, 1997: 15). Algı yoluyla nesnel dünya duyular sayesinde öznel bilince aktarılır. Algı, bir olay ya da bir nesnenin varlığı üzerine duyumlar yoluyla edinilen yalın bilinç durumudur. Nesneler duyularla algılanır fakat algı duyudan daha öte bir şeydir, insanın iç dünya ve dış dünya

olgularının bilincine varmasını sağlamak yolunda hafızaya ilk gereçlerini ve ilk içeriklerini kazandırır (Erinç, 2011: 57). Algı, nesne ve olaylara karşı organizmanın yaptığı, anlamlı, sistemli ve toptan bir tepkidir, başka bir değişle, bir şeye dikkati yönelterek o şeyin bilincine varma, idrak etme olarak açıklanabilir. Çevreyi anlama ve analiz etme sürecinde önemli bir kavram olarak ortaya çıkan algı, nesnel dünyayı duyular yolu ile öznel bilince aktarma biçiminde tanımlanmaktadır. Caudwell de algıyı, **Illusion and Reality** adlı kitabında, insanın duyular yoluyla gerçeklikten aldığı şeyler/fenomenler olarak tanımlamıştır (Caudwell, 1937: 86). Algıyı etkileyen altı çeşit uyarıcı kategorisi vardır; Mekanik, termal, ışıksal, sessel, kimyasal ve elektriksel. Uyarıcılar, enerjinin bu altı formunda belirirler. Algı gelişimi hem olgunlaşma hem de öğrenme ile ilgilidir bu nedenle algılar, kişinin eski deneyimlerine, kültürel birikimlerine, güdülerine, ruhsal durumu ve tutumlarını içeren çeşitli psikolojik faktörlere ya da bilgilerine göre şekil alırlar, bu nedenle algı, bir kişilik tepkisidir (Çağlayan, Korkmaz, Ötkem, 2014:160).

> "Dış dünyaya ilişkin bütün bilgileri duyum ve algı yolu ile elde ederiz. Duyum, bir duyu organının uyarılmasıyla oluşan psiko-fizyolojik olay (ışık duyumu, gürültü duyumu vb.) olarak açıklanmaktadır. Duyum, nesnel çevrenin insanın duyu organları üzerindeki etkisinin yalın sonucudur. İzlenim'le algı arasında bulunan bir bilinç olgusudur. İzlenim duyumdan önce algı, duyumdan sonra gerçekleşir" (Eryayar, 2011: 123).

Günlük yaşantımız içerisinde etkin bir şekilde uyarıcı faktörlere maruz kalırız ve bizler bu uyaranların küçük bir kısmını fark ederiz. Uyaranların tamamının fark edilmemesi, ancak bir kısmının fark edilmesinin nedeni ise algılama durumudur. Zihinsel bir süreç olan algılama, göze, kulağa ve diğer alıcılara gelen uyarılara zihinde anlam verilmesi ve yorumlanması şeklinde tanımlanmaktadır (Evirgen, Kayhan, Erden, 2015: 378). Bireyin değişik alanlarda bir olgu duyusu yapmada belleğin kullanılması ya da çevre güzelliklerinin etkilerinin sübjektif kabulü olarak da açıklanmaktadır. Başka bir tanımlamada algılama, kişinin kendi dünyasını anlamlı hale getirmek için, bilgi alma, seçme, organize etme ve yorumlama sürecidir (Çağlayan, Korkmaz, Ötkem, 2014: 162). Algılananların büyük kısmı da, günlük yaşamsal gereksinimlerle, istemlerle, mesleksel işlemlerle ilgilidir. Bilincin ilk öğesi olan algılama, kişinin zihinsel süreçleriyle tutarlı olarak uyaranları alma eğilimidir (Aydın, 2010: 12-13). Algılama,

görme, işitme, dokunma, tatma, koklama, yer ve zaman algısı şeklinde sıralanmaktadır. Sanat dallarının çoğu görsel algılamaya yöneliktir. Görsel ve işitsel algıya aynı anda hitap eden opera sanatı, uyaranlarının çokluğu bakımından seyirciyi çepeçevre kavrayabilir. Zihnindeki imajlarla sahne üzerinde gördüğü şeyleri örtüştüren seyirci, algısındaki yönelimlere göre çeşitlilik gösterir. Bu da seyircinin sosyo kültürel birikimlerine göre değişir. Algılama, insana ulaşan bütün uyarıları biçimlendiren iki yönlü bir süreçtir. İhtiyaçları, güdüleri ve tutumları etkilediği gibi ihtiyaçlar, güdüler ve tutumlar da algılamayı etkiler Algının temel birkaç iç dinamiği vardır;

- Kişiden kişiye değişir
- Hareket önemlidir
- İnsan gereksinimleri gereği, çevresinden amaçlarına uygun bilgi toplar

Algılamanın kişiye göre değişen bireysel bir süreç olması, uyarıcıların anlamlandırılmasını da bireysel olarak farklılaştırır. Bu noktada bireylerin bir uyarıcıyla ilgili geçmiş deneyimleri ve beklentileri uyarıcının yorumlanmasını etkiler (Schiffman, Kanuk, 1997: 157-169). İnsan ve nesne etkileşimi, algılama, bilme ve düşünmeyi içermektedir. İnsan çevresindeki nesnelerle daima etkileşim halinde olduğundan kendi ihtiyacına cevap verenlere öncelik tanır. Bunun nedeni önceden edindiği bilgilerdir. Çünkü seçim sırasında nesneyle geçmişte edindiği bilgiyi birlikte değerlendirir. Bu şekilde özne-nesne etkileşiminin devamlılığı sağlanır. Bireylerin belli bir yönde davranışta bulunabilmesi için ön koşul o yönde bir alternatifin varlığının bilinmesi ve bu bilginin algılanmasıdır (Çağlayan, Korkmaz, Ötkem, 2014: 164). Sanat eserlerinin algılanmasını da bu bağlamda kişinin beğeni ve ilgi alanı düzeyinin hangi seviyede olduğuna bağlı olarak ve hatta sanat eserinin türüne, girdiği sanat alanına göre alımlayıcısıyla olan ilişkisini de değiştirir. Örneğin, anlıksal bir algı gerektiren resim ya da heykel benzeri bir sanat eserinin alımlayıcıyla kurduğu zamansal algı ilişkisiyle bir roman ya da tiyatro oyununun ve opera eserinin alımlayıcısıyla kurduğu algı ilişki birbirinden süre ve gözlemleme bakımından farklıdır (Erinç, 2011: 148). Kolektif bir sanat olan tiyatro ve opera, sadece oyuncuyla değil aynı zamanda tasarımla da seyirciye ulaşır. Tiyatro ve operanın organik bir yapısı olduğundan devinimsel ve resimsel

birlikteliği alımlayıcının algısına diğer sanat dallarına oranla daha başka bir noktadan yönelmektedir.

> "Algı ve bellek ile davranışsal beceriler ve bilişsel beceriler arasında benzerlik, paralellik ve süreklilik vardır. Dolayısıyla temsili sistemler bilişsel, duyuşsal ve devinsel bilgileri kapsamaktadır. İşitsel, görsel, tatsal vb. bilişsel temsiller arasındaki biçimsel fark aslında algılarımızın farklı niteliklere sahip duyu kanalları aracılığıyla edinilmesinden kaynaklanmaktadır. Farklı duyu organları aracılığıyla belleğe ulaşan algılar, bilişsel temsillere dönüştüklerinde de bu farklılıklarını sürdürmektedirler. Örneğin, dile ilişkin işitsel bir sözcük bellekte işitsel biçimde sembolleştirilirken, dile ilişkin olmayan bir nesne görüntü olarak sembolleştirilmektedir. Bilişsel bilgilerin gelişim kaynağı bireye özgü algısal, duyuşsal ve devinsel deneyimlerdir" (Aldağ, 2005: 35).

Algılamayı etkileyen duygusal faktörler kişiyi farkında olmaksızın yönlendirir. Örneğin, öfke ve kızgınlık bireyin algı alanının sınırlarını daraltarak daha güçlü korunmaya yönelik yapılanmayı sağlayacak şekilde enerjiyi dağıtmaktadır. Mutluluk ve sevinç halinde olan birey ise daha dışa dönük ve algıları daha açıktır. Kişi gördüklerini o anki ruh haline göre algılar. Immanuel Kant'a göre, "biz bazı şeyleri olduğu gibi değil, bizim istediğimiz biçimde görürüz" (Çalışlar, 1997: 254).

Algı konusunda üç önemli boyut bulunur; Seçme (selection), Düzenleme/Örgütleme (organization) ve Yorumlama/Anlamlandırma (interpretation). Bireyler öncelikle fark ettikleri uyarıcıları seçer, ardından bu uyarıcıları bilinçaltlarında düzenlenir ve anlamlandırılır (Aydın, 2010: 13-14).

1. Seçme: Kişi her an sayılamayacak kadar çok miktarda uyarıcıyla karşı karşıyadır. Kendisine gelen uyarıcıların hepsini seçmesi olanaksızdır. Ancak bunlardan bir kaçını belirgin olarak algılar. Kişi sadece algılamak istediklerini algılayıp, ilgi duymadıklarına yahut kendisi için önemli olmayanlara da duyarsız kalır. Çoğunun yeni bir ortama girdiği zaman, mesleği ile ilgili araç ve gereçlere, olaylara dikkat etmesi bundandır. Seçilecek algıları etkileyen başlıca iki faktörün ilki kişinin ilgi ve dikkati, ikincisi de uyarıcının özelliğidir. İlkine göre kişi ilgi duyduğu ya da kendisi için önemli olan nesne ve olaylara yönelir. Diğerinde ise uyaran yoğun bir etkiye sahiptir. Sanat eseri de, algının seçme boyutunda kişinin entelektüel alt yapısının derinliğine göre farklı algılanmalara maruz kalır. Bireyin ihtiyaçları, beklentileri ve öğrenme durumu da

algılamayı etkiler. Kişi aç iken, yiyecek maddelerine, susuz iken içecek maddelerine karşı daha duyarlıdır.

2. Algısal Düzenleme/Örgütleme: Çevredekiler planlanmamış olarak bir araya gelmiş, gelişigüzel nesnelerin dizildiği bir düzenleme olarak görülmez. İnsan duyuları derler, toparlar, organize ederek bir anlam verir. Gestalt psikologları bütünün, kendisini oluşturan parçaların toplamından farklı olduğu ilkesini vurgulamışlardır. Bir nesne ya da şekil algılanırken, anlamlı hale getirme sonucu, zihin ayrıntılar üzerinde durmaz. Kişinin tepkisi bütüne aittir ve toptandır. Bir metin okunurken tek tek kelime ve harfler üzerinde durulmaz. Önemli olan o metnin anlamıdır. Bunu yaparken zihin belirli ipuçlarından yararlanır. Örneğin; melodi toptan algılanır, zihin, gördüğü, işittiği vb. şeylerden bir takım anlamlı bütünler oluşturur**.** Bunlar görselde şekil–zemin algısı, gruplama ve tamamlama gibi durumlardır. Şekil-zemin algısında nesne kimi zaman şekil, kimi zamanda zemin esas alınarak algılanır. Bu durum zihni bir örgütlenmenin sonucudur (Ak, 2006: 14).

3. Algısal Yorumlama/Anlamlandırma: Birey maruz kaldığı uyarıcıları yorumlayarak, anlam yükler. Algılanan tüm nesneler uyarımlardan oluşmuştur. Ancak, hiçbir nesne, uyarımların bir toplamı olarak algılanmaz. Algı, duyumların toplamında daha fazla bir anlam ifade eder. Bu algısal yorumlar tutuma dönüşür, tutumlar da bireylerin davranışlarına yön veren eğilimlerdir. Tam olarak davranışa dönüşmese de tutumların davranışların belirleyicisi olduğu kabul edilmektedir (Eryayar, 2011: 127).

Algılama beyne aktarılan veriyi kişisel olarak yorumlama ile netlik kazanır. Beyin bunu yaparken bir işleme süreci başlatır, bu süreç de iki asamadan oluşur:

1. Mekânsal/Fizyolojik Süreç: Dış dünyadan gelen verilerin duyularımız yoluyla alınmasını içerir. Mekânın algılanması sırasında, fiziksel süreç mekânla ilk karsılaşmamızda veya kısa süreli mekânsal deneyimler sırasında gerçekleşir. Bunu gerçekleştiren duyular, görme, boyutlandırma, işitme, koku alma ve dokunmadır.

2. Bilişsel Süreç: Alınan verilerin zihinde işlenerek anlamlandırılması, yorumlanmasıdır. Kişinin mekâna dair hatırında kalan bilgilerle sürekli olarak mekânı tekrar yaşamasını içerir. Başka bir ifade ile geçmiş mekân deneyimlerinin

hatırlanmasına yöneliktir. Daha uzun süreli bir mekânsal deneyim gerektirir. Fizyolojik süreç içindeki olgular herkes için genellenebilirken, bilişsel süreç içindeki olgular kişisel özellik göstermektedir (Ak, 2006: 13-14).

Algılamanın duyularla doğru orantılı ve hatta ilişkili olduğunu belirtmiştik. Bu ilişki algılamayı duyu organlarının özelliklerine göre çeşitlendirmektedir. Algı türleri beş duyumuza göre sınıflandırılmıştır. Mekânsal/Fizyolojik sürece dayalı algılar; görsel, boyutsal, işitsel, kokusal, dokunsal algılamadır. Dünyayı algılama, tüm duyuların etkileşimi ile gerçekleşir. Bunların içinde görsel algılama, diğer algılardan daha etkili ve daha güçlü olanıdır. Görsel algılamada kişi, görme duyusu ile aldığı bilgiyi anlamak için, görsel uyarıcıları anlamlı bir şekilde örgütlemekte, sınıflandırmakta ve genellemektedir (Evirgen, Kayhan, 2015: 379).

- Görsel Algılama: Görsel algılamada birey, görme duyusu ile kazandığı bilgiyi anlamak için, görsel uyarıcıları anlamlı bir şekilde örgütlemekte, sınıflandırmakta ve genellemektedir. Görme duyusunun beyine ilettiği duyu basittir, görsel algılama ise öğrenme ve yaşantılardan ayrıca dış dünyayı oluşturan nesnelerin gerçek öz niteliklerinden etkilenen son derece karmaşık bir süreçtir. Bu nedenledir ki, görsel algılama en etkin algılama türü olarak bilinir. İnsan için, yaşadığı evreni algılamada görme duyusu diğer duyulara nazaran her zaman önde olmuştur. Zihinsel gelişimin görülmesi aşamasında, görsel algılamanın önemi büyüktür. Görsel algılamanın diğer algılardan farkı en etkili ve en güçlü olmasıdır (Morgan, 1984: 83). Bu fenomen Antik Yunan'dan bu yana zihinlere yerleşmiştir. Aristoteles, tüm duyuların sadece görme duyusuna güvendiğini ve diğer tüm duyular içinde önceliği görmeye verdiğini belirtmiştir (Parsa, 2007: 22).

> "Algılama ve kişinin görsel algı psikolojisi ile yaşamış olduğu deneyimler devreye girmektedir. Görsel algılama sürecinde bireyler algılanan kavrama ilişkin olarak öncelikli olarak yüzeysel bir edinim süreci yaşarlar. Bu süreç iki boyutlu bir algılamadır. Bu aşamada bireyler görüntüleri genişlik ve yükseklik olarak algılarlar. Bu süreç sonrası birey, görsel algı alanına giren kavrama ilişkin daha derinlemesine bir örüntü oluşturmaya başlar. Bu süreçte ise

derinlik algısı ile birlikte üçüncü boyut devreye girer. Daha sonra kültürel alt yapısı ile kavramı anlamlandırır" (Yağmur, 2014:151).

- Boyutsal Algılama: Görsel algılamanın bir parçası olarak kabul görür. Nesnelerin ölçüleri, ölçülerin diğer ölçülerle ilişkileri ve ölçeklerle ilgilidir. Bu algılama türünü derinlik, perspektif, değişmezlik gibi görsel bilgiler şekillendirir. Boyutsal algılama türü mekânın algısında ölçeğin etkisini belirtmektedir. Mekânda ölçekten bahsedilirken söz konusu olan diğer mekânı ve nesneleri kullanan insan olduğundan, bunların tasarımında insan ölçeği temel alınır (Çağlayan, Korkmaz, Ötkem, 2014: 164). Örneğin, seyircinin sahne boşluğunu algılayabilmesinde dekor önemli bir yer tutar. Dekor içinde devinen oyuncunun boyutu da diğer kullanılan nesnelerin ölçülerini algılamasını sağlar.
- İşitsel Algılama: İşitsel algı, işitmeye dayalı uyaranların algılanması, yorumlanması ve bu bilgilerin beynin belli bölgelerine gönderilip uygun cevabın oluşturulması için entegrasyonun/bütünleştirilmenin gerçekleştirilmesi olayıdır. Mekânı algılamakta en etkili olan görsel algılama olsa dahi, işitsel algılama da bu duruma destek olmaktadır. Uyaranın sadece işitme yolu ile değil, diğer kanallardan da alındığında yine aynı merkezler arasındaki sinir ağının aktif olmasıdır. Algılama da mevcut duyuların sayısı arttıkça, algılama daha doğru ve net bir hale gelir. Elmayı daha önce görmüş ve tatmış biri elma sözcüğünü duyduğunda zihninde, kokusu, şekli, rengi, pürüzsüzlüğü, ısırık sesi, tadı, yazım şekli vb. özellikleri belirir. İşitsel algı anlık, geçicidir, birçok canlı içinde iletişim kaynağıdır (Aslan, Aslan, Atik, 2015: 147). Opera sanatının işitsel algıya dayalı olan müzik yönü, görsel algıyla desteklendiğinde daha kalıcı olur.
- Kokusal Algılama: Mekânın algılanmasında, kokusal algılama da işitsel algılama gibi eşit değerde öneme sahiptir. Koku algının yorumlanmasında önemli bir ipucu olabilmektedir. Çağrışımlar yapar ve olumlu ya da olumsuz hisler beslememize sebep olur. Bu anlamda mekânın içindeki kokular, mekânın algı ve deneyimini değiştirerek farklılaştırır. Kalıcıdır, aynı zamanda, bütün canlıların kullandığı temel iletişim kaynağıdır (Karaağaç, 2013: 24).

- Dokunsal Algılama: Bir mekânın optik dokusu büyük ölçüde görsel örüntüsüne, dokunsal dokusu ise insan eliyle fiziksel olarak hissedilebilen öğelerine gönderme yapar (Leland, 2006: 75). Braque dokunsal mekânın, gözlemciyi nesnelerden ayırırken, görsel mekânın objeleri birbirinden ayırdığını ifade ederek görsel ve dokunsal algılama arasındaki ilişkiyi ortaya koymuştur. Sahne üzerine yerleştirilen dekorun ve oyuncuların kostümlerinin malzemesi seyircideki dokunsal algıya ulaşmanın en etkili yoludur. Mekânlardaki yüzeylerin dokuları mekânı anlatan görsel ve nesnel unsurlardır (Gezer, 2012: 8). İnsan objelere bakmakla, onları görmekle yetinmeyerek, onlara dokunmak, temas ederek deneyim kazanmak ister. Böylece daha kesin bir algısal sonuca ulaşmış olur. Dokunma biçimine göre hoşlanma, irrite olma, dostluk, düşmanlık gibi içerikleri barındırır (Karaağaç, 2013: 24). Doku, mekânın görsel değerlerine büyük ölçüde etki ederken, mekân-yüzey-malzeme ilişkisini karakterize eden aynı anda iki duyguyu yani; görme ve dokunma duygularını harekete geçiren uyarıcı bir iletişim elemanıdır (Aslan, Aslan, Atik, 2015: 147).

Algının fizyolojik boyutunun yanında psikolojik boyutu da önemlidir. Algı psikolojisinde genel olarak kabul edilen görüşe göre, zihin ilk anlamdaki soyutlamayı amaçlar ve gerçekleştirir. Zihin bağlamın tüm etkilerini soyup çıkarır ve bu şekilde ilerler. Çevresel etkilere rağmen, zihindeki nesne imgesi sabittir. Nesnenin tek bir rengi, şekli, büyüklüğü vardır ve bunları korur. Algılanan nesne, parçaların oluşturduğu bir bütündür (Arnheim, 2012: 54).

20. yüzyılda ortaya atılan en önemli psikolojik kuramlardan biri olan görsel algılama ve anlamlandırma, Max Wertheimer, Kurt Koffka ve Wolfgang Köhler tarafından 1910'larda ortaya atılan Gestalt Algı Psikolojisidir. Gestalt kelimesi, Almanca da yerleştirmek, düzenlemek, koymak, anlamına gelen "stellen" fiilinden türetilmiştir ve biçim ya da şekil anlamına gelmektedir (Eryayar, 2011: 127). Gestalt teorisi temelinde bir psikoloji teorisi gibi görünse de, görsel algılamanın nasıl gerçekleştiği, bu gerçekleşme sürecinde nelerin etkili olduğu, içerden ve dışarıdan bu süreci nasıl etkilediklerini açıklamaya odaklanmıştır, klasik psikolojideki algılamanın parçacılığına karşılık olarak Gestalt teorisi yapı başlığı altında bütüncül bir ilkeyi ortaya

koyar (Yağmur, 2014: 157). Bu disiplin, insanın görme sürecinde önce görsel parçaları topladığı, bunları birleştirerek görülen bir nesne haline getirdiği düşüncesinden yola çıkarak görmenin daha en başından düzenlendiği, yani bir düzenleme (Gestalt) olduğunu ileri sürmüştür (Çağlayan, Korkmaz, Ötkem, 2014: 164).

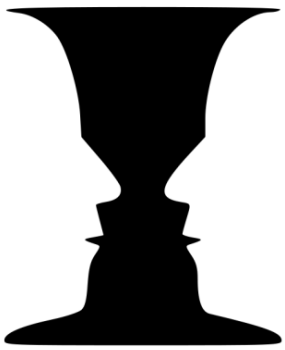
> "Gestalt teorisi, bellek, öğrenme, hatırlama, problem çözme ve algılama konularına yenilikler getirmiştir. Gestalt teorisini parçalarının toplamından fazlasını ifade eden organize bütün olarak tanımlayabiliriz. Özellikle görsel algı alanında ortaya çıkan Gestalt teorisine göre, bütün parçalardan oluşur, ancak parçalar tek tek bütünü yansıtmazlar, belirlemezler. Tersine bu parçalar bütünün özelliğine göre belirlenirler" (Eryayar, 2011: 127).

Gestalt kuramı estetik ve sanat üzerine de etkili olmuştur. Estetik ve sanatta da yorum yapma ya da eleştirel düşünce kavramı varlığını sürekli korumuştur. Gestalt psikolojisinin, estetik kuramın temelinin oluşturulmasında büyük katkılar sağladığı düşünülmektedir. Gestalt psikolojisine göre bir nesneyi, tüm boyut ve olabilirlikleriyle estetik (güzel) olarak anlamlandırabilen, algılayabilen ve ardından o nesne üzerinde sorgulama ve düşünmeye geçebilen kişi bu yaşadığı süreçten haz alıyorsa o nesne onun için artık bir sanat eseridir (Erinç, 2011: 46). Gestalt teorisi, görsel algının en temel biriminin form olduğu fikrini ortaya atmıştır. Bu teori, barındırdığı farklı disiplinleriyle algılamaya yeni bir tanım getirmiş ve özellikle modern sanatın yapılanmasında etken olmuştur. Sanatı, ister bir olgu, ister bir süreç ya da bir nesne olarak ele alsak dahi her şeyden önce onun varlığının algılanması gerekmektedir. Sanatsal çalışma, görünen dünyanın etkilerinin algılanıp, sanatçının kişiliğinin bu algı üzerindeki etkisiyle sürer (Şişman,2006: 54).

Gestalt teorisi, tiyatro ve opera seyircisinin de entelektüel bir beyin ve insan suretli bir bilgisayar olmadığını, onun bir katılımcı olarak tepki veren ve duyusal bir varlık olduğunu bu nedenle de onun dikkatini uyanık tutacak algısını etkileyecek olaylar kurgulanması gerektiğini savunur (Pavis, 2000: 263). Bir sanat eserini algılamada, alımlayıcının yaşamış olduğu coğrafya, iklim kuşağı, kültürel alt yapısı önemli etkenlerdir. Algı alanı, sanat olgusunun her iki öznesi, yani sanatçı ve alımlayıcı için önemli bir unsurdur. Sanat eseri alımlayıcının algı alanı dışındaysa etki edemez, ilgisini uyandıramaz (Erinç, 2011: 65). Görsel sanatlarda da değerlendirme bakımından

kullanılan Gestalt teorisi, şekil-zemin ilişkisi, tamamlama, yakınlık, benzerlik, devamlılık ve basitlik olmak üzere bazı temel ilkeler üzerinde şekillenmektedir (Yağmur, 2014: 158).

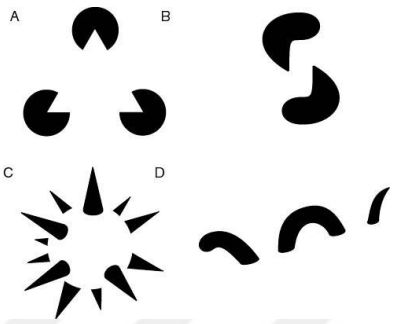
- Şekil-Zemin İlişkisi: Bu ilişkisi görme eylemi için önemli bir işlemdir. İnsanların nesne algılamalarındaki örgütleyici eğilimleri şekil ve zemini birbirlerinden ayırt etmeleriyle ilişkilidir. Bu eğilim, nesnelerin zeminine göre daha önce göze çarpması neden olur. Ayırtına varılacak nesneye "biçim", çevresine de "zemin" denmektedir. Bu ayrım her zaman belirgin olmayabilir. Aynı anda hem zemini hem de biçimi algılamak olası değildir. Örnek olarak duvardaki resimler düşünüldüğünde, şekil, resim; zemin ise duvardır. Bütün algılamalarda şekil ve zemin ilişkisi var olup bu ilişki doğuştan gelen bir özelliktir. Çevremizdeki uyaranlardan, dikkat ettiklerimiz şekil ve bunların dışında kalanları da zemin olarak algılarız (Çağlayan, Korkmaz, Ötkem, 2014: 164).



Şekil 2: (Rubin Vazosu) Şekil Zemin İlişkisi (Schooler, 2015:5).

- Tamamlama: Parça-bütün ilişkisi de algı sürecinde önemlidir. Algıladığımız nesneler uyarımlardan gelmiştir. Ancak, nesneler, uyarımların bir toplamı olarak algılanmaz. İnsanların görsel dünyalarını uyarımdaki boşlukları doldurarak örgütlenmelerine ve böylece de kopuk parçalar yerine bütün bir nesne olarak algılanmasına yol açar. Örnek olarak bir resimde renk tonlarının tek başlarına anlamı yoktur. Resimde bir bütünlük oluşturacak biçimde düzenlendiklerinde bir anlam kazanır. İnsanlar, tıpkı bulmaca doldurur gibi görsel olarak algıladıkları

uyaranlardaki boşlukları doldurarak örgütleme eğilimlidirler. Tamamlanmamış/eksik bırakılmış etkinliklerin, şekillerin, seslerin tamamlanarak algılama eğiliminde olduğu Gestalt tamamlama ilkesine göre insanlar eksik olan şeyleri tamamlama eğilimindedirler.



Şekil 3: Tamamlama (https://tr.wikipedia.org/wiki/Gestaltpsikolojisi).

- Yakınlık: Yakınlık ilkesi, zaman ve mekân açısından birbirlerine yakın olan nesneleri, gruplandırarak algılanma eğiliminde olduğunu belirtir. İnsan zihninde birbirine yakın bulunan nesneler de gruplanır. Birbirine yakın olan uyaranları, bir örüntü içinde gruplarız. Örneğin yüzeyde yukarıdan aşağıya üç sıra halinde yan yana dizilmiş noktalar, yatay düzlemde birbirlerine dikey düzlemden daha yakın oldukları için satırlar gibi, birbirine koşut üç çizgi olarak algılanırlar. Çünkü beyin birbirine yakın olan noktaları gruplayarak bir bütüne dönüştürmektedir
- Benzerlik: Gestalt benzerlik ilkesine göre, biçim, renk, doku, hareket gibi ortak görsel özelliği olan nesne veya olaylar beyin tarafından gruplandırılmaktadır. Birbirine benzer nesneler, bir grup halinde algısal bütünlük oluşturur. Örnek olarak bir kalabalıkta, aynı cinsiyet veya yaş gruplarını (erkek ve kadınlar, yaşlılar ve gençler) bir arada ilişkilendiririz (Yağmur, 2014: 158). Sahnelenecek olan bir oyun ya da opera eserinin kostümleri tasarlanırken belli bir kesimin halkı anlatılmak istendiğinde (kırsal, kentsel) aynı renk, biçim ve dokuların kullanılması benzerlik ilkesinin seyircinin ilişkilendirme eğilimine katkıda bulunması bakımından önemlidir.
- Devamlılık: Algısal alanımızda aynı yönde giden birimler birbirleriyle ilişkilidir. Bu algısal olaya “süreklilik” denir. Süreklilik yasası ya da yön kuramına göre bir uyarıcının içindeki değişim, beyin tarafından yavaş ve kademeli olarak

algılanmaktadır. Aynı yöndeki çizgilerin hareketi, birlikte, bir bütün olarak çabuk algılanmaktadır. Birinden diğerine sürüp giden etki doğal ilişkiler biçiminde duyumsanır. Uzatılmış bir parmak ya da ok işareti, izleyen gözlere liderlik etmektedir.

- Basitlik: Basitlik ilkesi ise, uyarıcıların en basit halleri ile algılanma eğiliminde olduğunu açıklar. İfade edilen özellikler ışığında Gestalt teorisinin günümüz görsel sanatlar üretiminde önemli etkisinin olduğu ve farklı alanlarda anlamlandırma ve algıya ilişkin etkinliğinin bulunduğu düşünülebilir (Çağlayan, Korkmaz, Ötkem, 2014: 164).

> "Pettersson, "Görsel Bilgi" adlı kitabında, tüm görsel yaşantıların bireysel yorumlara açık olduğunu ileri sürmüştür. Algılanmış imge içeriği, amaçlanmış imge içeriğinden farklıdır. Çok basit resimler bile çok farklı çağrışımlara neden olabilir. Temel öğeler takımından birleştirmelerle tamamen farklı imge biçimleri oluşturulabilir. Bir resim, imge içeriğini algılamaya çok önemli bir katkısı olmaksızın yeniden farklı bir biçimde tasarlanabilir. İçerik, biçimden veya biçemden daha önemlidir" (Alpan, 2008: 83).

Algılama esnasında çevredeki nesnel dünyaya ya da bir sanat eserine ön yargısız, tüm enerjimizle bakmak, onunla bütünleşerek genişlemek, bir anlamın ötekine yol açtığını, yeni fikirlerin eski fikirlerin yerini aldığını fark ederek anlamlandırmak bir bilinçlenme sürecidir (Bulat, Aydın, Bulat, 2014: 479). Algılama bilinçli bir şekilde gerçekleşirse, bilginin kodlanarak hafızada muhafaza edilmesi daha kolay olur. Bilincin doğal akışı içinde kavrayabilecekleri, ancak ve ancak algı içeriği olan süreçlerdir. Algılamanın bir süreç olması noktasından hareketle kostüm tasarımı yapıldığında sahne üzerindeki oyun kişisinin seyirci tarafından doğru algılanmasını sağlamak öncelikli hedef olmalıdır. Gerçek hayatta diğer insanlar üzerinde nasıl sosyal imajımızla ilgili bir izlenim bırakıyorsak, sahne üzerindeki rol kişisi de aynı şekilde bir imaj oluşturur ve algılanır. Kostüm tasarımı yaparken karakterin demografik özelliklerini yansıtan görsel semboller kullanılırsa algılanması kolay olur. Seyircinin oyun kişisi üzerinde edindiği ilk izlenimi kostümüyle başlar. Örneğin; karakter zengin mi-fakir mi, genç mi-yaşlı mı vb. daha birçok biçimsel özelliği seyircinin algılayabilmesi kostüm tasarımının doğru yapılmasıyla gerçekleştirilebilir.

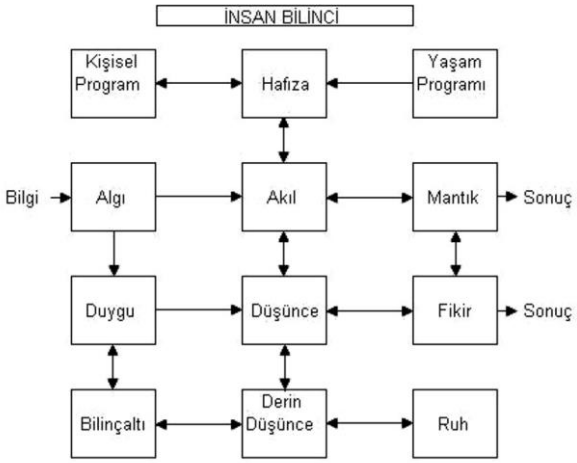
2.2.1.4. Bilinç-Bilinçaltı-Ortak Bilinç/Toplumsal Bilinç

Bilinç, insanoğlunun ilk uyarımları almaya başlaması ile işlerlik kazanan ve ömrünün sonuna kadar devam eden farkında olma faaliyetleridir. Kişinin kendi içinde yaşadıklarına ya da dışarıda olup bitenlere yönelik incelmiş sezgisi, bütün yaşadıklarına ilişkin genel görüşüdür. Genel tanımla, çevresindeki varlıkları ve kavramları algılaması ve anlamasıdır (Küçükbezirci, 2013: 1879). Bilinç geçmişi hatırlar ve onu şimdiye sanki canlıymış gibi getirir. Aynı zamanda gelecek için olabilirlikler kurgular ve bunu şimdinin terimleriyle yapar. Bilinç bu bağlamda zihinsel yaşamın geçmiş duyumları, algıları, bilgileri bellekte tutma yeteneğidir. Bilinç, kişinin kendisine çevresine ve bir bütün olarak yaşadığı dünyaya ilişkin farkındalık durumudur (Kürklü, 2013: 79).

> "*Bilinç* ana rahmindeki bebeğin bazı uyarımları almaya başlamasıyla işlerlik kazanan ve son nefeste biten *farkında olma hareketidir* ve insanın benliğinin yanında, dış dünyadaki tüm varlıkları ve kavramları algılamasını sağlayan beyinsel anlama faaliyetlerinin tümüdür" (Sağlam, 1997: 33).

Ruhbilime göre bilinç, öznenin kendini sezişi ya da kendinin farkına varışı, algı ve bilgilerin anlıkta izlenmesi sürecidir (Hançerlioğlu, 1976: 172). Modern felsefede bilinç, bütün bir evreni kucaklayan, yaratıcı ve etkin olan tanrısal düzeyde bir aşkınlık olarak tanımlanmaktadır. Tanrı ilk planda dünyanın içindeki bir tanrıdır, O böylece bu sıfatla her yerde var olan bilinçtir. İnsanın zaman ve varoluş girdabında kaybolmaması için elini uzattığı Tanrı düşüncesi iki çatışkıyı bir arada barındırır, Tanrı hem öncesizdir, ilktir ve her şeyi başlatandır hem de sonsuzdur ve her şeyi sona erdirebilendir. Böylece bilinç doğal akışını bırakır, gerçek zamanın sanki olacak bilinciyle geleceğe de uzatılır (Eroğlu, 2012: 82). Bilinç, sosyoloji alanında ise ortak bilinç ve kolektif bilinç olarak kullanılmaktadır. Ortak bilinç, x gibi bir kavram, sözcük ya da söylenimin, y düşüncesini aktardığı ya da ilettiği inancını herkesin taşıması, ortak dili kullanan tüm insanların bu inanca bir başkası için de sahip olması durumudur. Ortak bilinç, bir topluluğun tinsel ya da manevi kişilik olarak, gerek olaylar, gerekse hak ve ödevler alanında hissettiği şeylerin bütünüdür (Cevizci, 2002:179). Düşünsel, eylemsel ve insani tüm edimlerimiz sahip olduğumuz bilinç evrenini referans alır. Bireyin iç ve dış

dünyaya ilişkin algılama ve yorumlama yetisi büyük ölçüde bireysel ve toplumsal temelli bilinç formlarının etkisi altındadır. Toplumsal bilinç görecelidir, bilim, teknik, eğitim, ahlaki değerler, dil, din vb. gibi yaşamsal olgular toplumdan topluma değişirler ve tüm bunlar bireysel ve toplumsal bilinci farklı biçimlerde oluştururlar (Aytaç, 2003: 20). Toplumsal bilincin barındırdığı bilgi, eğitim koşulları, coğrafi bölgenin etkileri, inanç biçimi gibi birçok parametrenin birlikteliği ile oluşur. Bu birikim sanatçıyı ve sanat eserini şekillendirir. Bir kostüm tasarımcısı yaşadığı toplumun bilinç düzeyini dikkate alarak, o toplumun birikimini kullanarak tasarımlarını gerçekleştirmelidir.



Şekil 4: İnsan Bilincinin Çalışma Sistemi (Aytaç, 2003: 20).

Beyinde, bilinçli olarak çalıştığı bilinen tek sistem, sinir sistemidir ve bilinç ile beyin etkinlikleri birbirleriyle ilintilidir. Bilincin içerikleri duyusal veya algısaldır. Bedensel duyum silsilesini, sızlamaları, gıdıklanmaları, kaşınmaları, ağrıları, acıları ve beş duyunun getirdiği (görme, işitme, tatma, koklama, dokunma) her şeyi kapsar (Eroğlu, 2012:081). Bilinç kavramı, birçok anlamda kullanılabilmektedir, bilme edimi ile bilinen içerik arasındaki ilişkiyi her ikisini de içerecek biçimde bir üst düzeyde kurabilme becerisidir. Soyut bir isim olan bilinç günümüz yazınında genel olarak tek başına kullanılmaz. Bu kavramın kökeni Latince “con” (birlikte) ve “scire” (bilmek) kelimelerinden gelmektedir. Dolayısı ile kök sözcüklerden yola çıkarak, bilinç bir şeyi başka bir şeyle veya şeylerle birlikte bilmek anlamındadır. İçe bakış yoluyla zihnin kendi deneyimlerinin gerçekliğini kavrama edimi olan bilincin fiziksel ve psikolojik durumları arasını ayırmak zordur.

> "Bilinç kavramının psikoloji alanında tanımını yapabilmek için önce psikolojik terimini açıklamak yerinde olur. Psikolojik terimine *içsel duygulara ait olan* ve *karakter ile davranışın bu bakış açısından görülmesi* olarak iki farklı anlam yüklenmiştir yani psikolojik terimi bir bütün olarak insan zihnini kapsamıyor, akıl, idrak ya da bilgiden daha çok *duyguya dair olan zihin alanı* diye düşünülen şeyi ifade ediyor" (Küçükbezirci, 2013: 1882).

Bilinç kavramının çok anlamlılığı bazı durumlarda bizi yanıltabilir. Örneğin bir kişinin bilinçli olduğunu söylediğimizde, psikolojide kullandığımız bilinç kavramından farklı olarak o kişinin aydın ve entelektüel kapasitesini düşünürüz. Psikolojide söz edilen bilinç, beynin bilgiyi işlemleme esnasında gerçeklere uyumu önde tuttuğu, mantıksal düşünmenin egemen olduğu zihinsel süreçlerdir. Yani kişi bir uyaranı beyninde gerçeklerle ve mantıksal ilişkilere işlemleyerek sonuca varır. Freud, kişiliği açıklarken kişilik sisteminde birbirinden farklı iki oluşumdan söz etmektedir. Bunlar; bilinç ve bilinçaltıdır. Freud'a göre bilinç, kişilik sisteminde gerçek olan, farkında olunan zihinsel bir öğedir (Karalar, Barış, Velioğlu, 2006: 108). Bilinçaltı ise çevremizdeki görüntü, ses, mesaj gibi uyarımların farkında olmadan insan zihnine yerleşmesidir (Küçükbezirci,2013: 1879). Gözün fovea hareketleri insanların bilinçli olarak göremediği şeyleri görebilir. Göz sürekli bir tarama içinde olduğundan çevredeki nesneleri ve anlık durumları, bilgileri bilinçaltına atar. Benzer bir depolamayı işitme duyusunu sağlayan kulak da yapar. Düşük sesli ve hızlı aktarılan sesleri farkında olmadan kaydeder (Sungur, 2007: 178). Bu depolanan şeylerin çok azı hatırlanır. Bilinçaltı duygularımızın oluşumunda belli bir rol oynamasının yanında yaşamımız için gerekli olan nefes alma, kan dolaşımı vb. fiziksel faaliyetleri de kendiliğinden bize hissettirmeden yürütür. Bilinç, zaman kavramını dün, bugün, yarın olarak ayırt edebilirken, bilinçaltı işlediği her veriyi o an oluyormuş gibi değerlendirir (Kürklü, 2013: 78-80).

> "Bilinç ve bilinçaltı iki ayrı zihin değildir. Bunlar tek bir zihinde etkinliğin sadece iki yarım küresidir. Bilinçli zihniniz mantık zihninizdir. Hangi zihninizin seçtiği aşaması belirleyicidir. Örneğin, siz kitaplarınızı, evinizi ve hayat arkadaşınızı seçersiniz. Tüm kararlarınızı bilinçli zihniniz ile verirsiniz. Diğer taraftan, sizin bilinçli bir seçiminiz olmadığı halde, kalbiniz otomatik olarak atıyor, sindirim sisteminiz, kan dolaşımınız ve soluk alıp verme süreciniz devam ediyor, tüm bunlar bilinçli kontrolünüzden bağımsız olarak bilinçaltı zihniniz ile sürdürülüyor." (Küçükbezirci,2013: 1879).

Campbell, bugünkü bilim anlayışımızın, kültürel koşullanma ve içgüdüsel davranış arasında bir fark gözetmeden, insanın içgüdüsel davranışlarının kültürel koşullanmaya konu olduğunu, kültürel koşullanmalarımızın da içgüdüsel davranışları yönettiğini öne sürdüğünü söyler (Campbell: 2006: 65). Algılama konusunda bilimsel olarak kesin bir netlik kazanmamış olan bilinçaltı, kişinin bilinçli olarak farkına varamadığı uyarıcıların bilinçdışı depolanmasıdır. Bu nedenle bilinçaltı, bilinçli algılamanın dışında kalan diğer tüm zihinsel olayları içerir. Bunlar, konuşma, tavır ve davranıştaki çeşitli anlatım yolları ve simgelerle günlük hayata yansırlar. Bilinçaltının içeriği, gerçekliğe ve mantığa uymayan ve insanın içinden geldiğince doyurulmak istenen dürtülerinden ibarettir. Bu nedenle de psikolojik birçok hastalığa bilinçaltına atılan doyurulmamış arzu ve isteklerin neden olduğu düşünülmektedir (Söylemez, 2014: 146).

Bilinçaltını beynimizin kara kutusuna benzetebiliriz, bilinçaltı doğumdan ölüme kadar tüm yaşananları, çevremizde gördüğümüz, duyduğumuz bütün her şeyi kayıt eder. Kişisel bilinçaltının yanında kolektif bilinçaltının (daha doğuştan atalarımızdan bize geçen deneyimler) bilinçli davranışlarımıza güçlü bir etkisi söz konusudur (Arslanoğlu, 2005: 105). Campbell, bilinçaltını besleyen görsel dış uyarımların, bilinçdışı görsellere yansımasında insanın aslında kendi tarihi boyunca şekillenen birikimi olduğunu söyler (Campbell, 2013: 287). Ortak bilinci besleyen evrensel öğreti, dünyanın tüm görünür yapılarının ve varlıklarının bilinçaltından dışavurumlarını destekler. Toplum hayatı, insani değerlerin ve maddi kültür objelerinin çeşitli sembol ve anlamlar sistemini oluşturan ortak bilinci meydana getirir (Yörükan, 2011: 161). Ortak bilinç, kişinin dışındadır, ondan önce vardır, onu aşar ve ondan sonra da varlığını sürdürecektir. İnsanoğlu biyolojik olarak bir spermatozoid ve yumurtadaki genetik materyalin birleşmesinden bölünerek oluşur ve genetik miras daha sonraki nesillere bu sayede aktarılır. İnsan biyolojik mirasını genlerle aktarırken, kültürel mirasını ise mitler ve folklor aracılığıyla sonraki nesillere aktarır. Karl Gustav Jung da bu aktarımın kollektif bilinçaltındaki arkaik imgelerin mitler, rüyalar veya folklor ile gerçekleştiğini söylemektedir (Eliade 1993: 193). İnsanın bu özelliğinin farkında olan bir kostüm tasarımcısı, mitolojik varlıkları sahneye taşırken toplumun bilinçaltı

kodlarını kullanabilir. Bu yöntemle yapılan tasarımiar, seyirciye ayırıcı ve özel olma niteliğini kazandırır. Toplumsal bilinç, toplum yaşamındaki görüşleri, kavramları, düşünceleri, inançları, siyasal, sanatsal, vb. kurumları oluşturan bilinç biçimlerinin tümüdür (Aytaç, 2003: 20). İnanç sistemi de insanın çağlar boyunca kuşaktan kuşağa aktardığı ortak bilincinin bir parçasıdır. Bu bakımdan mitos, yaşamın temeli zamansız bir şema bilinçaltının içinden çıkardığı izlerin yeniden üretilmesiyle yaşamın devam ettiği toplu inanç yapısıdır (Campbell, 2006: 31). Freud, bilinçaltının kaynağını açıklarken mitten de söz eder:

> "Freud insan davranışlarının bilinçaltının etkisinde olduğunu ve davranışların incelenerek bilinçaltı hakkında ipucu elde edilebileceğini ifade eder. Bilinçaltının kaynağını araştırırken mitleri, peri masallarını, batıl inanç, şaka ve tabuları temel dayanak olarak görür" (Dinler, 2015: 127).

İçgüdüsel dürtüler, ilkel korkular, ataerkil kalıtsal yaşantılar ve inançlara dayalı duygu ve düşünceler toplumsal bilinçaltıyla açığa çıkar. Toplumsal çevre aynı zamanda simgesel evreni, norm ve değerler sistemini de sağlar. Toplumsal bilinçaltı, insan olma özelliğimizi sağlayan bazı kodları içerisinde barındırır. Bu kodları günlük yaşamda farkında olmadan kullanırız. Sanat eserleri de alımlayıcısının kültürel potansiyeline göre içinde kodlar barındırır. Psikanaliz, bir eserin ve yazarın toplumsal karakterinin kodunu çözdüğü ölçüde, sanat eserlerinin yapısıyla toplumun yapısı arasındaki somut dolayımlayıcı bağları bulabilir (Söylemez, 2014: 149). Toplumun barındırdığı kodları iyi kullanan bir kostüm tasarımcısı, seyircinin sahne üzerinde gördüğü mitolojik kahramanı ilk bakışta tanımasını sağlayabilir.

2.2.1.5. Kodlama

Her bilgi türünün hafızada kendisiyle ilgili bölüme yerleştirilip işlenir hale getirilmesine kodlama denir. Kodlama, bilginin hafıza sistemine yerleştirilme süreci olarak tanımlanabilir. Önce bilgi alınır, bu bilgiden bazı ayırt edici özellikler algılanır ve hafıza izleri oluşturulur. Kodlama aşamasında alınan bilgiler, hafızada daha önceden var olan bilgilerle bütünleştirilir. Bilgiler hafızada çeşitli sembollerle kodlanabilir (Aydın,

2010: 91). Kodlama, zihinde oluşan düşünce ya da anlamı karşımızdakinin anlayabileceğini düşündüğümüz sembollere dönüştürmedir. Bilgiyi depolama sürecinde, duyusal alıcılar uyarıcıları işaretlere dönüştürerek beyin kabuğuna ulaştırır. Sağ temporal lob yüzler ve soyut şekillerin kodlanması ve hatırlanması açısından büyük önem taşır (Sözen, 2005: 75). Beyinde işaretler, anlamlara dönüştürülür. İşlemler tamamlandıktan sonra belli bir formatta işaretlere dönüştürülerek uzun süreli hafızada depolanır (Demirel, Erdem, 2002: 125).

Hafızada kodlama, depolama ve geri getirme olmak üzere belli başlı üç aşama bulunmaktadır. Kodlama, bilginin belleğe yerleştirilmesi sürecinde bilgilerin tekrarlama davranışı için bireysel olarak yapılandırılmasını ifade eder. Yeni bilgiyi daha kolay hatırlanacak şekilde öğrenmek için birey kodlama ve tekrar etme gibi bazı teknikler geliştirir. Kodlama sürecinde tekrar faktörü önemlidir. Fakat araştırmalar, öğrenilen bilgilerin çok tekrar edilseler bile unutulabileceğini göstermektedir. Bu yüzden bilgilerin daha kolay hatırlanabilmesi için ilk yapılacak şey kodlama olmalıdır (Korkmaz, Mahiroğlu, 2007: 97).

Tekrarlama tekniği yalnızca bilginin kısa dönemli hafızadan uzun dönemli hafızaya aktarılması sürecinde değil, aynı zamanda kodlanan bilgilerin transfer hızında ve bilginin hafızaya yerleşmesinde de etkilidir (Temiz, 2002: 8). Hafızaya birçok veri girer ve çıkar, hafızadan çıkanlar hiçbir zaman hafızaya girenlerle aynı olmamaktadır. İşlevsel özellikler bu farklılığın ancak bir bölümünü açıklayabilir. Tekrarlama ile bilgilerin kısa dönemli hafızadaki aktivasyonu korunarak sürdürülür ve böylelikle uzun dönemli hafızaya aktarılması sağlanır. Kodlanan bilgiler ve geri çağırılabilen bilgilerin nitel ve nicel açıdan farklı olmasının nedenlerinden biri kodlama ve geri çağırma sırasındaki bağlamsal farklılıklardır. Kendiliğinden oluşan sembolik kodlama (belirli düzeyde) tanıma/hatırlama için yeterlidir (Aldağ, 2005: 35).

Bilgi edinme sürecinde, bilginin işlemden geçirildikten sonra, belli stratejilerle daha önce bilinenlerle ilişkilendirerek kodlanması hatırlamayı olumlu yönde etkiler. Daha önce bilinenler yenilerin hatırlanması için ipucu niteliği taşırlar. Birey yeni bilgileri ipuçlarıyla kodlamış olur (Demirel, Erdem, 2002: 125). Bilginin kalıcı olup

kolay bulunabilmesi için birkaç değişik kanaldan kodlanmasında yarar vardır. Bilginin alınma yoluna göre zihin değişik kodlamalar yapar ve her uyarıcı türü hafızada ayrı kodlanır. Bunlar; İşitsel kod, görsel kod, tad kodu, sözel koddur. Sözlü materyallerde en önemli kodlama aracı anlamdır. Hem görsel hem de sözel olarak kodlanan bilgiler daha kolaylıkla hatırlanabilir. Görsel kodlamanın önemini dikkate alarak yapılan kostüm tasarımları seyircinin hafızasında uzun süreli yer edinebilir. Kısa dönemli hafızadaki kodlama öncelikle akustiktir, insan çoğu durumda bilgiyi sessel ya da sözsel olarak kodlar (Altmışdört, 2013: 48).

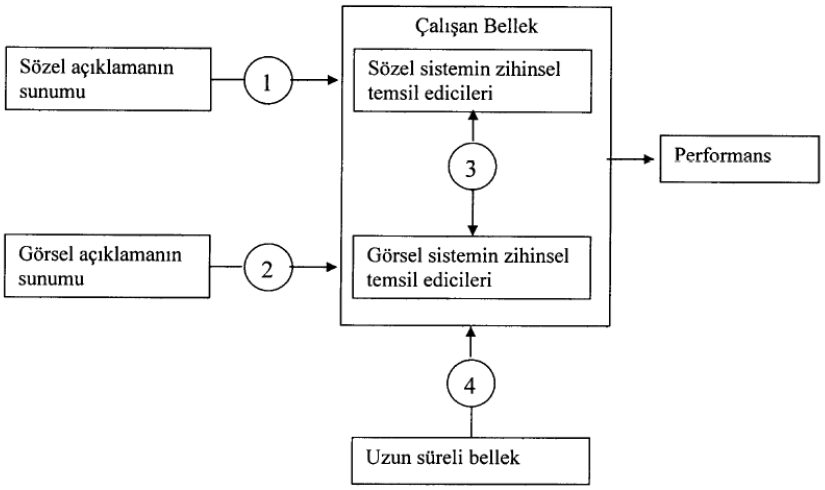
Uzun süreli hafızaya depolanan bilgi buraya bir kodlama sürecinden geçerek gelir. İnsanın duyu organlarının algıladığı ses, ışık, koku, tat vb. gibi tüm uyarıcılar hafızada kodlanabilir. Uzun süreli hafızadaki bilgi depolanmak için iki şekilde kodlanır;

- Episodik Kodlama: Episodik kodlama, hafızada kişisel yaşantıları tutan bilgi deposudur. Otobiyografik hafıza da denilebilir. Bir şarkı duyulduğunda birilerinin hatırlanması episodik kodlanan hafıza içinde olmaktadır. Episodik kodlanan hafızadaki bilgiler nerede ve ne zaman yaşandıklarına göre imgeler biçiminde örgütlenirler. Bazı veriler birey üzerinde çok önemli izler bıraktığı için zihinde ömür boyu saklanabilir.
- Semantik Kodlama: Semantik kodlanan hafıza, uzun süreli hafızanın kavramları, genellemeleri, şemaları, problem çözme ve düşünme stratejilerini tutan kısmıdır. Semantik hafızada birbiriyle ilişkili fikirler, ilişkiler ve işlemler, şemalar biçiminde kendini gösterir. Örneğin, gezegenler öğretilirken büyüklük sıralarına göre zihinde bir şema oluşturulur ve güneş sistemi içinde her bir gezegen karşılaştırmalı olarak bu şemada yerini alır (Temiz, 2002: 9).

> "İmgeci kuramcılar, sözlü bilgi ile görsel bilgi arasında kodlama kullanımı açısından apaçık bir ayrım yapmaktadırlar. İkili kodlama modelini geliştiren Paivio (1971, 1986) sözel ve görsel olmak üzere iki tip bilgi olduğunu belirtmektedir. Bunlar, görsel imgeler ve sözel dil için özelleştirilmiş bir sistem olan alt sistemde bölünerek kodlanmaktadırlar" (Alpan, 2008: 90).

İkili kodlama kuramına göre, öğrenen iki farklı bilgi işlem sistemi kullanır. Bu kuramda algı ve hafıza, davranışsal beceriler ve bilişsel beceriler arasında bir benzerlik, paralellik veya süreklilik vardır. Bu iki sistemden biri bilgiyi görsel temsil etme, diğeri

ise bilgiyi sözel olarak temsil etmedir. Duyusal algılara paralel olarak gelişen sembolik sistem, kodlama sırasında duyular aracılığıyla gelen uyarıcıların formsal özelliklerini koruyacak şekilde, sözel (verbal) ve sözel olmayan (nonverbal) iki alt sisteme ayrılmıştır (Aldağ, Sezgin, 2002: 33). Problem çözmeye transfer yapabilmeyi sağlayan anlamlı öğrenme için, birey, sunulan görsel bilgiden, içsel görsel temsili oluşturmalı, aynı şekilde sunulan sözel bilgiden içsel sözel temsili oluşturmalı ve bu ikisi arasında bağlantılar kurmalıdır. Sözel sistem beynin sol hemisfer/lobunda yer alır, sözel olmayan sistem beynin sağ lobunda yer alır, görsel imgeleri, fiziksel algıları ve sesleri kodlamaktadır. İkili kodlama kuramına göre, görsel ve sözel bilgi ayrı ayrı sunulmak yerine birlikte verildiğinde bağlantılar daha rahat kurulur (Alpan, 2008: 91). Tiyatro sanatı, yazınsal metni canlandırma sanatı olduğundan, seyirci dinlediği konuşmaları oyuncunun devinimi ve sahne plastiğini oluşturan dekor ve kostüm yardımıyla daha kolay anlamlandırabilir.



Şekil 5: İkili Kodlama (Alpan, 2008: 91).

> "İmgelerin uzun süreli bellekte depolanmasına ilişkin iki görüş bulunmaktadır. Bu tartışmayı bilişçi psikologlar başlatmıştır. İmgeci gruba (Kosslyn ve Pomerantz, 1977; Paivio, 1971, 1986; Shepard, 1987 Akt: Miller ve Burton, 1994) göre görsel imgeler, biçem ve uzamsal özelliklerine uyumlu olarak kodlanırlar. İmge karşıtı gruba göre ise (Anderson ve Bower 1973; Peylsshyn, 1981. Akt: Miller ve Burton, 1994) imgeler sözlü ve resimsi bilgi, anlamsal temelli formatta, yansız olarak servis veren soyut önermeler olarak kodlanırlar" (Alpan, 2008: 91).

Bütün bu kodlamaları yapabilen zihin yapısını incelediğimiz insanın bedensel yapısı da kostüm tasarımcısı için çok önemlidir. Kostüm tasarımı, oyuncunun bedeni ve canlandırdığı karakterin bedensel özellikleri temel alınarak yapıldığında tiyatro ve opera izleyicisinin hafızasında yer alan kodlanmış bilgiye ulaşır.

2.3. İnsan Bedeni

Beden, insanın insan olarak görünme aracıdır. Diğer canlılar arasında türümüzü ayıran, insan cinsinden olduğumuzun en önemli göstergesi olan beden, oyuncunun da en başat enstrümanıdır. Hatta toplumsal bir varlık olarak insan, bedeniyle toplum sahnesine çıkar. Kimliği ifade etmek de bedenin en belirgin özelliğidir. İletişimsel bedenle dünyamızı, kimliğimizi kurarız. Dış görünüm, giysilerimiz, saçımız ve hareketlerimiz beden dilini etkileyen en önemli faktörlerdendir (Abalı, 2009: 28). Araştırmalar göstermiştir ki, insanlar arasında iletişimde beden dilinin de önemi çok büyüktür. Bu bağlamda giysiler düşüncelerin gizlendiği bedenin dilidir. Bedene yüklenen bu denli önemli fonksiyonlar kostüm tasarımcısının tasarım yaparken dikkate alması gereken unsurlardandır. Bir kostüm tasarımcısı en başta bedenin ne olduğunu, ne tür anlamlar barındırdığını iyi bilmelidir.

Beden biyolojik anlamda; canlı varlıkların maddi bölümü, vücudu ve vücudun, baş, kol ve bacak dışında kalan bölümü, gövdesi olarak tanımlanmıştır. Aslında insan bedeni fiziksel ve ruhsal yönüyle bir bütündür. Bedenin kendisi, sosyal hayatta önemli bir yere sahiptir. İnsanı beden yönüyle ele alırken bedenin, içi ve dışıyla birlikte çevresini belirlediğini bilmek gerekir. Beden insanın iç dünyasından ayrı ele alınamaz (Okumuş, 2009: 4-6). Düşünce tarihinde, düalist yaklaşım, bedeni ötekileştirirken ruhu da yüceltir. Bedenin, felsefi zeminde ruh-beden ayrımından kurtulup sosyolojik bir zemine yerleşmesinde fenomonolojik yaklaşımın ve postyapısalcı düşünürlerin payı büyüktür (Timurturkan, 2008: 2-4).

> "1980'lerden sonra gelişen beden sosyolojisi temel olarak insanın vücut gelişiminin toplumsal doğası, vücudun toplumsal olarak üretilmesi, vücudun

> toplumsal temsili ve dile getirmeleri ve vücut, toplum ve kültür arasındaki karmaşık ilişkileri incelemektedir" (Cirhinlioğlu 2001: 93).

20. yüzyılda bedenin sadece biyolojik bir süreçten ibaret olmadığı, toplumsal etmenler tarafından şekillendiği düşüncesi bedenin sosyoloji içinde de bir alan olarak ele alınmasına neden olmuştur. Artık beden ne sadece biyolojiye, ne de tıbba konu olmuş, toplumsalın içinde şekillenen çok önemli bir olguya dönüşmüştür (Timurturkan, 2008: 2-4). Beden, modern toplumbilim kuramının gelişiminden itibaren özellikle toplumbilimin özne arayışları sonucunda önemli bir araştırma konusu olmuş ve biyolojik oluşumların dışında sosyo-kültürel bir yapı olarak da ele alınmıştır (Wilson, 1999: 1-10).

> "İnsanlar, düşüncelerini, inançlarını, eylemlerini, ibadetlerini, kimliklerini, farklılıklarını, siyasetlerini, iktidarlarını, tavırlarını, muhalefetlerini, duruşlarını, zevklerini, acı, üzüntü ve sevinçlerini, sevgi, aşk ve şiddetlerini, savaş ve barışlarını bedenler üzerinden ortaya koymaktadırlar. Bu da bedenlerin sosyal hayatın içinde aktif olarak yer aldığını göstermektedir" (Okumuş, 2009: 4-6).

Beden algısı, tutuma ilişkin çok boyutlu bir yapıdır. Biyolojik, psikolojik, cinsi, toplumsal ve kültürel etkiler altında gelişir ve değişir. Bedenlerimiz, toplumsal deneyimlerimizden olduğu kadar, ait olduğumuz grubun normları ve değerleri tarafından da derinlemesine etkilenirler. Tarihsel çağlar boyunca kadın ve erkek bedeni iki ayrı varlık olarak değerlendirilmiştir. Kadın; maddi, edilgen, nesnel, sıradan ve seyirlik olarak nitelendirilmiş; rasyonel ve etkin olan erkeğin ise bu nedenle kadına sadece bakma ve onu kullanma gibi haklara sahip olduğu savunulmuştur "Aristo'ya göre kadın, birtakım niteliklerinin yoksunluğundan dolayı kadındır. Saint Thomas ise kadının yarım kalmış bir erkek, rastlantısal bir varlık olduğunu iddia eder" (Batı, 2010:110). Bu türden bir anlayış Antik Yunan'dan Rönesans'a ve 20. yüz yıla kadar devam etmiştir. Hayatın her alanında olduğu gibi tiyatroda da kadınlar ikinci plana atılmış ve cinsiyetçi ayrıma maruz bırakılmıştır.

> "Oysaki tiyatro izleyicisi olmanın bir uygarlık göstergesi sayıldığı toplumsal katmanlarda, izleyiciye sunulan kadınlık algısının cinsiyetçi olması, toplumsal yaşantıda tehlikeli bir kısırdöngü yaratmıştır. Bu kısırdöngü, bir kitle sanatı olan tiyatronun, izleyicisinini imgelemine tiyatroya yönelik, zihinlerden silinmesi zor bir cinsiyetçiliği yerleştirmiştir" (Yamaner, 2016: 681).

Kadın bedeninin her çağda farklı estetik anlayışlara göre şekillendirilmesi, onun sadece maddi boyutuyla ele alınması kadının kendine ait seçimler yapıp kararlar almasına da engel olmuştur. Antik dönemden günümüze kadar kadın bedeni üzerinde yapılan değişiklikleri; o çağa ait resim, heykel gibi sanat eserlerinde görmek mümkündür. Örneğin, eski çağlarda tanrıçalar aşırı kilolu ve genellikle giyinik tasvir edilmiş bu halleriyle beğenilmiştir. Toplum da bu bedensel yapıya özendirilmiştir (Ata, Keskin, Vural, 2014: 76-77). Dünya üzerinde yapılan çoğu antropoloji çalışmalarında kadın bedenine yer verilmemiştir. Bu nedenle de kadınların yaşamsal deneyimlerinin toplumsal kültüre ne ölçüde etki ettiği anlaşılamamıştır. Kadın genelde ikincil konumda düşünülmüştür. Bugün artık sınıfsal farklılıkların yanı sıra cinsiyetçi farklılıklar da araştırılmaya başlanmıştır. Feminist çalışmalar sırf bu nedenle sosyal bilimlerin gündemini yeniden yapılandırarak yeni araştırma yöntemleri ve sahaları geliştirmiştir (James, 2013: 242).

> Kültürel çalışmalar dâhilindeki eleştirellik ve feminist akım etkisi, bedenin toplumsallığı tartışmaları etrafında beden sosyolojisini mümkün kılmıştır. Toplumsal çözümleme alanı olarak beden sosyolojisi tarihsel süreçte, insanın cisimleştirilmesinden, günümüz tüketim toplumlarının bedeni kullanım biçimine kadar uzanmaktadır. Özellikle günümüzün karmaşık ve değişken toplum yapılarında özne, benlik, kimlik gibi olgularla ilişkili olarak bedenin ne olduğu ve nasıl oluştuğu sorularına cevap aranmaktadır (Batı, 2010: 105).

Bedeni sadece biyolojik ve kavramsal bir olgu olarak incelemek eksik bir yöneliş olacaktır. İnsan bedeni ideolojileri, dini görüşü, toplumsal yapıyı yansıtırken salt beden olarak ele alınmaz.

> "Tarihe bakıldığında, dinlere mensubiyetin ve o mensubiyette sebatın tüm şartlarının bedensel pratiklerle sağlandığı görülebilir. Gerçekten de örneğin ideolojilerin, dinlerin, siyasal rejimlerin insanla ilişkilerinin, istedikleri bir insan tipini oluşturmak ile sıkı bağlantısı bulunduğu düşünülürse, bunların istedikleri insan tipini oluşturmalarıyla insan bedenini yontma, törpüleme, sınırlandırma veya genişletme, bedende tahakküm kurma isteği arasında ilişki olduğu anlaşılır" (Okumuş, 2009: 4-6).

Dış görünüm itibariyle insan, diğer canlılardan farklıdır. Doğadaki canlılar arasında bedenini bir giysiyle kapatan tek varlık insandır. Giyinmek, insanın çıplak bedeninin örtmekten çok daha öte işlevlere ve anlam içeriğine sahiptir.

> "Tarihin başlangıcında önce işlevsellik, daha sonra toplumsal sınıflaşmanın izleri giyimde kendini gösterir. Örneğin önceleri, tarlada çalışan, avlanan kişi tabiat koşullarına göre giyinirken, bir süre sonra köylü, soylu, din adamı, asker olmak üzere giyinmede farklılıklar olmuştur. Böylece giyim, toplumsal sınıfları işaret eder duruma dönüşmüş, sınıfsal ayrımın simgesi konumuna yükselmiş, toplumsal durumlarını temsil etmeye başlamıştır (Martin, 2010: 1).

Giysiler, insanların en önemli iletişim araçlarındandır. İnsanlar, giysilerle bazı şeyleri maskeler, bazı yönlerini gizler, bazı yönlerini de açığa çıkarırlar. Giysiler, kimliğin, ideolojinin, siyasal görüşün, tutulan takımın vb. bedende sergilenmesinde önemli rol oynar. "Giysi, bireyin kişiliğinin ve kimliğinin ifadesinde en önemli iletişim aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Giysiler, toplumsal kimlikleri empoze etme güçleriyle davranışları yaratır. Bundan dolayı bireylerin gizli toplumsal kimliklerini ifade etmelerine olanak sağlar" (Göksel, 2007: 49). İnsan hayatında bu denli önemli yeri olan giyinme dürtüsü, kostüm tasarımcısının sahne üzerine getireceği oyun kişisini nesnelleştirmesi bakımından önemli bir faktördür. Karakterin sosyal ve psikolojik özelliklerini toplumların giysilere yüklediği anlamlardan faydalanarak yansıtmak doğru bir yöneliş olur.

Bedeni soysal, felsefi ve kültürel alanlarda ele almanın yanı sıra onun organik hareket eden bir yapısı olduğunu göz ardı etmemek gerekir. Bu bağlamda beden dinamik, hareketli ve de etkilere açıktır. Bundan dolayı beden, değişim halinde olan bir varlıktır ve değişimlerin de varlık zeminidir. Tiyatronun kaynağı olan ritüellerde sınırları belirlenmiş bir mekân ya da alan içinde gerçekleştirilen anlatımda mutlaka beden kullanılmıştır (James, 2013: 138). Sahne üzerinde beden aracılığıyla yeni kimlikler, yeni imajlar, yeni varlıklar inşa edilir. Bedenin bu özellikleri oyuncu ve kostüm tasarımcısı tarafından bütünlüklü olarak ele alınmalıdır. Sahnelenen eserin türünün yanı sıra oyun kişisinin sosyolojik ve fiziksel özellikleri kostümde yansıtılmalıdır. Kimi zaman oyuncu bir hayvan ya da doğaüstü bir varlığı canlandırabilir. Burada kostüm tasarımcısı oyuncunun bedeninde deformasyon yapabilmeli kostümü tasarlarken içten dışa doğru katmanlar oluşturarak oyun karakterinin dış görüntüsünü yansıtabilmelidir (Okumuş, 2009: 5-7). Kostüm,

oyuncunun bedenine yapılan en dikkate değer müdahalelerdendir. Bu müdahale, oyuncunun bedeni aracılığıyla başka bedenlerle ilişki geliştirmesi için önemlidir.

> "…Tiyatroyu bedene ve öyküye bağlayan iki uç arasında; yani şimdi ve burada pratiği ile o zaman ve orada temsili arasında; ya da bir başka türlü söylemeyi denersek, tiyatrodaki ontolojik yarığın bir bir yakasına bir öbür yakasına yaklaşan bir gidiş geliş hareketi vardır" (Güçbilmez, 2006: 128).

Bedeni her yönüyle kavrayan kostüm tasarımcısı, çalıştığı tiyatro ya da opera eserine, o eserin geçtiği dönemin beden algısını ve çağının insanının beden algısını dikkate alarak tasarım yapmalıdır. Tiyatro ve opera gibi sahne sanatlarında oyuncunun bedenine yüklediği rolü ve eserin dönemini kostümle desteklemek kostüm tasarımcısının önceliği olmalıdır. Kadın ve erkek oyuncuların canlandırdıkları oyun karakterinin yaşadığı çağlara göre toplumsal yapıda hangi sınıfa ait oldukları kostüm tasarımcısı için önemlidir. Yakın zamana kadar kadınlar toplumda ön sıralarda tutulmamış, değer görmemiştir. Bu durum giyim kuşam ve bedensel diline de yansımıştır. Kadının ikinci plana atıldığı bir dönemde geçen her hangi bir sahne eserinde kadın oyuncuya, canlı ve göz alıcı renkler barındıran, kadınsı formların hâkim olduğu bir kostüm giydirmek anlam kargaşasına yol açabilir. Kostüm tasarımcısı kadın oyuncuya canlandırdığı dönemin özelliklerine ve karakterin bedensel ve kişisel yapısına uygun kostüm hazırlamalıdır. Örneğin; genç bir kadın oyuncunun, yaşlı bir oyun kişisini canlandırmasını gerektiren bir durumda oyuncunun bedeninde kostümün alt katmanlarından başlayarak deformasyon yapılmalıdır.

Oyuncunun, sahneye taşıdığı özne/beden, bir bağlama oturtulamadığı, tarihselleştirilemediği, kişiselleştirilemediği ve kavranamadığı zaman başarılı sayılamaz. Oyun kişisinin bedenselleştirilmesi oyuncunun başarısının yanı sıra kostüm tasarımcısının başarısını da gerektirir. Tasarımcı bedeni tarihsel süreci içinde incelemeli ve oyun kişisinin demografik özelliklerine uygun bir tasarım yapmalıdır.

Oyuncunun rolünün gerekliliklerine uygun hazırlanan kostüm aynı zamanda oyuncunun bedensel hareketini de kısıtlamayacak biçimde gerçekleştirilmelidir. Sahne üzerinde devinen oyuncunun kostümü içinde rahat hareket edebilmesi yanılsamayı

sağlamak açısından da önemlidir. Bu noktada tasarımcının kostüme dair teknik bilgi ve becerisini kullanması gerekmektedir.

Kostüm aynı zamanda oyuncunun canlandırdığı karakterin soyut ve somut tüm özelliklerini yansıtan bir simgedir. Kostüm tasarımcısı toplumun oluşturup biriktirdiği sembolleri kulanarak operanın seyirci üzerindeki etkisini bu yolla arttırabilir. Bir bilginin hatırlanabilmesi için o bilginin sembolleştirilip kodlanması gerekmektedir. Kodlama, bir nevi zihinde oluşan düşünce, bilgi ya da anlamı karşımızdakinin anlayabileceği sembollere dönüştürmedir. Tasarımcı, kostümü simgeselleştirebilmek için toplumun zihninde barındırdığı tüm bu sembolleri ve kodları iyi bilmesi gerekir. Bilgi iki yolla sembolleştirilebilir: İlk yol, bilginin zihinsel resimlere, imgelere dönüştürülmesi, diğeri ise sözel sembollere dönüştürülerek saklanmasıdır (Korkmaz, Mahiroğlu, 2007. 98).

2.4. Simge/Sembol

Simge/Sembol bir timsaldir ve insanların iletişimde kullandıkları anlam ifade eden kelimeler, hareketler, sesler, nesneler, işaretler ve renkler semboller bütününü oluşturur (Bahar, 2009: 55). Semboller, somut oluşları nedeniyle, doğrudan beynin sağ yarımküresiyle ve bilinçaltıyla hatta toplumsal bilinçaltı arketipleriyle bağlantı kurarlar. İnsan beyni, gerçekte var olmayan ancak var olanlar arasındaki ilişkilerden zihnin soyutlama ve genelleme gücüyle elde ettiği semboller sayesinde kavramları somutlaştırır. Somutlaştırma, bir simge yoluyla, bir kavramın, uzlaşımsal olarak betimlenmesidir. Sembollerin varlık nedeni düşünceyi görünür kılmaktır. Sembol kendisinden başka bir realiteye dikkat çeken, bir şeyin yerine geçen ya da onu tasvir eden bir obje, bir eylem ya da insan tarafından yapılmış herhangi bir işarettir (Atasagun, 1997: 369). Semboller kültürün temelini oluşturduğu için semboller olmaksızın sosyal iletişimimiz hayvanların kurduğu iletişim düzeyinden ileri gidemez (Özkalp, Arıcı, 2004: 164). İnsan, soyut ya da somut varlık ve kavramları hafızasında depolarken her zaman bunların karşılığı olan simgeleri kullanır (Karatay, 2007: 143).

> "Semboller ve sembollerin temsil ettiği kavramlar kişiler arası iletişimde önemli rol oynarlar. Bu süreçte tarafların yaratıcılıkları yani semboller üzerinden çağrışım kurma becerisi iletişimin daha akıcı ve sağlıklı devam etmesini sağlar. Üretilen her çağrışım ortak dile yeni bir kavram ve bir bakış açısı eklemektedir. Uzun uzun tartışmalar yerine, kısa yolların tercih edilmesinde çoğu kez bu tür zihinsel sembollerin (çağrışımların), bilinçaltı algıların, özel kavramların nitelikleri ve ne kadar kapsayıcı oldukları önemli rol oynar"(Şimşek, 2011: 1327).

Sembollerin, dilbilgisel, matematiksel, bilimsel ve geometrik gibi birçok farklı tipi vardır. Yaşantımızın her anında bunların bir ya da birkaçıyla karşılaşırız (Yıldız, 1997: 159). İnsanın düşünce dünyasını dolduran simgeler ve onların yerini tutan dilbilgisel sembolleri oluşturan kelimeler, sözlü ve yazılı iletişim esnasında düşünme, kavrama, karar verme ve tepkide bulunma gibi süreçleri harekete geçirmektedir (Karatay, 2007: 143). "Okuma-yazma kavramı, iki eylemin birbirinden ayrılmadığını ortaya koymakla birlikte genel olarak; ses sembollerinin zihinsel olarak bir araya getirilmesi ve sözel olarak ifade edilmesi ve yazı yoluyla zihinsel ifadelerin aktarılması süreci olarak tanımlanmaktadır"(Gül, 2007: 19).

Herhangi bir şey de bir sembol olabilir. Gün batımı bazı insanlar için hüznün, bazı insanlar için ise, bütünüyle kişisel çağrışımlar ya da ruh hali nedeniyle, heyecanın sembolü olabilir. Bu tür semboller kişisel ve psikolojiktir bu nedenle sembolik ilişkilendirmeler soyut kodlamalar olarak değişkenlik gösterebilir. Örneğin, zengin insanlar şampanya içer kodlaması sembolik bir ilişkilendirmedir (Ayaydın, 2012: 260). Bu ve benzeri sembolik kodlamalar tiyatro ve opera eserlerini sahnelerken eserin anlamını güçlendirmek bakımından kullanıldığında seyirciye anlatılmak isteneni destekler. Görsel ve işitsel semboller günlük hayatımızdaki yaşamsal ihtiyaçlarımızı giderme konusunda iletişim olanağı sağlamasının yanı sıra estetik dünyamızın da yansımalarını oluştururlar. Semboller dizisi bir dizge olarak kurulursa imge yaratabilirler. Görsel semboller görsel iletişimi ve dolayısı ile evrensel dili oluşturmaktadır. Görsel sembollerin kullanıldığı iletişim yollarından biri de görsel sanatlardır. Sembollerin oluşturduğu görsel dil, duygu, düşünce ya da bilgilerin sanat yoluyla paylaşılmasını ve sanat yoluyla iletişimin kurulmasını sağlar (Todorov, 1982: 16-18).

> "Semboller güçlüdür çünkü hangi duyguyu uyandırırsa uyandırsın izleyici bu duygu ile sembolize edilmiş kavram arasında bağlantı kurar Bir sembolün gücü, onun bilinçaltında oluşturacağı etkide yatmaktadır. Herhangi bir sembol olumlu veya olumsuz çağrışımlara yol açabilir. Bu çağrışımlar bilinçaltının derinliklerinde uyanır" (Yıldız, 1997: 158).

Sembol sadece belirsiz ve kişisel heyecanların biçim alması ya da sınırlanması ile oluşturulan bir somutlaştırmadır. Sanat eserlerinin geneli dış görünüş bakımından bazen bilinçsizce de olsa böyle bir sembolik biçimden faydalanırlar (Read, 2014: 32). Her sanat eseri ortaya çıktığı zamanın, mekânın ve sanatçısının sembolü olma özelliğini taşırken, kimi sanatçılar resimlerinin temel dilini de bu sembolik göstergeler üzerinden kurgulamışlardır (Kapar, 2009: 46). Sanat bir semboller sistemi olduğu için kullanılan sembollerin taşıdığı anlam alıcı ile verici arasındaki iletişimi kurabilmesi bakımından alıcı tarafından bilinmelidir. Aksi takdirde verilmek istenen mesaj ya da düşünce yerini ve karşılığını bulamaz. Sanatın dilini, biçimcilikle insanlar arasında anlaşmayı sağlayan bütün işaret ve semboller sistemi olarak da ele almak gerekir. Sembolik anlamlar taşıyan bir sanat yapıtının iletisinin büyük kısmını, sanatçının bilinçaltı ve bilinçdışı yapısı oluşturur. Resim, şiir, tiyatro, opera, müzik ve dans kendine özgü semboller barındıran sanat türleridir. Onların anlamları, aldıkları biçimlere özgü bir şekilde ifade edilir. Göndericiyle alıcı arasında doğru, etkili ve sağlıklı bir iletişimin gerçekleşebilmesi için kullanılan sembol ve işaretler önemlidir (Tuncay, 2005: 126). Bilim, tabiî işaretlerle ilgilenirken, sanat, dil ve semioloji, suni, toplum tarafından yaratılmış işaretlerle ilgilenir (Filizok, 1998: 7).

İnsana özgü ve insancıl bir olgu olan sanat, tarihler boyunca, kendi amacı dışında, dinsel, toplumsal, moral ve politik amaçlara yönlendirilerek, bu tür amaçlar için kullanılmak istenmiştir. Semboller hayatın her aşamasında ve alanında insanlara yön vermiş ve aynı zamanda iletişim kurmasını sağlamış. Toplumsal kültürünü ve belleğini oluşturmasında etkin bir rol oynamıştır. İlkel insandan günümüz insanına değin toplumlara ve inançlara göre değişkenlik gösteren semboller sistemi kavramsal olguların birer metaforu olagelmiştir. Bilim, sanat, dini inanç ve günlük yaşama dair biriktirdiğimiz semboller zihnimizin daha hızlı çalışması ve karar vermesi bakımından hayati önem taşımaktadır.

> "Simgeler, temsil ettikleri imgenin direkt özü olarak algılanmamalıdır. Harflerin, sayıların, nesnelerin, geometrik şekillerin, doğa olaylarının hatta menkıbe, alegori ve mitolojilerin sembolizmi söz konusu olduğunda, onlara yüklenen anlam ve taşıdıkları enerji devreye girer. Sembollerle düşünmeyi öğrenen insan, sırları çözmeye başladığı andan itibaren genişleyen ve güçlenen zihninin artan bilinç kapasitesiyle, zaman içinde aynı sembol ya da mitten daha derin sonuçlar ve idraklar çıkarabilecek noktaya gelir. Nitekim evrene dair ezoterik* ya da parapsikolojik** bilgiler ile mitler ve efsaneler, sembollerin kültürlerarası aktarımını sağlayan unsurlardır. Antik, Atlantis, Maya, Hindistan, Mısır, Yunan, Akdeniz uygarlıkları gibi eski kültürlerin din ve inançları ile gizemciliğin etkisiyle oluşan hermetizm, panteizm, yeni platonculuk, kabalacılık, spiritualizm, mistisizm, tasavvuf felsefesi gibi düşünce sistemlerinde / ezoterik doktrinlerde; bilinçaltı-bilinç-evren arasındaki enerjisel iletişimi anlamlandıran kadîm semboller mevcuttur" (Öztekin 2012: 2141).

Yukarıdaki alıntıdan da anlaşılacağı üzere, toplumun kültürel yapısının, fonksiyonel olarak varlığını devam ettirmesinde semboller her çağda önemli olmuştur. "Kültürün en önemli öğesi olarak din kurumunun temsil ettiği anlamların kendi içinde ve diğer toplumsal yapılar üzerinde oluşturduğu etkileşimler de bu çerçevede değerlendirilmelidir. Çünkü kültürel bir sistem olarak, din, sembolik ifade biçimleriyle inananlarını motive eder ve toplumsal gerçeklik alanında sembollerle belirginleşir" (Perşembe, 1998: 93). Sembolün dünyevi anlamı ve topluluk içinde kazandığı anlam yoruma bağlı olarak değişebilir. Dini ifade olarak kullanılan sembolik şekillerin yanında, topluluk üyelerinin zamanla kutsal kabul ettiği herhangi bir eşya, kişi, hayvan, davranış vb. uhrevi anlam kazanarak dinin kutsal sembolik değeri olarak kaydedilebilir. Metafizikte, görünmeyeni görünür kılan, dile getiren olarak tanımlanan simge, bu anlamda inançsaldır ve ilkel inançların da kaynağını teşkil eder. İlkel inançların en belirgin tapının yönelişlerinden biri olan totem, put vb. nesneler yüce olanı görünmeyeni görünür kılan simgelerdir (Hançerlioğlu, 1979: 94). İnanç bağlamında ele alındığında simgeler insanlık tarihiyle hemen hemen aynı noktadan hareketle bugüne varmıştır. Bir ahlak öğretisi olarak da görev yapan mitoslar, simgelerle doludur ve her simge insanların hayattaki rollerini ve nasıl doğru davranacaklarını hatırlatan birer işaret

---

* Ezoterik: Belirli bir insan topluluğunun dışında kimseye bildirilmeyen, yalnızca sınırlı, dar bir çevreye aktarılan (her türlü bilgi, öğreti).

** Parapsikolojik: Doğaüstü olayları araştıran, telepati, gaipten haber alma, duyu dışı algılama vb. olayları inceleyen ruh bilimi.

işlevini görür. Mitoslar, bireyin dünyayı algılama biçimlerinin, tutumlarının ve davranışlarının toplumun öngördüğü kalıplara uydurulmasını sağlar (Aydın, Erdal, 2014: 215).

Giriş bölümünde ayrıntılandırılarak anlatılan mit, insanlığın her çağında insanın zihinsel ve bilişsel dünyasına yön vermiştir. Mitik dünya, simgelerden oluşan doğanın insan zihninde bazı görünümlerini açıklamayı ya da anlamayı sağlar. Mitler mana evrenimizdeki en somut varsıllardır ve mitleri çözmeye kalkıştığımızda bizi simgesel mantığa başvurmaya zorlayan önermelerle karşılaşırız (Strauss, 2010: 117). Yapısalcılara göre, ilkel toplumun üyeleri dâhil oldukları sistemi, mitler ve simgeler aracılığıyla ancak belli belirsiz fark edebiliyordu. İlkel mitler, yaşam ve ölüm, insan ve tanrılar, iyi ve kötü hakkındayken, günümüz sofistike mitleri daha çok erillik - dişillik, aile, başarı, bilim hakkındadırlar. Çağlara ve toplumlara göre değişen mitik düşünce bulunduğu topluluğun sembollerini de şekillendirir. Her topluluğun miti kendine ait evrensel olmayan semboller barındırırken bu topluluk içindeki küçük grupların dahi kendi aralarında oluşturdukları dışa kapalı sembolleri mevcuttur (Eliade, 1994: 48-50). Pagan dinlerde çok sembollülük varken tek tanrılı dinlerde bu semboller daha azdır. Yüzyıllar önce her hangi bir topluluk için önemli olan ya da anlam ifade eden mitik bir nesne, hayvan, durum, davranış, şekil vb. günümüz insanının uzlaşmadığı bir veri olduğu için aynı etkiyi ve algıyı oluşturmamaktadır. Mitolojik anlatıları konu alan opera eserlerinde kullanılan simgesel anlatım kostüm tasarımcısının işini kolaylaştırmaktadır. Ele alınan mitolojiye ait simge ve semboller hali hazırda seyircinin hafızasında kodladığı mevcut materyallerdir. Bu materyalleri sahne üzerinde nesnelleştirmek kostüm tasarımcısının başarılı bir tasarım yapmasını sağlar. Örneğin sahnelenen mitolojik operada var olan bir tanrının atribülerini kullanmak, o tanrının kimliğini ve özelliklerini yansıtacaktır.

Bir nesne, uzlaşım ve kullanım aracılığıyla başka bir şeyin yerine geçmesini mümkün kılan bir anlam kazandığında simge haline gelir. Simge, temsil ettiği şeyle olan ilişkisini bir uzlaşım sonucunda kurduğu için bu açıdan bakıldığında uzlaşımsal gösterge de bir simgedir. Simge göstereniyle, gösterileni arasında belli bir oranda

nedenlilik ilişkisi kurulabilen, çoğu kez görüntüsel nitelik taşıyan, ama yine de uzlaşımsal özelliği bulunan gösterge türüdür (Özcan, 2007: 59).

2.5. Gösterge – Göstergebilim (Semiyotik)

İnsanlığın başlangıcından beri iletişim kurmak, toplumun yaşamsal ihtiyaçlarından birisi olmuştur. İletişim halinde olmak, toplumsal düzen içinde bulunmanın, yeryüzünde var olmanın ve huzur içinde yaşayabilmenin temel gerekliliğidir. İletişim, görüntü, yazı, simge ya da işaret halinde iletiyi gönderen ve bu iletiyi alıp değerlendiren, yorumlayan arasında gerçekleşmektedir. Bu iki unsur arasındaki ilişkinin devamlılığı için de göstergeler ortaya çıkmaktadır (Demir, 2009: 9). Sanat da bu tür bir iletişim çeşididir. İçinde biçimler, sesler, semboller, görüntüler gibi gösterge unsurları barındıran sanat, iletişimin estetik boyutudur. Gösterge kavramı üzerine, başta dilsel göstergeler olmak üzere, felsefeciler ve bilim adamları çeşitli düşünceler üretmiştir. Stoacılar, gösterge üstüne düşünmüşler, özdeksel* nesne, özdeksel simge ve anlamı birbirinden ayırt etmişlerdir. Ortaçağ'daki skolâstik felsefe yapıtlarında da, göstergelerin anlamlama biçimleriyle ilgili önemli görüşler ileri sürülmüştür (Rifat, 2008: 21). Ortaçağ düşünürlerinden Bacon, De Signis (1267) isimli eserinde dumanın ateşi işaret etmesi gibi tabii göstergeleri, dilsel ve dilsel olmayan göstergelerden ayırır (Kırkıncıoğlu, 2015: 10). Gösterge kavramı ilk olarak, İngiliz felsefeci John Locke tarafından1690 yılında göstergeler öğretisi anlamına gelen "semiotice" olarak kullanılmıştır. Bu kavramı Locke'dan sonra Fıransız matematikçi Jean Henri Lambert 1764 de "Neves Organon" adlı yapıtının bir bölümünde düşüncelerin ve nesnelerin gösterilmesi öğretisi olarak ele almıştır. 19. yüzyılda ise Polonyalı Joseph Marie Hoene dil felsefesi açısından, Çek matematikçi Bernhardt Bolzano bilim öğretisi açısından ve Edmund Husserl göstergelerin mantığı açısından bu kavramı kullanmışlardır. Amerikalı Charles Sandes Pierce ile İsviçreli dil bilimci Ferdinand Saussure ise göstergeleri bir bilim dalı malzemesi haline getirip, çağdaş göstergebilimi hayata geçiren başlıca iki öncü kuramcıdır (Denli, 1997: 7).

* Özdeksel: Maddî, materyalist, tinsel karşıtı.

"1960'lardan sonra ise özellikle Roland Barthes'ın araştırmaları göstergebilimi geliştirmiştir. Ona göre her gösterge dizgesi ancak dilin desteği ile geçerlik kazanır. Bu yüzden yalnızca gösterge dizgeleri değil, bu dizgelerden söz eden söylemleri de incelemek gerekir" (Bavay, 2006: 8). Barthes, ayrıca mitleri de beraberlerinde çok geniş kültürel anlamlar taşıyan göstergeler ve baskın sınıfın ideolojik amaçlarına hizmet eden karmaşık ve iyi biçimlenmiş bildirişim dizgeleri olarak tanımlar (Güneş, 2013: 338). 20. yüzyılın en ünlü göstergebilim araştırmacıları da Umberto Eco ve Mihail Bahtin'dir. Umberto Eco, sanat, yazın kuramı, kitle iletişim olgusu konularının yanı sıra dil ve gösterge kavramlarına ilişkin çalışmalar da yapmıştır (İkiz, 2015: 20).

Gösterge, herhangi bir şeyin yerini, herhangi bir bakımdan ya da herhangi bir sıfatla tutan şeydir. Göstergeler, genel olarak, kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısıyla bu temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, ses, olgu, vb. olarak tanımlanır (Rifat, 2009: 11). Bir başka tanıma göre de gerçekliğin, olgunun ya da kavramın kendi gerçeklik düzleminde değil de, başka bir gerçeklik düzleminde ifade edilebilmesini sağlayan simge ya da işarettir (Tanyeli, Sözen, 2011: 120). Bir gösterge, kendisinden başka bir şeye gönderme yapan, duyularımızla kavrayabileceğimiz fiziksel bir şeydir ve varlığı, algılayıcısının onu bir gösterge olarak kabul etmesine bağlıdır. Gösterge, gösteren ve gösterilenden oluşur. Anlamı olan her şey, bir sözcük, bir görüntü, anlam yüklenen bir nesne (bir kurabiye bütün bir çocukluğumuzu anımsatabilir) göstergedir. Bu anlamda gösterge, görülebilen, duyulabilen ve iletişim halinde olan herkes için belli bir anlamı olan birimlerdir. Bu koşulu, trafik levhaları ya da körler alfabesinde var olan kelimeler de yerine getirir (Eco, 1979: 72-79). "Saussure'a göre gösterge, bir kavramla bir işitim imgesini birleştirir ve bir anlam aktarıcı olan gösterge, gösteren niteliğindeki imge ile bir kavramı işaret eden gösterilenin birleşimidir" (Pesen, 2015: 10). Saussure, göstergeyi bir paranın iki yüzü gibi birbirine bağımlı iki öğeye ayırmaktadır, bu durumda gösteren, anlam taşıyıcıdır (bir sözcük), gösterilen anlamın kendisidir (Gönenç, 2006: 38-40).

Göstergeler, nesnelerin asılları olmadığı ve insanlar tarafından yapıldığı için bir anlamda insanla nesne arasına mesafe koymaktadırlar. Bu da bireye, dünyayı dışarıdan bir gözle algılama olanağı vermektedir. Göstergelerin, bir gösterge sisteminin biçimsel

işlevinden öte bir görevleri yoktur. İnsan, oluşturduğu ve karşılıklı iletişim ve etkileşim için kullandığı göstergeler sayesinde ötekini tanır ve kendini ötekine tanımlar. Bir sözcük ya da görüntü şeklinde var olan göstergeler, mesaj iletme işlevi yaparlar. Bu mesaj, iletişim, uyarı amaçlı ya da sanatsal içerikli olabilir. Aynı gösterge, içinde bulunduğu bağlama göre farklı şekillerde yorumlanabilir (Özcan, 2007: 16). Gönderi ve gösterge iletişimin en masum öğeleridir, gönderici ile alıcı ise kirlidir, algılamaları net olmadığından eski öğrenmeleri sürekli işin içindedir. Gerçek dünyayı edindiği kavramların gölgesinde görür (Karaağaç, 2013: 28).

Göstergeler, toplumlardan, kültürlerden ve tarihten bağımsız değildirler. Değişim sürdükçe, göstergeler de değişir ancak değişmezlikle devam eden bir alt bilişsellik zemini, kültüre ve topluma göre süreklilik gösterir (Pesen, 2015: xvi).

> "Göstergeler, mitlere ve değerlere somut bir biçim verirler ve böyle yaparak onları desteklerler ve kamusal hale getiriler. Göstergeler mitleri ve değerleri kamusal hale getirdiklerinde, onların kültürel özdeşleştirme işlevlerini yerine getirmelerine olanak sağlarlar; yani, bir kültürdeki kişilerin ortaklaşa kabul ettikleri, paylaştıkları mitler ve değerler aracılığıyla o kültürün üyesi olduklarını teşhis etmelerine olanak sağlar" (Önk, 2009: 210).

Strauss toplumları ilkel, modern vb. sınıflara ayırmayı reddeder ve modern toplumlar trafik işaretleri, bilgisayar sembolleri, mevsimlik modaları ve temelde dil göstergelerini kullanırken ilkel diye sınıflandırılan toplumlar da çocuklarının saç kesim şekilleriyle, kabilelerine seçtikleri totemsel hayvanla, kabilelerinin belirtkesi churingalarıyla, kabileleri için yasaklanan besinlerle, kendine has bir göstergeler dünyası içinde olduklarını ileri sürer (Kuran, 2012: 1174). Aslında gösterge bir göndergeler sistemine işaret etmektedir ve görüntü ile ses sayesinde kodlanmış olan göstergeler, gönderenler sistemine göre açımlanmaktadır. Hayatın bir yanılsaması olan tiyatro ve opera da günlük hayatın içinde yerleşmiş tüm bu göstergeleri kullanır.

Gösterge olgusu çok çeşitli alanı kapsadığı için sözcükler, semboller, işaretler, vb. yaşamdaki her şey gösterge olarak kabul edilir. Örneğin, toplumsal bir simge olan ve temelde insanlar arasındaki iletişimi sağlayan doğal diller, gösterge diye adlandırılan birimlerin (sözcüklerin) kendi aralarında kurdukları ilişkilerden oluşur (Özcan, 2007: 4). İletişim aracı olarak kullanılan ve doğal diller dışında kalan trafik işaretleri, arıların dili

gibi her türlü göstergeler dizgesi ve anlatım yöntemi de dil olarak tanımlanmaktadır. Derrida, göstergelerin ya da işaretlerin işaret ettiği ve bu göstergelerden tamamen bağımsız bir alanın olanaksızlığını ileri sürer ve gösterenden bağımsız bir gösterilenin mümkün olmadığını savunur (Bayrakdar, 2008: 18). Gösterenler düzlemi anlatım düzlemini, gösterilenler düzlemi ise içerik düzlemini oluşturur. Gösterge olarak kullanılan şey ille de duyusal nitelikte olmak zorunda değildir, soyut bir kavram da (kötü ya da güzel bir koku) gösterge olarak kullanılabilir (Denli, 1997: 8).

> "İnsan-insan, insan-nesne iki farklı boyutta ilişkiler ve tanımlar bütünü oluşturur. Görünenin ilksel tanımı yani, şeyin neye benzediği veya neye işaret ettiğine dair bilgi ile anlamak ve anlaşılabilir olmak kolaylaşır. Sadece gösteriyor olması değil o şeye dair bir işaretle bunu yapıyor olması gerekir. Bu işaret, o şeye dair bir belirti ses ve durum da olabilir. Duman ateşin, gözyaşı üzüntünün belirtileri olabilir" (Pesen, 2015: 2).

Gösterge kavramını bilimsel açıdan ele alıp geliştiren Pierce'nin en önemli katkısı, göstergeleri sınıflaması olmuştur. Pierce göstergeleri, önce kendi oluş biçimleriyle sonra da nesnelerle ve yorumlayıcılarla kurdukları ilişkiler açısından üç gruba ayırır. Birinci grupta, nitel gösterge, tikel gösterge ve kavramsal gösterge, ikinci grupta, görüntüsel gösterge, belirti ve simge, üçüncü grupta ise terim, önerme ve sav bulunmaktadır. Peirce'nin önerdiği bu üçlü gruptan en önemlisi ikinci grupta yer alan görüntüsel gösterge, belirti, simge üçlüsüdür. Görüntüsel gösterge (resim, fotoğraf), vurguladığı şeyi doğrudan doğruya canlandıran bir göstergedir. Belirti, nesnesiyle kurduğu gerçek ilişki gereği, bu nesne tarafından belirlenen bir göstergedir (duman ateşin belirtisidir). Simge ise uzlaşmaya dayanan bir göstergedir (terazi adaletin simgesidir) (Bavay, 2006: 12).

Göstergeler, günümüz insanın yaşamını geçmişe oranla daha fazla işgal etmektedirler. Günlük yaşamında birey, her gün sabah gözlerini açtığı andan itibaren televizyon ekranıyla, gazetelerle, arabasının radyosuyla, işe gittiği yolda bulunan tabelalarla adeta bir mesaj bombardımanına maruz kalmaktadır (Özcan, 2007: 1). Bütün bu işitsel ve görsel yoğunluk günümüz insanının gösterge bakımından çok miktarda veri kazanımını da sağlar. Örneğin, bir tablodaki bir renk ya da bir figürü bir gösterge olarak değerlendirilebileceği gibi, moda dergisinde gördüğü bir bluzu, bir eteği, bir kazağı, vb.

de bir gösterge olarak değerlendirebilir. İnsanlık tarihinde birbirinden bağımsız ama birbirine eşit iki kültür göstergesi vardır bunlar; sözcük ve çizimdir. Birinci kültür göstergesinden dilsel sanatlar (edebiyat, şiir), ikincide ise figüratif sanatlar (resim, heykel, mimari) doğmuştur (Güneş, 2013: 345).

Modern bireyin sanat algısı da çağının gereklilikleri doğrultusunda değişime uğramış ve kavramsal sanatın gönderme yaptığı tözü kavrayacak göstergeleri kullanır olmuştur. Sanat da kendine ait bir dile sahiptir ve o da göstergeleri sözlerinde ve çizimlerinde kullanır olmuştur. Sanatın kullandığı göstergeler bulunduğu toplumun bilincini ve kültürünü yansıtır ve bulunduğu toplumun bilinci içinde anlam kazanır. Eserin kendisi duyularımıza hitap ederken maddi olmayan nesnesi kavram olarak bilincimizde etki uyandırır (Bavay, 2006: 15). Sanatçının denetimi altındaki tüm araçlar, çok sayıda göstergelerdir ve sanat yapıtının işlevi bir nesneyi göstermek, nesneyle anlam ileten bir ilişki kurmaktır (Strauss, 2010: 147). Bu durumda göstergeler dünyası günümüz sanat yapıtlarının yorumlanmasında en önemli alanı oluşturuyor.

1960'lardan sonra sanatsal uygulamalarda göstergebilimin ana öğeleri, terminolojisi ve metodolojisi yoğun bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Dönemin kültürüyle oluşan birçok gösterge, karmaşık bir bilişim trafiği yaratmakla birlikte, dönemin düşünsel ve sosyolojik anlayışıyla açıklanabilecek bir dizi estetik kategorinin ve problematiğin belirmesine de sebep olmuştur. Günümüzde, sanat yapıtının izlenmesi ya da değerlendirilmesi gibi salt plastik bir dille açıklanabilecek olgular yerine, genellikle sanat yapıtını okumak gibi deyimlerin kullanımı tercih edilmektedir (Şahiner, 2003: 4). Bu denli nesnel bir oluşumun öznel olarak ele alınıp ilettiği anlam bakımından anlamlandırılmasını sağlamak başlı başına bir alanın oluşmasını gerekli kılmıştır. İnsanlığın var oluşundan bu yana oluşturduğu bu göstergeleri bir bilim dalı olarak ele alma, inceleme ihtiyacının ortaya çıkması göstergebilimin ortaya çıkmasının en önemli nedenlerindendir. Hayatın her alanında mevcut olan ve günlük yaşamda kullanılan göstergeler dâhil olmak üzere sanat, bilim, din gibi diğer alanlara ait göstergeler de göstergebilimin konusu olmuştur. Göstergebilim çeşitli işitsel, görsel, devimsel dizgilere, resim, sinema, tiyatro, fotoğraf gibi çeşitli sanat etkinliklerine, toplumsal

ilişkileri düzenleyen kurallara, davranış biçimlerine değin uzanan geniş bir alanı kapsar (Bavay, 2006: 2).

İletişim kuramının etkisiyle gösterge bilgisi olarak adlandırılan göstergelerin incelenmesine ayrıca söylemin ve metnin anlamının incelenmesi alanına göstergebilim yönlenmiştir (Güneş, 2013: 333). İletişim kurmamızı sağlayan, belli bir anlam ifade eden bütün göstergeleri biçimsel ve kavramsal anlamda ele alan ve inceleyen bilim dalı göstergebilimdir. Göstergebilim, bir değer öğretisi bilimi ya da metinlerdeki değerleri çözümleyen bir yöntem olarak görülür. Bir disiplin olarak göstergebilimin, tarihsel geçmişi antik çağlara kadar uzanmış olsa da, bilimsel düzeylerde kullanılması ancak 20. yüzyılın ikinci yarısından sonraya rastlar ve sıklıkla başvurulan yöntemlerden biri haline gelir. Göstergeler göstergebilimin konusu değil, zorunlu hareket noktalarıdır. Göstergebilimin İngilizce karşılığı olan "semiotic" kelimesi, Yunanca'da işaret anlamına gelen "semeotike" kelimesinden türemiştir (Bavay, 2006: 8-10). "Göstergebilim, en başta dilbilimle birlikte anılmış ve yapısalcılığın özünden beslenmiş ve yapısalcılığı da geliştirmiş ve genişletmiştir. Göstergebilimin ilk uygulanma alanı yazınsal yapıtlar ve yazınsallığın kendisi olmuştur" (Bayrakdar, 2008: 21).

Göstergebilim, bir inceleme yöntemidir ve her inceleme yöntemi gibi onun da belli bazı ilkeleri vardır. Bu ilkelerin başında nesnellik gelir (Soylu, 2015: 7). Göstergebilim, insanın yaşadığı dünyaya ait bilişsel tasarımının temelini oluşturur. Bu dünyayı anlamasını olanaklı kılacak bir model geliştirir (Pesen, 2015: 10). Saussure göstergebilimin toplumsal işlevini, Peirce ise mantıksal işlevini vurgulamaktadır.

Saussure, göstergebilimi toplum yaşamını inceleyen bir bilim olarak niteler ve göstergelerin taşıdığı özelliklerin belli kurallara bağlı olduğunu belirtir (Saussure 2001, 46). Pierce ise göstergebilimi varlıksal bağıntı çerçevesinde ele alır. Ona göre varlıklar arasında bazı mantıksal bağlantılar vardır (Batur, 2010: 179). Göstergebilim, kültürü iletişim açısından inceler insanın gösterge oluşturup, göstergelerle dizgi kurma ve bunlarla iletişim kurma mekanizmasını araştırır (Denli, 1997: 23). Kültürel yapılanmalar kendiliğinden anlam üretmez ama genellikle duyularla algılanabilecek belirli bir anlamla ilişkilenen sesler, eylemler, nesneler gibi bir şey ortaya koyarlar.

Böylece anlam üretimi işaret/gösterge yaratımı yoluyla gerçekleşir. Bir kültür içinde iletişim aracı olan göstergelerin çözümlenmesi sayesinde söz konusu yapının ürettiği anlamlara ulaşmak mümkündür (Sağlam, 2008: 9). Kültürel kodlar, gelenekler ve anlam süreçlerine göre düzenlenmiş işaret sistemleri diye nitelenen her şey göstergebilimin inceleme alanına girmektedir.

> "Bununla birlikte, göstergebilimin toplum bilimleri, sinema ya da sanat tarihi gibi içinde birçok öğenin yer aldığı kültürel çalışmalara dâhil edilmesi, bu başlıklar arasındaki ilişkinin karmaşıklaşmasına yol açmaktadır. Shakespaere ve rap müzik yüksek düzeyde kültür ve düşük düzeyde kültür geçmişin kültürü ve bugünün kültürü ama uygulamada anlam farklılığına dayanan bir şey olduğu için insanlar kültürel çalışmaları bir başka şeye karşıt biçimde gerçekleştirirler" (Demir, 2009: 36).

Anlamla ilgili yorumlarında göstergebilim terimini kullanan Baudrillard, sözcüklerin ve mesajların bir şeye değil, bir yaşam biçimine gönderme yaptığını vurgular. O'na göre bireyin sahip olduğu nesneler, onun statüsünün belirleyicileri ve göstergeleridir (Önk, 2009: 205). Kullandığı eşyanın türü, malzemesi, markası kişi hakkında bilgi veren demografik göstergelerdir ve bu bilgiyi anlamlandırıp o bireyin varlıklı mı, yoksul mu olduğu, toplumsal konumunun, kültür düzeyinin ne olduğu hakkında çıkarım yapmamızı sağlar. Göstergebilimin ilk amacı hangi düz anlam dayanaklı (görsel, sessel, yazılı, besinle, kokuyla) olursa olsun anlamın algılanma ve üretilme koşullarını kavramsal bir yapı içinde açıklamaktır.

> "Bugün göstergebilim aritmetik, yazın, eleştiri, görsel tasarım, reklamcılık, matematik, dilbilim, toplumbilim gibi çalışmalarının alanlarına öylesine geri çevrilemez bir bicimde girmiş ve yerleşmiştir ki araştırmacılara bu araçların, yöntemlerin göstergebilimin malzemesi olduğu söylendiğinde çoğu kayıtsız kalamamaktadır" (Kıran, 2009: 4).

Göstergebilim, dilbilimle mantıktan, bilgi kuramıyla kültürel antropolojiden yararlanarak yöntemsel ipuçları veren, yorumlama yolları bulan bir üst bilim niteliği taşımaktadır (İkiz, 2015. 16). Günümüz dünyasına tamamen farklı bir bakış açısıyla yaklaşılmasına sebep olabilecek göstergebilim, çağdaş batı toplumlarında var olan sistemin ekonomi, politika, bilim, tarih, sanat, iletişim gibi farklı sahalarda yer alan öğelerini de ele almaktadır (Önk, 2009: 201). Göstergebilim, göstergelerin tarihsel, psikolojik, toplumsal anlamlarını da inceleyerek, sanat yapıtlarının çözümlenmesini de

kalıplaşmış bir anlayıştan, analitik* bir düzleme çekmeye çalışır. Beyaz bir yüzey üzerinde siyah çizgilerden oluşan bir resmin uzamı nasıl parçalara ayırdığını açıklamayı deneyebilir, araştırmacıyı ya da meraklısını renk ve boyutlardan oluşan bir evrene göndererek karmaşık ikna süreçlerinde işleyen tüm değişkenleri gösterebilir (Kıran, 2009: 8). Gösteren-gösterilen ilişkisinin parçalanmasıyla, gösterenlerin bağımsızlaşarak anlamdan arınmalarının sağlanmasıyla, sanat soyutlama evresine girmiştir. Çağdaş sanat kavramsal anlatıma yöneldikçe metinsel bir alt yapıya ihtiyaç duymaktadır. Günümüz sanat anlayışına göre metin-yapıt-anlam üçlemesi karşısındaki alımlayıcının durumu da oldukça zorlaşmakta ve öte taraftan sanat ve sanatçının giderek daha didaktik bir rol üstlendiği de görülmektedir. Bu değişimler doğrultusunda resim, heykel gibi geleneksel sunumlar yerine, yerleştirme, fotoğraf, film, eskiz ya da dokümanlardan oluşan nesneler sergilemektedir (Önk, 2009: 209).

> "Ünlü gerçeküstücü ressam Magritte'nin "bu bir pippo değildir" yazan pipo resmi üzerinde yapılan incelemede, "canlandırıcı ileri sürüş ile andırışın eski suç ortaklığının yok olduğu" gösterilmiştir. Sözcüklerle nesneler arasındaki organik ilişkinin koptuğu bir dünyada, Saussurecü dilbilimde sözcüklerin şeylere 'gönderim'de bulunmaması gibi, Magritte'in gerçeküstücülüğünde de ressamın görüntüleri, egemen varlığı dolayısıyla bir model ya da köken görünümü edinen herhangi bir şeye benzemez" (Çelik, 2003: 48).

Günümüz sanat yapıtının gerçeklikten koptuğu ve artık kaynak ya da model olarak doğayı değil, daha önce üretilmiş olanı seçtiği görülmektedir. Kendinden öncekini konu edinen sanatsal yaratı içinde farklı birçok göstergeyi barındırmak zorunda kalmıştır. Çağdaş sistemin mitosu, görüneni kendi gerçekliğinden uzaklaştırma eğiliminden başka bir şey değildir. Bu durumda, ne özdek ne de zorunluluk kalır ortada. Oysa zorunluluk var olanın ön şartıdır zira gerçek asıl o zaman sahiden gerçek olur. Sanatın çoklu bir dili olduğundan anlatısı da geniş bir anlamlar ve kodlar yelpazesi oluşturmaktadır. 17. yüzyılda yazılmış bir tiyatro ya da opera eserini modern çağın seyircisine aktarırken günümüz gerçeklik anlayışına yönelen anlatımlar ve multi medya gibi teknikler kullanmak gerekir.

---

* Analitik: Çözümlemeli, analiz yöntemi kullanmak

> "İmgesel olanın, nesnenin ya da bir varlık alanının temsilini bu denli örtmesi; bunların türediği kültürel ve sanatsal kaynakların belirginleştirilmesini gerektiriyor. Böylece; sanat yapıtının, salt estetik temellerini sorgulayan değil, aynı zamanda onu bir bilgi nesnesi olarak da deşifre etmeye çalışan göstergebilimin, alternatif bir yöntem olarak belirdiği söylenebilir. Göstergebilim, bir anlamda sanatı bıçak altına yatırarak, ondaki göstergeleri birbiri içinde toplayıp, çıkarıyor ya da ortak paydalar arıyor" (Şahiner, 2003: 4).

Birden fazla kod barındıran söylemler de özel göstergebilimler olarak kabul edilir. Yalnız tiyatro alanında değil, diğer tüm sanatlarda da yaşanan temsil krizi, gerçekliğin algılanması ve ifade edilmesinde yaşanan değişimin bir sonucudur. Diğer sanat dalarında temsil edici olmayan estetiğin niteliği ile tiyatrodaki temsil etmekten kaçınan estetik arasında, tiyatronun özel durumundan dolayı bir fark vardır. Çünkü tiyatronun tanım ölçütü temsile bağlıdır. Tiyatronun ayırıcı özelliği, gerçek dünyanın heterojen materyallerini gösterge olarak kullanmasıdır. Bir "göstergenin göstergesi" olarak tiyatro, gerçek nesneleri kurmaca bir dünyanın içine gösterge olarak yerleştirir ve nesneler, ikili anlam kazanmış olurlar (Çelik, 2003: 43). Bu noktada, göstergeleri inceleyen, anlamları iletmek için göstergelerin nasıl kullanılması gerektiğine dair açıklamalar sunan tiyatro göstergebilimi yol göstericidir. Örneğin tiyatro göstergebilimi, dil, anlatı, uzam, davranış, beden dili göstergebilimi gibi alanların verilerinden, kuramlarından yararlanmaktadır. Tiyatro göstergebilimi 1970'li yıllarda üniversitelerde egemen bir yöntembilim olarak kendini göstermeye başlamıştır. Tiyatronun temel kaygısı, sahneden sahnenin güçlü anlarından ya da birimlerinden yola çıkarak metni çözümlemek olmuştur. Bir sahne eseri sergilenirken izleyicinin okuyacağı kodun yönetmen tarafından doğru aktarılması, seyirci imgeleminde bulunan çok çeşitli gösterge sistemlerinin kullanılması o eserin başarılı olması bakımından önemlidir. Bütün sahne gösterimlerini (tiyatro, dans, mim, opera, performans) tek bir potada toplayarak biçim ve anlam açısından aynı tekniği uygulamak yanlış bir aktarıma sebep olacaktır (Pavis, 2000: 21-28).

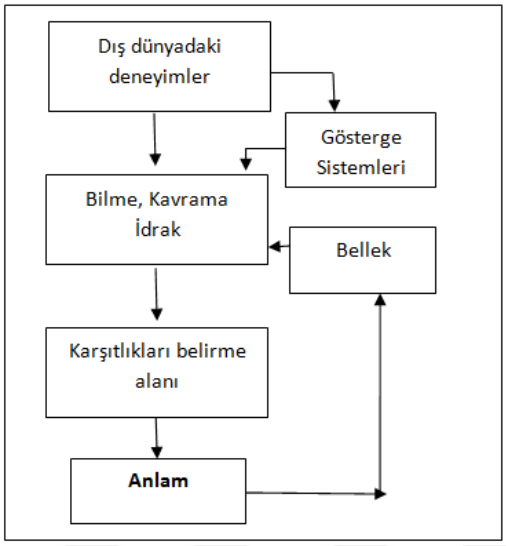
Tiyatronun ikizi olarak nitelendirebileceğimiz opera sanatı, tiyatrodan farklı olarak müziksel anlatımı da kullandığı için işitsel göstergelere de ağırlık vermektedir. Sahne plastiğinin yanı sıra alımlayıcısını müziğin ve sesin yoğunluğuyla çepe çevre

sararak anlatısını güçlendirir. Bir opera izleyicisi ilk olarak görsel izlekle yüzleştiğinden başlangıçta eserin plastik boyutunu yorumlayıp, çözümlediği için bu bağlamda göstergenin göstergesi olarak nitelendirdiğimiz tiyatral unsurlara maruz kalmaktadır. Örneğin; sahnede bir sandalyenin dağ ya da bir merdiven gibi biçimlerde çoğaltılabilecek sahnesel kullanıma sahip olması gerçeğin göstergesinin göstergesidir.

İster oyuncunun varlığı, ister bir müzik, bir renk ya da bir ritim olsun seyirci öncelikle estetik deneyime ve somut olguya yoğunlaşır. Tiyatro ve opera gibi sahne sanatlarında dekor-kostüm gibi özdeksel dizgeler temsilin mesajını, anlatısını desteklemesi bakımından önemli göstergelerdir. Metin çözümlemesi yapılırken altyapısal araştırmalar doğru görsel veri elde etmek açısından önemlidir. Bu çözümlemeyi yaparken metnin gerekliliklerinin yanı sıra eserin sahneleneceği çağın ve toplumun kavramsal ve anlamsal yönelişi, bilgisi, belleği iyi tahlil edilmelidir. Sahnede kullanılacak olan her birim seyirciye doğru mesajı iletemediği takdirde varlığının esere hiçbir katkısı yoktur. Göstergeler kullanılarak aktarılmak istenen anlatıyı seyircinin doğru anlaması gerekir. Anlam göstergebilimin tabanında yatan en önemli amacıdır. Anlamlama, gösteren ile gösterileni birleştiren ve ürünü gösterge olan bir edimdir.

Anlamı tanıma, anlam oluşumunu ortaya koyma hedefinde olan göstergebilim, anlamın ne olduğundan çok nasıl yaratıldığıyla ilgilenmektedir. Göstergebilimin amacı, bir anlamlı bütün, örneğin bir yazınsal ya da bilimsel söylem, bir görüntü, bir tiyatro gösterisi, bir müzik yapıtı vb. oluştuğu anlamsal katmanları, bir üstdil aracılığıyla dizgeleştirerek sunmaktır. Tam olarak anlamları değil, anlamın eklemleniş biçimini araştırmakta, anlam üretiminin süreçlerini ortaya çıkarmaya çalışmaktadır (Rifat, 1982: 16). Anlamı dışarıda bırakarak dille ilgili değerlendirme ya da çözümleme yapılamayacağından göstergebilim de zorunlu olarak anlamı ve dolayısıyla anlambilimi içermektedir.

> "Bir bilim dalı nesnesiyle değil, yöntem bilimiyle tanımlanır. Bu durumda göstergebilimin belli bir nesnesi olmadığı, ama belli olgular için çözümleme kalıpları ve araçları geliştirdiği söylenebilir. Öyleyse anlamı olduğu düşünülen nesneleri de inceleyecek bir bilime gerek var. Bu olgular arasında özgünlüğünü yaratan anlamı nedir sorusunu sorarak bağıntılar kurar" (Kıran, 2009: 3).



Şekil 6: Bireyin Yorumlama Süreci Şeması (Kıran, 2009: 3).

Anlamın yorumlanması belli bir süreç içerisinde gerçekleşir. Bu süreçte rol oynayan bazı etmenler bulunmaktadır. İçsel süreçte, dış dünyadan edinilen deneyimler, gösterge sistemleri, bellekte oluşan anılar, bilme, kavrama ve idrak alanına toplanır ve bazı şeyleri ima edebilmek için karşıtlıkların belirlendiği alana gider (Parsa, 2004: 82).

> "İnsanlar arası iletişim, göstergeler yardımıyla gerçekleşir. İlk çağdan bu yana iletişim bu şekilde sürmektedir. Diğer yandan tarihin her döneminde, kültürel birikime bağlı olarak daha yeni ve farklı gösterge türleri de kullanılagelmiştir. Bu yüzyılla birlikte görsel anlatım öne çıktığı herkes tarafından kabul edilir. Bu açıdan çağımızı görsel anlatım çağı olarak da adlandırmak yanlış olmaz. Görsel anlatımın bir kısmının algılanması ve anlamlandırılması diğer göstergelere göre daha kolaydır. Ama bazı görsel göstergelerin algılanması hiç de kolay değildir. Çağımızda yaygın biçimde kullanılan soyut göstergeler, yoğrumsal göstergeler buna örnektir. İletişim için göstergelere sahip olmak ya da onları tanımak yeterli değildir. Onları doğru yerde kullanmak, daha da önemlisi bir iletişim düzeneği içindeki görsel göstergeleri doğru anlayabilmek ve anlamlandırmak önemlidir ve gereklidir" (Parsa, Günay, 2013: 175).

Göstergebilim sanat, iletişim, pazarlama ve reklamcılık alanlarında bilinçli olarak kullanılmıştır. Bir metin içinde var olan anlamlı dizgeleri göstergeler aracılığıyla okumak, kodları anlamlandırmak, dizi, dizim, metafor ve metonimi ile metinler arası ilişkileri değerlendirmek, ima edilen anlamların altında yatan ideolojiyi ve kültürü arama yaklaşımlarıdır. Göstergebilim, anlam evrenini çözümlemeyi de amaçlar, anlam oluşumu, anlam yaratmak, anlamlandırmak gibi soyut durumun dizgeleştirilmesi, açığa

çıkarılması gibi konular anlamla ilgili ilk akla gelenlerdir. Göstergebilimsel çözümleme bir okuma eylemidir, anlamlı bir metin içinde içerik düzleminde yüzeyden derine doğru inerken, ima edilen anlamları görür. Bunu yaparken de var olan yapıyı geçici olarak ayrıştırır, bozar ve yeniden kurar. Göstergeler, tek başlarına, belli bir anlamı, güçlü bir şekilde işaret edebilirler. Görünenler dünyasında, anlamları saptamak, analiz etmek göstergebilimin de konusudur. Ancak her dönem için yaşamsal bir sorun olan anlam sorunu var olmaktadır. Birçok bilimsel saha tarafından da bir yöntem olarak kabul edilen göstergebilim, bu anlam sorununu çözümleyici bir özellik barındırmaktadır fakat yeterli değildir.

2.6. Anlam-Anlambilim (Semantik)

Anlam, beş duyu algısının ya da dilbilgisel yapının öteki yüzü ve bir toplum ya da toplumsal küme üyelerinin türlü ekin öğeleriyle ilgili olarak yaptıkları düşünsel çağrışımdır. Anlam, anlayan ya da anlatanın anladığı ya da anlattığı konu veya nesne üzerindeki duyusu, an'ın o nesneye yönelişidir (Hançerlioğlu, 1976: 71). Anlamın başlıca iki kaynağı vardır. İlki; varlığı aracısız ve doğrudan aktaran göstergeler kullanarak belirten beş duyu, diğeri ise varlığı saymaca ya da metaforik göstergelerle belirten dildir. Genel manada anlam, yeni algı ve bilgilerin eski algı ve bilgilerin doğrultusunda değerlendirilmesidir (Karaağaç, 2013: 7). Her tür insan faaliyetinin merkezinde anlama, anlatma ve anlaşma vardır. Görünen her şey tanımlanır ve bu tanım nesneler dünyasını oluşturur. Sanat genel olarak ele alındığında bir anlamlar bütünüdür ve kullandığı materyalle bir tanımlama yapar. Her sanat dalı kendi bünyesinde kendine ait bir dil ve anlam barındırır. Bilim ise bu tanımları anlamlamaya ve açıklamaya çalışır sonra da bu açıklama ve anlamalar üzerine kalıplar oluşturur. Dünya sadece görünür nesnelerden oluşmadığı için görünmeyenin de tanımlanarak anlamlandırılması ve izahı gerekmektedir. Yaşamda sürüp giden her şey anlam yüklüdür. Önemsenmeyen basit bir hareket bile anlamlar içerir (Leung, 2002: 36). Saussure, anlam kavramını değer terimiyle karşılarken, anlamın göstergelerin oluşturduğu karşıtlıklardan doğduğunu ve belli bir bağlamda ele alınması gerektiğini belirtmektedir (İşeri, 1999: 4). Gösterim ve

anlam zihindedir, söz anımsandığında veya söylendiğinde onun gösterimi ve anlamı zihinde çağrışıma gelir. Söz, bir nesneyi veya herhangi bir biçimi gösterdiğinde, onun bir gösterimi olduğu bilinir. Cümle, zihinde bir resim çizimine yol açıyorsa, onun gösterimi, aynı zamanda anlamı olur.

Temelde bir insanın bütün hayatı, içinde yaşadığı dünyayı kavramak, yorumlamak ve anlamlandırmakla geçmektedir. Anlamlandırma, alıcının bir göstergenin, gösterilenler arasında gerçekten ifade ettiğine inandığı şeydir. Göstergede keyfilik vardır diyebiliriz. Çünkü bir gösterenin anlamını belirleyen doğa değil toplumlardır (Gönenç, 2006: 38). Bir göstereni gördüğümüz veya işittiğimiz zaman, onun gösterileni yani anlamı zihnimizde oluşmaktadır. Böylelikle anlamlama süreci gerçekleşmektedir. İletişim bağlamında dil bir anlam taşıyıcısıdır (Çağlar, 201: 25). Duyu organlarıyla gönderilen ya da alınan bilgiler bireysel olup, dil ile edinilen bilgiler sosyaldir (Karaağaç, 2013: 20). Anlam yere ve zamana göre değişiklik gösterebilir. Farklı coğrafyada yaşayan insanların birbirleriyle görüşebilmeleri günlük hayatta kullandıkları birçok yaşamsal alandaki kavramların anlamlarının çeşitlenmesine neden olur. Zaman, insanı geliştiren, yetiştiren bir süreç olduğundan insanın bilgi birikimi günbe gün arttığı için yeni bilgilerinin anlamları da eski bilgilerinden faydalanarak anlamlandırılacaktır. İnsanı herhangi bir soyut ve genel doğa düşüncesinden hareketle değil, kendisinin tarihsel süreç içindeki eylemleri, ortaya koydukları ve yaratımlarıyla bilme ve anlama imkânımız vardır. Dildeki ve hayatın her aşamasındaki tavır, duruş ve davranışları incelemek, araştırmak ihtiyacından dolayı oluşan bilim dalına anlambilim denmektedir. Göstergelerin anlamlarının ilişkin olduğu bilim ve teoriye anlambilimi ya da semantik denir.

Anlambilim, çoğunlukla anlamın ya da anlamlandırmanın bilimsel incelenmesi olarak tanımlanır. Bu saptamalar ışığında, dilin anlamlandırma bilimi olarak tanımlanan anlambilim insan iletişiminin temel yapılarını keşfetmemizi sağlar (Kıran, 2014: 720). Anlambilimde, anlam denince söylenilen değil kastedilen yani gösterilen anlaşılır, göstergenin gösterilen bölümü artzamanlı ve eşzamanlı olarak incelenir. Anlambilim tüm gösterge dizgelerindeki anlamsal katmanları yapılaştırmayı hedefler. Yazınsal ya da bilimsel söylem görüntü, mimari bir yapı, tiyatro gösterisi, müzik yapıtı gibi farklı

anlam katmanlarını inceler. Semantik, her çeşit gösterge ile ilgilenirse göstergebilimin alt alanına, yalnızca dilsel göstergelerle ilgilenirse dil biliminin alt alanına girer (Akpınar, 2014: 200).

> "Anlam bilgisiyle bağlantılı konulardan bazıları şunlardır: Sembol ve gönderge, sözcükler ve sözlük birim, düz anlam, yan anlam, dolaylı anlatım, iki anlamlılık, mecaz, teşbih ve sembol, anlam bilgisi alanları, eş anlamlılık, zıt anlamlılık ve alt anlamlılık, eş dizimlilik, ifade ve deyim, anlam değişikliği ve kök bilim, çok anlamlılık, eşadlılık ve eş yazımlılık, sözlükbilim ve sözlükçülük, bilgi bilim, renk" (İşcan, 2011: 503).

Anlambilim, felsefî ya da mantıksal ve dilbilimsel olmak üzere iki farklı açıdan ele alınabilir. Genellikle tabiî dil işaretlerinin, kelimelerin anlamını araştırır. Anlambilim, diğer işaret sistemleri için de bir model olan dilin işaretlenenler sistemini yani kavramlar sistemini inceler. Başka bir söyleyişle sözlük birimlerinin anlamını araştırır (Filizok, 1998: 4). Felsefî ya da mantıksal yaklaşım, göstergeler ya da kelimeler ile bunların göndergeleri arasındaki bağlantıya ağırlık verir ve adlandırma, düz anlam, yan anlam, doğruluk gibi özellikleri inceler. Dilbilimsel yaklaşım ise zaman içinde anlam değişiklikleri ile dilin yapısı, düşünce ve anlam arasındaki karşılıklı bağlantı gibi konular üstünde durur**.**

> "Kuramsal olarak, bir dilde anlamla ilgili her şey anlambilimin alanına girer; bu anlamlar biçimbilgisinin, sözdizimin ya da sözcük bilimin ürettiği anlamlar olabilir. Anlambilim araştırmaları her zaman sözcüklerin anlamına yönelik olmuştur. Göstergebilim ve anlambilim ortak olduğu alanları ve ilgileri, birbirlerini zenginleştirerek kullanmaktadırlar" (İşcan, 2011: 504).

Anlambilim disiplinler arası bir bilim dalı olarak hem betimlemeli hem de açıklamalıdır. Anlam konusunda "bilimsel özellikli" bir söylem olarak kendisini kuran dille, kendisini oluşturan toplulukların anlamlı, kültürler ötesi ürünleriyle ve kendisinin incelenmesini sağlayan koşulların temelini atan bilgi kurumsal postülalarla* kısmen bağlantılıdır (Kıran, 2014: 721).

Varlığını anlamlandırmaya, gelişimini sürdürmeye çabalayan insan diğer canlılardan yukarıda belirtilen akıl, zekâ, kodlama, anlama, düşünme, kavrama gibi

* Postüla: İspat edilmeye gerek duyulmadan doğru olarak kabul edilen önermeler.

özellikleriyle ayrılır. İnsanı özel kılan bu vasıfları incelememizin sebebi, onun çevresiyle olan iletişimini temel alarak dünya görüşünü ve sanata bakışını çözümleyebilmektir. İlkel insandan günümüz modern insanına kadar tüm insanlık sürekli bir değişim göstermiştir. Algısı, iletişimi, hafızası, dünya görüşü toplumdan topluma farklılıklar gösterse de temel ihtiyaçları söz konusu olduğunda benzer tepkiler vermiştir. Mikrokozmos dünyasında özüne yönelik eğilimler gösteren insan, kitleler halinde yaşadığı ortamlarda ortak bir bilinci ve kültürü inşa edebilmiştir. Tüm bu özelliklerinden yararlanarak atalarından da miras aldığı kodları ve kendi oluşturduğu birikimleri doğrultusunda olaylara ve çevresinde olup bitene verdiği tepkileri kavramak daha kolay olmaktadır. Düşünebilen bir varlık olan insana özgü imge dünyasının sınırsız oluşu onu her çağda tasarlamaya ve üretmeye yöneltmiştir.

İnsan yaratısı olan sanat, doğadan ilham alarak insanı yansıtmakta ve taklit etmektedir. Alımlayıcısına doğru noktadan ulaşabilen sanat eseri bu bağlamda başarılı olarak kabul görür. Tiyatro, opera ve diğer sahne sanatları da özünde insansı olanı barındırdığı için insanın zihinsel dünyasına ve ruhsal yaşamına hitap etmeyi amaçlamaktadır. Tam da bu noktada sahne sanatlarının en önemli unsurlarından olan sahne tasarımı, seyirciyi doğru yönlendirebilmek, doğru göndermeler yapabilmek ve metne katkıda bulunabilmek bakımından çok önemlidir. Her hangi bir sahne eserinin (dekor, kostüm, ışık) tasarımına başlamadan önce alımlayıcının barındırdığı kodları doğru tespit ederek sahne plastiğini estetikle buluşturmak aktarılmak istenen mesajı destekleyici nitelikte doğru bir hareket olur. Diğer sanat dallarından farklı olarak tiyatro ve opera içinde hareketi barındırır bu nedenle sahne üzerinde sürekli bir devinim vardır. Devinimi tamamlamak, anlatıyı güçlendirmek için bütünlüklü bir bakış açısıyla kostüm tasarımı yapılmalıdır. Kostüm, oyuncunun kendi kimliğini gizlediği, canlandırdığı karaktere büründüğü bir sahne elemanı olduğundan oyuncunun bedenine ve kendine yabancılaşmasını sağlamalıdır. Kostümün, oyuncunun canlandırdığı karakterin yaşadığı dönemi ve kişinin fiziksel özelliklerini yansıtması gerekir. Bu nedenle kostüm tasarımcısı dönemi bilmenin yanı sıra oyuncunun bedenini giydirmenin teknik detaylarını da bilmeli ve önemsemelidir. Kostüm tasarımı uzun ve zahmetli bir süreçtir, bu süreç birçok katmandan ve aşamadan oluşur. Her aşama özenle gerçekleştirilerek bir

sonraki aşamaya geçilmelidir. Kostüm tasarım süreci ve tasarım olgusu çalışmanın üçüncü bölümde detaylı olarak ele alınmıştır.

3. BÖLÜM
OPERALARDA YER ALAN MİTOLOJİK KAHRAMANIN GÜNÜMÜZ STİLİZASYON ALGISINA YÖNELİK KOSTÜM TASARIMI

> "Sanat ile hayatın çarpık uzlaşmasının günümüzdeki en temel formu tasarımdır" (Foster, 2009: 35).

İnsanlığın başlangıcından bu yana her çağ kendine ait yaşamsal ve bilimsel bir dönüşüm ve değişim geçirmiştir. Antik çağ, efsanelerin, söylencelerin ve mitsel anlatıların çağı olurken, Ortaçağ'da felsefe ve ilmin yerine, din otoritenin ve gücün simgesi haline gelmiştir. Aydınlanma çağıyla akıl, gelişen bilimin yolunu tutmuş, ardından gelen modern zamanlarda ise bilimin ve teknolojinin hızla gelişmesiyle, fotoğraf makinesinin, sonrasında sinema ve televizyon gibi hareketli görüntüleri saptayan araçların, bilgisayarın, kitle iletişim araçlarının icadıyla, dünya imgelerin ve görsel kültürün kendine özgü kurallarını barındıran hızla akıp giden bir sürecin içine girmiştir (Parsa, 2004: 1). İnsanlık tarihinde yer alan toplumlar, bu hızlı gelişmeler nedeniyle geleneksel toplum ve teknolojik toplum olarak ikiye ayrılmıştır. Geleneksel toplumların ve teknolojik toplumların düşünsel yapısı birbirinden farklı olmuş ve bu durum yaşamlarına da yansımıştır. Geleneksel düşünce yapısı yeniliğe kapalı, tutucu, kutsal ve mitik iken teknolojik düşünsel yapı daha yenilikçi, deneysel, üretken ve yanı sıra kitle iletişim teknolojisi nedeniyle de bir yığın toplumu halini almıştır.

İnsan, bilgiye ulaşmış ve ulaştıkça da kendi yararına kullanarak bilginin sağladığı olanaklarla insanlık için daha yaşanabilir bir dünya yaratmaya çalışmıştır. Teknoloji, bilim, sanat ve üretimde kullanılan araç gereçler ile koordineli olarak birleştirilen bilgi, özellikle uygulamalı alanlarda hayatı kolaylaştırmayı ve üretimi arttırmayı sağlamıştır. Başlangıçta, ihtiyaçlarını ve gereksinimlerini karşılamak için icatlar yapan insan zamanla estetik kaygı gütmüş ve bu icatlarına estetik bir boyut getirme isteği duymuştur. Hayatının her alanında gerçekleştirdiği yaşamsal nesneleri tasarlama yoluna giderek güzeli ve ergonomik olanı yapmaya başlamıştır. İnsan, düşünebilen, hayal edebilen ve bunları renklerle, biçimlerle, çizgilerle, imlerle, sembolik elemanlar olarak görselleştirebilen kurgulayabilen yegâne varlıktır (Kapar, 2009: 43). Yaşamın her alanında insanı çevreleyen tasarım olgusu sahne sanatlarının da

vazgeçilmezidir. Sahne tasarımı tiyatronun başlangıcından beri varolmuş ve binlerce yıllık bu sürede değişime ve yeniliğe hep açık olmuştur. Çalışmanın bu bölümünde, ağırlıklı olarak mitolojik konulu opera eserlerinin kostüm tasarımları çağın tasarım algısı ve sanat anlayışı göz önünde tutularak detaylı olarak incelenmiştir. Günümüz seyircisinin imgelem dünyasının ve teknolojik olanakların kostüm tasarımı üzerinde ne tür etkileri olduğunu anlamak için tasarım kavramını ve kostüm tasarımını kendi tarihsel süreçleri içerisinde incelemek gerekir.

Tahmini 15 bin yıl önce ilkel insanın mağara duvarlarına, kaya yüzeylerine çizdiği imgelerin ne için çizildiğine dair birçok varsayım olsa da, bu resimler önce zihinde tasarlanıp yaratılmış, ardından duygu ve düşüncelerini, kısaca iletilerini aktarmak amacıyla resmedilmişlerdir (Kapar, 2009: 45). İnsanoğlunun imgelem gücünün tetiklediği yaratma isteği, çağlar boyunca onu dış dünyayla iletişim kurma ve orada yer edinebilme çabasıyla üretime itmiştir.

3.1. İmgelem ve Tasarım

İnsanın iz bırakma, kendini ifade etme, bir şeyleri gösterme, vurgu yapma, işaret etme, kaydetme isteği ya da bir soruna çözüm bulma çabası kendisini şekiller, simgeler ve işaretler aracılığıyla anlatmasına sebep olmuştur. Bu aktarım yeteneğini, sahip olduğu sınırsız hayal dünyasında barındırdığı imgeleri dışa vurarak başarmıştır (Kozlu, Benuğur, 2014: 261). İnsan zihni dış dünyadan duyuları yoluyla aldığı verilerle beslendiği için sınırsız sayıda bilgi ve deneyimi biriktirir ve bu donanımını kullanarak yeni oluşumlara imza atar. Başlarda kendini ifade için mağara duvarlarına aktardığı zihinsel imgelerini, görüntülerini sonralarda bir olayı anlatma ve hatta inanç biçimini dile getirmek için kullanmıştır. İnsanlığın okuma-yazmasının olmadığı ve çevresiyle ilgili basit bir yaşamı bulunduğu tarih öncesi dönemlerde, imgelerin hep insan eliyle üretildiği ve taş yüzeylere resmedildiği bilinmektedir (Parsa, 2007: 20).

> "Geçmişe dönüp baktığımızda, ortalama 15 bin yıldan bu yana duvar resimleriyle karşılaşılmaktadır. 700 yıldan beri resim sanatını tanımakta, 500 yıldan fazla bir süre ise kitaplara resimler basılmaktadır. 170 yıldan beri

> fotoğraf sanatıyla, 100 yıldan fazla 7. sanat olarak taçlandırılan sinema sanatıyla tanışılmıştır. Son 40 yıldır elektronik görüntüleri, son 10 yıldır ise sayısal tabanlı bilgisayar görüntülerinin yaşamın her alanını kapladığı görülmektedir" (Parsa, 2004: 15).

Hayal kurabilen, rüya görebilen bir varlık olan insan, çevresini kendi imge dünyasıyla yorumlar. Peki, insan için bu kadar önemli olan imge neydi? İmgenin ne olduğu sorusuna Mitchell, "benzer olma, taklidi gibi olma, andırma" yanıtını vermektedir (Mitchell, 1986: 7). Genel tanımıyla imge; zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey, düş, hayal, hülya ya da genel görünüş, izlenim, imaj olarak adlandırılabilir. Aynı zamanda fikirler ve zihinsel görüntüler oluşturma eylemi veya yeteneğidir. Başka bir tanıma göre de imge, anlatılmak isteneni daha canlı, daha duyulur biçimde anlatmak için onunla başka şeyler arasında bağlantı kurarak tasarlanan yeni biçimlerdir (Özkırımlı, 1990: 681). Berger, **Görme Biçimleri** adlı kitabında imgenin, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünüm olduğu ve imgenin ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan birkaç dakika ya da yüzyıl için kopmuş ve saklanmış bir görünüm ya da görünümleme düzeni olduğunu söylemiştir. (Berger, 2013: 28). İnsan, geçmişten günümüze kendini görsel sembollerle, imgelerle dışa vurma gereği duymuştur.

Yaklaşık 5000 yıl önce Sümerler, piktogram* ve ideogram** adı verilen 2000 farklı imgeyi kullanarak iletişim kurmanın simgesel yolunu bulmuştur. Temsil ettikleri nesnelerine benzeyen ikonlara piktogram, soyut fikirlere ise ideogram adını vermişlerdir. İfadenin imgeye dönüşmesinde yabanıl algı her dönemde etkili bir çıkış noktası olmuştur. İnsanoğlunun tarih öncesi dönemine ilişkin veriler barındıran kaya resimleri de primitif sanatın ifadeci yönünü öne çıkarması açısından önem taşımaktadır (Tosun, 2015: 34). Minnesota Üniversitesi Kültürel Araştırmalar ve Karşılaştırmalı Edebiyat Bölümü öğretim üyesi Richard Leppert, **Sanatta Anlamın Görüntüsü-İmgelerin Toplumsal İşlevi** kitabında imge ile ilgili olarak şöyle demektedir;

> "…imgeler insanlara asıl dünyayı değil, dünyalardan bir dünya gösterir ve imgeler, gösterilen şeyler değil bunların temsili yani 'yeniden sunumudur.

*Piktogram: Bir objeyi, bir yeri, bir işleyişi, bir kavramı resmetme yoluyla temsil eden sembol.
** İdeogram: Fikir belirten işaret.

> İmgeler maden cevheri gibi kazılıp çıkarılan şeyler değil, belli bir sosyo-kültürel ortam içerisinde belli bir işlev görmesi için inşa edilen şeylerdir" (Parsa, 2004: 8).

İnsanın ilk atalarından kalıtsal olarak miras aldığı DNA'sında saklı kuşaklar boyu aktarılan bir bilinçaltı dünyası vardır. Bu sahip olduğu zengin dünya imgelerle doludur. İlkel insandan başlayıp modern insana değin aktarılan veriler arasında iç dünyasını oluşturan mitsel imgeler dikkate değerdir. Aktarımla koruduğu mitoloji, bir halkın kültürünün içinde bulunan öğeler olan folklor, bilmeceler, efsanelerin de kaynağı olmuştur. Günümüze kadar gelen bu arkaik imgeler ve bunların sembolleri, bu mitlerin içindedir, varlıklarını ve yaratıcı olma yönlerini sürdürmektedirler. Ortak bilinçaltımızdaki arkaik imgelerin doğru okunmasıyla biriktirdiğimiz kültürel mirasımızı deşifre edebiliriz. Ortak bilincimizde muhafaza ettiğimiz bu arketipsel imgeler, gerçekte insan kültürünü oluşturan yapıtaşlarıdır. İmgenin yüklendiği görev onu bulunduğu toplumda kendine yer etmeye mecbur bırakır.

> "İmge bir yandan göze getirdiği temsilin ardında yatan ve görünmeyen bir niteliğin varlığını yadsır, diğer yandan kendi meşruiyet zeminini hazırlar ve kendini yalnızca kendine gönderme yapan ya da yalnızca kendini dışa vuran bir hakikatin çıplaklığı olarak ortaya koyar" (Sayın, 2009: 11).

Modern zamanlarda yaşayan kentli insanın farkında bile olmadığı bilinçaltında saklı primitif imgeleri onun geleceğe aktaracağı en kıymetli mirasıdır. Çocuk yaşlarda bilinçsizce ortaya çıkan bu animistik dünya, zamanla çağın empoze ettiği değişime ve dönüşüme uğrayarak ilerleyen yaşlarda yok olur. Modern insanının ilkel dönemi biçiminde yorumlayabileceğimiz okul öncesi döneminde de kaya resimlerindeki biçimsel tavra benzeyen, yalınlığın öne çıktığı imgesel betimlemelere tanık olmaktayız. Özellikle okul öncesi dönemlerinde çocukların duvar boyama davranışının, genetik bir mirasın izlerini taşıdığı söylenebilir. Çocuk yaşta olaylara yaklaşımımız, verdiğimiz tepkiler, oynadığımız oyunlar insanın eğitilmemiş ilkel benliğini yansıtan somut örneklerdir. Bu nedenle imge dünyamız, hayatın her aşamasında, farklı alanlarında bize yön göstermektedir (Tosun, 2015: 34).

Mitchell, bize yön gösteren imgeleri farklı disiplinlerle ilişkilendirmiştir. Zihinsel imgeleme; psikoloji ve epistemolojiye, optik imgeleme; fizik, grafik, heykele,

mimari imgeleme; sanat tarihine, sözlü imgeleme; edebiyat eleştirisine, algısal imgeler de fizyologların, psikologların ve nörologların ortak alanına aittirler (Mitchell, 1986: 9). Sosyal kiplikler bağlamında, imgeye yüklenen ve imgeyi çevreleyen ekonomik, politik ve sosyal ilişkiler, kurumlar, değerler ve ideolojilerin ortaya çıkışı söz konusudur. Yetişkin bir bireyin imge dünyası daha gerçekçi olup yaşadığı ortama göre şekillenmektedir. Yukarıda belirtilen imgelem alanları her insanda var olup bazıları toplumsal konumuna, çalıştığı iş sahasına, kültürel altyapısına vb. durumlara göre daha güçlü ve işlevseldir. Örneğin, plastik sanata ilgi duyan insanların ve sanatçıların optik imgelem alanı çok daha gelişmiştir. Bu bağlamda sanat, insanın kendisini ifade etmesi anlamında insanlık tarihi boyunca etkili bir araç olagelmiştir. Sanat, ifade/anlam aktarımını imgeler aracılığıyla gerçekleştirir. Mesajın aktarıcısı imgelerdir (Tosun, 2015: 30).

Sanatçılar ve tasarımcılar, hem hayal dünyalarının zengin oluşundan hem de içgüdüsel dürtüleri sayesinde imgelem gücü yüksek kişilerdir. İmgelem gücü, yaşanılan dünyanın duyu idraklerinden elde edilen verilerin içinden kısmen bulmak ya da tamamen kişisel alanlar için doğuştan yetenek ve işlem olarak kabul edilir. İmgelem, algı duyusunda önceden verilen nesnelerin aklın algıladıklarında canlandırma süreci olarak psikolojide teknik anlamda kullanılan bir terimdir. Hayal edilen imgeler aklın gözüyle görülür. İmgelem gücü, içgüdülerin etkisiyle alışılmış ortak dünyasal ya da doğaüstü yerleri besleyip coşturan, düşsel durumlar sunar. Genel anlamda imgelem, insanın istediği şeyleri gözünde canlandırabilme yetisinin ürünlerini kapsayan evrendir. İlkel insan bu içgüdüsel dürtülerini ve imgelem dünyasını, sanatsal edimiyle dışa vurmuştur. Bunu kimi zaman duvar resimleriyle kimi zaman da ritüel törenleriyle somutlaştırmıştır. Tiyatro sanatının başlangıcı sayılan bu törenler bireyin imge dünyasında barındırdığı soyut varlığı nesnelleştirerek diğer insanların gözünde görünür kılmasını sağlamıştır. Gombrich'e göre ise:

> "Sanat adı verilen bir şey yoktur aslında, yalnız sanatçılar vardır; Yani bir zamanlar renkli toprakla bir mağaranın duvarlarına becerebildiklerince bizon resmi çiziktiren, bugünse boya satın alıp reklam afişleri yapan ve yüzyıllardan beri daha birçok başka şeyler üreten insanlar. Tüm bu etkinlikleri sanat diye tanımlamakta hiçbir sakınca yok, yeter ki bu sözcüğün yer ve

> zamana göre birbirinden değişik anlamlara gelebileceği unutulmasın…" (Gombrich, 1986: 4).

Sanatın ve tasarımın her dalında sanatçı-tasarımcı, imgelem gücünü kullanıp anıştırma yolu ile eserini alımlayıcısına aktarır. Günümüz insanının maruz kaldığı imgeler ilkel insana oranla çok daha ileri boyuttadır. Teknolojinin günlük hayatımıza iyiden iyiye girdiği bu çağda imgelerin çeşitliliği de bir hayli artmıştır. Bir gruplama yapmak gerekirse, örneğin bu imgelerin öncelikle durağan mı yoksa hareketli mi olduğunun tanımlanması gerekmektedir. Durağan imgeler çizimler, resimler ve fotoğraflardır (Parsa, 2004: 845). Durağan imgelerde içerik, renk, ışık, malzeme ve uzamsal düzenlemeler önemlidir. Hareketli imgeler ise bilgisayar ve telefon ekranında, televizyon ve sinemada sunulan imgelerdir ve durağan imgelerdeki kompozisyon ilkelerinin yanında sahne düzenlemesi, mizansen kurgu ve ses öğeleri de eklemlenmektedir. Bu alanı epistemolojik olarak detaylandırıp inceleyen imgebilim, imgeleri, insandaki imgelem gücünü ve hatta imgesel nitelik taşıyan tüm oluşumları araştırır.

> "İmgebilim alanına iki perspektiften yaklaşılmalıdır; ilki, imgelerin daima görmeye ve gözlemlemeye dayanması, dolayısıyla beynin içyapısında oluşan bilişsel süreçlere ve algılamaya dayanması, ikincisi ise daha karmaşık ve ihmal edilmiş bir alan olan anlamın fark edilip çözümlenmesi ve anlamlandırılmasıdır. Görsel tasarımlar ve imgelerin anlamı daha önce bellekte yer alsın ya da almasın, alımlayıcısıyla iletişim kurmaktadır. Bu bağlamda, anlamın alımlanması için üst okuma yapılması gerekmektedir. Görsel ve sözel her iki iletişim sistemi birbiriyle iç içe girmelidir; ancak günümüzde imgebilim ve görsel iletişim alanlarının da gelişimine gereksinim olduğu açıktır. Özellikle son dönemlerde Batı'da yapılan kültürel çalışmalar bu alanların gelişimi yönündedir" (Parsa, 2007: 20).

İçinde bulunduğumuz çağda toplumsal iletişimde işitmeye ve görmeye dayalı görsel kültür giderek yazılı kültürün önüne geçmektedir. Özellikle son yirmi beş yıldır kültürel ve medya çalışmaları "görsel kültür" üzerinedir. Görsel kültür, mobilya, trafik işaretleri, moda, seramik, arabalar, mimari tasarımlar, reklam, kişisel, kamusal veya popüler imgeler, film, televizyon, bilgisayar ortamları ve oyunlar, internet sayfaları, gazete ve dergi tasarımı gibi çok geniş yelpazedeki ürünleri kapsamaktadır. Bugün görsel kültürün en önemli taşıyıcısı konumunda olan imgeler tüm sınırları kitle iletişim araçlarının sayesinde kolaylıkla aşmakta, hemen herkes tarafından kolayca

anlaşılmaktadır. Bu yüzyılla birlikte, görsel imgelerle dolu bir kültürün egemen olduğu bir dünyada yaşamaktayız. Bir taraftan benzeri görülmemiş derecede güçlü yeni biçimler ortaya çıkmakta, video ve sibernetik* teknolojisi dönemiyle, elektronik üretim çağındaki yanılsamalar ve görsel simülasyonlar, bu yeni biçimlerin gelişimini hızlandırmakta, öte yandan da, imgenin bu kadar egemen olmasının yarattığı korku ve kaygının ortaya çıkışı bazen endişe verici olmakta. Dijital teknolojilerin sunduğu olanakların öncülüğünde, geleneksel resim algısı ya da, teknik beceriye ve derinlik yanılsamasına dayalı sanat algısı değişmektedir. Teknolojinin sağladığı üretim kolaylığı, sanat nesnesinin tinsel yönünün zayıflaması tehlikesini de beraberinde getirmektedir (Tosun, 2015: 35).

> "Bir görsel kültür sanat eğitimiyle; insanlar görüşürken, karşı dururken ve kendi kültürel yatkınlıklarına dayanarak imgelerin anlamını alırken, insanların küresel kapitalizmin görsel ürünleriyle baş ettiği çeşitli yollar üzerine sıra dışı bir şekilde odaklanacaktır der" (Uysal, 2011: 4).

Kültürün, sanat ve tasarım süreçlerini etkilemesi kaçınılmaz bir durumdur. Çünkü kültür, sanat ve tasarım alanları birbirlerini etkileyen, besleyen ve zenginleştiren bir etkileşim içerisindedir (Erişti, Akbulut, 2014: 12). Genellikle, görsel kültür imgelerinde hedeflenen mesajın açık olması, sanatsal betimlemede ise, kısıtlı anlamdan çok zengin anlamlandırmanın çıkarılması sanatçıyı ve tasarımcıyı önceliği toplumun kültürel yapısını iyi bilmeye itmektedir. Görsel kültürün bir şekilde anlamlı olması için belli kodlarla kültürel olarak anlamlandırılmış olması gerekmektedir. Çevremizde bulunan mobilyalar, yağlı boya tablolar, fotoğraflar, vücuttaki dövmeler, yara izleri de görsel kültür araçlarıdır. Görsel kültür, bir kültürün değerlerini, inanışlarını göstergelerle, kodlarla ve çeşitli yollardan görünür hale getirir. İnsanın yaratma edimiyle başlayıp, imgesel iç dünyasını yansıtma isteği ile şekillenen görüntüler dünyası, insanlığın bugün sahip olduğu zengin kültürel yapısının temel taşlarını oluşturmaktadır. Nesnenin görünüşüne dair öğrenilen ve bellekte depolanan bilgileri tasarlama gücü ile birleştiren insan için nesne, yeniden üretilmiş imge durumuna gelir. Tam da bu noktada gelişimini hala sürdüren insan sıra dışılığı elde etmek, daha iyisini

* Sibernetik: Güdüm bilimi; canlı ve cansız tüm karmaşık sistemlerin denetlenmesini, iletişimini ve yönetilmesini inceleyen bilim dalıdır.

yapabilmek için kendiyle yarış halindedir. Günümüzde sanat ve tasarım insan yaşamına ait iki önemli etkinlik olarak karşımıza çıkmaktadır. Birinci etkinlik gündelik hayatı insan yaşamının temelini oluşturan tasarıma dayalı olarak kurgularken, ikinci etkinlik ise günümüz dünyasında bireyin gelişimini ve estetik ihtiyacını karşılayan sanatsal üretimleri gerçekleştirir. Burada her iki etkinlikte de temelde insan yatmaktadır (Karatay, 2014: 18). Doğadan ilham alarak çıktığı bu yolda insan, artık kendi oluşturduğu teknik ve bilimsel verileri kullanarak imgesel dünyasını özdeksel nesneye dönüştürmenin gerekliliği haline gelen tasarım olgusunu hayata geçirmiştir. İlk insandan bu güne sanatçı, yaratma sürecinde imgeleri ve simgeleri kullanarak tasarım olarak sınıflandırılabilecek birincil süreçten yararlanmaktadır. Tasarlanan imgenin yeniden bilinçte ortaya çıkabilmesi için zihinde kendine yer edinmesi gerekir (Kapar, 2009: 44).

Günümüz dünyasının önemli etkeni olan tasarım, bilgi, bilim, teknoloji ile direk ilişki içerisindedir. Tasarlama kavramı bilinçsizce de olsa insanlığın ilk devirlerinde ortaya çıkmış zamanla bilinçli duruma dönüşerek günümüze kadar büyük önem kazanmış bir kavramdır (Togay, Bıyıkçı, 2013: 28). Tasarlama güzel sanatlarda, mühendislikte, mimarlıkta ve diğer pek çok alanda yaygın olarak kullanılan bir kavramdır. Tasarım bir yaratma sanatıdır. Akıl ve bilgi ile yoğrulmuş düşünce yaratma süreci içinde sembolik bir ifade ile sonuçlanır. Yaratıcılık; çizgiyle, renkle, noktayla ortaya konur.

Tasarım kavramı anlam olarak “tasavvur” kelimesi yerine önerilen bir kelimedir (Nişanyan, 2002: 12). Türkçe’de bir aracın parçalarının kâğıt üzerinde çizilmiş şekli anlamında kullanılan “tasarı” kavramına da dayanmaktadır. Tasarım temel bir insan eylemidir (Togay, Bıyıkçı, 2013: 28). Bu bağlamda tasarım “düşleme, düşünme ve zihinde resimleme” anlamına gelmektedir. Tasarlamak da “taslak yapmak, planlamak ve model yapmak” anlamında kullanılan bir terimdir. Bu şekilde ele alındığında tasarlamanın belli bir hedefe ulaşmak doğrultusunda gerçekleştirilen düşünsel bir süreç olduğu söylenebilir (Gürpınar, 2008: 4). Yaratıcı bir eylem olup, daha önce var olmayan yeni ve kullanışlı bir şey yaratmayı içerir. Tasarım, birbirini iten ve çeken değerlerin dengeli birlikteliğidir. Gestaltçı anlayış, tasarımın birden bire

verilen niteliksel bir bütün olduğunu ileri sürer. Onu bir bütün olarak parçalarını ayırt etmeden değerlendirir. Felsefi bakımdan tasarım, önceden algılanmış olanın yeniden üretilen imgesi ve algısal bilinç içeriği olarak tanımlanmaktadır (Hançerlioğlu, 1979: 251).

> "Tasarım sözcüğü İngilizcedeki "design" ve Fransızcadaki "projeter" sözcükleri karşılığı olarak kullanılmaktadır. Design sözcüğü Latinceden gelip, "de+signare" köklerinden oluşur, Signare; işaret etmek olup, Signum; işaret kökünden türetilmiştir" (Togay, Bıyıkçı, 2013: 30).

Türk Dil Kurumu'na ait sözlükte "design" kelimesinin Türkçe karşılığı, "geliştirilen bir dizgenin bölümleri arasındaki çalışma ilişkilerinin, her bir bölümün özgül işlevleri ayırt edilip belirlenmesi" olarak verilmiştir (Eren, Gözaydın, 1988: 1422). Bütün bu tanımlamalar yaratma, seçme ve karar verme gibi eylemleri kapsamaktadır.

> "…Bugün tasarlama, planlama, eskizler yapma, biçimlendirme ve kurgulama gibi değişik anlamların katılımıyla, dizayn sözcüğü, içerikçe tanımı güç bir kavram niteliği kazanır. Buna göre, dizayn, ilkin bir ide olarak düşüncede var olan bir tasavvurdur, ama bu ide, bu tasavvur bir biçim (form) verme dinamiğini içerir ve bu oluşum süreci içinde biçim kazanmış bir ide olarak dışlaşır, somutlaşır. Buna göre her dizayn, her tasarım olgusunda, bir ide ve bir de dizayn edilmiş, tasarımlamış bir nesne bulunur" (Togay, Bıyıkçı, 2013: 32).

Tasarımlar, insanların belirli sınırlar içerisinde, anın gerçeğinden kopmasına, geçmişi yeniden kurmasına ve geleceği tahmin etmesine, idealize edilmiş nesneler ve düşsel ürünler oluşturmasına olanak verdikleri için bilimsel bilgi alanında, pratik eylemde ve insanın sanatsal faaliyetlerinde önemli bir yer tutarlar. Tasarlama, sanatsal değer taşıyan bir ürün ortaya koymak amacıyla yapılan, fakat üretim aşamasını içermeyen çalışmaların tümüdür (Sözen, Tanyeli, 1996: 231). Bu tanımda açıklık getirilmesi gereken şudur ki örneğin resim sanatında bir tasarımdan söz edilemez, çünkü resimde gerçekleştirme ve tasarım aşaması diye iki ayrı çalışma alanı yoktur. Mimarlık, endüstri tasarımı gibi sahalarda üretilecek olan şey önceden planlanır, hesaplanır ve daha sonra sanatsal bağlamda tasarlama gerçekleştirilir. Amaçlanan belirli bir hedefe yönelik, planlanan insan eylemleri tasarlama sürecini oluşturur ve bir şeyleri tasarlayıp onları yeniden biçimlendirme düşüncesi ise temelde hemen hemen hiç değişmeden

süregelmiştir. İlk olarak, insanlık tarihine baktığımızda bütün topluluklar yaşam şartları doğrultusunda hayatta kalmak için ihtiyacı olan temel maddesel ve görsel ürünleri üretmişlerdir. Bu bağlamda tasarımın, şu anda anlaşılan anlamıyla olmasa da tarih boyunca bütün kültürlerdeki varlığından söz edilebilir (Gürpınar, 2008: 8). Tasarlamanın ilk dönemi el sanatları (zanaat) ya da deneme yanılma yaklaşımıyla başlamıştır. Daha sonra "Sanayi Devrimi" ile beraber tasarım olgusu, seri üretimin ve kitlesel iletişimin vazgeçilmez bir öğesi haline gelmiş ve bu ortamda profesyonel tasarımcı anlayışı ortaya çıkmaya başlamıştır. Tasarlama yapılan mimarlık ve sanat okullarının ortaya çıkışı endüstrinin gelişimiyle paralellik göstermektedir. Tarihsel bu süreç içinde tasarımcı da değişim göstermiştir. Hal Foster **Tasarım ve Suç** kitabında günümüz tasarımcısının tavrı ve tasarım anlayışı hakkında şunları söylemektedir;

> "…Gelgelelim yeni tasarımcı eskiden hayli farklı, Art Nouveau tasarımcısı sanayinin etkilerine direnmeye çalışıyordu. Oysa günümüz tasarımında böylesi bir direniş söz konusu değil: Bu gün tasarım sanayileşme sonrası teknolojilerden gayet memnun. Tasarım bu gün mükemmele yakın bir üretim-tüketim çevriminin yardakçısı olmuştur" (Foster, 2009: 34).

Tasarım yapma ihtiyacının, genel olarak ilk insanın herhangi bir şeyi eline alıp, onu yeniden biçimlendirmesi ile birlikte başlamış olduğu kabul edildiğine göre o günden bugüne kadar farklı amaçlar için çeşitli ürünler tasarlanmış ve biçimlendirilmiştir. Hiç kuşkusuz bu uzun süre boyunca, ihtiyaçlarda ve gerekliliklerde de birçok yönde değişiklikler olmuştur. Ama bir şeyleri tasarlayıp onları yeniden biçimlendirme isteği temelde hiç değişmeden süregelmiştir (Küçükerman, 1996: 15). Tasarım kavramı günümüzde her geçen gün daha fazla yer almaktadır. Ekonomik ve sosyal hayatın önemli bir parçası halini almıştır. İnsanı tasarlamaya iten üç temel unsur; yenilik, çeşitlilik ve gereksinim olmuştur.

> "Tasarımın alanı geniştir, bu alan üç boyutlu nesnelerden grafik iletişim biçimlerine, bilişim teknolojisinden tüm kentsel çevreye dek uzanan bütünleştirilmiş sistemleri içermektedir. Tasarım en genel anlamda, insan yapısı olan tüm üretim biçimlerinin meydana getirilmesi ve projelendirilmesi biçiminde tanımlanır. Temelde tasarım, yaşam kalitesini artıran bir araç olarak da görülebilmektedir" (Togay, Bıyıkçı, 2013: 34).

Gelişmiş istek ve ihtiyaçlarımızı karşılayan, eylemlerimizi gerçekleştirmemize yardımcı olan her şey tasarlama ürünlerini meydana getirir. Yaşadığımız çağda malzeme, üretim teknikleri ve teknolojik gelişmeler açısından tasarımcı için sınırsız ve neredeyse engelsiz bir akışkanlık süreci oluşmaktadır. Böylece tasarımcının önündeki imkânlar da git gide artmaktadır. Tasarımcı, zamanın baskın fikirleri ve artistik görüşlerini yansıttığı kadar, insan ihtiyaçlarını ve isteklerini de yansıtmaktadır (Raizman, 2003: 47). Bir ürünü tasarlarken iki önemli karar alır. Kararlarından birincisi tasarlanan şeyin daha iyi çalışması, daha konforlu daha verimli, daha güvenli ve daha ekonomik olmasıyla ilgilidir. Diğer karar ise tasarlanan nesnenin nasıl göründüğüdür ki buna bazen nasıl bir his verdiği ve nasıl bir ses çıkardığı da dâhil edilebilir. İlk kategori işlevsel tasarım diğeri görsel ya da estetik tasarımdır (Friedmann, 1981: 3). Pek çok tasarımcı için süreç bu iki görüşün iç içe geçmesi şeklinde gelişmektedir. Fakat tüm bu gelişmelerin yanında insan ürünlerinin çeşitliliği, bir teknolojik evrim kuramıyla açıklanacaksa, ürünler arasında sürekliliğin var olduğunu ve yapılan her türlü şeyin benzersiz değil, daha önce yapılan şeylerle bağlantılı olduğunu bilmek gerekir. Bu noktada tasarımcıya düşen özgün bir yaklaşım sergileyerek çağının olanaklarını kullanmaktır. Buna göre tasarım için gerekli olan süreçler şöyle sıralanabilir;

- Yaratıcılık gerektiren bir süreçtir
- Çok disiplinli bir süreçtir
- Dönüşlü bir süreçtir
- Sürekli gelişme gösteren bir süreçtir
- İnsan ihtiyaçlarına hizmet eden bir süreçtir (Togay, Bıyıkçı, 2013: 34).

Yukarıda belirtilmiş olan süreçlerin bilincinde olan bir tasarımcı, yaptığı projenin her aşamasında uygulanan mantıklı bir yol takip eder. Bu yol genellikle, sadece bir kişiye ait olan gizemli bir yaratıcı yetenekle değil aynı zamanda bazı tekniklerin öğrenildiği becerinin de eşlik ettiği bir yol olmalıdır. Tasarımcı, topluma rehberlik edebilen, içinde var olduğu toplumun yok olmakla yüz yüze gelmiş unsurlarını hafızalarda canlandıran, ön yargı, zorlama ve istem dışı yönlendirmelerin uzağında üretilen tasarımlar yapabilmelidir. Ekonomik, estetik, teknolojik ve ticari kısıtlamaları dikkate alarak bu doğrultuda bir senteze varmalıdır. Zamanın getirisi olan teknolojik

yeniliklerin yön verdiği üretim çeşitliliği ve değişiklikleri tasarımcıyı olumlu yönde etkilemelidir. Bu bağlamda üretim süreçleri değişse bile, insanın yapısında var olan estetik düşünce sanat bulgularıyla bütünleşerek, kendini sürekli yenileyen sanat anlayışlarını oluşturur. Diğer meslek sahipleri tarafından önceden konmuş belirli zorunlulukların bulunduğu ortamda yaratımı çözümleyen ve insani değerleri teknolojik değerlerin üstünde tutan bir biçim yaratıcısı olmalıdır. İnsanoğlu fiziki çevresi ile bir bütün halinde olduğu için tasarımcı bu sınırları istediği kadar genişletip daraltabilmelidir (Sürmen, 2003: 20-23).

> "Her tasarımlamada tasarımlayan bir süje ve bir de tasarımlanan obje vardır. Tasarımlayan süje, duyum, algı, düşünme, duygu ve hayal gücü gibi bilgi yetileriyle kendisine verilmiş olan bir nesneyi üç boyutlu doğal düzen içinden çıkarır ve onu tasarımsal bir dünya içine yerleştirir. Bu nedenle, daha en yalın bir bilgi olayı bile, burada duyularla algılanan bir nesnenin bir obje haline getirilmesi söz konusu olduğuna göre, bir tasarımı ifade eder" (Togay, Bıyıkçı, 2013: 32).

Hangi alanda olursa olsun tasarımcının tasarıma başlamadan önce bir yol haritası oluşturması gerekmektedir. Örneğin, tasarımcının geçmiş dönemlere yönelik gereksinim ve çözüm çıkarımlarında bulunması, ana sorunsalın ve alt sorunsalların saptanması, tasarım amacının saptanması, fikir önerilerinin toplanması ve elenmesi gerekir. bunu yaptıktan sonra, görsel çözüm önerilerinin belirlenmesi, ilk taslakların yapılması, malzeme ve üretim yöntemlerine karar verilmesi, maliyet çözümlemesi, ayrıntılandırma, ölçülendirme, ergonomik çözümleme, üretim çizimlerinin hazırlanması, prototipleme gibi aşamaları kat etmesi başarılı sonuca ulaşmasındaki en büyük etkendir. Çok yönlü düşünmeyi gerektiren tasarlama eylemi yaratıcılığın yanı sıra teknik bilgiyi de gerektirir. Tasarımcı, tasarlanacak olan objeye estetik değer katarak onu sanatsal bir görüntüye büründürürken aklının bir köşesinde daima tasarımın temelini oluşturan asıl katmanları bulundurmalıdır. Bu katmalar şunlardır;

- Tasarım elementleri: Nokta, çizgi, yön, boyut, biçim, değer, doku, renk
- Görsel algı: Organizasyon ilkeleri, yakınlık, benzerlik, şekil-zemin ilişkisi
- Tasarım prensipleri: Kontrast, tekrar, uyum, zıtlık, kavram, denge, birlik, egemenlik, ritm

- Mekân, şekil, geometri: İki ve üç boyutlu kavramlar (Gürer, 1998: 33).

Tasarımcıyı doğru yönlendiren bu katmanlar estetik anlayışla birleştiğinde kusursuz sonucu elde etmek kaçınılmazdır. Yaşamın artık bilinen bir gerçeği olan üretim ve tüketim, tasarım yapmayı zorunlu kılan en önemli etmenlerindendir. Modern zamanların bir dayatması olan istemeyerek de olsa hayatımıza kanalize olan tüketim çılgınlığı her geçen gün yeni bir ürünle bize tüketmeyi öğütlemektedir. Toplumun sınıfsal katmanları arasındaki farkı aza indirgeyen insanları gelirlerinin çok üzerinde gider yapmaya teşvik eden bu tüketim zihniyeti tasarlamayı da zaman zaman kusurlu hale getirmiştir. Teknoloji harikası olarak adlandırılan bazı elektronik cihazlar gelişmiş toplumlardaki eğitimli insanlar tarafından tam kapasiteyle kullanılırken, diğer yanda az gelişmiş toplumların eğitimsiz insanları tarafından daha az verimli bir gereç halini almaktadır. Yanı sıra sosyolojik sistemde iyi koşullarda yaşayan bir insanla daha kötü koşullarda yaşayan bir insanın aynı ürünü kullanıyor olması artık şaşılacak bir durum olmaktan çıkmıştır. Bunun sonucu olarak günlük hayatımızın her alanında varlığını hissettiren ve artık bir gereklilik olan tasarım olgusu çok geniş bir yelpazeye sahiptir. Öyle ki, bizi çevreleyen kişisel cihazlar, ağlar, sistemler, kimyasallar, yeni organizmalar ve hatta genetik yapıların da içinde bulunduğu her şeyin tasarlandığı bir çağda yaşamaktayız.

Tarımdan endüstriye, teknolojiden sanata, hayatın her alanında yer alan tasarlama edimi kendi içinde sahalara ayrılmıştır. Sanatın birçok farklı disiplinini içinde barındıran tiyatro, opera, bale vb. farklı türlerden oluşan sahne sanatları da bu tasarım sahalarından faydalanmaktadır. Her tasarımın kendine özgü koşulları ve belirleyicileri vardır. Mimarı belirleyen ana unsur yaşamsallıkken, sahne tasarımcısını belirleyen ana unsur oyun ve opera metninin dramatik yapısı ve dramaturgi-reji yorumudur (Aybar, 2003: 67). Sahnede gerçekleştirilen bir dramatik anlatımın her öğesi gibi sahne tasarımı da bütüncül görsel etkinin bir parçasıdır. İlkel toplumlarda kendini göstermeye başlayan tiyatro sanatı, başlangıcından beri özünde dramatik yapıyı barındırırken biçim olarak bir plastiğe dayanmıştır. İşin estetik kısmında dekor ve kostüm sahnelenen eserin anlatısını desteklemek, dramatik yapıyı somut görüngülere büründürmek bakımından yadsınamaz bir öneme sahiptir. Gestalt algının getirdiği bütünlüklü yapının parçalarını oluşturan,

oyuncu, metin, dekor, kostüm, ışık vb. diğer sahne unsurları tek başlarına varlık gösteremez ve bu nedenle dramatik yapının desteklenmesi bakımından her birimin desteğine ihtiyaç duyar (Uyan, 2008: 13-14). Sahne tasarımını görselliğe dayalı diğer sanatlardan ayıran en önemli özellik dramatik aksiyon ve zaman faktörüdür. Perde açıldığında seyircinin karşılaştığı durağan resim, ancak oyun ilerlemeye başladığında anlamlanmaya başlar ve oyunun bitiminde anlamını tamamlar (Aybar, 2003: 68). Bu noktada görsel bütünlüğü tamamlamak sahne tasarımcısının asıl görevidir. Sahne tasarımcısı ele aldığı her hangi bir oyun, opera ya da balenin dekor ve kostümünü eserin amacına hizmet edecek şekilde yorumlarken kendi entelektüel alt yapısını ve teknik bilgisini kullanır. Özellikle ele alacağımız opera kostüm tasarımında, tasarımcı eserin metninin türünden dönemine, karakterin özelliklerinden oyuncunun rahatlığına kadar her türlü estetik ve teknik detayı düşünmelidir.

3.2. Kostüm Tasarım Süreci

Kostüm, oyuncunun sahne üzerinde hayat verdiği karakterin kimliği gibidir. Bu nedenle kostüm tasarımı önemli bir süreci içinde barındırır. Kostüm tasarım sürecini ele almadan önce kostümün bir sahne eseri için ne anlama geldiğine değinmek gerekir. Sahne sanatlarından biri olan tiyatro, yalnızca yazılı bir metinden ibaret değildir, yazı sadece tiyatro kapsamında yer alan öğelerden bir tanesidir (Nutku, 2002: 30). Gösteri metinlerine yani temsillere birer anlam bütünü olarak baktığımızda, sahne tasarımının bu bütünü oluşturan parçalardan biri olduğu açıktır. Tiyatro, opera, bale vb. bir sahne eserinin dramatik anlatısına katkıda bulunan dekor, kostüm, ışık gibi tasarım öğeleri metni destekleyen önemli unsurlardır. Sahnedeki görsele göre, izleyicinin bir araya getirdiği anlamların derinliği doğrudan olay ile kişi arasındaki temas anını yansıtan kod bilgisinin derinliğine bağlıdır (Pavis, 1996: 19). Yazılı eserler sadece sahnelenerek görselliğe kavuşabilir, bu görselleşme ise sanatsal ve teknik süreçlerin toplamını oluşturmaktadır. Görselleştirme araçlarından biri olan kostüm, sadece görmeye değil, metnin çözülmesine de yardımcı olur ve düşünceleri, bilgileri ya da duyguları seyircilere iletir. Kostüm, sinema, tiyatro, opera, bale ve daha birçok gösteri sanatında

rol gereği giyilen kıyafetlerin genel adıdır. Canan Göknil, kostümü, "görsel sanat sahnelerinde ya da kamera önünde bir gösteriyi sunarken giyilen giyimler ve aksesuarlar" olarak tanımlar (Göknil, www.tiyatronline.com). Başka bir tanımda kostüm; sanatçının rol aldığı eserin dönemini ve tarzını yansıtan, sahne üzerinde giyilen giysiler olarak nitelendirilir (Kuruç, 1987: 49). Aziz Çalışlar ise kostümü, "sahnede oyuncuların rolleri ve sahneleme gereği kullandıkları giysiler ve bu giysilerin sahnelemeye göre gerçekleşmesinin tümü" olarak tanımlanmaktadır (Çalışlar: 1993: 162). Tiyatronun ilkleri sayılan büyü ritüellerinde kostümün de ilk kez kullanıldığı varsayılmaktadır ve insanların kendilerinden başkasını canlandırmaya başladıklarından bu yana kostüm kullandıkları ileri sürülmektedir (Eczacıbaşı, 1997: 1472). Ritüellerde veya kutlama törenlerinde doğaüstü güçleri, mitolojik kahramanları canlandırma eylemleri tiyatronun temellerini oluşturmaktadır. Genellikle mitolojik varlıkları canlandırmak için kullanılan aksesuarlarla ruhların hayat bulduklarına inanılmış ve ruhu büyüleyerek somutlaştırma aracı olarak kostümler kullanılmıştır (Brockett, 2000: 15-16).

Kostümler, dekor, sahne eşyaları ve aksesuarlar öncelikle aslını çağrıştıran resimsel göstergelerdir. Bu türden bir gösterge oyunun herhangi bir yerinde, birden fazla yan anlam taşıyabilir. Örneğin, kostüm hem sosyoekonomik, hem psikolojik, hem de ahlaki karakteristikler taşır (Elam, 1980: 11). Her sahneleme, seyirci tarafından bir anlamlanma süreci olarak değerlendirilmelidir. Çünkü her ne kadar çalışan ekibin kendilerince kurguladıkları bir düşünce varsa da alıcı olan, asıl "anlam verme" işini gerçekleştiren seyirci faktörünü unutmamak gerekir. Bu bağlamda kostümün düşünsel işlevi göz ardı edilmemeli, anlamsal bir değerinin oluşu, kendinin sadece görülüp seyredilmeye değil okunan, anlaşılabilen, fikirleri, bilgileri ve duyguları doğru iletebilen bir sahne unsuru olduğu bilinmelidir (Şengezer, 1999: 15). Sahne üzerinde bulunan dekor ve kostüme yansıtılan göstergelere kendi bilgi ve deneyimlerini ekleyerek estetik kodları çözen ve oyunu anlamaya çalışan seyirci, temsilden oyun ekibinin hiç de hedeflemediği anlamlar çıkarabilir. Bunun nedeni olarak hedef kitleyi tanımama ya da estetik kodlamada hata yapma olabilir (Aybar, 2003: 69).

Sahnelenen her eserin her göstergesi gibi kostüm de hem gösteren hem de gösterilendir. Barthes, başarılı bir sahne kostümünün, "anlamlamak için yeterince somut ve gereksiz, göstergeler oluşturmak için de yeterince şeffaf olması gerektiğini" savunur (Barthes, 1985: 23). Oyuncunun sahnede gözükmesiyle birlikte seyirciye bilgi aktarmaya başlayan kostüm, oyuncunun görünüşüyle, seyircide, karakterin yapısına, onun ne yapacağına ve nasıl davranacağına ilişkin bir takım özel fikirler oluşturur. Oyuncunun görünüşü yani kostümüyle, saç stiliyle, aksesuarlarıyla, bir bütün olarak oluşan görüntüsü bir gösterendir. Bu bütünü oluşturan her birim ve bunların içindeki göstergeler, oyun kişisine ilişkin mesajlar, yani gösterilenler taşımaktadır (Aybar, 2003: 70). Seyircinin karşısına çıkan kostümler, sahnede canlandırılan karakteri tanımlamaya yarayan işaretlerdir. Varlıklı birini canlandıran kadın oyuncu kürklü bir manto giyerse, seyirci bunu, kadın karakterin servetinin göstergesi olarak algılayacaktır. Sahne kostümü, esere ait zamanın ruhunu, bir dönemin egemen değerlerini, tutumlarını, tarihi ve siyasi olaylarını ve ekonomik koşullarını yansıtan maddi kültür değerleridir. Kostümler, karakterlerin özgün özelliklerine uygun olarak hazırlanan, genel olarak karakterlerin bulundukları durum, zaman ve mekânı yansıtan giysilerdir (Bicat, 2003: 142). Kimi zaman sembol türünden göstergeler olup, dekorlar gibi aslen ikon, kimi zaman da indeks işlevi taşıyabilirler. Örneğin ıslak bir yağmurlukla ya da şemsiyeyle sahneye giren oyuncu, dışarıda yağmur olduğunu seyirciye aktarır. Sahne üzerinde, kimlik arayışına yanıt olarak bir görüntüye ve şahsa anlam kazandıran kostümler, oyuncunun, belirli bir davranışı sergilemesi gereken toplumsal çevresini de vurgular (Bogatyrev, 1976: 280). Oyuncunun sahneye çıktığı andan itibaren kostümün seyircinin algısına hitap ettiğini söyleyen Fischer:

> "Seyircide oluşan ön fikir, aksiyon ilerledikçe gelişir ve oyunun bitiminde tamamlanır. Çünkü bir oyuncunun görünüşü, temsile ilişkin bütün diğer göstergelerle birlikte gerçek anlamını kazanır. Oyuncu ve kostümü, birbirinin içinde erimiş bir göstergeler bütünüdür, der" (Fischer, 1992: 173).

Sahne sanatlarındaki çeşitli görsel etmenler içinde en önemli olanları kostümlerdir. Çünkü onları bizzat oyuncular taşırlar. Görsel olarak, oyuncu ve kostüm birlikte algılanır ve onlar sahnede tek bir imaj olarak görülürler. Gerçek bir beden tarafından taşınan kostümler, kurgulanmış bir kişiliği yansıtır. Hem oyuncu tarafından

taşınıp hem de kostüm tasarımcısı tarafından dışarıdan tasarlanarak, iki yanlı çalışan kusursuz bir ajan görevi görürler (Yerdelen, 2003: 37). Robert Wilson'a göre kostümler, şu işlevlere sahiptir:

> "Oyunun tonunu ve stilini belirlemeye yardımcı olurlar. Olayların geçtiği zamanı ve mekânı gösterirler. Oyun kişilerinin ya da kişi gruplarının doğası, hayat içindeki duruşları, meslekleri ve kişilikleri hakkında bilgi taşırlar. Karakterler arasındaki ilişkiyi, ana karakterleri diğerlerinden ayıran özellikleri, bir grubun bir başka gruba olan karşıtlığını sergilerler" (Wilson, 1976: 358).

Kostüm oyuncuya canlandırdığı kişinin tavrını getirir. Kostüm ve aksesuarla rol denilen çıplak şey adeta giydirilir. Oyuncular için kostüm, karakterin bir dışavurumudur. Sahnedeki eseri algılayan kişiler için bir kostümün ne anlama geldiği net olarak belliyse, kostüm tasarımcısının başarılı bir yaratı meydana getirdiği ve eseri doğru yorumladığı anlaşılır. Kostümü ile oyuncu, sahnedeki karakteri görselleştirerek ortak bir bilince yönelmeyi sağlamış olur. Dolayısıyla kostüm, role ilişkin yorumun oluşturulmasında en önemli dışsal öğelerden biridir. Görüldüğü üzere sahne sanatlarının her dalında kostümler, bir gösterinin bütünü içinde önemli bir yere sahiptirler. Bir kostüm tasarımcısı bütün bu anlamları dikkate alarak tasarıma başlamalıdır.

Uzun bir zaman ve çaba gerektiren tasarım öncesi araştırma ve tasarım sürecinde tasarımcı, kostüm hazırlayacağı karakterler hakkında detaylı bilgiye ulaşmada, kostümün tasarım detaylarını yansıtacak renk, doku, kumaş, desen, aksesuar ve bezemeler için doğru malzeme temin etmekte acele etmemeli yönetmen ve dekor tasarımcı ile koordineli bir şekilde çalışma sürdürmelidir. Yönetmen tasarımcılara, reji yorumunda oyun kişilerinin dış dünyayla olan ilişkilerinin nasıl olduğunu açıklamalıdır (Cohen, 1988: 11-13).

> "Kostüm tasarımcısı, yönetmenle, besteci ile yazar veya koreograf ile yapıtın görevine ilişkin olarak uzlaşma içinde olabilir, ancak bundan dolayı, kendi çalışmasının bütün öğelerin kaynaştığı yapıtın bütünlüğü içinde eriyip gitmesine de göz yummamalıdır. Belli bir biçimde, öteki sanatların da önerdiği gibi, öteki sanatlarla çağrışımı içinde sanatın bireyselliğini korumalıdır" (Şengezer, 1999: 7).

Bu nedenle kostüm tasarımcısının, bütünlüklü bir yapının içinde kostümlerin ahengi bozmaması için tüm yapım ekibinin görüşlerini değerlendirip detaylı bir çalışma

yapması gerektiğini kostüm tasarımında ilk kural olarak görmelidir. Tek başına yapılan işler etkileyici tasarımlar ortaya çıkarabilir ama temsilin bütününün kalitesi, diğer birimlerle paralel olarak yürütülen çalışma ilkesiyle sağlanır. Kostüm, sahne üzerinde tek başına varlık göstermediğinden etrafındaki diğer etmenlerle (dekor, dekor elemanı, aksesuar, ışık) uyumlu olarak bütünlüğü tamamlamalıdır.

> "Dekor, tek başına teknik öğelerden ayrı bir şeymiş gibi düşünülemez. Dekorda kullanılacak renklerle, giysilerin renkleri, dekorun üslubuna uyacak eşyaları, yine dekorun getirdiği çizgiler ve renklerle ışığın veriliş açıları ve renkleri birlikte ele alınmalıdır" (Nutku,1989: 275).

Bu detaylı çalışmanın asıl amacı, çözümleme evresinde ortaya çıkan sorunlara yanıt bulmak ve bu sorunları en aza indirmektir. İzmir Devlet Opera ve Balesi'nde uzun yıllar kostüm kreatörü olarak görev yapmış olan tasarımcı Sevda Aksakoğlu ile Mayıs/2016 tarihinde yapılan görüşmede, "bir opera eseri sahnelenmeye başlarken ne tür bir çalışma sistemi izlenir" sorusuna verdiği yanıtta; rejisör, orkestra şefi, dramaturg, ışık tasarımcısı, dekor tasarımcısı ve kostüm tasarımcısının birlikte bir toplantı yaparak sahnelemeyle ilgili bir yönelim (çağdaş mı, klasik mi, sembolik mi vb.) belirlediklerini ve bu toplantıların sıklıkla tekrarlandığını belirtmiştir (Aksakoğlu, 2016, Ek2: 340). İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde kostüm kreatörü olarak görev yapan Çimen Somuncuoğlu ile Ocak/2016'da yapılan görüşmede Somuncuoğlu'na yöneltilen aynı soruya kendisi; "eseri sahneleyen rejisörle birlikte onun vermek istediği mesajı (dünyasını) nasıl bir yorumla sahneye taşıması gerektiğini, görselliğini kurgularız" yanıtını vermiştir (Somuncuoğlu, 2016, Ek1: 338). İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde 30 yılı aşkın bir süre dekor ve kostüm kreatörü olarak görev yapan Osman Şengezer ile Ocak/2011 yılında gerçekleştirilen görüşmede, dekor ve kostüm tasarımında nasıl bir yol izlersiniz? sorusuna verdiği yanıtta; "sahneye koyucu ve tasarımcının ortak çalışma yaptığını ve bu şekilde sahnenin görsel düzeninin kurulduğunu" belirtmiştir (Şengezer, 2011, Ek3: 335). Görüldüğü üzere kostüm tasarımı ortak çalışmanın bir parçası olduğundan bütünlüğü tamamlamak adına ekip çalışmasını gerektirir.

Sahne sanatlarında kostüm, biçimin görüntüsel özelliklerini değiştirmeyecek şekilde teknik olarak çözümlenmeli, giyimi kolaylaştıracak ve değişim süresini kısaltacak malzemelerle gerçekleştirilmelidir (Yerdelen, 1999: 62). Bununla birlikte

kostüm, seyircinin dikkatini gösterinin temel gerçeklerinden çevirerek çekici, amacının dışında, göz kamaştırıcı bir biçimde kendi üzerine çekmemelidir. Sahnenin bu en önemli etmenlerinden biri olan kostümün tasarım aşamaları tasarımcı tarafından belirlenerek bir çalışma planı oluşturulmalıdır. Bir kostüm tasarımcısının ilk adımı eserin metnini birkaç kez okuyup notlar almasıdır. Metnin kostüm tasarımcısı tarafından okunduktan sonra hem düşünsel hem de duyumsal açıdan anlamlanması doğru bir kostüm tasarımı için gerekli koşullardan birisidir.

> "Tiyatro, opera veya bale gibi sahne sanatlarında kostüm tasarımcısının öncelikli adımı yorumlamadır. Yorumlama oyun, libretto (eser), konu, sinopsis (senaryo özeti), metin, müzik gibi her türlü tekstin öz, biçim ve teknik açıdan özelliklerini incelemekle başlamaktadır. Bu özellikler, yapısı, dili tarihselliği veya güncelliği, yazıldığı yıllar, o yılların yazara ve besteciye politik veya kültürel, sosyal etkileri gibi etkenleri kapsamaktadır" (Tekin, 2007: 1).

Tasarlama aşamasında, kostüm tasarımcısının yapacağı ilk iş, eserin olaylar dizisindeki tarihsel dönemini ve estetik stilini belirlemek olmalıdır. Öz ve biçim açısından bir sahne eserinin metnini kolaylıkla çözümleyebilecek donanımda olması gereken kostüm tasarımcısı, bir yapıtın dilini, dramaturjik yapısını inceleyerek kendi dramaturjik çalışmasını oluşturmalıdır. Bu konuyla ilgili olarak Aksakoğlu, "çağdaş yorumlarda kostümleri tasarlanacak olan karakterlerin özellikleri göz önünde bulundurularak içinde bulunduğu çağda yaşamış, karakteri karşılayacak özellikleri barındıran, gerçek hayattan benzer kişiler seçerek tasarım açısından çıkış noktaları belirlediğini vurgulamıştır (Aksakoğlu, 2016, Ek2: 341). Bir kostüm tasarımcısının, sosyal ve tarihsel süreçleri bilmesi ve bu bilgi ışığında devreye soktuğu hayal gücünün ürünlerini yalnız sembolik düzeyde değil aynı zamanda teknik düzeyde de yansıtabilecek bir güce sahip olması, tüm bu yetilerini yaratıcılığa dönüştürebilmesi için de sanat tarihine, tiyatro tarihine, sosyolojiye, psikolojiye hâkim olması gerekmektedir (Şengezer, 1999: 11).

Kostüm, oyun kişisinin yaşına, cinsine, mesleğine, sosyal konumuna, yaşadığı yerin coğrafi koşullarına, mevsimine, günün hangi saati olduğuna, çağına ve psikolojik özelliklerine ilişkin ön bilgiler verir. Kostüm tasarımı yapılacak olan eserin (dönemsel ya da çağdaş) oyun kişileri önem sırasına göre tek tek demografik özellikleri çıkarılarak

incelenir. Olayın içinde yer alan oyuncunun sosyal sınıf ve ekonomik statüsünü, mesleğini, yaşını seyirciye doğru yansıtabilmek tasarımcının başat görevidir. Kostümler, bir dönemin izlerini taşırlar. Bu nedenle sahnelenecek operanın gerçtiği dönemin tanımlanmasını sağlarlar. Tasarımcı döneme ait unsurların ve hangi ayrıntıların çağdaş izleyicinin gözünde o dönemi hatırlatacağını bilerek o özellikleri kostüm üzerinde vurgulamalıdır (Ingham, Covey, 1992: 51). Sahneye bunu doğru taşıyabilmek için de kostüm tasarımcısı, kostüm tarihi kitapları, dönemin ve yörenin orijinal kıyafetlerinin fotoğrafları, tablolar, heykeller, gerçek kıyafet ve aksesuarların sergilendiği müzeler gibi arşivsel araştırma kaynakları kullanmalıdır. Bu ön çalışmanın ardından tasarımın ilk eskizleri oluşturulmaya başlanır.

Kostüm tasarımının büyük bölümünü, tasarımcının sahne estetiğine uygun olarak gerçekleştirdiği eskizlerin çizimi ve uygulama aşaması oluşturur. Eskizlerin tasarlanması sürecin en önemli basamaklarından biridir çünkü oyuncunun kostümünde, renklerle ruh halini, kumaşla toplumsal statüsünü, biçimle mesleği ve milliyeti gibi birçok özelliğini yansıtmak mümkündür (Arberoft, 1991: 42). Tasarımcı eskiz oluştururken çalıştığı dönemde ne giyildiğini ve niye giyildiğini araştırmalı ve tasarım yaparken gerekli teknik çözümlemeleri de beraberinde düşünmelidir. Rolü, hangi oyuncu canlandırırsa canlandırsın tasarımcı, rol kişisinin karakterini yansıtmak için içten dışa doğru çalışmalıdır. Kostümün altındaki vücudun anatomik yapısını oturttuktan sonra özellikle dönem kıyafetlerinde giyilen iç giysilerin ve her parçanın görünüşünü her birinin fonksiyonunu ve karaktere katacağı anlamı araştırılmalıdır ki tasarımcı karakteri doğru bir biçimde yansıtabilsin. Kostüm ister hiç var olmamış fantastik bir dünyanın ürünü olan mekânı imlesin isterse günümüzde gerçekleşen bir yaşantıyı anlatsın neticede tutarlı bir görünüme ve tasarıma sahip olmak zorundadır. Kostüm tasarımcısı eskiz yaparken estetik ve teknik bilgilerini kullanarak onu başarıya ulaştıracak şu kriterleri yerine getirmeli;

- Sahnede yer alan tüm rol kişileri arasında birbirini tamamlayan ve her bir oyuncunun vücut ve duruş tiplerine uygun tasarımlar yapmak.
- Oyunculara gerçeklik hissi veren giysiler tasarlamak.

- Doku, renk, kullanılan zengin malzemelerle alımlayıcıda görsel ve duyuşsal hazzı arttıran atmosfer yaratmak.
- Oyuncunun görsel anlatısını desteklerken fiziksel rahatlığını da sağlamak (Stamoolis, 2007: 23).

Kostüm tasarımı sadece model çizmekle bitmediği ve tasarım sürecini oluşturan her bir işlem (malzeme belirleme, kalıp hazırlama ve dikim süreci) birbirinden bağımsız düşünülemediği için, tasarımcının her aşamada bulunması doğru ve zamanında, problemsiz bir tasarım sürecinin gerçekleşmesi için gereklidir (Göknil, 2000). Kostümler uygulanmaya başlandığında malzemelerin eskime durumu, temizlenmeye uygun oluşu, sahnede duruşu gibi özellikler göz önünde tutularak kumaş ve malzeme seçimi yapılmalıdır. Pek çok kez temizlenmeye gittiği için kaliteli ve dayanıklı bir kumaş olmasına dikkat etmeli hatta kostümün birçok kereler giyilmeye elverişli olması da düşünülmelidir. Kostümlerin gerektiğinde sahne geçişlerinde oyuncu tarafından hızla değiştirilebilmesi sağlanmalıdır (Tekin, 2007: 5). Kostüm tasarımcısı tüm bu teknik bilgiyi entelektüel donanımıyla birleştirerek tasarımlarını oluşturmalıdır. Temel tasarım bilgisi, kostüm tasarımcısının eskizlerinin oluşumunda yaratıcılığını destekleyecektir. Tasarımın her çeşidinde etkili olarak kullanılan öğeler, kostüm tasarımında da istenilen sonuca ulaşmak için kullanılabilirler. Yaratma sürecini, biçimlendirme süreci olarak ele alırsak, tasarımcının ifadesi onun biçim dilini oluşturur diyebiliriz.

Bir tasarımın meydana gelmesinde nokta, çizgi, renk, biçim, doku, leke, ölçü gibi etkili olan görsel tasarım elementleri vardır (Çağlayan, 2014: 161). Görsel algılama sürecinde bireyler algılanan kavrama ilişkin olarak öncelikli olarak yüzeysel bir edinim süreci yaşarlar. Bu süreç iki boyutlu bir algılamadır. Bu aşamada bireyler görüntüleri genişlik ve yükseklik olarak algılarlar. Daha sonra derinlik algısı ile birlikte üçüncü boyut devreye girer. Birey, kültürel alt yapısı ile kavramı anlamlandırır ve kavrama bir kimlik kazandırır yani kavramı tanır. Kostüm tasarımcısı üslubunu oluştururken tüm bu algılama ve kültürel alt yapı unsurlarını dikkate alarak sistematik kurallar kullanabilir, kostümü tasarlarken estetik görünümü elde edebilmek, karşıdakinin algısına hitap edebilmek için çizgi, biçim, renk, doku ve ışık gibi faktörleri değerlendirir. Seçilen ve

yeniden oluşturulan bir çizgi, bir renk, bir biçim ya da ton her zaman bir diğeri ile bağlantılıdır. Kostüm tasarımında oluşturulan yüzeylerin, renk, doku, ışık-gölge, ölçü, geometri, derinlik olarak ifadelendirilmesi görsel alanda dokusal efekti algılama koşullarına bağlı olarak izleyicide görsel yolla verilmek istenen etkiyi oluşturur (Yağmur, 2014: 151). Kostüm tasarımının da içinde bulunduğu tüm tasarım ürünlerinde, tasarımcılar tasarım elementleri (çizgi, biçim/form, renk, doku/desen, ışık) ve tasarım prensiplerini (kontrast, vurgu, oran/orantı, denge) kullanmalıdırlar. Tasarım elementleri ve prensiplerini iyi bilen bir tasarımcı kendini tekrarlardan ve fikir yoksunluğundan kurtarmış olur. Bu element ve prensiplerin yanı sıra zıtlık, kuluçka, çoğaltma, biçim arama, soyutlama, sentez yapma gibi yaratma yöntemlerini geliştirmesi tasarımcıyı başarıya götürecektir.

3.2.1. Kostümde Temel Tasarım Elementleri

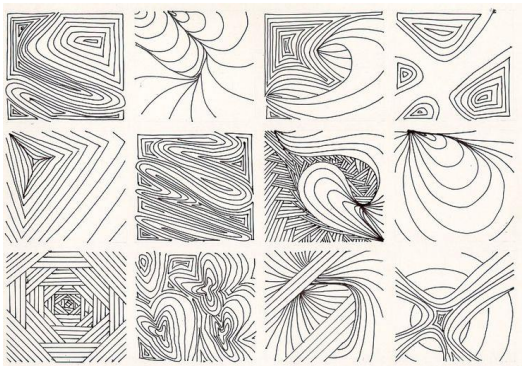
3.2.1.1. Çizgi

Bir alet ya da araç (çubuk, demir, kalem, fırça vb.) tarafından yapılan hareketli bir noktanın bir alan boyunca hareket ederken izlediği yolu çizgi olarak tanımlayabiliriz. Çizgi geometride sonsuz noktalar, matematikte iki nokta arasındaki en kısa yol olarak tanımlanır (Kaplan, 2009: 62). Sanatçı Paul Klee'ye göre de "çizgi" yürüyüşe çıkmış bir noktadır (Kırışoğlu, 1997: 16). Noktaya bağlı olarak düşündüğümüzde, çizgi, noktanın aralıklı tekrarından doğan bir kavramdır. Başka bir ifadeyle; mesafenin derinlik ve genişliğine gitmeden, uzunluk yönünde giden noktalar bütünlüğüdür (Arslan, 2009: 45). Bu tanımlamalardan da anlaşılacağı gibi çizgi noktayla başlamaktadır. Çizgi her yönde uzanan bir nokta gibi düşünülebilir. Her tonda, değerde, renkte ve renk yoğunluğunda, uzun ya da kısa, geniş ya da dar olabilir. Düşüncenin görsel iz düşümü çizgi ile sağlanmaktadır. Kostümün ilk oluşum aşamasında tasarımcının zihninde oluşturduğu imgeyi görselleştirmesinde de yardımcı olur. Çizginin mecaz anlamına baktığımızda, bir durumdan başka bir duruma atlanan, geçilen yer, sınır olarak karşımıza çıkar. Aristo; "çizgi boş ile dolu arasındaki sınırdır" der (Bigalı, 1976: 216). Çizgi, eni ve derinliği olmayan, uzunluğu ile tanımlanan iki boyutlu bir öğe olarak düşünülmektedir.

Çizgiler her okuryazar toplum tarafından yazı dilinin temeli olan ideogramlar ya da ses sembolleri (alfabe) oluşturmada da kullanılmıştır. Çizgi hayatın her yerinde görülmektedir. Topraktaki çatlakta, ağaç gövdesinde, kırık bir camda, çakıl taşlarının sıralanmış diziliminde ya da gökyüzündeki yıldırımda (Ocvirk, Stinson, 2015: 98).

> "Çizgi; insanlığın var oluşundan bu yana insanın kendini, yaşamını, yaşam şartlarını, duygularını anlatmada kullandığı, düşüncelerin, görüntülerin, hayallerin canlandırılmasını sağlayan, görselliğe dayanan anlatımların ve aktarımların ilk ve esas öğesi, aracıdır" (Arslan, 2009: 45).

İnsanlık tarihinin bilinen mağara resimleri döneminden beri bir anlatım aracı olarak kullanılmış, sanatın her döneminde önemli görevler üstlenmiştir. Çizgi, sanatın ve sanat eserinin başlangıcı ve çıkış noktası olmuştur. Plastik sanatlar alanında çizgi, sanat eserinin temelini teşkil eden, onu biçimlendiren, eseri görsel olarak var eden elemandır (Özkartal, 2009: 56). Hareket eden nokta tarafından bırakılan iz tanımı, çizgi için resim alanında karşılaşılabilecek en yaygın tanımdır (Kaplan, 2009: 44). Resmin salt çizgilendirme isteğinden doğduğu bile ifade edilmiştir. Read de bu konudaki görüşünü **Sanatın Anlamı** adlı kitabında; "sanat çizgilendirme isteğinden doğmuştur" diyerek dile getirmiştir (Read, 2014: 25). Çizgi, sanatta ve yaşamda içerdiği anlatım gücüyle ince, kalın, düz, kesik, doğru, eğri, dalgalı, kırık vb. şekilleri ile tekrarlama ya da zıtlık duygusu uyandırarak, duygu ve düşüncelerin, inançların dışa aktarımı amacıyla da kullanılır (Özkartal, 2009: 58).



Şekil 7: İnce, Kalın, Düz, Kesik, Doğru, Eğri, Dalgalı Çizgiler

Şekil 7: http://www.sevgiforum.net/cizgi-cal-malar-oernek-cizgi-t44069.html

Plastik anlatının temel işaret öğelerinden birisidir. İnsanın görsel algısına bağlı olarak türettiği yapay plastik dilin ifade, aracıdır. Çizginin tamamlayıcı unsur oluşunu

savunan Gestalt kuralları, çizgi ile görsel öğelerin düzenli, düzensiz, bağımlı, bağımsız şekillerde kavranıp algılanmasını sağlamaktadır. Genel olarak bilinen bu kurallar, benzerlik uygunluk, yakınlık, kapalı formlar (tamamlama), ortak hareketler, iyi sınır çizgi, birikim ve deneydir (Arslan, 2007: 65). Bu bakımdan çizgi, görsel anlatımın tüm disiplinlerinde ve plastik sanatlar dışı başka disiplinlerde de karşılaşabileceğimiz yaygın kullanım alanına sahip temel görsel bir öğedir. Tüm bu farklı disiplinler içinde farklı kullanım ve anlatım özellikleri göstermesi de kaçınılmazdır. Görsel sanat çalışmalarının temelini oluşturan anlatım aracı olarak çizgi, hareketi, yönü, ölçüsü, tipi, kullanım yeri ile de bağıntılı olarak esere güç ve anlam kazandırır (Atalayer, 1999: 43). İlkel insanın sadece mağara resimlerinde değil ritüellerinde de çizgiyi kullanması şaşılacak bir durum değildir. Tiyatronun da kökenini oluşturan bu törenlerde yüzlerine ve bedenlerine boyalarla yaptıkları çizgiler büründükleri doğaüstü varlığın görsel bir temsilidir. Çok yönlü olarak hayatımıza dâhil olan çizginin ilk etapta meydana getirdiği işlevleri şunlardır;

- Çizgi, bir alanın konturlarını çizerek netleştirir, sınırlarını belirler.
- Çizgi, bir biçim oluşturur.
- Çizgi, gözü etkileyerek dikkati bir yöne doğru çeker.
- Çizgi, bir yüzeye ton değeri kazandırır.
- Çizgi bir motif, form, şekil, kompozisyon oluşturmanın aracı elemanıdır.
- Çizgi hareketten doğar ve bir hareketi ifade eder (Özkartal, 2009: 58).

Read, Sanatın Anlamı adlı kitabında "sanatın da hayatın da büyük ve altın kuralını; sınırlayan çizgi ne kadar temiz, keskin ve akıcı ise sanat eseri de o derece mükemmeldir" sözüyle açıklarken çizginin anlatımdaki rolünün ne kadar önemli olduğunu vurgular (Read, 2014: 30). Günlük yaşamımızın her alanında karşılaştığımız farklı çizgisel yapılar farklı ruh durumları ile ilişkilendirilebilir. Zayıf ve silik bir çizgi kararsızlığı, kalın bir çizgi gücü, kasveti, kararlılığı, kırık çizgilerden oluşan bir yapı heyecanı, gerilimi, düz çizgilerden oluşmuş bir yapı ise hareketsizliği hissettirebilir (Özkartal, 2009: 58). Kandinsky'ye göre, bir çizgi çizdiğimizde bir şey söyleriz, kendimizle ilgili bir şey ifade ederiz (Kandinsky, 2004: 47). Çizgiler, fizik yapılarından dolayı bir takım anlamlar ve bir takım duygular uyandırır, renkler gibi etki eder,

kendilerine göre bir ruh taşırlar. Çizgiler, kendilerini çizen elden doğrudan ifade olarak akıp giderler (Railing, 1996: 72). Çizgilerin insanlar üzerinde belirli etkilere sahip olduğu, psikolojik olarak bireylerin çizgilerin oluşturduğu biçim, form ve şekillere karşı farklı tepkiler verdikleri görülmektedir. Örneğin;

- Resimdeki doğru çizgiler; sakinliği, sağlamlığı ve sürekliliği ifade eder. Yatay doğru çizgiler yerleşme ve hareketsizlik duygusunu anlatır. Dikey doğru çizgiler göz seviyesinden aşağıya düştükçe bitkinliği, cansızlığı ve korkuyu belirtir. Eğik doğru çizgiler sağlamlık duygusunu ve hareketi sağlar.
- Resimdeki eğri çizgiler; kıpırdanma, kaynaşma, hareket ve neşeyi ifade eder. Çizgiler eğrileri arttıkça basit devinimden, dinamik bir harekete ulaşırlar. Çizgi ne kadar eğri ise canlılığı, hareketi o kadar dinamiktir.
- Düz, ince çizgiler; yapıları gereğince sadelik, huzur, sükûnet ve rahatlık veren çizgilerdir.
- Yuvarlak, eğri çizgiler; yumuşaklık, hoş ve ritmik bir hareketi ifade eder.
- Kırık, kalın-kesik, kenarlı çizgiler; sertliği, dinamizmi, güveni ifade eder.
- Eğri-dairevi ve eğimli çizgiler; gücü, hareketi, dönüşümü imgeler (Özkartal, 2009: 61).

Yaşamın ve sanatın her alanında çizginin öz biçim olarak varlığını değişken malzemelerle sürdürdüğü görülmektedir. Çizgi, tasarım alanında da yer alan en temel öğelerden biridir. Zihindeki düşünceyi özgün anlatımla biçime dönüştürmek çizginin ana işlevidir. Çizginin sınırladığı biçimin anlam kazanması, yaratıcı bir eylemdir (Güngör, 2005: 38). Çizgi görsel anlatımda en temel öğelerden biri olmasına karşın, kullanıldığı tasarımda, anlatım dili olarak yer alabileceği gibi, çizgi kompozisyonu oluşturan ana öğe olarak da kullanılabilir (Arslan, 2009: 45).

> "…Bir tasarımda çizgiler arasındaki boşlukların değişik renk ve tonlarla boyanması ise hacim, ağırlık, doku, mekân içindeki konum gibi nitelikleri ortaya koyar. Tasarlanan nesneyi algısal hale dönüştürmede kolaylık sağlar. Çünkü her insanın algı yetisi ve algıladığını aktarma yetisi farklıdır" (Özkartal, 2009: 61).

Çizginin tasarım öğeleri arasındaki yeri ve diğer öğelerle olan ilişkilerinin değerlendirilmesinde yarar vardır. Tasarımın her alanında başat öğe olarak karşımıza

çıkan çizgi, kostüm tasarımının oluşumunda da ilk hamledir. Bir kostüm tasarımcısı analizlerini yaptıktan sonra çizginin yukarıda belirtilen ruhsal yapılarını dikkate alarak ilk taslaklara başlamalıdır. Karakterin yönelişi doğrultusunda eskizini yaptığı dönemin de anlamsal çizgilerini yansıtacak formları oluşturacak çizgiler atmalıdır. Karakterin yapısına göre ince, kalın çizgiler kullanabildiği gibi yuvarlak, kavisli çizgiler de kullanmalıdır. Karakterler kadar sahne eserinin türü de kostüm tasarımında etken bir faktördür. Trajedi ya da komedi birbirinden çok farklı çizgilere sahip iki ayrı türdür. Trajedide sert keskin çizgiler hâkimken komedide yumuşak yuvarlak çizgiler hâkimdir. Örneğin; Osman Şengezer'in 1997 yılında İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde sahnelenen "Midas'ın Kulakları" operasının için tasarımını gerçekleştirdiği kostümlerinde sanatçı eserin komedi olması nedeniyle daha yumuşak, ince ve dairesel çizgiler kullanmıştır.



Resim 108: Midas'ın Kulakları Operası Halk Kostümü

Resim 108: Midas'ın Kulakları Operası Halk (Şengezer, 1999: 84).

Kandinsky gibi modern sanatın öncüleri çizgileri mutlu, kasvetli ve ciddi, trajik ve yaramaz, inatçı, zayıf, güç dolu gibi sıfatlarla birlikte nitelendirmişlerdir (Railing, 1996: 72). Tasarımcı, çizgilerinde kostümün seyircide oluşturacağı görsel algıyı destekler nitelikte anlam bütünlüğünü sağlayacak, benzerlikler ve zıtlıklar kullanabilir.

"Tasarım öğelerinin etkileri, birlikte oluşturduğu zıtlıklara bağlıdır. Çizgi öğesine bağlı zıtlıklar; çizginin biçimsel karşıtı olarak algılandığı durumlardır.

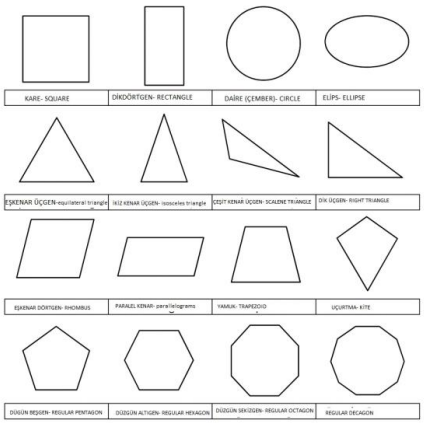
> Bunlar, (kısa–uzun), (kalın–ince), (koyu–açık) gibi çizginin ton değerine ve ölçüsel yapısına bağlı zıtlıklardır. Çizginin hareketine bağlı zıtlıklar; düz çizgi ve eğri çizgilerin geometrik karakterine bağlıdır" (Arslan, 2009: 50).

Kostüm tasarımında dönemin duyguları, en bilindik ve açıklayıcı çizgiler kullanılarak yakalanmalıdır. Çalışılan dönemin ana çizgileri, detayları iyi bilinmeli ve tasarımcının yorumunun da devreye girdiği çağının seyircisinin kodlarına gönderme yapabilen tasarımlar oluşturulmalıdır. Bütün bu detaylar dikkate alınarak bütünlüklü bir tasarım yapılmalı ve bir kostümde kullanılan çizgi, oyundaki diğer kostümlerin çizgileriyle de bağlantılı olmalıdır. Çizgi yüzeyde belli bir ritim duygusu oluşturmak için çoğaltılarak kullanılabilir. Tasarımcı da çizgileri tekrarlara dayalı farklı düzenlerde kullanıldığında izleyicide ritim duygusu oluşturur. Kostümlerdeki birlikteliği oluşturan çizgisel devamlılık hem bütünlüklü bir yapıyı hem de ritmi yakalayabilir. Kostüm kreatörü Aksakoğlu, kalabalık kadrolardan oluşan opera eserlerinde özellikle koro kostümlerinde çizgisel bütünlüğü sağlamanın önemini vurgulamaktadır (Aksakoğlu, 2016, Ek2: 340) .

Bir çizgi kendine doğru döndüğü ve bir bölgenin taslağını yarattığı zaman biçim oluşur. Çizginin bir rolü de objeyi bir biçim olarak tanımlamaktır. Kostümdeki biçim, elbise, gömlek, pelerin, ceket gibi bir giysinin ya da belirli bir bezemenin alanını, desen süslemesini gösterir (Yerdelen, 2014: 70-73). Çizgilerle belirginleşen resim, seyircinin algısı ile tamamlanır. Seyircinin algısını güçlendirmek için, çizgilerdeki çeşitlilik ve ritmin biçimlerde de olması gerekir. Çizgiyi ve biçimi seyirci önünde somutlaştırmak için kullanılan en önemli malzeme olan kumaşta da lif, iplik ve benzer biçimler ile oluşturulan dokumada, çizgi sürekli varlığını sürdürmüştür. Çizginin, tekstil yapılarda da biçimsel varlığını sürdürmesi kullanılacak kumaşla kostümün anlatısını güçlendirmek bakımından kayda değer önem taşımaktadır (Arslan, 2009: 50). Oyuncuyu geniş ya da şişman göstermek gerektiğinde enine kalın çizgili, ince uzun göstermek gerektiğinde ise dikine ve ince çizgili kumaş kullanmak yerinde olacaktır.

3.2.1.2. Biçim/Form

En genel tanımına göre biçim, bir nesnenin dış çizgileri bakımından niteliği, dıştan görünüşü, şekli, eşkâlidir. Sanat ve edebiyat eserlerinde de özdek ve içeriğin karşıtı dış görünüşü ya da formu olarak tanımlanır (Eren, 1988: 183). Yunan felsefesinde özellikle Aristoteles tarafından "morphe" ve "eidos" deyimleriyle dile getirilen "biçim" teriminin, batı dillerindeki ortak karşılığı olan form, Yunanca "morfe" sözcüğünün sessiz harflerinin yer değiştirmesi yoluyla Latince'ye aktarılan "forma" sözcüğünden gelmektedir. Birçok kaynakta "form" ve "biçim" kavramları aynı anlamda ele alınmıştır. Form, bir yüzeyle kapatılmış üç boyutlu alan olarak tanımlanır. Dilimizde çoğunlukla biçim olarak kullanılmaktadır (Hançerlioğlu, 1993: 159). Aristoteles'e göre her somut nesne, özdek ve biçimden kuruludur, başka deyişle, biçim kazanmış olan özdektir. Nesnenin özü ve varoluşu biçimden oluşur, beden ruhun biçimidir. Estetikte; bir estetik nesnenin duyularla algılanan görünüşü içerik ve özün karşıtı olarak tanımlanır (http://www.tdk.gov.tr). Bedri Rahmi Eyüboğlu'na göre biçim, her zaman önde gelmiştir. Örneğin; üçgen, kare ya da daire dendiğinde, dünyanın her tarafında, insanın aklına tek bir biçim gelir. Fakat sarı ya da kırmızı dendiğinde hangi sarı? Hangi kırmızı? sorularıyla karşılaşılır (Eyüboğlu, 2005: 416).



Şekil: 8, Evrensel Biçimler

Şekil: 8 (http://www.arabuloku.com/iki-boyutlu-geometrik-sekillerin-isimleri.html).

> "Biçimin, soyut-anlamsal yönünü anlayabilmek için onun dizimsel özelliklerini bilmek bir başka deyişle, biçimin görünür nitelikleri üzerinde durmak gerekir. Biçimin görünür yönünü oluşturan görsel özellikleri, genellikle onun geometrik yapısı ile özdeş tutulmaktadır. Temel (asal)

> biçimler, kare, üçgen ve çokgen gibi geometrik yüzeylerin birbirlerini bütünleyerek kapanacak biçimde bir araya getirilmesiyle oluşan, çok yüzlü cisimlerdir. Bu biçimler, küp, prizmalar, piramitler, silindir, koni ve kürelerdir" (Onat, 1995: 48).

Doğada ve çevremizde gördüğümüz nesnelerin geometrik bir forma uzanan biçimleri vardır. Bu tür biçimler arasında büyük farklılıklar vardır. Bir kısmı geometrik bir düzen içinde oldukları halde çoğunlukla geometrik olmayan yapıya sahiptirler. Gestalt psikologları biçimler üzerinde inceleme yapmışlardır. Bu incelemeye göre geometrik biçimlerden eşkenar üçgen, kare, beşgen, altıgen, sekizgen ve daire gibi iki boyutlu biçimler ile küp, silindir, prizma, piramit, koni, küre gibi üç boyutlu cisimlerin daha kolay akılda kaldıkları anlaşılmıştır (Arslan, 2007: 89). Bu geometrik cisimlere şeklini veren çizginin biçimsel yaratıya kazandırdığı zenginlik, biçimin oluşmasındaki en önemli etkenlerdendir. Çizginin biçime dönüşmesi eni, boyu, derinliği olan bir düzenlemede, uyumlu, dengeli, ritmik, hareketli, durağan düzen içerisinde biçimsel yapılar oluşturması sanatsal yaratının ilk adımlarını oluşturur (Arslan, 2007: 87). Biçimle ilgili genel geçer pratik prensipler vardır;

- Bütün biçimler uzay kavramını plastik yapıtta mutlak olarak yansıtırlar.
- Bütün biçimler kare, daire, üçgenden oluşan üç ana biçimi yansıtırlar.
- Bütün şekillerin kesin sınırları yoktur (Yücel, 2002: 21-23).

Plastik sanatlarda görsel anlatım dilinde önemli rol üstlenen öğelerden biri biçimdir. Sanatsal yaratıda bir oluşum, yeniden yorumlama ve ifade olduğuna ve bunlar bir biçime dönüştürüldüğüne göre, biçimin yapıtta oldukça önemli bir yeri vardır. Yaratma süreci salt bir yansıtma süreci değildir. Bu süreçte algılar (görsel imgeler) ya da dış gerçeklik, imgelemde şekillenerek, soyutlanarak, sanat yapıtında biçime dönüşür. Her sanat biçim bağıntılarının bir gelişmesidir ve biçimin bulunduğu yerde öz de bulunur (Read, 2014: 30). Bell'in biçim fikri, bütün sanat eserlerinin dikkate değer bir biçimi olduğunu ve renk, çizgi ve biçimlerin estetik duygularımızı uyandırmak için bir araya geldiklerini söyler (Bell, 1982: 68). Yaratma sürecini, biçimlendirme süreci olarak ele aldığımızda, sanatçının ve tasarımcının ifadesi onun biçim dilini oluşturur diyebiliriz. Sanatçı ve tasarımcı biçim dilini oluştururken sistematik kurallar, dizgeler

kullanır ve kullandığı bu dizgelerin anlamlandırma sürecine de yine kendisi müdahale eder. Kostüm tasarımcısı da tasarladığı kostümün biçimsel özelliklerini önceden belirlemeli ve kostümlerin tümünde bu biçimsel yapıyı kullanmalıdır. Kostüm tasarımcısı çalıştığı eserin ait olduğu dönemin silüetlerinden faydalanarak da tasarımlarının formunu belirleyebilir.



Şekil: 9 Tarihi Kostüm Silüetleri (http://lynstone.com/tag/silhouettes)

Biçimin sözcüklere yüklediğimiz gerçek anlamları gibi, bireyin o biçime yüklemiş olduğu anlamlar ile zihinde canlanan gerçeğin bir yansıması olduğu düşünülebilir (Ataç, 2006: 6). Biçim, bir dış öğe, içeriğe kazandırılan bir şey değil, içerikle bir bütündür hatta sanatçının kendisi dahi ona içerik ve öz gözüyle bakar. Yaratma, algılama, soyutlama ve ifade süreçleri ile gerçekleşir. Bu nedenle sanat eserindeki gerçeklik nesnede değil, sanatçısının imgelemindedir. Çünkü bir sanat yapıtının yaratımında, eser henüz somutlaşmadan, sanatçının zihninde çoğu kez maddeyle birlikte, bazen de maddi olandan önce belirginleşir. Burada maddi biçim bir gösterge özelliği kazanarak iletişim işlevi de görür. Sanatsal biçim kuruluş bakımından, estetik ve gösterge özelliği taşır. Bu şekilde sanatın iletişimsel gücü, biçimin son yapısı durumuna gelerek, özden biçime geçişi gösterir. Sahne üzerinde varlık gösteren kostüm seyirciye oyunun özü ile ilgili biçimsel göstergeler sunmalıdır. Oyunun dönemi, dönemsel biçimleri, türü kostümde görünenin ardındaki anlam katmanlarını oluşturur. Sanat yapıtı alımlayıcısında 'öz'ün izlenimini güçlendirir (Demir, 2006: 4).

İnsan için bu denli önemli olan biçim verme çabası hayatın her alanında maruz kaldığı bir durumdur. İnsan bir biçime benzemeye çalışır, benzemek istediği biçime uyan ilkelere göre hareket eder, bu ilkeleri savunur, savunduğu ilkelerin biçimi içinde de yaşar. Başkaları da onu, kendisinin istediği biçimde görür ve değerlendirir. Kendini

dahi biçimlendiren insan, hayatını kolaylaştırmak ve estetik haz almak için biçimsel tasarımlar yapar. Biçim tasarı haline geçerken, yani maddeleşirken her tasarımın belirli çevre çizgileriyle bir kalıba bürünmesi tasarım oluştururken öncelikli bir eylemdir. (Ataç, 2006: 7). Biçim, tasarlanan nesnenin işleviyle doğru orantılıdır. Bir sandalyede oturulabilsin diye yatay bir yüzeye, fincanın içine sıvıyı alabilmesi için bir boşluğa ihtiyaç vardır. İnsanın tasarlamadaki ilk yönelimi yaşamsal ihtiyaçlarını karşılamak olduğundan işlevsellik ön planda tutulmuştur. Barınmak içgüdüsüyle yaptığı mimari yapılar zamanla estetik kaygı güdülerek modern biçimsel özelliklerle değişim göstermiştir. Amerikalı mimar Louis Sullivan tarafından ortaya atılan "biçim işlevi takip eder" fikri modern tasarımda temel bir ilkedir. Bu da demektir ki bir nesnenin (binanın) biçimi işlevinden sonra gelmelidir (Barnard, 2002: 28-31). Bu bakımdan günümüzde birçok sanat nesnesi dekoratif bir işlev yerine getirmektedir. Tasarımcı, eserini oluştururken biçim bakımından zaman zaman soyutlamaya gitmektedir.

> "Soyutlama içtepisi, ilkel kavimlerde ve gelişmiş uygar kavimlerin sanatlarında görülmüştür. İnsanoğlu, biyolojik gelişimi içinde, geniş uzay karşısında duyduğu ilkel korkudan, alışkanlık ve zihinsel düşünme yoluyla kurtulabilir. Sanatta aradıkları mutluluk, nesneleri soyut biçimlere yaklaştırarak ölümsüz kılmak ve onları mutlak değerlere yaklaştırmaktır" (Demir, 2006: 6).

Tüm sanat dallarında tanık olduğumuz soyutlamayı, tiyatronun temellerini atan ilkel insan da kendini hayalinde canlandırdığı korktuğu doğaüstü varlıklara benzeterek olduğundan farklı biçimlere büründürüp ve soyutlama yoluyla ilahi olanı görünür kılmaya çalışarak gerçekleştirmiştir. Tiyatro ve opera da içinde bir öz ve biçim birlikteliği barındırmaktadır. Özde insanı ele alan tiyatro ve opera, biçimde her çağda farklı yönelişler sergilemiştir.

> "Brecht, biçimi sanatsal yaratımın bir öğesi olarak ele almasına karşın, biçimler yaratma çabası olan biçimcilikten ayrı bir yere koymuştur. Ona göre; sanatta biçim oldukça büyük rol oynar. Her şey değildir ama bir yana bırakıldığında bir yapıtı bozacak kadar önemlidir" (Demir, 2006: 3).

Tiyatronun ve operanın biçimsel yanını destekleyen sahne tasarımı, içinde özü barındıran göstergelerden ibarettir. Metinsel biçimlemeyi özdeksel biçimlemeyle seyirci önüne çıkarmada en etkili yoldur. Bir sahne eserinin dekor ve kostüm tasarımı o eserin biçimsel özelliklerini destekler nitelikte olmalıdır. Başlarda müzikli tiyatro oyunu

olarak karşımıza çıkan opera da bu bakımdan kendi biçimini oluşturmuştur. Opera, gerek yapısal gerek görsel bakımdan tiyatrodan farklıdır. Dekorları ve kostümleri tiyatroya oranla daha gösterişlidir.

Opera kostümlerinde görülen biçimsel farklılık bazen kostüm abartı gerektirdiği içn zorunlu olarak da yapılabilir. Özellikle mitolojik operalarda doğaüstü varlıkların biçime büründürülerek sahneye taşınmasında kostümün oyuncunun bedenini görünmez kılacak şekilde tasarlanması gerekir. Kostümde karakterin fiziksel özellikleri belirlenerek gerekirse oyuncunun bedeninde deformasyonu yansıtacak biçimsel çözümlemeler yapılmalıdır. Bu amaç doğrultusunda tasarımcı, oyuncunun vücut hatlarını istediği gibi şekillendirerek, kimi zaman yastıklarla dolgunlaştırarak oyuncunun biçimini bozabilmeli kimi zaman da var olan görsel bozuklukları ortadan kaldırabilmelidir (Çivitci, 2010: 12). Kostüm tasarımının oluşmasında, önemli öğe bir kompozisyon içinde kullanılan, biçimdir. Her bir parça bir diğeriyle bütünlüklü bir biçime sahip olmalıdır. Tasarımcı kostüme biçimsel özelliklerini verirken kostümün üç boyutlu halini de tasavvur edebilmelidir. Kâğıt üzerinde iki boyutlu olan tasarımın insan bedeni formunu nasıl alacağını hesap etmelidir. Karakterin bedensel bozukluklarını oyuncunun bedenine yansıtacak deformasyonları da kostümü biçimlendirirken uygulamalıdır.

Kostümü biçimsel olmasının yanında en çok destekleyen unsurlardan biri de renktir. Tasarımda renk ve biçim bütünlüklü olarak aynı dili konuşmalıdırlar.

3.2.1.3. Renk

Hayatın ve sanatın ayrılmaz bir parçası olan renk, ışığın gözün retinasına değişik biçimde ulaşması ile ortaya çıkan bir algılamadır. Bu bakımdan çocuk ya da yetişkin herkese anında hitap eden evrensel olarak en çok takdir gören öğedir (Ocvirk, Stinson, 2015: 184). Renk, yalnız görsel olarak algılanan plastik bir elemandır. Tasarım elementleri arasında önemli bir yeri olan renk, yıllar boyunca tüm dünyada belli evrensel anlamlar taşımıştır. Tasarımcılar renk seçiminde bu evrensel anlamları dikkate

alırlar. Gözlerimizi kapadığımız zaman, siyah, beyaz ya da kırmızı arasındaki farkı anlayamayız. Fakat baktığımız bir elemanın yuvarlak, kare ya da çokgen biçiminden daha önce rengini algılarız (Kurtoğlu, Evci, 1988: 51). Genel anlamda renk cisimlerin yansıttığı ve yaydığı ışığın gözle algılanması ya da ışığın eşya üzerinde kırılma ve yayılma çeşitliliğinden doğan görsel duyum olarak ifade edilir (Topaloğlu, 2007: 572). Renk kelimesi Farsça'dan Türkçe'ye geçmiş bir kelimedir. Renk sözcüğünün sözlüklerde birçok tanımı vardır. Bunlardan bazıları şunlardır;

> "Bir şeyi diğerinden ayıran özelliğe renk denir. Bir kaynaktan yayılan ya da doğrudan (bir kaynağın rengi, alevler vb.) ya da kendisi ışık kaynağı olmayan bir cisimle etkileştikten sonra algılanan bir ışığın göz üzerindeki izleniminden kaynaklanan duyumuna renk denir. Elektromanyetik enerji dalgalarından biri olan ışık kaynağıdır. Renk, ışığın kendi öz yapısına ve nesneler üzerindeki yayılımına bağlı olarak göz üzerinde yaptığı etkidir. Cisimler tarafından yansılanan ışığın gözde oluşturduğu duyumdur" (Karakulak, 2015: 11).

Tanımlardan da anlaşıldığı üzere renklerin dilsel, dinsel, psikolojik, fiziksel birçok anlamı vardır. Tanımlamalarda genellikle fiziksel durumlar göz önünde bulundurulur. Renklerin algılanışı dış koşullara bağlı olarak değişir. Renkler üç sistemde oluşur:

- Psikolojik Sistemde Renk: Beynimizde uyanan bir renk duyumudur. Renkler, psikolojik algı özelliklerine göre de sıcak ve soğuk olmak üzere ikiye ayrılmaktadır.
- Fizyolojik Sistemde Renk: Çeşitli ışık cinslerinin göz retinası üstündeki sinirler vasıtasıyla oluşturduğu fizyolojik olaylardır. Sinir sistemimizde renk mevcuttur.
- Fiziksel Sistemde Renk: Işığın hangi dalga uzunluklarını hangi oranda bulundurduğuna dair, ölçülerle rakamlarla ifade edilebilen değerleridir. Göz bu dalga titreşimlerini renk sinirleri vasıtasıyla beyne gönderir ve renk görülür (Sağocak, 2005: 78).

Renk ister doğal ister suni olsun ışıkla başlar ve ışıkla türer. 1666 yılında İngiliz fizikçi Isaac Newton, karanlık bir odaya küçük bir delikten tek bir güneş ışığına eşdeğer ince bir ışık demeti sızmasını sağlamış ve bu ışığı bir üçgen prizmadan

geçirerek beyaz ışığı güneş tayfı renklerine ayırmayı başarmıştır. Renk tayfı üzerinde sırasıyla kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, lacivert ve menekşe morundan oluşan renkler belirmiştir (Çağlarca, 1993: 6). Fakat göz, üç ana renk olan, kırmızı, sarı ve maviye tepki verir ve beyin, diğer renkleri bu üç rengin farklı türevleri olarak algılar. Renkli görmemiz nesneler tarafından yayılan ya da yansıtılan ışık frekansından kaynaklanır, nanometre olarak adlandırılan bu frekans her renge göre değişir. Renk tayfındaki renklerin frekansları şöyledir: Kırmızı 700 nm, Turuncu 650 nm, Sarı 600 nm, Yeşil 550nm, Mavi 500 nm, Lacivert 450nm, Mor 400 nm. Bu sıralamaya göre frekans değeri en yüksek yani dalga boyu en uzun olan kırmızı, en düşük olan da mordur. İnsanların renkleri algılaması, ışığın cisimler tarafından yansıtılması ve öznenin göz yardımıyla beyne iletilmesi sayesinde gerçekleşir. Göz tarafından algılanan ışık, retinada sinirsel sinyallere dönüştürülüp buradan optik sinir aracılığıyla beyne iletilir. Bu algılama, ışığın maddeler üzerine çarpması ve kısmen soğrulup kısmen yansıması nedeniyle çeşitlilik gösterir. Tüm dalga boyları birden aynı anda göze ulaşırsa bunu beyaz, hiç ışık ulaşmazsa siyah olarak algılarız (Karakulak, 2015: 13).

Renk çemberi, üç ana, üç ara ve altı ikincil rengin olduğu toplam on iki renkten oluşur. Üç ana renk; sarı, kırmızı ve mavi, iki ana rengin eşit karıştırılmasıyla oluşan ara renkler ise; turuncu, yeşil, mordur. Çemberde bulunan renkler dalga boylarındaki farklılık nedeniyle sıcak ve soğuk renkler olarak gruplandırılır. Sıcak renkler güneş ışığının prizmadan geçirildiğinde ortaya çıkan, renk grubu içinde kırmızıya doğru giden renklerdir. Bunlar kırmızı, turuncu, kırmızımsı sarılardır. Soğuk renkler ise renk çemberinde maviye doğru giden, maviye yaklaşan renklerdir. Bunlar ise maviler, yeşiller, yeşilimsi sarılardır (Ahundzade, 2014: 42). Renk çemberinde bir rengin her iki yanındaki renk analog renkleri, çemberde tam karşılıklı olarak duran iki renk ise tamamlayıcı renkleri oluşturur. Bu renklerin her birinin bir diğeri ile karışımından milyonlarca farklı renk elde etmek mümkündür (Gümüştekin, 2013: 37).



Şekil: 10 Renk Çemberi (http://www.notsehri.com/renk-cemberi-28042).

Sanatçılar ve tasarımcılar renk çemberindeki bu zenginliği eserlerinde doğru kullandıkları zaman başarılı bir anlatı kaçınılmaz olur. Özellikle kostüm tasarımında renklerin sıcak-soğuk, zıtlık-tamamlayıcı olma nitelikleri bilinçli olarak kullanılırsa kostümdeki anlamı daha doğru aktarır. Örneğin; bir operada renklerin görsel bir iletişim aracı olduğu gerçeğini göz önünde bulundurularak farklı iki anlayıştaki iki farklı grubu (soylular ve halk) sahnede belirtmek için renklerdeki kontrastlık kullanılmalıdır. Bir karakterin kendi içinde yaşadığı çelişkileri kostümünde kullanılan zıt renklerle yansıtmak mümkündür. Tasarımcı içinde zıt renkleri barındıran desenli bir kumaş seçimiyle de bu türden bir çelişkiyi somutlaştırabilir.

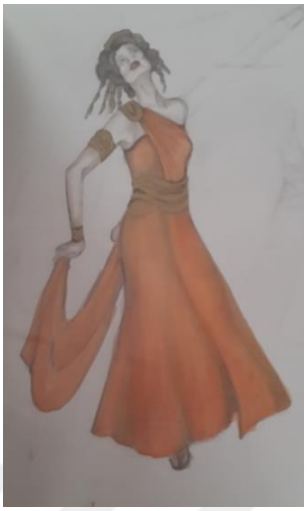
> "Kostüm tasarımcısı renk planını geliştirmek, renk gruplarını ayırmak için kendine bir yöntem bulabilir. İlk önce metnin gerektirdiklerini saptamak yoluna gidebilir. Sonra bir sahne ya da bir zaman dilimi değişimi renk değişikliği gerektirebilir ya da belki bir ana karakter belli bir renkte giyinirken çevresinde onu destekleyenler de buna yakın tonlar giyebilirler. Oyundaki karakterlerin sınıfsal farklılıkları da renkle belirtilebilir. Bu, metinde yazmıyor bile olsa aristokratları, orta sınıf ve hizmetçilerden ayıran renklerin bulunması metnin iyi bir analiziyle mümkündür" (Yerdelen, 2003: 27).

Somuncuoğlu, rejisörle yapılan ilk toplantıda operanın yorumuna uygun bir renk grafiği belirlendiğini vurgulamıştır (Somuncuoğlu, 2016, Ek1: 337). Renkler içerdikleri düşük ya da yüksek titreşimli enerjileriyle insan psikolojisi üzerinde etkili olmaktadırlar. İnsanın duygusal, zihinsel ve fiziksel dünyasını derinden etkileme gücüne sahiptirler (Ahundzade, 2014: 43). Renk psikososyal gereksinimlerin sağlanmasında da

etkilidir. Renkleri yapısal olarak incelemenin yanı sıra psikoloji açısından da incelemek gerekmektedir. Psikolojik bakımdan renkler, uyarıcı oldukları kadar, bunaltıcı, yapıcı oldukları kadar yıkıcı, itici ya da çekici olabilmektedirler (Koca, Koç, 2008: 178). Psikolojik açıdan değerlendirdiğimizde renklerin insanlar üzerinde değişik kuvvetli duygusal etkiler bıraktığını görebiliriz. Tasarımı estetik kılan, temel görsel öğelerinden biri olan renk, görsel algılama sürecinde, duyusal süreç açısından birincil öneme sahiptir (Gümüştekin, 2013: 37). Hatta bugün renkler, reklam sektöründe, sinemada, afişlerde, iç dekorasyonda, modada yani her türlü tasarım alanında tercih edilen, genel psikolojik anlamları ile kullanılırlar (Karakulak, 2015: 13). Moda alanında da renk faktörü hep önemli olmuştur. Modada kullanılan çizgiler renklerle buluştuğunda estetik görünüm tamamlanır. Bu sektörü sezon renklerini belirlerken mevsimleri de dikkate alır. Tasarımcının çalıştığı dönemin modasına ait renk algısı ve rengin meydana getirdiği psikolojiyi iyi bilmesi, verilmek istenen anlam veya imgenin güçlenmesini sağlayacaktır. Bir kostüm tasarımcısı için gereken temel özelliklerin başında, renk üzerinde keskin bir duygu sahibi olması gelir. Renklerin duygusal özelliklerine hâkim olan kostüm tasarımcısı operanın ortamındaki duygusal değişiklikleri ya da ana karakterlerin duygusal gelişimlerini belirlemelidir. Bir karakterin fiziksel, ruhsal değişimlerini yansıtan renklerde kostümlerin tasarlanmasına yönelik bir ön çalışma yapılmasında fayda vardır. Örneğin Aksakoğlu, 2011 yılında Antalya Devlet Opera ve Balesi'nin sahnelediği "Medea" operası için yaptığı kostüm tasarımında, Medea karakterinin değişen ruhsal hali için üç ayrı renk kullandığını belirtmiştir. Medea'nın karanlık kişiliği için; siyah (Şekil:11), anneliği için; turuncu (Şekil: 12) ve cinayet işleyerek katil olduğu için de; kırmızı (Şekil: 13) renk kullanmıştır.



Şekil: 11 Medea



Şekil: 12 Medea



Şekil: 13 Medea

Opera, resim ya da fotoğrafta olmayan hareket gibi bir öğeye sahiptir. Seyircinin gözü, renkler, şekiller, ölçüler ve dokulardaki değişikliklerde gezmektedir. Karakter kostümündeki değişiklikler, seyirci tarafından hemen algılanır ve bu da operanın olağandışı büyüsünü getirir.

> "Renklerin, tür, değer, doygunluklarına göre değişen sıcaklık, soğukluk, aktiflik, pasiflik, hafiflik, uyarıcılık, dinlendiricilik, sevinç, üzüntü gibi pek çok psikolojik etkileri olduğu günümüzde de deneylerle kanıtlanmıştır. Çeşitli kültürler ve inanç sistemlerinde renklerin canlılar üzerindeki etkilerinden faydalanılmış, renklerle meditasyon teknikleri kullanılmış, bir enerji şekli olan renklerle notalar arasında da bağlantı kurulmuştur" (Özdemir, 2005: 394).

Bir toplumdaki göstergelerin anlamını bilmeden o göstergeyi kullanmak olanaksızlaşmaktadır. Kullanılsa da yanlış anlaşılmalara neden olabilmektedir. Bu açıdan insanın fizyolojik, ruhsal ve duygusal yönlerine seslenen renklerin eski dönemlerden bu yana iletişim aracı olarak kullanıldığı hep bilinmektedir. Her toplumun kendi kültürel birikiminde yer alan göstergeler o toplumun kendi aralarındaki iletişimi renk seçimlerinde de kültürel göstergelerin büyük etkisi vardır. Kültürel renk seçimi, toplumların yaşadıkları yerler ve coğrafi koşullarla da ilgilidir. Sıcak bölgelerde genellikle açık renkler kullanılırken, soğuk bölgelerde ise koyu renk tercihi dikkat çekmektedir. Bunun en büyük nedeni güneş ışınlarının renkler üzerindeki yansıma oranıdır. Koyu renkler güneş ışığını daha çok çekerken, açık renkler daha az çekmektedir. Ayrıca renkler, tarihsel gelişimi içinde dini ritüellerde, doğum, ölüm,

kutlama, kutsama, veda ve yas törenlerinde, bazen korunmak, bazen korkutmak, bazen gizlenmek için, güzelleşmek, etkilemek, kimlikleri tanımlamak, bazen de şifa için kullanılmıştır (Ahundzade, 2014: 47). Renklerdeki bu zengin kültürel birikimi doğru tespit edebilmek için kostüm tasarımcısı, araştırma aşamasında yararlandığı herhangi bir fresk, fotoğraf ya da tablodaki renkleri bir çıkış noktası, operanın tamamındaki ruh halini yakalayan bir ipucu olarak kullanabilir.

> "İnsanların sosyo-ekonomik yapılarına, kültürel birikimlerine göre, renklerin etkileri de farklı olmaktadır. Kırda yaşayan insanla, şehirde yaşayan insanın renkler karşısındaki algı ve etkilenimleri farklı farklıdır. Bilgi yönünden çocuk ve o seviyedeki insanların, saf, parlak ve şiddetli renklere ilgi duydukları ve kroması* yüksek renklerden hoşlandıkları bilinmektedir. Tekniğe ve yeniliklere açık insanların ise, dinamik ve etkili renklerden hoşlandıkları görülmektedir" (Dikener, Arıkan, 2010: 330).

Renklerin insanın hayatına yön verdiği, kişileri yönlendirdiği bilinmektedir. Bu nedenle insan renk tercihlerini duygusal çağrışımlarla yapar. Kişilerin etrafı ile ilişkilerini, günlük stres ve ruhsal durumunu, tüketim ve üretim durumunu, etkinlik ve yaptırım gücünü etkileyebilen renk yaşamı farkında olmadan şekillendirmektedir (Koca, Koç, 2008: 179). Görsel algılamada renk kodları, anlam üretme, anlamın algılanması ve bilinçaltını etkilemede önemli rol oynamaktadır (Gümüştekin, 2013: 37). Renkler, insanların algı alanı sınırları içinde bulunan, her an birlikte yaşanılan, ama genellikle etkilerinin farkına varılmayan güçlerdir. İnsanın, renklere verdiği duygusal tepkilerin büyük bir kısmı doğuştan gelir ve bilinçaltı süreçlerde gelişir, bir kısmı da yaşanan deneyimler ve öğrenmeler sonucu şekillenir. Kavramlar ve renkler öyle şartlanılmıştır ki domatesin mavi olma ihtimali akla bile gelmez. Kırmızı renkte görmeye alışmış olduğumuz domatesi mavi renkte gördüğümüzde iştahımız kapanır. Çünkü zamanla belirli renkleri belirli cisimlerle bağdaştıran kişinin, alışık olduğu renkte görmediği şeylere karşı yabancılık duyduğu bilinen bir gerçektir (Özdemir, 2005: 396).

İlkel insanlar renkleri büyüsel amaçlarla, tapınma sırasında görsel etkileyicilik için, kendilerini düşmanlardan gizleyebilmek ya da korkunç görünebilmek, mitolojilerinde var olan doğaüstü varlıklara benzeyebilmek, beğenilme ve güzelleşme

* Kroma: Boyanın doymuşluk, yoğunluk, saflık derecesi.

içgüdüsüne cevap verebilmek için kullanılmışlardır (Sun, 1994: 145). İlerleyen zamanla birlikte insanlar, toplumsal yaşamda grup üyelerinin birbirlerini kolayca tanımalarını sağlamak, birbirlerine bağlılıklarını pekiştirmek, diğer kişilerden ya da gruplardan kendilerini farklı kılmak için de bedenlerini boyamışlardır (Koca, Koç, 2008: 180).

Renk insanda uyandırdığı etkiden dolayı görsel sanatların da en önemli biçimsel unsuru olup, hem estetik bir öğe, hem de bir ifade aracı olarak görsel sanatların tümünde sanatçının yararlandığı önemli bir anlatım öğesi olmuştur. Görsel sanatlarda geometrik formların önemine paralel olarak olağan biçimi basite indirgemede madde ve renk olgusuna önem verilmektedir. Renklerin, sanatın her alanında toplumdan topluma, çağdan çağa değişen psikolojik etkilerinin yanında anlamları ve sembolleri de vardır. Onlar, çok eski çağlardan beri simgesel iletişim olmuştur. Simgelerin anlatımındaki en önemli karakterlerden biri de renktir. Renkler, geçmişte görsel sanatlarda, bazı fikirleri ifade etmede de sembolik olarak kullanılmıştır (Özdemir, 2005: 396). Renk birtakım şeyleri (benzetme yoluyla da olsa) anlatmanın en kolay yoludur. Dünyanın hemen her yerinde siyah renk ölümü, kırmızı renk tehlike, sarı renk ise dikkati temsil eder. Bu tür semboller günlük yaşamın bir parçası olarak her alanda hala karşımıza çıkmaktadır. İnsan hafızasında bu anlamlarıyla kodlanan renkler kostüm tasarımında seyircinin algısına hitap edecek şekilde kullanılmalıdır. Operada matemin olduğu bir sahnede siyah renkte kostümlerin kullanılması seyircideki kodlarla örtüşeceğinden doğru bir yöneliş olacaktır. Her dönemde sanatçılar renklerin psikolojik ve kültürel etkileri ve anlamlarını bilerek eserlerini ortaya koymuşlardır. Rönesans'ta Leonardo Da Vinci, Aristoteles'in görüşünü savunarak sarının toprağa, yeşilin suya, mavinin havaya, kırmızının ateşe ve siyahın karanlığa ait olduğunu yazmıştır (Karakulak, 2015: 23). Hayatın her alanında tasarım unsuruyla yüz yüze geldiğimiz 21. yüzyılda tasarımcılar renklerin bu anlamlarını dikkate alarak kullanmaktadırlar. Renklerin en bilindik anlamları kısaca şunlardır;

- Kırmızı: Renklerin içinde dalga boyu nedeniyle en kuvvetli olanıdır. Kuvvet, canlılık ve sıcaklık ifade eder (Dikener, Arıkan, 2010: 331). Saltanatın ve iktidarın sembolü olarak kabul edildiğinden asillerin rengi olmuştur. Özellikle dönemsel oyunlarda krallar ya da padişahlar bu renk kostümlerle ifade edilir.

Huzursuz edici, heyecanlandırıcı bir renktir. Sıcak, ateş, kan, şehvet, aşk, samimiyet, güç, heyecan ve agresiflik gibi kavramları simgeler (Karakulak, 2015: 25). Kan basıncını ve solunumu hızlandırabilir. Kanın rengi olarak tüm toplumların tanıdıkları bir renk türüdür (Ahundzade, 2014: 51). İktidar hırsını ele alan oyunlarda bu rengin yoğun kullanımı etkiyi arttırır.

- Sarı: Renk çemberinin en aydınlık rengidir. Işığın simgesidir. Canlılığı, iyimserliği, coşkuyu ve hareketliliği içerir (Dikener, Arıkan, 2010: 331). Umudun, ilginin ve evrensel aşkın rengidir. Lüksün ve zenginliğin sembolüdür. Dikkat ve uyarı rengi olarak da kullanılmaktadır. Toplumsal yaşamı ve birlikte çalışmayı yansıtan bir anlamı vardır. Geçiciliğin sembolüdür. Sarı ayrıca hüzün ve özlemin rengidir. Sonbaharın tüm hüzünlü güzelliğinde onun her rengini izlemek mümkündür.
- Mavi: Gözün retina tabakasının hemen önünde oluşur, bu nedenle uzaklık ve derinlik algısı yaratır (Ahundzade, 2014: 52). Sakinliğin ve soğukluğun rengidir. Yalnızlığı, üzüntüyü, depresyonu, bilgeliği, güveni ve sadakati simgeler (Karakulak, 2015: 23). Ciddi, saygıdeğer, otoriter, entelektüel ve güvenilir bir etki yaratır. Bazı toplumlarda eril bir renktir erkek çocuğa atfedilir. Genişlik, rahatlık ve huzur vericidir. Mavi renk gökyüzünün ve geniş ufukların, denizin simgesidir. Sınırsızlığı ve uzak bakışlılığı vurgular. Kan akışını yavaşlatır, kan basıncını düşürür ve sakinleştirir. Düşündürücü, karar verdirtici bir fonksiyona da sahiptir (Dikener, Arıkan, 2010: 331).
- Yeşil: Doğada yer alan başlıca renktir. Tazelik, serinlik, büyüme, yeniden doğuş, huzur, güven, bahar ve canlılığı çağrıştıran bir renktir (Dikener, Arıkan, 2010: 332). Yaşamı, gençliği, yenilenmeyi, ümitleri ve dinçliği simgeler. Yeşilin doğadaki canlanmanın, gelişmenin rengi olarak bereketi çağrıştırdığı, bu nedenle de yaşamın ve normal olanın simgesi olduğu kabul edilmektedir (Ahundzade, 2014: 53). Güven veren bir renktir. Bu nedenle bankaların logolarında hâkim renktir. Yeşil yaratıcılığı körükler.
- Turuncu: Gençlik, dinamizm, umut, arkadaşlık ve eğlenceyi simgeler. İştah açıcı bir renktir (Karakulak, 2015: 23). Sağlık ve memnuniyet hissettirir. Cömertlik ve

duyguların akımı anlamına gelmektedir. Turuncu dışa dönük, heyecan ve mutluluk verici, dikkat çekici, çarpıcı ve iç açıcı bir renktir.

- Siyah: Işığı ve tüm renkleri emen bir renktir. Otorite ve gücün rengidir. Şıklık, saygınlık, soğuk, gizem ve hırs ile ilişkilendirilir (Ahundzade, 2014: 53). Saldırganlığın da sembolü olarak bilinir. Batı kültüründe ölümü ve matemi sembolize eder (Karakulak, 2015: 25).
- Beyaz: Işığı yansıtır. Sadeliği, saflığı, masumiyeti, bilgiyi doğruluğu, istikrarı, devamlılığı ve aydınlığı sembolize eder (Dikener, Arıkan, 2010: 332). Pek çok kültürde gelinler beyaz giyer (Ahundzade, 2014: 53). Temizliği ve hijyeni simgeler. Bu yüzden doktorlar, hemşireler ve laboratuar teknisyenleri steril görünmek için beyaz giyerler (Karakulak, 2015: 26).

Renk sapması denen değişimlerde, rengin bitişik olduğu diğer renkle arasındaki sınırda, doymuşluğa bağlı olarak farklı renkler ve parıltılar oluşur. Renk, çevresindeki renklerle etkileşime girdiğinde parlaklığı azalır veya çoğalır. Bunun sonucu insanda, neşe, öfke, hüzün gibi farklı duygular meydana getirir. Tasarımcının kullanacağı rengin miktarı, kapladığı alan kostümün ifadesini etkileyecektir. Homojen bir yapıda olduğundan renk bir sürekliliktir. Renk sürekliliğinde, "ara renkler" insan algısıyla sınırlıdır. İki gözlemcinin yeşil ve mavi rengi isimlendirirken aynı fikirde olması; ama üçüncü bir rengi isimlendirirken kararsız olmaları, bazı renklerin dilde karşılığının bulunmaması ile ilgilidir. Tasarımcı, renk, değer ve yoğunluk koşullarına göre yaptığı renk planlarını seyircinin kodlarına ve önyargılarına uydurmaya çalışır.

- Değer: Bir rengin sadece açıklık ve koyuluğunu belirtir. Her bir renk değerde koyudan açığa çeşitli değerlerde olabilir. Yüksek aydınlık rengine tint (hafif renk), düşük aydınlık renge ya da karanlık renge gölge denir. Açıklık ve koyulukla yapılan oynamalarda karakterin kişiliğindeki duygusal değişimler belirginleştirilebilir. Açık renkli kostümler giydiği sahnelerde karakter mutlu, koyu tonlar giydiğinde ise mutsuz olarak yansıtılabilir.
- Yoğunluk: Bir rengin saflık, şiddet veya doymuşluk derecesini gösterir. Bu hâkim rengin miktarıyla tarif edilir. Örneğin vişne kırmızının yüksek derecede yoğun halidir. Pembe - bej ise nötr olmuş kırmızıdır. Eğer bir renk safsa ve tam

parlaklığı varsa tam yoğunluğu var denir. Bir renk başka bir renkle karıştırılırsa ya da beyaz ve siyahla grileştirilirse yoğunluğunu kaybeder. Örneğin, parlak açık yeşil dediğimizde "parlak" kelimesi yoğunluğu, "açık" sözü tonu (değer) ve yeşil de rengi anlatır (Kurtoğlu, Evci, 1988: 57).

Aksakoğlu, "sahne bir grafiktir ve bu grafiği tümden görmek gerekir. Sahneye bir tablo mantığıyla baktığımızda renklerin önemi daha da ortaya çıkmaktadır" der. Tüm sahne sanatlarında olduğu gibi operada da sahnedeki en önemli öğe olan renk ve kumaş, kostümde güçlü etkiler yaratır. Çizgi ve biçimin başarısını renk ve kumaş tamamlar. Rengin kullanıldığı araç olan kumaş yüzeyin dokunsal yanıyla ilişkilidir. Bir opera kostümünde kullanılacak dokunun da seyircide duyguları uyandırıcı ve çağrışımsal değerleri vardır. Kostümde, karakterin renklerle ruh hali ve üslubu, kumaşla ekonomik statüsü, stille mesleği ve milliyeti gibi birçok özelliği yansıtılabilir.

3.2.1.4. Doku / Desen

Doku, nesnelerin yüzey niteliklerini belirlemek amacıyla kullanılmaktadır. Opera kostüm tasarımcısı tasarladığı kostümün niteliklerine uygun doku seçimi yaparak seyirci üzerindeki görsel etkiyi güçlendirebilir. Dokular; dokunarak ya da dokunuş yanılsaması yaratarak deneyimlenen malzemenin dış yüzey niteliğidir (Ocvirk, Stinson, 2015: 167). Doku, görme ve dokunma duyuları ile kavranabilen, homojen yüzeysel etki öğesi olarak da nitelendirilir (Sözen, Tanyeli, 2014: 89). Dokunun üç farklı görünüşü vardır;

- Yüzeyin duyusal niteliği
- Üç boyutlu cisimlerin dokusal niteliği
- Yüzeyin ya da cismin görüntü niteliği (Yücel, 2002: 30).

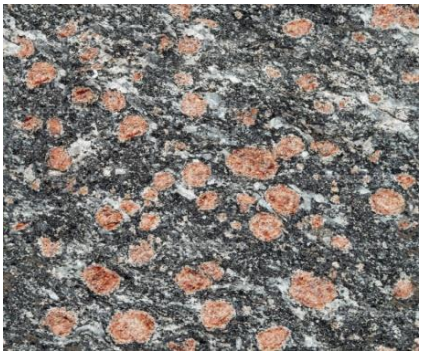
Doku, bir amaç için, birbiri ile bağlantılı elemanlardan oluşan yapıdır. Doku kelimesi ile dokuma (örgü, halı, kumaş, vb.) ürünleri akla gelmektedir. Türkçe'de "tekstür" olarak da kullanılan, İngilizce "texture" kelimesi, doku-dokuma ilişkisinde olduğu gibi, textile (kumaş) ile birebir ilişkilidir (Kın, 2007: 4). Türkçe sözlükte tekstür

kelimesinin karşılığı; “herhangi bir dokuyu belirleyen kendine özgü yapı, doku örgüsü” olarak verilmiştir (Eren, Gözaydın, 1988: 392). Bu tanımlar doğrultusunda doku, insanın daha önce edinmiş olduğu bilgilerinin beyinde nesne üzerinde çağrışım yaptıran bir durumu olduğu düşünülmektedir. Dokuların yumuşak ve sert olması insanlarda farklı duygulara neden olur. Yumuşak cisimler kişide rahatlama ve sakinliğe neden olurken sert cisimler heyecan, gerginlik ve dinanizm etkisi yaratır.

Herhangi bir yüzeyin nasıl bir dokusu olduğu, önce dokunma yoluyla elde edilen bilgiyle tanımlanmaktadır (Şenyapılı, 1996: 188). Hemen her nesnenin, düzgün, kırışık, mat, parlak, sert, yumuşak, pürüzlü, pürüzsüz, kaba, ince, dikenli, kaygan ya da tüylü mutlaka bir dokusu vardır. Elle bir nesneyi algılamayı sağlayan özellik dokudur. Çocukluğumuzdan alışagelmiş olduğumuz dokunarak öğrenme yetimiz hafızamızı beslemektedir. Gelişen yeni teknolojik malzemelerin artışıyla duyusal hafızamızdaki bu mevcut veriyle yeni malzemeler örtüşmeyebilir. Kimi dokular gerçektir, kimileri ise sanatta taklit edilmiştir. Bir sanatçı bir dokuyu çizdiği ya da boyadığı zaman bu bir örüntü oluşturur. Bu örüntü çizgilerin, şekillerin ve renklerin tekrarı ile elde edilebilir (Kırışoğlu, 1997: 17-19). Yüzey üzerindeki alçak oyuntular ya da kabarık olan pürüzler, gözenekli girintili çıkıntılı, yüzeylerde oluşan ışık modülasyonlarıdır (Arslan, 2009: 51). Dokular, gerçek ve sanal doku olmak üzere, iki türe ayrılmıştır. Gerçek dokular; zımpara, keçe, cam, ağaç, taş gibi dokunsal ve fiziki özellikler gösterirler. Sanal dokular ya da yapay dokular ise göz ile anlaşılabilen renk, desen, ton ve çizgilerle, gözde gerçekçi etkiler yaratır (Rasmusen, 1950: 81-84). Bütün dokunsal dokular, görsel doku özelliklerini de taşırlar. Görsel olarak, doku hakkında bilgi, çeşitli nesnelerin ya da malzemenin yüzeylerin üzerine düşen ışıktan farklı biçimde etkilenmeleri ile elde edilir (Arslan, 2009: 51).



Resim: 109 Ahşap Dokusu



Resim: 110 Taş Dokusu

Resim: 109 Ahşap Dokusu http://tr.depositphotos.com/4448239/stock-photo-seamless-texture-stone-with-red.html.

Resim: 110 Taş Dokusu http://tr.123rf.com/photo18374221eski- -doku-arka-plan.html

> "Üç boyutlu nesne yüzeylerinin gerçek dokuları yani dokunma duyusuyla algılanabilen dokuları, pürüzlü, kaygan, çıkıntılı, sert, yumuşak, gibi sıfatlarla nitelendirilir. Görsel doku ise nesnenin, üç boyutlu yüzey özelliğinden dolayı yarattığı görsel etkilerdir. Örneğin kaygan bir yüzey, parlak; pürüzlü bir yüzey ise mat gözükür. Üzerindeki çıkıntılardan dolayı, ışığın etkisiyle gölgeli gözükür" (Kın, 2007: 11).

Dokunun en önemli plastik özelliği, taşın sertliği, bulutların yumuşaklığı, ağaç kabuğunun pütürlülüğü gibi gerçek değerlerin sembolleştirilmesine verdiği katkıdır. Bu aynı zamanda ifadesel değerdir (Rasmusen, 1950: 87). Doku, bu yönüyle sanat ve tasarımda da geniş kullanım alanı bulmaktadır, ancak doku her alan için farklı anlamlar taşırken, aynı zamanda ifadenin gücünü kullanan, etkili ve akılda kalıcı bir yöntemdir. Tasarımda doku, hem teknik hem de estetik nedenlerden dolayı önem taşır. Görsel olarak farklı yüzeyler yaratır ve küçük kusurları saklar. Tasarımda doku olgusu yaratıcılığa çok büyük katkı sağlar (Kın, 2007: 13). Sanatın her alanında kullanılan dokuyu kostüm tasarımcısı seçtiği kumaş ile sahne üzerine taşıyabilir. Operanın türüne ve karakterin kişiliğine uygun dokuya sahip kumaş seçimi tasarımı destekler nitelikte olmalıdır. Örneğin; trajik bir operada, koyu renkli daha sert çizgileri ve dokusu olan kumaşlar tercih edilmelidir. Dokular ilişkisel ya da sembolik ifadeler taşırlar ve bu işlevleriyle hoş ya da hoş olmayan bir takım psikolojik duyusal tepkiler uyandırabilirler (Ocvirk, Stinson, 2015: 177). Doku ile insan duyularını beslemek ve duyuları değerlendirerek tasarımlar elde etmek mümkündür. Sanat ürününün düzenlenmesinde,

diğer araçlarla birlikte doku, plastik, ifadesel ve dekoratif değer taşır. Tasarımcı ve sanatçılar, dokunun açık ve koyu tonlarla oluşan optik etkilerinden oldukça yararlanırlar (İnan, 1998: 74).

Doku ve kontur, görsel tasarımın temel elemanlarından biri olarak kabul edilmektedir. Yüzeylerin dokusu ya da içyapısı malzemenin fiziksel karakterini belirler. Tasarımın her türünde kullanılan doku tekstil tasarımında da etken faktördür. Tekstil, malzemesi olarak kullanılan iplik türlerine ve dokunuş özelliğine göre farklı dokular oluşturur. Doku; kumaşın nasıl göründüğünün yanı sıra nasıl bir his verdiği ile de ilgili olup, atkı ve çözgü ipliği olarak kullanılan malzemenin yapısı, rengi, türü yanında, örgüsü, dokuma tekniği ve kumaşın desenine bağlı olarak da değişmektedir. O bir ürünün görsel ve dokunsal özelliklerini zenginleştirir. Bir kumaşın nasıl hissettirdiği gerçekten önemlidir; giysi tene giyilir ve gün boyu hissedilir.



Resim:111 Örgü Yapısıyla Oluşturulan Doku



Resim:112 Desenlendirerek Oluşturulan Doku

Resim: 111 Örgü Yapısıyla Oluşturulan Doku, http://tr.depositphotos.com/1101854/stock-photo-textile-flax-fabric-wickerwork-texture.html

Resim:112 Desenlendirerek Oluşturulan Doku, http://tr.aliexpress.com/w/wholesale-gold-fabric.

Kumaşın dokusu, hem görsel tasarım hem de yapısal tasarımın bir parçasıdır. Tekstil ürününde doku, tasarım aşamasında iki farklı şekilde ortaya çıkar. Malzemenin ya da örgünün yapısıyla oluşturulan doku, resimsel öğelerle oluşturulan doku.

Genellikle bu dokuların oluşmasında fiziksel faktörler etkilidir. Fiziksel faktörlerin kapsamına giren iklim koşulları, giyimin yazlık-kışlık-mevsimlik şeklinde gruplara ayrılmasına neden olur. (Önlü, Sezgin, 1992: 84-86). Kostüm tasarımını somut olarak seyirci önünde sonlandıran kumaşın, renk, biçim ve doku bakımından bünyesinde birçok gösterge barındırdığı tasarımcı tarafından bilinmelidir. Operanın geçtiği dönemin tekstil dokuma özellikleri, coğrafi koşulları ve iklimi kostüm için seçilecek kumaş bakımından önemlidir.

Seçilen kumaş türleri tüm tasarım planının tamamlayıcı unsurları olarak görülür. Her kumaş çeşidinin ve değerinin kendine has özellikleri vardır. Kostüm tasarımcısı eskizinde hedeflediği etkiyi yakalayacak kumaş ve malzemeyi seçerken görsel dengeyi sağlamalıdır. Oyuncuların bir kısmına ince ipekli kumaşlar kullanırken bir kısmına da kalın keten ya da yün kumaş kullanması görsel dengeyi bozabilir (Yerdelen, 2014: 97-98).

Tasarımcı, kostümü meydana getirmede önemli bir yere sahip olan dokuma seçimini iyi yapmalıdır. Bu aşamada, kumaşların dokuma yüzeylerini dikkatli bir biçimde düşünmek kostümlerin kolaylıkla anlaşılmasına faydalı olacaktır. Kumaş dokusu seçilirken giysinin vereceği mesaj düşünüldükten sonra dokuma yüzeyine karar verilir (Çivitci, 2010: 22-23). Opera kostüm tasarımcısı doğru etkiyi yakalayabilmek için dokuma türlerini ve kumaş çeşitlerini de iyi bilmelidir. Tasarladığı yani form verdiği kostümün renk ve kumaşını da önceden belirlemelidir. Tasarımda, farklı doku çeşitlemeleri sayesinde ritim duygusu sağlanır. Doku çeşitlemeleri, kontrast ve armoni gibi etkiler yaratabilir. (Tüzcet, 1967: 45). Kumaş yüzeyinde süreklilik, seçilmiş bir birimin kompozisyonda ritim yaratması için yapılır ve tasarım öğelerinden biçim, çizgi, renk, nokta, desen ve değerlerin tekrarı ile sağlanmaktadır. Bu şekilde elde edilmiş kumaş yüzeyinde elde edilen desen de giysinin etkisini değiştirir. Birçok anlam ifade eden desenler kumaşlara farklı tekniklerle uygulanırlar. Kumaş desenlemek için başlıca üç farklı yöntem kullanılır. İlk olarak, çeşitli kalıplar ve şablonlar kullanarak seçilen deseni, seçilen renklerle kumaş yüzeyine baskı yapmak. Diğer yöntem düz bir kumaşın renkli iplikler, metal teller ve sırma gibi malzemelerle işlenerek desenlendirilmesi. Son olarak da kumaşı dokuma esnasında tezgâhta iken desenli olarak dokuma yöntemidir

(Salman, 2011: 164). Kostüm tasarlarken kumaş ve desen seçimi çok önemlidir. Operanın geçtiği dönem ve bölgenin özelliklerini yansıtan desenler ve motifler tercih edilmelidir. Desenlerin her topluma göre özel anlamları ve hikâyeleri olduğu bilinciyle hareket eden tasarımcı, sahnede doğru dokusal etkiyi yakalamış olur.

Farklı dokuların seçimi tasarımlara çeşitlilik ve ilginçlik kazandırmaktadır. Tasarımcı kostüm tasarımını gerçekleştirirken zıt dokumalara da yer vermelidir. Birbirine zıt olan karakterlerin özelliklerini pürüzlü yüzeylerle düz yüzeyler, mat yüzeylerle parlak yüzeyler gibi zıtlıkları kullanarak aktarabilir. Bu tür seçimler kostümün etkisini de arttırmaktadır. Kumaş seçimi yaparken kumaşın dokuma özelliklerinden kaynaklanan doku ve yüzey farklılıkları kostümün anlamına hizmet eder. Sert-yumuşak, ince-kalın vb. dokuma özellikleri kostümün uygulanması aşamasında da istenilen etkiyi vermek bakımından önemlidir. Seyirci, bakma mesafesine göre, doku hakkında az ya da daha çok görsel bilgiye sahip olur. Çok yakından görülen doku ile uzaktan görülen doku farklı anlamlar ve yorumlar taşır. Kostüm tasarımcısının tasarımını oluşturmaya başladığı ilk andan itibaren kostümün bitmiş olarak sahne üzerinde nasıl görüneceği hakkında fikri olmalı ve bütün detayları önceden belirlemelidir.

Kostüm tasarımında karakteri yansıtırken dikkat edilecek önemli bir konu da karakterlerin yaşadığı yerdir. Özellikle günlük giyimde her ne kadar kırsal kesim ile kentlerde yaşayan insanların renk, doku, desen, biçim anlayışları ve hatta aynı sosyal çevrede yaşayan insanların bile kültürel yapılarından dolayı renk, doku, desen, biçim anlayışları birbirinden farklı olsa da bütün kesimler belirli estetik faktörlerden etkilenirler (Önlü, Sezgin, 1992: 84-86). Kostüm tasarımcısının kostümler için seçtiği kumaşların dokusu da karakterin yaşamsal özelliklerini açıklamak açısından oldukça önemli görülmektedir. Dolayısıyla tasarımcı hangi kumaşın oyuncunun rolünü ve onun sosyal pozisyonunu daha iyi yansıtacağını bilmelidir. Kostüm tasarımcısı hem eskiden kullanılan hem de çağımızda üretilen kumaşlar hakkında bilgi sahibi olmalı ve malzemelerini iyi tanımalıdır. Sevda Aksakoğlu 2009 yılında, Ankara Devlet Opera ve Balesi'nde sahnelenen "Idomeneo" operası için tasarladığı kostümlerin büyük bir kısmında deri kullanarak karakterlerin duygularını dokularla yansıtmıştır. İlkel insandan

günümüze kadar kullanımı hala devam eden deri, insan bedeni ile en uyumlu malzemedir. Aksakoğlu derinin bu özelliğinden yola çıkarak şavaşçılar ve liderlerde derinin sağlam ve güçlü yapısını bir gösterge olarak kullanmıştır. Savaşçı kostümünde kullanılan vaketa deri sağlamlığı ve bir metal sertliğinde oluşu bakımından dokusal anlamda doğru bir seçim olmuştur. Kostümlerde doğru anlatımı elde etmek için farklı malzemelerden de (metal, plastik, elyaf, kağıt vb.) dokular elde edilebilir.



Şekil: 14 Idomeneo



Şekil: 15 Savaşçı

Özellikle son dönemlerdeki teknolojik gelişmelerden dolayı kullanılan yeni malzemelerin ve örgü çeşidinin kumaş yapısındaki birlikteliği ile kumaşın dokusu değişmekte ve sertlik-yumuşaklık, kabalık-incelik, kayganlık ve akışkanlığı saydam, opak, düz, kabarık, büzgülü ve rölyef özelliklerine katkıda bulunmaktadır. Tasarımcı, gelişen teknolojinin olanakları sayesinde yeni nesil fiber teknolojik kumaşlar ve bezeme malzemeleri kullanarak farklı görsel anlatımlar sağlayabilir. Bu tür kumaşlarda mikro teknoloji ve nano teknoloji kullanılarak tekstil ve elektronik bir araya getirilmiştir. Dünyada ilk olarak Luminex adlı firmanın ürettiği akıllı tekstiller, normal tekstil ürünlerinin doğal atmosfer şartlarından koruma ve süsleme özelliklerine ilave olarak herhangi bir etkiyi (ışık, ısı, basınç, elekromanyetik dalgalar, ses ve ses ötesi dalgalar, hareket vs.) ya da etki değişikliğini algılama ve buna bir tepki verme özelliğine sahip tekstil ürünleridir (Coşkun, Oğulata, 2008: 100). Akıllı tekstiller, tekstil teknolojisi ve sentetik elyaflardaki gelişmelerle birlikte malzeme bilimi, tasarım, elektronik ve bilgisayar mühendisliği, tıp gibi disiplinler arası bir çalışma sonucu ortaya çıkmıştır. Bu

tekstiller aktif ve pasif olarak iki gruba ayrılmaktadır. Aktif akıllı tekstiller, karşıdan aldığı etkiyi algılamanın yanı sıra tepki verirken, pasif akıllı tekstiller sadece karşıdan gelen etkiyi algılarlar. Bunlarda algılama yanı "sensör" işlevini gerçekleştiren kısım yanında, bir de tepkiyi gerçekleştiren "uygulayıcı" bir kısım bulunmaktadır. Örneğin; renk değiştirme özelliğine sahip boyarmadde ile boyanan bir perdenin renginin değişen ışık durumuna göre koyulaşıp açılması aktif akıllı tekstil özelliğini gösterir (İşmal, Yüksel, 2016: 88).

> "Tekstil endüstrisi, nanoteknoloji devrimiyle birlikte yeni bir döneme girmektedir. Nano malzemeler kullanılarak, daha önce hayal bile edemediğimiz, çok çeşitli fonksiyonlara sahip kumaşlar elde edilmektedir. Esnek ve yıkanabilen nano sensörlerin ve aygıtların, kumaş içerisine aktarılmasıyla, kullandığımız elbiselerimiz, yeni boyutlar kazanacaktır. Elbise artık görecek, duyacak, hissedecek, komut verecek, etkilere tepki verebilecek ve enerji üretecek hale gelecektir. Burada vurgulanması gereken önemli bir nokta şudur: nano aygıtların boyutları, o kadar küçük olacak ki, elbiseyi giyene herhangi bir farklılık duygusu hissettirmeyecektir" (http://tekstilsayfasi. blogspot.com.tr).

Yaşadığımız çağa ait bu tür teknolojik gelişmeler, araştırma konusu olan mitolojik kahramanı sahne üzerinde somutlaştırırken kostüm tasarımcısının doku ve malzeme seçimi olanaklarını çeşitlendirip seyircinin de sahne üzerinde sıra dışı deneyimler yaşamasına sebep olacaktır. Bu malzemeler, günümüz seyircisinin mitoloji algısını besleyen ve çeşitlendiren bilim kurgu ve fantastik filmlerde yaşadığı hazzı opera izlerken de yaşamasını sağlayacaktır. Konvansiyonel sahneleme mantığının dışında farklı mekânlarda sahnelenen ve teknolojik olanaklar kullanılarak (black light, 3D mapping, led ışık, lazer, hologram) kostüm tasarımı yapılmış bir opera eserini izlemek seyirci için alışılmışın dışında bir deneyim olacaktır.

Kostümde kullanılan kumaşın deseni, ışığın yönü, kumaş yüzeyinin yansıtıcılığı, izleyicinin uzaklığı, zıtlık, ışık ve renk yoğunluğu dokunun görsel olarak algılanmasını da etkiler (Wallschlaeger, 1992: 27). Tasarımı oluşturan çizgi, biçim, renk ve doku gibi etken faktörlerin bir araya geldiğinde bütünlüklü bir yapı sergilemesinin yanı sıra sahnedeki dekor ve ışık gibi diğer tasarım unsurlarıyla da etkileşimde olması ve görsel bütünlüğü sağlaması gerekmektedir. Sahne ışığı atmosferi oluşturmanın yanında dekor ve kostüm üzerinde de görsel etkiyi değiştirebilir.

3.2.1.5. Işık

Einstein'in da dediği gibi; Karanlık diye bir şey yoktur, karanlık ışığın yokluğudur. Işık, çevremizdeki cisimleri görmemize ve renkleri ayırd etmemize yarayan bir çeşit enerji biçimidir. Gece ve gündüzün etkisiyle oluşan ışık değişimi, tüm canlıların biyolojik saatini de belirler. Bütün canlılar için hayati önemi olan ışık, bilimsel anlamda; doğrusal dalgalar halinde yayılan elektromanyetik dalgalara verilen addır. 380-780 m. dalga boyları arası dalgaboyu, gözle görülebilir ancak bilimsel terminolojide gözle görülmeyen dalga boylarına da ışık denilebilir (www.dersimiz.com/bilimsel/Isik-Nedir-4695.html). Işık bizim görebilmemizin ana nedenidir. Eğer ışık olmasaydı hiçbir şey göremezdik. Çünkü görme işleminde ışık kaynağından çıkan ışınlar etrafımızdaki cisimlere çarparak gözümüze ulaşırlar. Işık kaynağından gelen ışınlar gözümüze yansır ve bu ışınların sayesinde karşımızdaki cismi rahatlıkla görebiliriz (Işık, 1994: 1-2).

> "İnsan için ışığın ne, nasıl bir şey olduğu, algılanması göz ve görme yoluyla sağlanır. Göz yapısı ve işleyişi bakımında bir fotoğraf makinesine benzer. Güneş ışığının parlaklığını algılayabildiği kadar, kilometrelerce uzakta yanan bir mum ışığını da algılayabilir" (Uyan, 2008: 17).

Gözün algılayabildiği bu enerjinin iki türü mevcuttur; doğal ve yapay ışık kaynakları. Kendiliğinden ışık üreten kaynaklara doğal ışık kaynakları denir. Güneş, yıldızlar, ateş böceği, şimşek, yıldırım gibi bazı olaylar da doğal ışık kaynaklarındandır. İnsan tarafından üretilen elektrik enerjisinin kullanıldığı tüm ışık kaynakları ile katı ve sıvı yakıtların yanması ile oluşan ışık kaynaklarına da yapay ışık denir. Ampul, fener, meşale, petrol lambası, araba farı, mum, bilgisayar ve televizyon ekranı yapay ışık kaynaklarına günlük yaşantımızdan örnekler olarak verilebilir (www.derszamani. net/yapay-isik-kaynaklari-nelerdir-ornekler.html). Doğal ya da yapay olsun ışık insan yaşamının olmazsa olmazlarındandır.

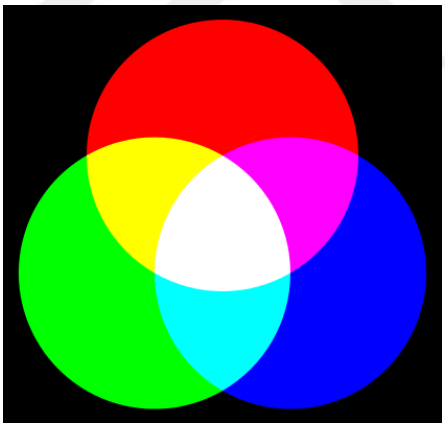
> "Işık olgusu özellikle görsel sanatlar için vazgeçilemez bir gerekliliktir. Çünkü yaratılan her eserin rengi, dokusu ve formu konusunda en önemli belirleyici etken ışık olmuştur. Bu nedenle, sanatta estetik olgunluğa ulaşmak için ışığın doğru kullanımı önemli bir koşuldur. Geçmişin büyük ressamları da resimlerindeki atmosferi, ruh halini veya kompozisyonu belirlemek için ışığı ve onun tonlamalarını kullanmışlardır" (Gergin, 2006: xviii).

Çağlar boyunca insanlığın gelişimine fayda sağlamış olan ışık da gelişimin ve değişimin bir parçası olmuştur. Sanat da dâhil hayatın her alanında insan için büyük önemi olan ışık, teknolojik gelişmelerin en çok görüldüğü alanlardan biridir. Işık aydınlatma aracı olarak günlük yaşantımızda önemli bir yere sahiptir. İlk çağlarda meşaleler ve yağlardan elde edilen çeşitli aydınlatma araçlarının yerini günümüzde elektrikle çalışan teknolojik aydınlatma araçları almıştır. Aydınlatma; çevrenin ve cisimlerin görünmesi için ışık uygulanmasıdır. Üzerlerine ışık düşen bütün cisimler aydınlanırlar. Aydınlanma şiddeti, cismin yüzeyine gelen ışınların gelme açısına, ışık kaynağına olan uzaklığına ve ışık kaynağının şiddetine bağlıdır (http://www.nedir.com/ışık). Işık günümüzde önemli bir tasarım ögesi olmuştur. Işığın aydınlatma özelliği hayatın pek çok farklı alanında kullanılmakta ve farklı amaçlara hizmet etmektedir. Işık ya da aydınlatma tasarımı; mimari aydınlatma, vitrin aydınlatmaları, iç mekân aydınlatmaları, moda defileri, sinema ve televizyon setleri, tiyatro - opera sahneleri, konser sahne ve salonları gibi birçok alanda karşımıza çıkmaktadır.

Sahne sanatlarının vazgeçilmezlerinden olan ışık, başlı başına bir tasarım unsurudur. Işık tasarımının doğru yapılması sahne üzerindeki etkiyi arttırmada, esere uygun atmosferi yaratmada önemlidir. İlkel dönemlerden günümüze kadar sahne sanatları içinde gerek aydınlatma-karartma, gerekse renklendirme yoluyla estetik etkiyi arttırmak için ışıklamaya hep ihtiyaç duyulmuştur. Genel olarak ışıklamanın başat amacı; sahne üzerindeki objeleri, dekor elemanlarını gösterebilmek ve oyuncuların ifade ve duygularını seyirciye net olarak yansıtabilmelerini sağlamaktır. Bunların yanı sıra ışık, sahne üzerinde atmosfer yaratımı, dekor ve kostümlerin plastik etkilerini desteklemek, sahnede üç boyutlu olarak kurgulanmış alanın derinliğini arttırmak gibi amaçlarla da kullanılır.

Sahne sanatlarından biri olan opera, kullandığı malzeme ve içeriği bakımından tiyatrodan farklıdır. Bu farklılık opera binalarında da görülmektedir. "Opera binalarının çoğunun çok büyük bir iç hacmi vardır. Kurulan devasa setler ise algı yanılmalarına neden olan materyallerden oluşturulabilmektedir. Bu nedenle ışıklama ayarları ve yoğunlukları baştan sona dikkatlice tasarlanmalıdır" (Gergin, 2002: 100).

Işığın hayatın her alanındaki önemini ve kullanım yerlerini belirledikten sonra konunun ekseninde yer alan opera kostümü üzerine olan etkilerini vurgulamak gerekir. Bir kostüm için renk seçimi, kumaş seçimi, doku ve desen seçimi ışık tasarımcısıyla görüşüldükten sonra yapılmalıdır. Kostümde kullanılan küçük desenler arka sıralarda oturan seyirciler tarafından zor görüleceğinden ışık tasarımcısı ışık yoğunluğunu bu durumu dikkate alarak yapmalıdır. Renkler güneş ışığında ve ampul ışığında farklı görünmektedirler. Fakat görme duyumuz ışığın kaynağına uyum sağlayarak, bizim her iki koşuldakinin de aynı renk olduğunu algılamamızı sağlar (Mete, 2002: 44). Atmosfer yaratmak için sahnede kullanılan renkli ışıklar kostümün görünümünü tamamıyla etkileyeceğinden kostüm tasarımına geçmeden önce ışık tasarımcısıyla bir renk planı üzerinde çalışılmalıdır. Işık renklerinin birbirleriyle olan etkileşimini her iki tasarımcı da dikkate almalıdır. Örneğin; kırmızı bir kostümün üzerine düşecek olan yeşil ışık, kostümün kahverengi görünmesine neden olacaktır. Bu tür olasılıklar önceden hesaplanmalıdır.



Şekil: 16 Işık Renkleri

Şekil: 16, http://enesbozyel.blogspot.com.tr/

> "Sahne ve set yüzeylerinin boyutları ve fiziksel özellikleri, ışıklama açılarının, kullanılacak ışık renklerinin ya da yoğunluklarının kararlaştırılması açısından öncelikli bir öneme sahiptir. Yüzeyin parlaklık ve yansıtıcılık değerleri ışığın şiddetini, rengi ve dokusu da ışığın renk tonlamaları ile yoğunluk derecelerini etkileyen özelliklerdir. Bu özellikler ayrıca ışıkların yönlendirileceği açıların kararlaştırılması açısından da dikkat edilmesi gereken unsurlardır. Algılanacak görüntünün yapısı ve kalitesi ise belirli bir ölçüde bu yüzeylerin karakteristik özelliklerine göre değişebilir. Örneklersek; siyah kadife bir yüzeye yönlendirilen ışık hiç yansıma yapmazken pürüzlü bir

> yüzeyde sonuç dağınık ve çok da parlak olmayan bir yasıma olacaktır. Aynı ışık parlak bir yüzeye yönlendirildiğinde çok parlak bir ışık yansıması elde edilir (Gergin, 2002: 1-3).

Işığın etkilerinin, malzemelerin özelliklerinin yanı sıra teknolojik gelişmelerin de kostüm tasarımı açısından büyük farklılıklara yol açacak olanaklar sunması göz ardı edilmemesi gereken bir gerçektir. Sahneye taşınacak olan mitolojik kahramanın kostümü günümüz teknik olanakları kullanılarak gerçekleştirilebilir. Işığın bilinen uzun zamandır kullanılagelen biçiminin dışında dijital teknoloji kullanılarak kostüme giydirmeler yapmak mümkündür. Örneğin; 2015 yılında Jennifer Lopez'in "Feel the Light" isimli konser kostümü tasarımcı, Rob Zangardi ve Mariel Haenn tarafından 3D Mapping tekniği ile gerçekleştirilmiştir.



Resim:113 3D Mapping Kostüm



Resim:114 3D Mapping Kostüm

Resim:113 3D Mapping Kostüm, http://projection-mapping.org/yes-that-was-projection-mapping-on-jennifer-lopezs-dress/

Resim:114 3D Mapping Kostüm, http://projection-mapping.org/yes-that-was-projection-mapping-on-jennifer-lopezs-dress/

Tıpkı tiyatro gibi opera da sahne-seyirci etkileşimini bünyesinde barındıran bir sanat dalıdır. Bu nedenledir ki seyircinin yaşadığı çağın imajlarını, görsel algısını sahne üzerine taşımak, seyirciyi beklentileriyle buluşturmak gerekmektedir. Günümüz seyircisinin hızlı değişen görüntü algısına opera kostümünde dijital teknoloji kullanarak ulaşmak mümkündür.

3.2.2. Kostümde Temel Tasarım Prensipleri

3.2.2.1. Kontrast

Kontrast, kelime anlamı olarak "zıtlık" demektir. Cisimler ya da objeler ve hatta renkler arasındaki zıtlıklara "kontrast" denir. Tasarlanan objenin ölçüsü, biçimi, yönü, dokusu arasındaki ters etkiler kontrast oluşturur. Birbirleriyle alakasız gibi görünen unsurlar dağınıklık ya da uyuşmazlık meydana getirmenin yanı sıra algıya yönelik beklenmedik sonuçlar doğurabilir. Kontrast, her tür sanat eserinde karşımıza çıkmaktadır. Bazen bir tabloda bazen bir heykelde karşıtlık görmek mümkündür. Bu karşıtlık eserin daha dikkat çekici olmasını da sağlar.

Tekrarlar benzerlikleri, kontrast ise farklılıkları vurgular. Bu özelliği ile kontrast dikkati farklı olan bölüme yönlendirir. Böyle bir durumda zıtlıkların yan yana gelmesi onların farklılıklarını daha da belirginleştirir. Tasarım yaparken kullanılan çizgisel, biçimsel ve renksel zıtlıklar tasarlanan objenin alımlayıcısı üzerinde psikolojik bakımdan farklı etkiler bırakır. Yoğun kontrastlık dinamik ve cesur bir etki bırakırken hafif kontrastlık hassas bir ruh hali oluşturabilir (Mete, 2002: 57-58).

Kostüm tasarımında kullanılacak olan kontrastlık birkaç yolla sağlanabilir. Oyun kişisinin karakteristik özelliklerine uygun olarak biçimsel, dokusal ve renksel kontrastlıklar uygulanabilir. Örneğin; yuvarlak yakalı bir elbiseye çizgili kumaştan yapılmış bir yaka takılırsa burada yumuşak görünüm sertleştirilmiş olur. Böylelikle oyun kişisinin karakteristik özelliklerine hizmet eden bir gösterge elde edilir. Renklerle de önemli kontrastlıklar oluşturulabilir. Sıcak soğuk renklerin bir arada kullanımı renklere yüklenen psikolojik anlamlarından dolayı, karakterin psikolojik yapısını da ele verebilir. Kostümde asimetrik kesim de bir kontrast oluşturma yöntemidir. Kostümün simetrik bir genel düzen içindeki formunu bozmak için yapılan asimetrik düzenlemede her iki taraf birbirinin aksi haline getirilerek çift kişilikli birini anlatmak mümkün olabilir. Bu tür örnekler çoğaltılabilir.



Resim: 115 Sıcak-Soğuk Renk Kontrastı

Resim: 115 Sıcak - Soğuk Renk Kontrastı, www.google.com.tr/search.modada kontrast&biw, 20/03/2016.

3.2.2.2. Vurgu

Göz, başlangıçta her bir düzenlemede benzerlik ve farklılık gibi iki tür ilişki arar. Bu her iki türün abartılı olarak kullanımı ise vurguyu sağlar. Vurgu bir tasarımda algı noktası yaratır (Lauer, Pentak, 1995: 42). Vurgunun bütüne baskın olması gereklidir. Ön plana çıkması gereken unsur ile ikinci planda kalması gereken unsur arasında gerçekleştirilen yön, biçim, doku, renk, ton ya da çizgi kontrastı ile vurgu sağlanabilir. Vurgu yapılan nesne diğer nesnelerden boyut ve yazı tipi bakımından farklı olmalıdır. Vurgu için "dikkat çekmek istediğimiz nokta" diyebiliriz.

Sıra dışı bir görünüm ya da normdan uzaklaşan bir şey de kendini gösterir ve dikkatimizi çeker, mesela tropik bir sahilde kışlıklarını giyinmiş bir kişi. Vurgu yerleştirme ile de sağlanabilir. Aynı yere doğru uzanan çizgiler bir odak noktası yaratır. Bir şeyin odak noktası vurgulandığı yerdir. Odak noktası göz tarafından objenin fark edilmesini sağlar (Mete, 2002: 61). Bir öğenin boşluktaki pozisyonu ile diğerlerinden izolasyonu da vurguyu yaratabilir. Vurgu ile ilgili unutulmaması gereken nokta her şey vurgulandığında hiçbir şeyin dikkati çekmediği ve aslında vurgulanmadığının

bilinmesidir (Stewart, 2002: 3). En ilgi çekici nokta olarak tasarlanıp en çarpıcı unsurlar yerleştirilmelidir. Öğeyi ilgi merkezi haline getirebilmek için kullanılan farklı teknikler bulunmaktadır. Bu tekniklerin bazıları şunlardır:

• Ok ve benzeri yön gösteren çizgilerin ve şekillerin kullanılması.
• Odaklanılacak öğenin farklı şekilde boyutlandırılması.
• Farklı renk ve doku kullanımları (https://bilisimg.wordpress.com.tasarim-unsurlari-ve-ilkeleri).

Vurgu, sahne sanatlarında önemli bir plastik unsur olan kostüm uygulamalarında kullanıldığında seyircinin dikkatini çekmesi istenen bölgeyi ön plana çıkarmakta işe yarar. Fiziksel ve psikolojik vurgu aynı anda yapılabilir. Oyuncunun bedensel bozukluklarını ön plana çıkarmak gerektiğinde fiziki olarak deforme edilecek bölge abartılarak seyircinin dikkati çekilebilir. Psikolojik vurgu yapmak istendiğinde ise kostümün kumaş dokusu ve rengi vurguyu destekler biçimde kullanılabilir. Örenğin; intikam gibi bir kavramı bir karakter üzerinden vurgulamak gerekirse kostümün bir yerinde kırmızı renk kullanımı bu anlamı destekler. Kırmızı, dalga boyu yüksek bir renk olduğundan seyircinin dikkatini üzerine çekecektir. Bu da vurguyu güçlendirir. Özellikle renk vurgu yaratmakta kuvvetli bir etkendir.

Kostümde vurguyu arttıracak bir diğer unsur da dokudur. Kalın kumaşlardan yapılmış bir kostümün içine ince ipekli ya da şifondan yapılmış bir kostüm elemanı koymak dikkat çekici olacağından vurguyu o bölgeye yoğunlaştırır. Bu tür zıtlıklar kostüm tasarımcısı için çözümleme kolaylıkları sağlamanın yanı sıra seyircinin algısına yönelik göndermeler yapmasını da sağlar. Mitolojik bir opera kostümü tasarlarken mitolojik kahramanın diğer karakterlerden ayırt edilebilmesini de bu tür uygulamalar kullanarak sağlamak mümkündür. Tanrısal vurguyu güçlendirmek için atribüler ve aksesuarlar kullanmak da yerinde olacaktır.

3.2.2.3. Oran/Orantı

İnsan, tabiattaki düzeni devam ettiren bazı oranları fark etmiştir. Bu konu çağlar boyunca matematik ve felsefenin ilgi alanına girmiştir. Pythagoras ve Platon bütün kâinatın sayı esası üzerine kurulmuş olduğunu ve bu sayıların bir oranla ifade edildiğini savunmuşlardır. İnsan bedeni de dâhil olmak üzere tüm varlıklar bir oran üzere inşa edilmişlerdir. Oran, boyut ile şekil arasındaki ilişkidir. Oran, mesafelerle, büyüklüklerle, miktarlarla, derecelerle ifade edilebilir. İyi bir orantı için elemanların boyutlarını iyi değerlendirmek gerekir (Mete, 2002: 76).

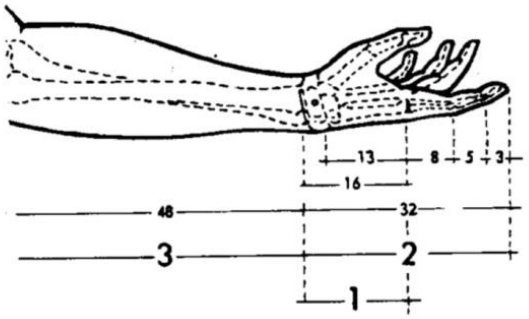
Kâinatın her yerinde varlık gösteren oran insan yapımı olan sanat ve tasarım için de vazgeçilmez bir ilkedir. Örneğin sanatçıların yapıtlarında ölçeği temsil eden insan figürü, binaları ölçekleme için mimarlar tarafından da kullanılan bir normdur. İlk olarak Antik Yunan mimarisinde görülen oranlama kaygısı Rönesans ile tekrar gündeme gelmiştir (Sözen, Tanyeli, 1996: 178). Antik dönemde başlayıp günümüze kadar gelen bu oran kaygısı altın oranın bulunmasına ve hayatın her alanında kullanılmasına neden olmuştur. Altın oran, eski Mısırlılar ve Yunanlar tarafından keşfedilmiş, mimaride ve sanatta kullanılmıştır. Ortaçağ matematikçisi olan Leonardo Fibonacci, özel olarak ilişkili bir dizi sayı keşfetmiştir. Burada sıra, her bir yeni sayıya gelmek için önceki iki sayıyı toplayarak oluşturuluyordu. Bu hesaplama kusursuz olan altın oranı veriyordu. Bugün bilim insanları doğadaki bu ilişkiyi kabul etmektedirler. (Ocvirk, Stinson, 2013: 76). Altın oran, doğada sayısız canlı ya da cansız varlıkların şekillerinde veya yapısında bulunan özel bir değerdir. Doğada bir bütünün parçaları arasında gözlemlenen, yüzyıllarca sanat ve mimaride uygulanmış, uyum açısından en yetkin boyutları verdiği sanılan geometrik ve sayısal bir oran bağıntısıdır. Doğada, en belirgin örneklerine insan vücudunda, deniz kabuklarında ve ağaç dallarında rastlanır.

Tasarım ilkeleri arasında belki de en önemlisi olan oran/orantı tasarlanacak objenin şekillenmesinde etken rol oynar. İki ya da daha çok sayıda görsel unsur, tasarım yüzeyinde birleştirilirken mutlaka bir orantı sorunu ile karşılaşılır. Tasarımcı, görsel unsurların orantısal ilişkilerinde değişken yapılar kurmaya çalışır. Obje daha tasarlama

aşamasında oransal olarak hesaplanmalıdır. Çünkü genişliğin uzunluğa, renkli olanın renksiz olana, bir ölçünün diğerine eşit olduğu tasarımlar, tekdüze görünürler.

Moda ve kostüm tasarımcılarının kıyafet tasarlarken bedenin yapısına uygun olarak tasarım yapmaları bir gerekliliktir. İnsan bedenindeki altın oran, tasarım yaparken atlanmaması gereken bir unsurdur. İnsan bedeninde altın oran;

- Parmak ucu-dirsek arası / El bileği-dirsek arası
- Göbek-baş ucu arası mesafe / Omuz hizasından baş ucuna olan mesafe
- Göbek-diz arası / Diz-ayakucu arası



Şekil: 17 İnsan Bedeni Üzerinde Altın Oran Örneği (http://www.altinoran.org/insan_vucudu.htm).

Bedenin yapısı önemsenirken tasarlanan giysinin parçaları arasındaki oran ve bedene olan orantısı dikkatten kaçmamalıdır. Vücuttaki şekil bozuklukları oranlamada sıkıntı yaratabilir. Bu noktada kostüm tasarımcısı kostümün her bir parçasını bedenin orantısızlıklarını gizleyecek şekilde modifiye etmeli yeniden biçimlendirmelidir. Örneğin bacak boyu bedeninden uzun olan bir insan için kostümün üst parçasını uzun ve alt parçasını düşük bel olarak tasarlarsa orantıyı yakalamış olur. Kilolu bir oyuncuyu olduğundan zayıf göstermek gerektiğinde boyuna ince çizgili ve bedene biraz oturan bir kostümle bu sorun ortadan kaldırılabilir. Omuz genişliği ile boy da orantılı olarak tasarlanmalıdır. Dar omuzlu uzun boylu bir oyuncuya geniş omuzlu bir ceket giydirmek bedeni daha orantılı gösterecektir. Bazen oyun kişisinin fiziksel özelliklerini yansıtmak için bütün bu uygulamaların tam tersini de yapmak gerekebilir.



Şekil:18 Bacak Boyunun Uzun Görünmesini Sağlayan Pantolon

Şekil:18 http://nymag.com/thecut/2015/09/12-ways-to-wear-wide-striped-pants.html

Boyut dışında renk tonlarını (açıklık, koyuluk) kullanarak ya da unsurları uzak yakın konumlandırarak da görsel hiyerarşi yaratılabilir. Örneğin; görsel unsurlardan biri boyutuyla, diğeri rengiyle ön plana çıkarılabilir. (http://duygusgrafitizm. blogspot.com.tr/2013/03/tasarim-ilkeleri-konusuna-devam-2.html). Kostümde açık koyu renklerin aynı anda fakat farklı oranlarda kullanımı bedenin olduğundan farklı gösterilmesini sağlayabilir.

3.2.2.4. Denge

Bir nesne ya da insanın dışsal kuvvetleri sıfıra indirgeyerek ayakta durma halidir denge. İnsanın hayatında öğrendiği ilk etkinliklerden biri olan ayakta durma eyleminin sonucunda, hayatının her durumunda olmasını istediği görsel duygudur (Tutaş, 2014: 37-38). Denge, bütünlük için öylesine temeldir ki o olmadan tasarım ilkelerini düşünmek imkânsızdır. İngilizce; "balance", Fransızca; "balancement", Almanca; "gleicgewicht" olan denge, genelde karşıt iki gücün denk gelmeleri ya da birbirlerine egemen olmamalarından doğan göreli ve geçici durumdur. Fiziksel ya da görsel olarak tüm hareketin sona erdiği bir dağılım durumudur (Mete, 2002: 83). Fiziki denge ve estetik denge belki birbirleriyle bağlantılı kavramlar olarak kabul edilebilirler

ancak eş anlamlı değildirler. Estetik denge basit bir yerçekimi kavramından ziyade, göze çekici gelme ya da görsel ilgiler yaratma anlamlarını da içermektedir. Denge, elementlerin yatay ya da dikey eksende eşit şekilde dağıtılmasıyla elde edilir. Süreklilik hissi yaratır ve güven oluşturur. Dengesizlik ise kaosu ve kararsızlığı oluşturur.

Denge, bir yaşam ilkesidir. Her canlı yaşarken denge içinde olmak zorundadır, dünya güneş etrafındaki yörüngesinde dönerken de denge içerisindedir. Denge unsuru olmadığında rahatsızlık hissi verir. Bu nedenle sanatçılar ve tasarımcılar alımlayıcı ile iletişimlerinde denge unsurunu kullanırlar (Ragans, 1995: 251). Ayrıca denge her zaman görsel bir ağırlığa sahiptir ve bu görsel ağırlık tasarımdaki üstün gelmeme durumunu ayarlamaktadır. En basit düzeyde bir kompozisyon içindeki güç ya da ağırlığın dağılımını ifade eder (Ocvirk, Stinson, 2013: 68). Tasarımın bir bütünlük içinde algılanmasını sağlar. Denge sadece tasarım elemanlarının bir araya getirilerek bir düzen içinde sunulması değil hatta büyük-küçük, kısa-uzun, kalın-ince, açık-koyu, yatay-dik, köşeli-yuvarlak gibi elemanlarla da ortaya konulabilmesidir.

> "Denge; bir kompozisyonda, renk, ölçek, açı, yön ve ışık tonu gibi biçim öğelerinin birbiriyle çelişki içinde algılanmalarını sağlayan, bunların karşıt değerlerini yumuşak geçişlerle birbirine yaklaştıran ya da bir bütün olarak algılatan bir tasarım sonunda elde edilmiş niteliktir" (Eczacıbaşı, 1997: 444).

Denge aranmak istenildiği vakit eserde her zaman bir merkez bulunmakta ve bu merkezi kesen eğik, yatay, dikey bölen hayali bir eksen bulunmaktadır. Merkez sağa sola, aşağı yukarı kaymış olabilir. Fakat bu eksenin her zaman düzenleyicileri olan tasarım öğe ve ilkeleri bulunmaktadır diyebiliriz. Denge ilkesi zıtlık ile de ilintilidir (Yardımcı, Güvenç, 2016: 126). Denge; simetrik, asimetrik ve radyal denge olmak üzere üç çeşittir.

- Simetrik Denge: Anahatın tam ortadan ikiye ayrılmasıyla oluşan her iki tarafın eşit olması halidir. Kısaca, bir eksen etrafında öğelerin yerleştirilmesidir. Bu eksen düşey, yatay, eğik olabilir. Bir taraf diğer tarafın aynadaki görüntüsü gibidir. Ahengi ve uyumu gösterir. Simetrik denge; sağlamlık, bütünlük ve düzenlilik olarak ifade edilir ve denge oluşturmanın en kolay yoludur (Chapman, 1992: 54). Simetrik denge "formal denge" olarak da adlandırılır. Simetrik denge

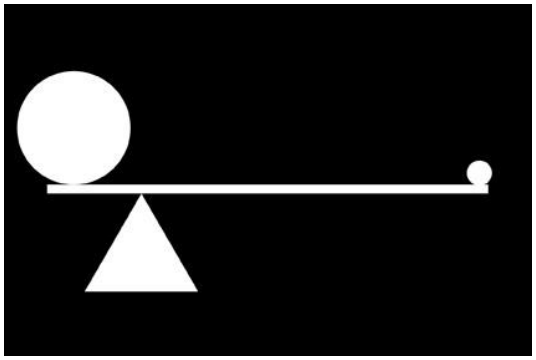
kesin ve karalı bir kompozisyonu oluşturur ancak kısa sürede sıkıcı etki yaratır ve fazla ilgi uyandırmaz. Sahne üzerinde kendinden emin düzenli bir kişiyi simetrik ve orantılı bir kostümle sergilemek doğru olacaktır. Simetrik denge, fazilet, şeref, nizam, gurur, sadelik ifade ettiğinden dini kompozisyonlarda, katedrallerin planlarında, camilerde tapınaklarda da kullanılmıştır. (Terzi, 2007: 21).



Şekil: 19 Yin & Yang Simetrik Denge Sembolü)http://www.freepik.com/free-photos-vectors/yin-yan).

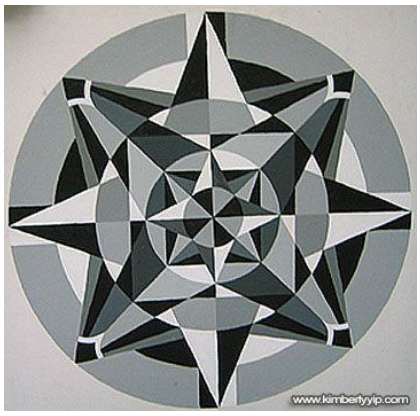
- Asimetrik Denge: Asimetrik denge eğer bir düzlemde denge, bakışım yoluyla değil de cisimlerin serbest bir tarzda yerleştirilmesi sonucunda elde edilmişse, bu dengeye asimetrik denge denir. Asimetrik dengeyi sağlamak zor olmakla birlikte içindeki değişkenlik daha ilgi çekicidir. Asimetri "informal denge" olarak da adlandırılır. Daha dinamik ve eğlenceli bir görünüme sahiptir. Yukarıya veya yanlara doğru dengeli değildir. Ağırlık olarak her iki tarafta eşittir ancak her iki tarafta kullanılan öğeler farklıdır (http: //www1.gantep.edu.tr/otmt/tasarim/). Tasarlanan objenin boyutları, renk kalitesi, yoğunluk ya da değer gibi nitelikleri hesaplanarak asimetrik denge oluşturulabilir ve bütün bu niteliklerin, elemanların tasarım içindeki ağırlığına etki edebilir (Mittler, 1994: 40). Bir kompozisyonun her iki tarafındaki görsel ağırlık eşit olduğunda, benzeşmeyen objelerin birbirini tamamlamasında, asimetrik denge sağlanır. Asimetrik kompozisyonlar, alımlayıcıyı hareketlendirmenin ötesinde onda merak öğesini uyandırır (Öztuna, 2007: 63). Asimetrik bir kostüm seyirciye iki tür mesaj gönderebilir. Biri oyun kişisinin

dengesizliğini, diğeri ise olayların her an yön değiştirebileceğini, karakterin farklı bir eğilime gidebileceğini anlatır.



Şekil: 20 Asimetrik Denge (http://pnt308.blogspot.com.tr/2010/03/gorsel-denge-visual-balance.html).

- Radyal Denge: Birbirine zıt güçlerin gerçek ya da sezdirilen merkezi noktaya yönelmesine ya da merkezi noktadan yayılmasına ve merkezi nokta etrafında dönmesine denir (Öztuna, 2008: 21-29). Bu tür dengede de gene simetri esastır. Kuvvetler bir merkezden etrafa dağılarak, bu denge sağlanır. Bir çarkı andıran kompozisyonda, karakterce aynı olan iki ya da daha fazla kuvvetleri bir merkez etrafında toplamak esasına dayanır. Sahnede, başrol kişisinin kostümünde bu türden bir radyal denge uygulaması karakterin dengeli ve herkese eşit mesafede olduğunun gösterilmesini sağlar. Bu kompozisyon ve denge düzeni, resmin yüzeyinde gözle görülür ve hissedilebilir çembersel hareketler yaratır. Bu tür denge dekoratif anlamda çok kullanılır (Bigalı, 1976: 197). Örnek verecek olursak güneş, gözbebeği irisi, bisiklet tekeri, papatya vb.



Şekil: 21 Radyal Denge (http://tem1301.blogspot.com.tr/)

Denge bir kainat düzenidir yaşamda her şeyde bunu görebiliriz. Örneğin insan bedeninde, bir meyvede, mobilyada, mimaride, araçlarda kısacası yaşamın her alanında. Hayatımızı bu kadar etkileyen denge unsuru moda ve kostüm tasarımcıları için de önemlidir. Günlük yaşamda kullandığımız giysiler ve sahnede kullanılan kostümler gözümüzün alışmış olduğu ve aradığı denge unsuru üzerine tasarlanmaktadır. Giysi tasarımında genel görünüm, uzunluk ve genişlik görünümleri belli bir düzen içerisinde anlatılmalıdır. Tasarımda söz konusu düzen, denge prensibi ile sağlanmaktadır. Denge prensibi tasarımda iki şekilde uygulanmaktadır. Bunlar; dikey denge ve daire dengedir.

- Dikey Denge: İnsan vücudunun, sistematik olarak ön ve arka ortasından geçen dikey hat denge hattı olarak kullanılmaktadır. Bu denge simetrik olarak kullanılmaktadır (Yıldız, 2014: 33-35).

- Daire Denge: Çoğunlukla vücut problemi olan kişiler için uygulanan bu denge kuralında beden ve kalça hatlarının, birbirine paralelliği korunmaktadır. Giysi tasarımında sürekli kullanılan ve kolayca uygulanan bir denge kuralıdır (Çakar, Kişioğlu, Bayraktar, 2003: 46-47).

Kostüm tasarımcısı, her türlü denge kuramını kullanmalıdır. Simetri ve asimetri tasarımı iki farklı yöne çeker. Dengeli bir ruh halini ya da yaşam tarzını yansıtırken simetriden tam tersi dengesiz bir kişilikten bahsederken de asimetriden yararlanmak gerekir. Karakterin fiziki yapısında da kostüm aracılığıyla asimetri oluşturmak mümkündür. Bedenin sağ ve sol tarafını farklı göstermek istendiğinde ölçüler ve renklerle oynama yaparak dengesizlik yakalanabilir.



Şekil: 22 Simetrik Kostüm



Şekil: 23 Asimetrik Kostüm

Şekil: 22 https://tr.pinterest.com/pin/356065914264786174/
Şekil: 23 http://www.nutterbuster.com/2d3653-asymmetric-dress-sketch-dress-discount

3.3. Kostüm Tasarımında Stilizasyon

Kostüm tasarımı uzun bir süreçtir. Bu sürecin en başında yukarıda belirtilmiş olan eser çözümlemesi yer alır. Görüşmeler sonucunda tasarımcı ve yönetmen arasında uzlaşma sağlandıktan sonra kostüm tasarımcısı çeşitli tasarım elementleri ve prensiplerini kullanarak imgesel dünyasında kurguladığı tasarımı estetize ederek somutlaştırmaya başlar. Bu aşamalar sahne sanatlarının her türünde yapılacak olan kostüm tasarımı için geçerlidir. Bu araştırma konusunun merkezinde yer alan mitolojik operalar için tasarlanacak kostümlerde yöntem aynı olsa da yönelim farklı olmalıdır. Sahne üzerinde seyirci karşısına çıkarılacak olan doğaüstü varlıkları somutlaştırmak metafizik bir ortam yaratmak için çeşitli stilizasyon çalışmaları gerekebilir. Bu noktada kostüm tasarımcısının zengin bir imgelem dünyası ve seyirci algısına yönelik temel ve teknik bilgisinin olması gerekir. Sanatın her alanında görülen stilize etme olgusu kostüm tasarımcısını bambaşka dünyalara götürecek kapıları aralar. Stilizasyon, tasarımcı için her zaman özgün bir ifade biçimidir.

Günümüzde kullanılan birçok stilizasyon çalışmalarının kaynağı geçmişte yapılmış olan örneklere dayanmaktadır. Sanat eserlerinde stilizasyona rastlanan ilk örnekler, insanlık tarihiyle paraleldir. Bulunan arkeolojik bulgularda stilizasyon

özellikli figürler yer almaktadır. Görüleni olduğu gibi aktarırken insan yorumlama gücünü kullanmaz. Bu durum insanı doğayı taklit etmekten öteye götürememiştir. Bunu aşabilen ilkel insan doğayı taklit ederken ele aldığı yapıyı olduğu gibi değil kendi hayal dünyası ve düşüncelerinin yardımıyla yorumlamıştır (Ceylan, 2008: 10).

> "Mağara duvar resimleri, ana tanrıça heykelleri, resimli yazı tabletleri gibi insanlığa ait en önemli bilimsel bulgularda figürler stilize edilmiştir. Doğada var olan ya da hayal ürünü olan bu varlık veya nesneler yalınlaştırılarak, üsluplaştırılmıştır. İnsanlığın algılama ve anlamlandırmaya yönelik ilk ürünleri, stilize figürler, sanat yapıtlarından, iletişim amaçlı kullanılan kil tabletlerde sembol görevi olarak kullanılmıştır. Ve bu somut figürler zaman içerisinde soyut biçimlere dönüşmüşlerdir" (Yılmaz, 2013: 5).

Çağlar boyunca herhangi bir sanat alanında biçimlendirme anlayışı olarak, stilizasyonun kullanılması bir tesadüf değildir. Sanatçının kendi seçimidir. Sanatçı özgün ifade biçimlerini bu yolla sağlar. Sanatçı yapıtlarında, izleyiciye ulaştırmak istediği duygu, düşünce ve mesajı stilizasyon kullanımıyla maddeleştirir. Böylece sanat yapıtı biçim ve anlam zenginliğine ulaşır. Günümüze ulaşan çoğu soyut sembol, resimsel bir biçime sahip çizimlerin stilizasyonunun ve zaman süzgecinden geçmiş bir arındırmanın sonucudur. "Stilizasyon, objeyi gereksiz ayrıntılardan kurtararak, kendine özgü sadeleştirme, üsluplaştırma işlevidir" (Çağlarca, 1999: 21). Stilizasyon, aynı zamanda yalınlaştırmaktır.

> "Stilizasyon: Herhangi bir sanat alanında biçimlerin bazı niteliklerini öne çıkarmak amacıyla vurgulamak, yalınlaştırmak ve yinelemekten doğan çok belirgin üslupsal bir abartma olarak tanımlanabilir. Özellikle sanatçının malzeme ve teknik üzerindeki müdahalesinin, resim ve heykel gibi, bu müdahaleye daha kolay olanak sağlayan sanat dallarında stilizasyon, gerek zamanın geçerli üslubu, gerek sanatçının bireysel anlatımı doğrultusunda biçim bulur" (Yılmaz, 2013: 4).

Bu detaylardan arındırma işi biçim oluşturma aşamasında gerek kavramın aktarılması, gerekse kullanım açısından kolaylık sağlar. İlk bakışta anlaşılmaz bir takım şekil oyunları gibi görünen stilize sembol örneklerinin, konuya ciddi olarak yaklaşıldığında farklı ve derin anlam yapılarına sahip oldukları görülmektedir. Bu stilize sembollerin anlam yoğunluğunun kavranabilmesi için iyi bir görsel bilgi birikimine ihtiyaç vardır (Ceylan, 2008: 11).

> “Aslında stilizasyon da içinde deformasyonu barındırır. Objenin stilize edilmiş yeni biçimi gerçeğinin birebir aynısı değil, değişime uğramış şeklidir. Her ikisi de ifadeyi güçlendiren öğelerdir, anlatımı daha etkili kılmak ve biçime daha kişisel bir anlatım kazandırmaktadır. İkisi bir arada olduğunda bu anlatım daha da güçlenir. Stilizasyon ve deformasyon, sanatçının çevresinde algıladığı nesne ve figürlerin sanat yapıtında görülen yeni formlar haline getirilmesiyle ilgili işlemlerdir. Bir bakıma doğada olmayan yeni biçimin aranması serüvenidir. Biçimleme açısından bu işlemler zorunludur” (Uygan, 2010: 21).

Doğal bir nesnenin biçiminde yapılan stilizasyon ve deformasyon, onun nesnel görünümünü karakterize etmektedir. Doğadaki her şey her gün ve her an durmadan değişmektedir. Sanatsal eserlere çıkış noktası olan doğa formları bu kadar değişkenlik gösterirken, sanatın biçimlerinin değişmemesi mümkün değildir. Sanatçının, özü karşılayacak biçim arayışlarına girmesinin sonucu olarak, doğayı stilize ve deforme etmesi olağandır. Sanatçı, öznelerin gerçeğe en yakın biçimde betimlenmesinde oldukça nesnel bir yol izler ve detayları incelikle vurgular (Ocvirk, Stinson, 2013: 18).

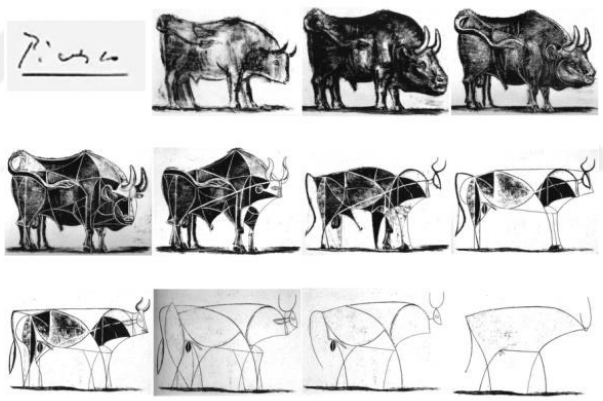


Şekil: 24 Stilize Edilmiş Elma (https://tr.pinterest.com/galjaska)

> “Bu durumda, doğanın değişen formlarıyla birlikte kuşkusuz sanatın öz ve biçimi de değişecek, sanatçı stilize ve deforme biçimler kullanacaktır. Tabii ki bu yeni öz ve biçim yeni bir gerçeklik olacaktır. O halde sanatsal üslup, doğadan bağımsız yeni bir dünya yaratmaktır. Biçimin deformasyonu da, üslup açısından doğadan bağımsız fakat ona eş değer bir yaratım içindir. Sanatçı kişisel anlatımıyla, özgün stilize ve deforme biçimleriyle kendi üslubunu oluşturur. Kendi dünyasını yaratır” (Uygan, 2010: 21).

Deformasyon bir nevi biçimin bozulmasıdır. “Doğal biçim oranlarını bozmadan, konuyu başka görüntüye sokmadan, nesnenin özelliklerini, olabildiğince yalınlaştırarak temel biçimini, özelliklerini kaybettirmeden yapılan yüzeysel ya da hacimsel bozmalara denir” (Çağlarca, 1999: 29). Bu tür uygulamalar çeşitli sanat dönemlerinde, akımlarında zaman zaman kendini göstermiştir.

20. yüzyılın modern sanat anlayışı içerisinde yapıtlarında figür stilizasyonu gerçekleştiren birçok sanatçının özgün eserlerine rastlanmaktadır. Sanatçıların bu yolla yapıtlarında soyut anlatımlara, biçimlere ulaştıkları görülmektedir. Zihinsel bir ifade alanı olan sanat yapıtlarında, figürlerin stilizasyonu, soyut biçimler yaratmada önemli bir süreç teşkil etmektedir (Yılmaz, 2013: 5). Şekil 25’de kübizmin öncüsü olan Pablo Picasso’nun 1945 yılında yaptığı “Boğa” adlı çalışmasında boğa figürünü stilize ettiği görülmektedir.

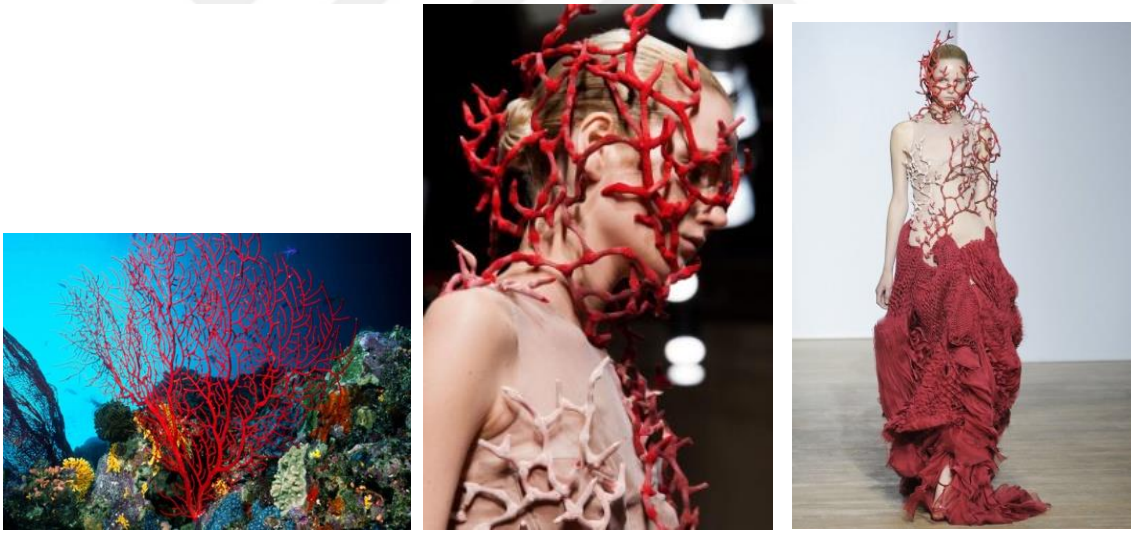


Şekil: 25 Pablo Picasso, “Boğa”, 1945 (http://www.derindusunce.org/2013/05/20/soyut-gorme-teori-ve-pratik1-picasso/)

Soyutlama stilizasyon ve abartma gibi faktörler tasarlama sırasında dikkat edilen ve eserle yorumlanıp yapıta kişilik kazandıran özelliklerdir. Bir dönemi ya da olayı stilize etmek, tüm anlatım araçlarıyla bu dönemi ya da olayın iç sentezini aktarmak, bir sanat yapıtının gizli özgür çizgilerini yeniden üretmek anlamına gelmektedir (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997: 1699). Soyutlama ve sitilizasyonun birbiriyle benzer görünüp aslında bambaşka eğilimler olduğunu bilmek gerekir. Stilizasyon bir nevi metonimi iken, soyutlama daha çok metafor olma özelliği barındırır. Soyutlama; yüzey ya da hacim sanatlarında gerçek varlıklara gönderme yapan betimlemelerin tanınamayacak derecede yalınlaştırılması bir nevi biçim bozmadır.

Soyutlaştırma bireyseldir ve bazen sadece yaratıcısına hitap eder. Stilizasyon bu noktada soytulamadan ayrılmaktadır. Stilizasyonda bitki, hayvan gibi formların olduğu gibi biçimlerinin korunarak yalınlaştırılması söz konusudur. Sonuçta ortaya çıkan eser doğadaki gerçeğini birebir yansıtmasa da biçimsel olarak ne olduğu bellidir. Ayrıca stilizasyonun asıl özelliği bireysel olmayıp toplumsal bir algıya yönelik olmasıdır (Sözen, Tanyeli, 1996: 219).

Moda ve kostüm tasarımında tasarımcılar stilizasyon için belirledikleri konuya, kavrama ya da opera türüne göre doğadan esinlenebilirler. Resim 116'da, Çin asıllı modacı *Yiqing Yin* tarafından Fall Couture 2013 için hazırlanan "Okyanus" temalı koleksiyondan bir parça görülmektedir. Tasarımcı bu parçada mercan resiflerinden esinlenerek stilizasyon yapmıştır. Moda tasarımında sanatçıların doğadan esinlenerek yaptıkları buna benzer örnekleri çoğaltmak mümkündür.



Resim 116-117: Okyanus Temalı Kıyafet Uygulaması, Yiqing Yin, Couture Fall-2013

Resim: 116 – 117, http://www.blouinartinfo.com/news/story/927495/oceanic-canvas-at-yiqing-yins-haute-couture-collection-video, 10/02/2016.

Bir kostümü stilize ederken verilmek istenen anlamın yanında stilize edilen nesnenin mesajı da seyirciye aktarılır. Özellikle doğaüstü varlıkları stilize ederken sadece o varlıklara özgü özelliklerin öne çıkarılması ve onların vurgulanması seyirciye doğrudan anlam aktarımına sebep olur. Örneğin; gücü temsil eden bir tanrı kostümü stilize edileceği zaman o tanrının hüküm sürdüğü toplumdaki güç sembolleri

kullanılmalıdır. Bu semboller toplumlara göre değişerek kiminde ateş, kiminde yıldırım, kiminde ise vahşi bir hayvan olabilir. Tasarım aşamasında gücün göstergesi olarak ateş stilize edilirken ateşin biçimsel yapısı sadeleştirilip rengi korunmalıdır. Bu tür göstergeler barındırdıkları anlamı kaybetmeden stilize edilmelidir. Bir hayvan tasvir edileceği zaman o hayvanın biçimsel özellikleri kostüme yüklenip, hayvanın tüyünün ya da derisini rengi ve dokusu kumaşla yansıtılmalıdır. Hayvanın görünümünü olduğu gibi uygulayarak sahneye taşımak yerine bu yolla aktarmak seyircinin dikkatini ve algısını açık tutmak adına da önemlidir.



Resim: 118 King Lion



Resim: 119 King Lion

Resim: 118 - 119 King Lion, http://www.broadway.com/shows/the-lion-king

Resim 118 ve 119'da 2011 yılında Broadway yapımı olarak sahnelenen *King Leon*'un Julie Taymor tarafından tasarlanmış kostümleri görülmektedir. Bu kostümlerde Afrika ormanlarında yaşayan hayvanlar stilize edilerek sahneye taşınmıştır. Masklar, renkler, dokular ve biçimsel özellikler kullanılarak gerçekleştirilen kostümlerde, hayvanın birebir aynısı sahneye taşınmadan hayvana ait bazı karakteristik özellikler kostümlere yansıtılarak başarılı bir biçimde estetize edilmiştir.

3.4. Örnek Çalışmalar İncelenerek Opera Kostümlerinde Karşılaşılan Stilizasyon Problemlerinin Tespiti Ve Çözüm Önerileri

Dünya hızla değişmekte ve her geçen gün yeni bir teknolojik gelişmeyle karşılaşmaktayız. Bütün bu gelişmeler nedeniyle yaşantılar değişse de insanın doğası aynı kalmaktadır. Mitolojinin simgeleri de (görünür resimler ya da soyut düşünceler biçiminde olsun) en derin dürtü merkezine dokunur ve ister eğitimli, ister cahil fark etmeden aynı biçimde herkesi etkiler. Yaşamış olduğumuz çağın bilim ve teknoloji çağı olması nedeniyle arkaik dönemde yaşamış olan insanın simgeciliğini çağdaş düşünce ve duygular temelinde yorumlamak yanlış olacaktır (Campbell, 2006: 24).

> "Çağlar boyunca tanrıların kişiselleştirilmesi ve aynı zamanda güçlü kişiliklerin de tanrısallaştırılması, mitolojik eserlere konu olan tüm karakterlerin benzer biçimde giyinmelerine neden olmuştur. Herhangi bir eser üzerinde gördüğümüz giyim kuşam detayları, dönemde en rağbet gören gerçek giysilerin bire bir tasvir edilmiş hali olmalıdır. Bununla beraber, tanrısal varlıklara ya da hayali kahramanlara özgü, gerçekten deforme edilerek zenginleştirilmiş, olağandışı özellikler kazanmış kıyafet ve aksesuarlar da bilinmektedir" (Martin, 2010: 35).

Günümüz insanının dijitalleşen dünyada gelişen bilgisayar ortamında hazırlanmış, bilgisayar oyunlarıyla, bilim kurgu ve fantastik filmlerle, reklam filmleriyle mitoloji anlayışı görsel olarak değişmiştir. Mitolojik kahraman, Star Wars, Avatar, Yüzüklerin Efendisi, Hobbit, Harrry Potter, Alice Harikalar Diyarı'nda, Oz Büyücüsü, Game of Thrones ve birçok fantastik film ve dizide karşımıza daha farklı bir görüntüyle çıkmaktadır. Campbell: "Tanrının pek çok imgesi vardır ve bunlar "Onun Yüzünü" hem gizleyen hem de ortaya çıkaran sonsuzluk maskeleridir. Mit de Tanrının bir maskesidir, görünen dünyanın ötesinde olan şeyin bir metaforudur" der (Campbell, 2013: 188). Mitsel düşünce evreninde Tanrı her çağda başka bir görünüme bürünmektedir.

> "21. yüzyılın hızla değişen görüntüsünü yansıtacak çağdaş mitoslar için sinema en iyisidir**.** Bilimkurgu oldukça gelişmiş ama yine de fazlasıyla belirsiz bilimsel değerler arasında insanlığın evrendeki konumunu tamamıyla arayışıdır. Yalnızca bilimsel ve teknolojik sorunlarla değil aynı zamanda

> insanın iç dünyasıyla ilgilendiği ölçüde bilimkurgu mitosların sürekliliğine ve kalıcılığına kavuşur" (Tecimer, 2006: 198).

Çağımızın sinematografik olanaklarıyla değişen mitolojik kahraman algısı sahne sanatlarında da kendini göstermektedir. Kostüm tasarımcılarının günümüz mit algısına yönelik tasarımlar yapması, opera gibi seyircisinin her geçen gün azaldığı gözlemlenen sahne sanatlarına katkı sağlamaktadır. Seyircinin beklentisine cevap verecek, onun kodlarına ulaşacak ve duygusal hafızasını etkileyecek tasarımlar sahnelenen eserin anlatımını da güçlendirecektir. Kavramsal anlatımın arttığı, simgesel ifadelerin çoğaldığı günümüz sanat anlayışında kostüm tasarımcısı bu simgeler aracılığıyla seyirciye ulaşmalıdır. Bunu yaparken mitolojik kahramanı simgelerini kullanarak stilize eder. Stilizasyon her zaman doğru olarak yapılamamakta ve kostüm tasarımlarında bazı stilizasyon problemlerine rastlanmaktadır. Yapılan incelemeler sonucunda tarafımızdan tespit edilen stilizasyon problemleri şunlardır;

- Geleneksel/yerel olandan uzaklaşılması
- Soyutlama ve stilize etme kavramlarının birbirine karıştırılması
- Malzeme seçiminin yanlış yapılması
- Renk seçiminin yanlış yapılması
- Biçimsel hatalar yapılması
- Çağın seyircisinin algılarının dikkate alınmaması
- Teknolojinin kullanılmaması

Stilizasyon yaparken öne çıkan bu tarz problemler kostüm tasarımcısının imgelem dünyasını yansıtmasını olanaksızlaştırmaktadır. Seyirci sahnede gözün saflığını değil bakışın ezberini arar. Yapay belleğinde olan görüntüyü somut bir varlıkta görür. Tasarımcı yerel, ulusal ve küresel düzeyde seyircinin kültüründe yer alan simgeleri kullanır. "Kültür, insanın yerel deneyimlerine anlam yüklediği bir simgeler sistemidir" (Geertz, 2007: 83). Burada tasarımcıya düşen görev stilizasyon yaparken seyircinin ezberinde olan görsele gönderme yapmaktır. Şayet stilizasyon yerine soyutlamaya giderse seyircinin algısına ulaşamayıp kendi imgelem dünyasında kaybolup gider. Yukarıda belirtilen sorunlar ve kostüm tasarımcısının izlemesi gereken

yolların belirlenmesi aşamasında, ülkemizde uzun yıllar Devlet Opera ve Balesi'nde kostüm kreatörü olarak görev yapmış olan tasarımcılarımızın bazılarıyla birebir görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmelerde yapmış oldukları tasarımlar üzerinden stilizasyon algısı hakkındaki fikirleri ve yönelimleri incelenmiştir. Tasarımcı Osman Şengezer ile yapılan görüşmede, 1994 yılında İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde sahnelenen, rejisini Yekta Kara'nın yaptığı, "Aida" operasının kostümleri hakkındaki yorumuna başvurulmuştur. Kendisi, kostümlerde Mısır uygarlığının kültürel simgelerini kullandığını belirtmiş, bu sembollerle karakterler arasındaki sosyal statü farklılıklarını, tanrıların özelliklerini ve dönemin inanç sistemine ait göndermeleri seyirciye yansıtabildiğini vurgulamıştır. Stilizasyon yaparken temel tasarım pirensiplerini dikkate alarak (çizgi, renk, doku, denge, vurgu) operanın genel atmosferini yansıtacak bütünlüğü bozmadan sadeleştirmeye gitmiştir. Resim 120'de görüldüğü üzere Aida ve Radames'in kostümlerinde altın bezemeler kullanarak soylu kişiliklerini öne çıkarmış, dönemin çizgisini ve renklerini yansıtmış, iki başrol kişisi arasındaki ilişkiyi bu biçimsel denge ile plastik açıdan somutlaştırmıştır. Şengezer, kalabalık kadrolu sahnelerde tüm oyuncular arasında uyum olması gerektiğini savunarak bunu, Resim 121'de görüldüğü gibi renklerle, çizgilerle, simetriyle ve en önemlisi de her rolün gerektirdiği sembollerle sağladığını söylemiştir. Tasarımcı, kostümlerin düşünsel işlevler üstlendiğini, anlamsal değerlere sahip olduğunu, kostümün fikirleri, bilgileri ve duyguları iletip seyircinin yorumlamasına hizmet ettiğini savunmuştur.



Resim: 120 Aida-Radames



Resim: 121 Aida Operası

Resim 122' de yer alan büyük tabloya bakıldığında kostümlerin birbirleriyle olan biçimsel ve renksel birlikteliğinin dekorla da uyumlu olduğu dikkat çekmektedir. Şengezer, dekor ve kostümün bütünlüklü bir yapıda olması gerektiğini şu sözleriyle dile

getirmiştir; “salonda oturan seyircinin operayla olan ilk etkileşimi dekor ve kostümle başlar bu nedenle her iki sahne ögesinin aynı dili konuşuyor olması zorunludur. Dekor ve kostümün birbirinin içinde eriyip yorum ögesini ve mesajı seyirciye taşıması en önemli amaçtır” (Şengezer, 2011, Ek1: 336).



Resim: 122 Aida Operası Koro Sahnesi



Resim: 123 Aida Operası

Resim 123’de görülen sahne üzerindeki simetrik dağılım kostümlerde de uygulanmıştır. Her bir kostüm kendi içinde bir simetri barındırmanın yanı sıra diğer kostümlerle de aynı simetrik yapının bir parçasını oluşturur. Şengezer, kostümlerde stilizasyona gittiğini, bunu yaparken simgeleri, dönemin özelliklerini kullandığını belirtmiştir. Özellikle koro kostümlerinde bal arısının kanatlarına benzer pelerinler ve başlıklar tasarlamıştır. Bu çalışmada Mısır uygarlığının karakteristik biçimsel özelliklerinin yanında o günün seyircisinin algı kodlarını da görmek mümkündür.

Diğer bir çalışma ise, İstanbul Devlet Opera ve Balesi’nde, 2012 yılında Yücel Erten tarafından sahnelenen, Çimen Somuncuoğlu’nun kostüm tasarımlarını

gerçekleştirdiği “Midas’ın Kulakları” operasıdır. Somuncuoğlu ile yapılan görüşmede kostüm tasarımlarına yönelik olarak kendisi; “Mitolojik bir opera eserinin tasarımlarını yaparken eserin içinde barındırdığı evrensel nitelikler ve yaratıcılığa açık olması ilgimi çeker” demiştir. Resim 125’de görülen Ay Tanrıça kostümü çağdaş anlayışa yönelik bir yorumla tasarlanmıştır. Somuncuoğlu, çağdaş seyircinin bugün hala "Star Wars", "Yüzüklerin Efendisi" gibi film ve kitap serilerini büyük bir ilgiyle izlenmesi sonucu olarak operada da fantastik tasarımlar yapılması gerektiğini vurgulamıştır. Bu operada tasarımcı başta tanrılar olmak üzere bütün kostümlerde Trakya üzerinden Anadoluya gelip yerleşen Frigler’in özelliklerini yansıtan biçimsel ve renksel motifler kullanmıştır.

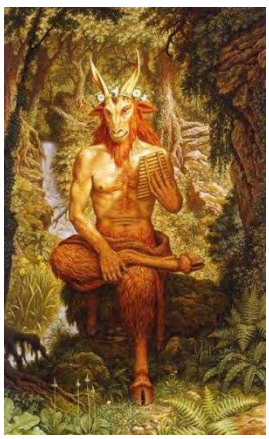


Resim: 124 Ay Tanrıça



Resim: 125 Ay Tanrıça Kostümü

Tasarımcı mitolojik opera kostüm tasarımlarında, “dönem, yer ve zaman kaygısı olmadan tamamıyla hayal gücüne dayalı bir sentez yaparım” demiştir. Resim 127’de yer alan Tanrı Pan stilize edilerek sadece bazı biçimsel özellikleri kullanılmıştır. Sırtındaki kürklü pardesü, başındaki boynuzlar ve elindeki pan flüt onun en belirgin biçimsel özellikleridir.



Resim: 126 Tanrı Pan



Resim: 127 Tanrı Pan Kostümü

Operada yer alan diğer bir tanrı figürü de Apollo'dur. Apollo mitolojide müziğin, sanatın ve güneşin tanrısı olarak bilinir. Somuncuoğlu, Apollo kostümünde tanrının güneşi simgeleyen yönünü parlak sarı kumaşla ve başındaki altın taçla belirginleştirmiştir. Üzerindeki cübbenin biçimi Frigler'i yansıtırken Apollo'nun bir tanrı olduğunu da vurgulamaktadır. Her ikiside tanrı olan Pan ve Apollo arasındaki kişisel farklılıkları kostümleri arasındaki ciddi farklılıkla görmekteyiz. Somuncuoğlu bu iki tanrıyı da karakteristik özelliklerini yansıtacak şekilde (Pan'ı sıradan doğal, Apollo'yu gösterişli ve ihtişamlı) sahneye taşımıştır. Aralarındaki çekişme ve zıt kişilikleri kostümleriyle seyirciye aktarılmış olur.



Resim: 128 Tanrı Apollo



Resim: 129 Tanrı Apollo Kostümü

Kostümlerin tamamında kullanılan renk, biçim ve doku birbiri ile uyumlu ve oldukça stilizedir. Kumaş seçimleri karakterler arasındaki statü farkını belli eder nitelikte ve dönemi yansıtan özelliklere sahiptir. Tasarımcı tanrıların kostümlerine vurgu yaparak gerek biçimsel yolla gerekse malzeme seçimiyle doğaüstü olan bu varlıkları insan cinsinden ayırmıştır.

2009 yılında, Ankara Devlet Opera ve Balesi'nde Mehmet Ergüven tarafından sahnelenen, Sevda Aksakoğlu'nun kostümlerini tasarladığı "Idomeneo" operası hakkında yapılan görüşmede tasarımcı çağdaş bir yönelim izlediğini belirtmiştir. Gerek malzeme seçimiyle gerekse biçimsel değişikliklerle fantastik film karakterlerini sahneye taşıyan Aksakoğlu, "günümüz seyircisinin görsel hafızasına hitap etmeyi amaçladığını" belirtmiştir. Kostümler üzerinde çalışılan detaylar dikkat çekmektedir. Her bir karakter için o karakterin özelliklerini yansıtacak simgeler ve malzemeler seçerek kişilik

farklılıklarını yansıttığını ama bütünlüğü de biçimsel olarak koruduğunu söylemiştir. Resim 130 ve 131'de görülen kalabalık sahnelerde tasarımcı her karakterin kimliğini onun kostümüne yükleyerek ayırt edilebilir hale getirdiğini göstermiştir.



Resim: 130 Idomeneo Operası



Resim: 131 Idomeneo Operası

Kadın karakterlerde Antik Yunan motiflerini çağdaş çizgilerle harmanlamış olan Aksakoğlu, malzeme seçiminde de çağdaş bir eğilim sergilemiştir. Resim 133'de görülen kostümde tül üzerine metal bezemeler yapılmış ve bu şekilde günümüz seyircisinin fantastik filmlerde görmeye alışkın olduğu türden bir görsellik elde edilmiştir. Kostümlerdeki renk seçimlerini, karakterlerin kişisel yapılarını ve sosyolojik konumlarını yansıtacak şekilde seçtiğini vurgulamıştır.



Resim: 132 Idomeneo Operası



Resim: 133 Idomeneo Operası

Eserin bütün kostümlerinde eşit olarak gerçekleştirilen stilizasyon, seyirciyi yabancısı olmadığı bir görünümle karşılaştırmayı amaçlamıştır. Seyirci alışık olduğu bu görüntüde görünenin ardındaki anlamı bulmuştur. Çağdaş seyircinin belleğinde yer alan kodlara ulaşabilen bu tasarımlarda, bilimkurgu özellikleri taşıyan evrensel bir dil mevcuttur.

Yapılan görüşmeler göstermiştir ki kostüm tasarımcıları bütünlüklü bir çalışmanın önemli bir parçasını oluşturur ve bu büyük yapının bel kemiği konumundadır. Her tasarımcı gerçekleştirilen ortak toplantılar sonucu alınan kararlar doğrultusunda yönelimlerini belirleyip ilk tasarımlarını oluşturmaktadır. Her bir tasarımda, tasarımcının estetik anlayışı, dünya görüşü ve sanatsal birikimi görülmektedir. Bu bağlamda yukarıda örneklerle ele alınan tasarımlarda ülkemizde mitolojik operaya rejisörlerin ve tasarımcıların hangi yaklaşımlarla eğildiğini görmek mümkündür. Operalarda genellikle çağdaş yaklaşımlar sergileniyor olması günümüz seyircisinin dünya görüşü ve anlam kodlarına ulaşabilmek açısından doğru bir tercihtir.

Ülkemizde yapılan incelemenin ardından dünya genelinde en çok sahnelenen doğu ve batı mitlerini temel alan iki mitolojik opera üzerinden inceleme yapılması doğu ve batı uygarlıklarının kültür farklılıklarını da anlamamıza yardımcı olacaktır. Seçilen bu operalar; Mısır mitolojisinden esinlenerek librettosunu Antonio Ghizlanzoni'nin yazdığı, bestesini Giuseppe Verdi'nin yaptığı "Aida" operası ve Antik Yunan mitolojisinden esinlenerek librettosunu Raniero De Calzabigi'nin yazdığı, bestesini Christoph Willibald Gluck'un yaptığı "Orfeo Ed Euridice" operalarıdır.

Farklı tarihlerde ve farklı ülkelerde çağdaş bir yorumla sahnelenmiş bu operalara ait görseller üzerinden yukarıda belirtilmiş olan stilizasyon problemleri irdelenecektir. İncelenecek olan operalarda kostümlerde stilizasyon problemlerinin hangilerinin olduğunu tespit ederek çözüm önerisinde bulunulacaktır. Bazı tasarımlarda birden fazla stilizasyon problemi görülmektedir. Öncelikle farklı tasarımcıların farklı tarihlerde gerçekleştirdiği "Aida" operasının görselleri üzerinden yorumlama yapılacaktır.

Kostüm tasarımı Bob Crowley tarafından yapılan, Robert Falls tarafından sahneye koyulan, 2000 yılının Mart ayında Broadway yapımı olarak Palace Theatre'de sahnelenen "Aida" operasının görselleri ele alınacaktır. Burada, tasarımcının stilizasyondan çok bir soyutlamaya gittiğini görmekteyiz. Tasarımcı iki farklı üslup kullanarak geleneksel Mısır giyimi ile çağdaş giyim şeklini bir arada kullanmıştır. Bu tür bir eğilim seyircinin aklında karmaşaya neden olacaktır. Tür ve dönem birliği eserin

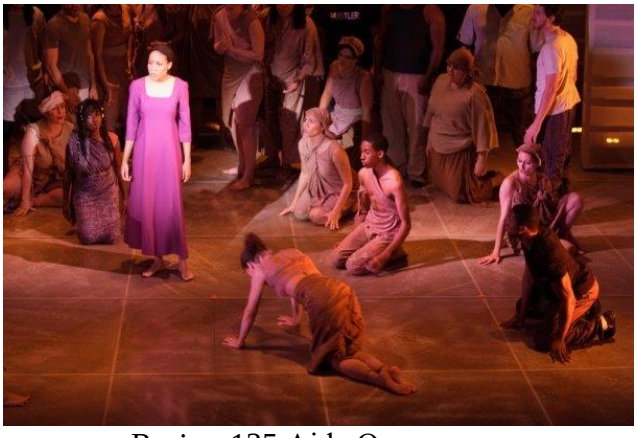
anlatımını güçlendirmek için önemlidir. Eski Mısır'da giyim bölgenin inanışları, coğrafi koşulları ve iklimine uygun olarak düzenlenmiştir.

> "Eski Mısır giysilerinin kronolojik incelemesi sonucunda, temel giysinin beyaz ketenden oluştuğu kabul edilmektedir. Eski Krallık döneminde moda giyimde büyük rol oynamaktadır. Meslekler ve günlük olaylar, kullanılan deseni ve tasarımı etkilemiş ve kadınlara ait moda daha az seçenek hakkı veren daha muhafazakâr sınırlar içinde gelişmiştir. Eski Krallık döneminde erkeklerin etek giydikleri üçgen şeklindeki bir kumaşı kalçanın etrafına dolayarak kullandıkları duvar resimlerinden günümüze ulaşan örneklerden öğrenilmiştir. Sosyal konumlarına göre erkeklerin değişik tipte etekler giydikleri söylenebilir" (Özay, 2004: 49-50).

Resim 134'de, Aida ve Ameris birlikte görülmektedir. Rademes'in aşkı için çatışan bu iki kadının kostüm üslupları birbirinden farklıdır. Kostümler, bu araştırmanın birinci bölümünde yer verilen tanrısal formları gösteren görseller göz önüne alınarak incelendiğinde tasarımcının, Amneris'in kostümünde Mısır giyimini renk ve kumaş seçimiyle birebir doğru biçimde yansıttığı görülmektedir. Fakat tam tersine Aida'nın kostümünde çağdaş bir giyim üslubu kullanarak soyutlamaya gitmiştir. Kostümlere biçimsel olarak baktığımızda Eski Mısır'ın formunu görememekteyiz. Kostümlerin renk seçimi ve bezemeleri de dönemin özelliklerini yansıtmamaktadır. Özellikle kadın ya da erkek kraliyet ailesi mensupları bezemeli işlemeli kıyafetler giymektedirler. Tasarım prensiplerinin başlıca esaslarından olan çizgi ve renk bakımından baş rol kostümlerinde dönemin özellikleri görmek mümkün değildir.



Resim: 134 Aida Operası



Resim: 135 Aida Operası

Resim: 134-135 Aida Operası, http://broadwaymusicalhome.com/shows /aida.htm

Resim 135'de Aida ve Mısır halkı birliktedir. Burada da yine Aida'nın Mısır halkından renk, biçim bakımından farklı bir üslupla ele alındığı dikkat çekmektedir. Bu örneklerde stilizasyon problemlerinin başında yer alan soyutlama, renk seçimi, biçimsel yapı tutarsızlığı gibi hatalar görülmektedir. Bunların giderilmesi için dönemin giyim özellikleri daha iyi incelenmeli ve stilize ederken biçim bozulmadan sadeleştirmeye gidilmelidir.

> "Eski Mısır'da kadınlar göğüsten ayak bileğine kadar uzanan, kolsuz tunik giyerlerdi. Omuz ve göğüsleri açıkta bırakan bu tunikler omuzdan geçen tek ya da çift askıyla tutturulurdu. Bazen de boncuktan yapılmış gerdanlıklar önden bu tuniği tutardı"(Martin, 2010: 8).



Resim: 136 Aida

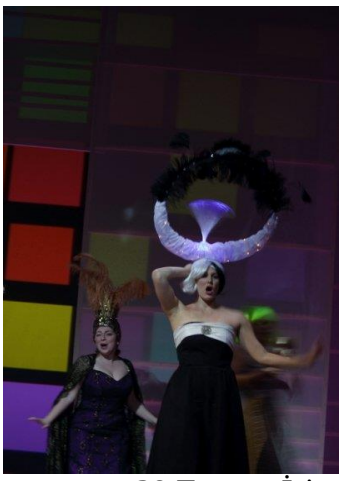


Resim: 137 Radames

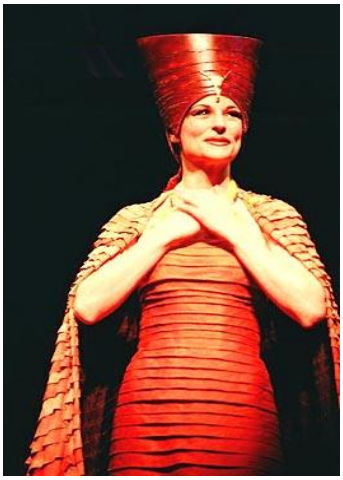
Resim: 136-137 Aida Operası, http://broadwaymusicalhome.com/shows /aida.htm

Resim 136'da Amneris'i bezemeli bir kostümle görmekteyiz. Buradaki renk seçimi ve bezemeler Mısır giyiminin dışında Hint giyimine daha çok benzemektedir. Kostümü tamamlamak için kullanılan şaç modeli ve aksesuarı da Mısır'da kullanılmamaktadır. Tasarımcı yine burada da soyutlama yapmıştır.

Resim 137'de yer alan sahnede Radames zaferden dönmüş ve ordusu tarafından kutlanmaktadır. Radames ve ordusunun kostümleri üslup olarak birbirinden farklıdır. İncelenen bu operada kostüm tasarımcısının başrol kişilerinde çağdaşlaştırma yapıp, diğer yan rollerde ise dönemi yansıtan klasik bir yoruma gittiği belirlenmiştir. Bu da eserin tamamında bir dil bütünlüğü olmamasına ve kavram kargaşası yaşanmasına sebep olmuştur.



Resim: 138 Tanrıça İsis



Resim: 139 Tapınak Rahibesi

Resim 138'de Tanrıça İsis'i çağdaş bir yorumla görmekteyiz. Tanrıça'nın başında kullanılan aksesuar onun tasvirlerinde yer alan boynuza gönderme yapmaktadır. Kostümlerin genelinde dikkat çeken üslup tutarsızlığı bu kostümde de görülmektedir. Tanrıçanın başındaki aksesuar tanrıçaya uygun olmayıp bir karnaval kostümü havası vermiştir. Burada tasarımcının yaptığı stilizasyon tanrıçanın özelliklerine uygun olsa da malzeme seçiminin ve uygulamanın yanlışlığı nedeniyle amacına ulaşamamıştır. Bu tarz bir aksesuar yerine gerçekte tanrıçanın tasvirlerinde yer alan boynuz formu verilmiş metal bir başlık kullanılması ve ışıltıyı yansıtmak adına ince led ampullerle desteklenmesi ile daha doğru bir görsel elde edilebilirdi.

Resim 139'da gördüğümüz tapınak rahibesinin kostümü Eski Mısır giyiminin birebir benzeridir. Renk, doku, biçim ve aksesuar bakımından Mısır giyimine uygun olsa da operanın genelinde rastlanan dil uyuşmazlığına maruz kalmıştır. Bob Crowley tarafından yapılan kostüm tasarımlarında başlıca şu problemler görülmüştür: Stilizasyon yerine soyutlamaya gidilmiştir, renk ve malzeme seçimi çoğu kostümde yanlış yapılmıştır, kostümler arasında bir üslup birliği yoktur, çağdaş seyircinin beklentilerine tam olarak cevap verememiştir, teknolojik olanaklar kullanılmamıştır.

Bu operada belirlenen yanlışlıkları giderebilmek için Resim 140-141-142'de yer alan 2011 yılında Amerika'da Cute Circuit moda evi tarafından Kate Perry için tasarlanan konser kostümünü örnek vermek mümkündür. Bu kostümde teknolojik olanaklar kullanılarak günümüz seyircisinin beklentilerine yönelik fantastik ve tiyatral

bir görünüm elde edilmiştir. Kostümde ışığı yansıtan bir kumaş, yüzlerce minik kristal ayna, parlak swarovski taşlar ve led ampuller kullanılmıştır. Bu kostümde kullanılan malzemeler mitolojik bir kahramanı imlemek için oldukça idealdir. Tanrıça İsis için hazırlanan kostüm bu malzemelerle yapılmış olsaydı sahnede olağandışı bir görsellik yakalanabilirdi. Ayrıca arkada yer alan dansçıların kostümleri biçimsel olarak fantastik ve Perry'nin kostümüyle de uyumludur.



Resim: 140-141-142 Kate Perry Konser Kostümü

Resim: 140-141-142 https://cutecircuit.com/katy-perry-catsuit

Bir sonraki inceleme, 2011 yılında Royal Opera House tarafından sahnelenen, kostümlerini tasarımcı Moritz Junge'un yaptığı, Tim Albery'in sahneye koyduğu "Aida" operasının kostümleri üzerinde yapılacaktır. Resim 143'de Aida'yı görmekteyiz. Aida'nın kostümü "Kalasiris" denen Mısır kadın giyimine uygun olarak asimetrik, hatları belli eden ve ketenimsi bir kumaştan yapılmıştır (Salman, 2013: 8). Resim 144'de görülen Amneris'in kostümü ise daha postmodern bir yorumla tasarlanmıştır. Özellikle şaçları ve saç aksesuarı Ortaçağ Avrupa'sında görülen türdendir. Fakat yine de her iki kostümde de dönemsel biçim ve renkleri görmek mümkün.



Resim: 143 Aida



Resim: 144 Amneris

Resim: 143 - 144, http://intermezzo.typepad.com/intermezzo/2011/03/royaloperahouse-aida-in-photos.html

Resim 145'de Radames askeri bir kıyafetle karşımıza çıkmaktadır. Radames'in bu kostümünde Mısır'dan çok Uzak Doğu etkisi dikkat çekmektedir. Mısır'da erkekler sıcak iklim nedeniyle genellikle bedenlerinin üst kısmını açık bırakırlar. Askeri kıyafetlerde de bedenin üst tarafında sadece kolluklar ve korunmak için ellerinde kalkan kullanmaktadırlar (Bkz. Şekil:26). Ayrıca bronzun yaygın kullanımına başlanmasından sonra silah ve zırhlarda kullanılması da yaygınlaştır.



Şekil: 26 Mısır Askeri (https://aysenuruzar1012.wordpress.com/egypt/eski-misirda-giyim-tarzi)

Fakat tasarımcının burada da soyut bir yaklaşım sergilediği dikkate alındığında bu durum olası görülebilir. Buradaki sorun Radames'in kostümünün diğer başrol kişilerinde gördüğümüz Mısır giyim özelliklerine uymamış olmasıdır. Kullanılan malzeme ve biçimsel açıdan uyumsuzluk göstermektedir.

Tasarımcı Moritz Junge kostümlerin genelinde renk, doku ve biçim bakımından fütürist unsurları öne çıkararak daha çok modern bir eğilim göstermiştir. Koronun kostümlerinde birkaç aksesuar kullanmış ve oyuncuların bedenlerini boyayarak çıplak bırakmıştır. Resim 146'da Tapınak Rahibi ve tanrıça İsis biraradadır. Tanrıça İsis'i çocuk oyuncu kullanarak sahneye taşımışlardır. Yine bu kostümde de diğer kostümlerle aynı biçimsel özellikleri görmek mümkündür. Tanrıça İsis'in tasvirlerinde yer alan bu kostümde de kullanılan kemik boynuz ve yuvarlak plaka levha onun kimliğini açığa vurmaktadır. Burada amaç tanrısal varlığı maddeselliğe büründürürken, maddeselliğin biçimini sınırlandırarak ve onun sadece biçimiyle örtüşmek, onu ikame eden imgeyle, varlığını göstermektir.



Resim: 145 Radames



Resim: 146 Baş Rahip ve Tanrıça İsis

Resim 147'de Baş Rahip Ramfis'i tanrısal bir başlıkla görmekteyiz. Mısır'da Firavun döneminde krallar yarı tanrı rahipleri ise tanrısal özelliklere sahip olarak değer görürdü. Bu nedenle rahibin tanrısal bir başlık kullanması olağan bir durumdur. Bu başlık onun yetkilerini ve taşıdığı özellikleri simgelemektedir. Tasarımcının bu başlığı kullanması yerinde bir karar olmuştur. Resim 148'de ise Aida'nın babası eski Habeş Kralı Amonasro'yu görüyoruz. Amonasro'nun kostümü artık esir olan eski bir kral için oldukça doğru bir seçim olmuştur. Mısır ve Habeş gibi iki ulus arasındaki giyim farkını da bu iki kostümde görmekteyiz.



Resim: 147 Baş Rahip Ramfis



Resim: 148 Habeş Kralı Amonasro

Tasarımcı Moritz Junge'un yaptığı kostümlerin genelinde bir üslup birliği söz konusudur. Tasarımcı stilizasyon yaparken dönemin özelliklerine ve göstergelerine dikkat etmiş ve oldukça doğru kullanmıştır. Kostümlerin tamamında malzeme ve renk seçimi bakımından sorun görülmemektedir. Tasarımcının biçimsel olarak stilizasyona gidişi kostümlerin çoğuna fütürist bir görünüm kazandırmıştır. Yukarıda belirtilen birkaç küçük hata dışında kostümler stilizasyon bakımından oldukça başarılı olmuştur. Bu tür kostüm uygulamalarında multimedya olanaklarının kullanımı etkiyi daha da arttıracağından seyirciye ulaşmak daha kolay olacaktır. Gerçekleştirilen bu kostüm tasarımlarında başrol kişileri ve koroda bazı görsel efekt uygulamaları yapılırsa seyirci görünenin ardındaki görünmeyen anlam katmanlarına ulaşacaktır.

Son olarak 2014 yılında İzmir Devlet Opera ve Bale'si tarafından sahnelenen, kostümlerini Ayşegül Alev'in yaptığı, Aytaç Manizade'nin sahnelediği "Aida" operası incelenecektir. Ülkemizde opera eserleri belli kemikleşmiş bir kitle dışında çok fazla rağbet görmemektedir. Bunun en başlıca nedeni kültürel anlayıştır. Diğer yandan da opera eserlerinde klasikleşmiş gelenekselleşmiş sahneleme yorumunun dışına çıkılmamasıdır. Bu sorunları daha aza indirmek ve seyirciyi çekebilmek için dekor ve kostüm tasarımlarında da yenilikçi bir anlayışa gidilmesi şarttır. Ayşegül Alev'in yapmış olduğu tasarımlar üzerinden yapılacak olan incelemede bu sorunlar daha iyi ortaya çıkacaktır. Resim 149'da görüldüğü üzere Aida ve Radames başbaşadır. Bu iki başrol kişisinin kostümlerinde Mısır giyim şekli neredeyse hiç belli değildir. Tasarımcı

gerek renk seçimi gerekse kumaş seçimiyle yanlış bir eğilim göstermiştir. Gece ay ışığı altında Aida'nın kostümü patlıcan moru ve ışıltılı görünmektedir. Mısır gibi doğu toplumlarında bu renk kullanımına neredeyse hiç rastlanmamaktadır. Tasarımcının biçimsel olarak da dönemi yakalayamadığı açıkça görülmektedir. Radames'in kostümü de yine aynı şekilde başarılarla dolu geçmişi olan bir komutanın giyinmeyeceği türdendir. Özellikle iç elbisenin parlak lame kumaştan seçilmiş olması en büyük hatadır.

Resim 150'de Aida ve Amneris'i birlikte görmekteyiz. Birbirine rakip olan bu iki kadın tarz olarak birbirine yakın çizgilerdedir. Amneris'in pul payetli kumaştan yapılmış iç elbisesi dönemle ilişkilendirilememektedir. Amneris'in başındaki peruk ve aksesuar hariç kostümde Mısır etkisi görülmemektedir. Aida'nın kostümünde kullanılan tül ve parıltılı kumaş da yine çok hatalı bir seçimdir. Mısır duvar resimlerinde görülen kadın giyimine benzemeyip, renk olarak da resimlerin aksine çok canlı bir kırmızı kullanılmıştır. Tasarımcı bu dört kostümde de renk, biçim, doku ve dönem hataları yapmıştır.



Resim: 149 Aida ve Radames



Resim: 150 Aida ve Amneris

Resim 151'de Baş Rahip Ramfis gösterişli bir kostüm ve başlıkla görülmektedir. İsis tapınağının Baş Rahibi olduğu için kostümünün kast sisteminin göstergesi olarak gösterişli olması doğru bir düşüncedir. Fakat kostümde kullanılan sarı yaldızlı kapitone kumaş yanlış bir seçim olmuş. Rahibin arkasında yer alan halk kostümü Mısır giyimini renk, doku ve kumaş bakımından çok daha doğru olarak yansıtmaktadır. Tasarımcının kostümlerin bir kısmında stilizasyona gitmiş bir kısmın da ise stilizasyon yapmadan klasik yorumla tasarlamış olması görsel bütünlük bakımından tutarsızlık göstermektedir. Bu da kostümlerde eklektik bir görünüme sebep olmuştur.

Resim 152'de yine Baş Rahip ve diğer rahipleri görmekteyiz. Rahiplerin bir kısmı saten parlak kumaştan yapılmış pelerinler giyerken diğer bir kısmı da tıpkı Matrix filmindeki karakterler gibi siyah, uzun deri pardesüler giymiş ve ellerine asa almışlardır. Aynı sahnede sol ön bölümde yer alan Amneris'e leopar desenli parlak kumaştan vücudu saran bir kostüm yapılmıştır. Sonuç olarak kostümlerin tamamına bakıldığında stilizasyon yaparken yanlış kumaş, renk ve doku seçiminin yanı sıra kostümler arasında yorum farkı da göze çarpmaktadır. Fantastik ya da bilimkurgu bir yorum yapmak isteniyorsa kostümlerin tamamında aynı çizgiyi ve üslubu kullanmak gerekmektedir.



Resim: 151 Baş Rahip Ramfis ve Halk



Resim: 152 Rahipler Topluluğu

İncelenmiş olan bu operaya örnek bir çözüm olma niteliğinde, Avusturalya'nın Sidney kentinde "Australian Network Entertainment" adında bir yapım şirketi uzun yıllardır gösteri sanatları alanında bu soruna çözüm olabilecek nitelikte çalışmalar yapmaktadır (Gergin, 2013: 45). Bu şirketin yarı tiyatral olan özel ışıklandırma ve multimedya sistemleri kullandıkları bazı gösterileri vardır. Bu gösterilerden biri, *Vospertron, Neon Dance and Multimedia Performance* ve diğeri de, *Led Robots* dur. Bu gösterilerde resim 153 ve 154'de görüldüğü üzere dansçılar ışıklı kostümler giyerek tiyatral dans gösterileri yapmaktadırlar. Bu tür kostümler mitolojik operalarda seyirciyi fantastik ortama sokabilmek, doğaüstü varlıkları günümüz seyircisinin algısına uygun bir şekilde maddeleştirmek açısından faydalı olacaktır. Ayrıca kostüm tasarımcılarının stilizasyon yaparken karşılaştıkları malzeme sıkıntısı da bu şekilde çözülmüş ve çeşitlendirilmiş olur.



Resim: 153 Vospertron



Resim: 154 Led Robots

Resim: 153 – 154, http://www.australiannetworkentertainment.com/laserandspecial, 11/07/2016.

Çağımızın teknolojik gelişmelerinin sahne sanatlarının her alanında kendini göstermiş olması artık konvansiyonel sahneleme anlayışının yerini modern teknik donanım ve malzemelerin kullanıldığı postyapısalcı çağdaş bir sahneleme anlayışına bırakmak zorunda kaldığı açıktır. Sinematografik, hızla değişen görüntüye alışmış olan seyircinin beklentisi de bu yöndedir.

Mısır mitolojisinden esinlenerek kaleme alınan Aida operasına ait görsellerin incelenmesinin ardından Antik Yunan mitolojisinden esinlenerek yazılan Orfeo Ed Euridice operasına ait görseller ele alınacaktır. İlk olarak 2009 yılında Metropolitan Opera'nın sahnelediği, kostümlerini tasarımcı Isaac Mirzahi'nin yaptığı, Mark Morris'in sahnelediği Orfeo operası incelenecektir.

> "Yunan mitolojisinin en çok etki yaratmış kültür ve sanata esin vermiş din ve felsefeye katkıda bulunmuş kişisi Trakyalı ozan Orfeus'tur. Diğer mitos kahramanlarına hiç benzemeyen Orfeus savaşlarda harikalar yaratmış zaferlere adını yazdırmış, ejderhaları dize getirmiş bir kahraman değildir; O, hassas bir ozan, müziğiyle gönülleri etkileyen bir sanatkardır" (Tecimer,2006: 324).

İlk olarak Resim 155'de görülen Orfeus, bir kadın oyuncu tarafından canlandırılmaktadır. Bu nedenle de kostümü erkeksi bir çizgiye sahiptir. Tasarımcı kostümlerde soyutlamaya giderek Antik Yunan formunun tamamen dışına çıkmıştır.

> "Antik Yunan toplumunda en çok görülen giysiler; chiton, himation, chlamys ve peplos'dur. Hem kadınlar hem erkekler tarafından en çok giyilen

> ise chitondur. Bu giyside sol omuz üzerinde duran kumaş drapeli ve sağ kol açıktır. Kumaşı dikdörtgen olup genellikle de geometrik desenlerle bezenmiştir" (Evecen, Ölmez, 2014: 376).

Orfeus'a günümüz giyim biçimini yansıtan bütün parçaları siyah bir takım elbise tasarlayarak oyuncuyu maskülen bir görünüme sokmuştur. Tüm parçaların siyah olması ise Orfeus'un içinde bulunduğu durumu, karısına tuttuğu matemi simgelemektedir. Resim 156'da ise yılan sokması sonucu Hades'e giden Euridice'yi üzüntülü bir halde görmekteyiz. Yine burada da tasarımcı soyutlama yaparak Antik Yunan giyiminin dışına çıkmıştır. Oysaki Antik Yunan'da kadınlar en çok peplos giymektedir. Bu kıyafetin kumaşı koyun yününden dokunmaktadır (Salman, 2013: 12). Kostüm tasarımcısı Mirzahi, doku, renk ve biçim bakımından Antik Yunan'a dair hiçbir özelliği kullanmamıştır.



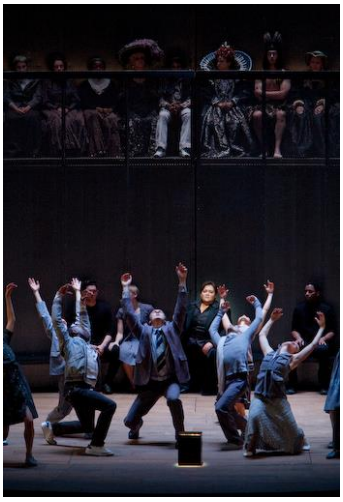
Resim: 155 Orfeus



Resim: 156 Euridice

Resim: 155-156, http://www.metopera.org, 23/05/2015

Operanın genelinde tasarımcı birçok dönemin giyim şeklini bir arada kullanmıştır. Koroyu günümüzün sokak giyimi ile sahneye taşırken soyluları farklı uluslardan farklı dönemlerin giyim biçimiyle karşımıza çıkarmıştır. Resim 157 ve 158'de görüldüğü gibi sahne üzerindeki koro ve localardaki soylular birbirinden tamamen farklıdır. Soylular da kendi içinde farklı yüz yılları temsil ederler. Her çağda soyluların alt sınıftan farklı olduğunu vurgulamak isteyen tasarımcı halk arasındaki sınıfsal farklılıkları bu şekilde ortaya koymuştur.



Resim: 157 Koro



Resim: 158 Soylular

Resim 159'da görüldüğü üzere tasarımcı tanrıları diğer soylulardan ayırmak için daha gösterişli kumaşlar ve aksesuarlar kullanmıştır. Kostümlerin tamamında yapılan soyutlama dekor ile uyumludur. Tasarımcının bu yaklaşımı gözü rahatsız etmemektedir. Mitolojik bir eserlerde görmeye alışılmışın dışında bir yorumla seyirciyi şaşırtmıştır. Son yıllarda kostüm tasarımcılarının postmodern bir anlayışla tasarım yaptıklarına sıklıkla rastlamaktayız. Bu operada da tasarımcı eskiyi yeniyle harmanlayarak postmodern bir yaklaşım sergilemiştir. Kostümlerde stilizasyon problemlerinin bir kaçına birden rastlanmakta. Soyutlama yapılması, renk ve malzeme seçiminin yanlışlığı, teknolojik olanakların henüz kullanılmaya başlanmaması, çağın seyircisinin anlayışına yönelinmemesi gibi problemler sahne estetiği bakımından gözden kaçmamaktadır.



Resim: 159 Soylular

Sahne üzerindeki yapıya bakarak operadan ziyade bir tiyatro oyunu izlenimine kapılmamak mümkün değildir. Plastik anlamda operalar tiyatro oyunlarından çok daha gösterişlidir. Dekorda ve kostümde minimalize bir yaklaşım izlenmiş seyircinin dikkati

eserin dramatik yapısına ve müziğe yönlendirilmiştir. Böylesine bir soyutlamaya gidilen bu tür tasarımlarda görsel öğelerin yalınlığı ve azlığı seyirciyi sıkabilir. Bunu önlemek için boş mekanda efektif unsurlar kullanarak seyircinin algısını açık tutmak gerekir. Resim 160'da olduğu gibi soyutlama yapılan kostüm üzerine 3D Mapping tekniği ile dönemin dokusu, dekoratif unsurları ve konuyla ilgili görsel efektler yansıtılabilir. Ayrıca Resim 161'de hologram kullanılarak boş sahnede üç boyutlu bir görüntü elde edilmiştir. Bu teknikle mitolojik kahramanı sahne üzerine sıra dışı bir görüntüyle taşımak mümkündür. Çağlar boyunca tanrılar, insan ya da hayvan biçiminde karşımıza çıkmaktadır. İnsanlar kendi bedensel biçiminde tanrılar tasvir etmiştir. Günümüz insanın imgelem dünyasındaki değişim tanrı tasvirlerini de değiştirmiştir. Bu değişim teknolojik olanaklar aracılığıyla sahne üzerine taşınabilir. Hologram kullanarak sahnede doğaüstü sinematografik bir varlık yaratmak çok etkileyici olacaktır.



Resim: 160 3D Mapping Yansıtma



Resim: 161 Hologram

Resim: 160, https://www.youtube.com/watch?v=JqFNIm0BGGE, 17/02/2015.
Resim: 161, http://youlalight.com/holographic_3d_concerts, 17/02/2015

Bir sonraki inceleme 2007 yılında New York'da, Glimmerglass Opera tarafından sahnelenen, kostümlerini Doey Luthi'nin tasarladığı, Christopher Alden'in sahneye koyduğu Orfeo operasıdır. Tasarımcı Luthi daha önce incelenen eserlerde de karşılaşılan bir yaklaşımla kostümleri tasarlamıştır. Postmodern kostümler oldukça dikkat çekmektedir. 16. - 17. yüzyıla ait giysi formları, ruff yakalar kostümlere Antik Yunan giyiminin ötesinde bir etki vermiş. Resim 162 ve 163'de görüldüğü üzere eski ve yeni bir arada kullanılmış daha çok soyutlama yapılmıştır. Yine burada da birkaç farklı dönemi bir arada görmek mümkündür. Resim 163'de yer alan koltukta, Orfeus'un

kucağında yatan Euridice'nin kostümü hariç diğer kostümlerde Antik Yunan'a ait dönemsel izleri görmek mümkün değildir. Ayrıca tanrılar, soylular ve halkı temsil eden koro arasında görsel bakımdan hemen hemen hiçbir ayrım yoktur.



Resim: 162 Orfeo Operası



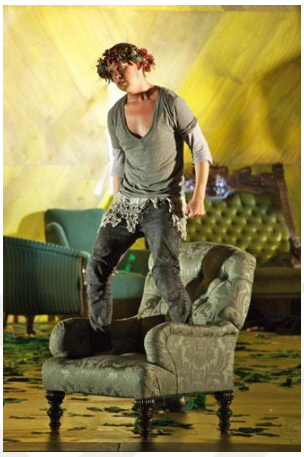
Resim: 163 Orfeo Operası

Resim:162-163, http://www.christopheralden.net/Orfeo, 10/05/2015.

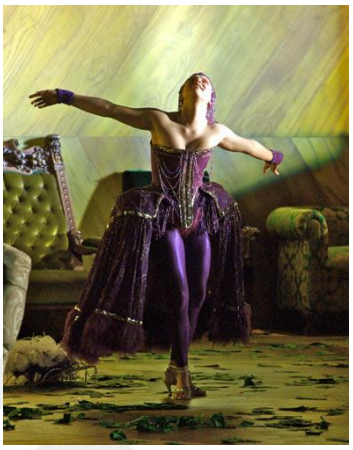
Tasarımcı mitolojik operadan ziyade bir tür tiyatro oyunu mantığında kostümler yapmıştır. Daha güncel görüntüler yaratarak seyirciyi yaşadığı dönemin içinde bırakmış, onun hayal gücünü zorlayacak imgeler oluşturmamıştır. Burada görülenle görenin karşılaşmasında, bakanın kendi benzerine rastlaması söz konusu olmuştur. Aslında olması gereken seyircinin tanrı tasvirini gördüğünde o görselin ardındaki inanç ve öte dünya kodlarını alabilmesidir. Bu sayede tasarımcı bura ve öte dünya arasındaki çifte zamanı teke indirir.

Orfeus ve Euridice'nin kostümleri de birbirinden biçim ve üslup olarak çok farklıdır. Tasarımcı, batı kültürünü kostümlerle sahneye taşımış fakat yine bir batı uygarlığı olan Antik Yunan yapısal özelliklerini kullanmamıştır. Resim 164'de gördüğümüz Orfeus, başındaki taç hariç güncel giyim tarzıyla karşımıza çıkmaktadır. Bu görüntü onun tanrısal niteliklerini seyirciye aktarmak için yeterli değildir. Resim 165' de Euridice'yi 16. yüzyıl giysi formları ile tasarlanmış mor renkli bir kostümle görüyoruz. Bu renk Antik Yunan'da soyluların kullandığı nadir bulunan bir renk olması bakımından burada doğru bir seçim yapılmıştır. İki başrol kişisinin üslup olarak birbirinden bu denli farklı olması onların farklı sınıfsal yapılarda olup olmadığı sorusunu akıllara getirecektir. Kostümlerin tamamında tasarımcı Doey Luthi soyutlama yapmış, biçim bozukluğuna gitmiştir. Seyirci sahnede mitolojik bir olaya görsel olarak

tanık olamamaktadır. Eserin özü ile biçim birbiriyle çelişmektedir. Stilizasyona dair her hangi bir yaklaşım söz konusu değildir. Çağın seyircisinin beklentilerine plastik anlamda tam olarak cevap vermemekle birlikte modern sahneleme teknikleri de kullanılmamıştır.



Resim: 164 Orfeus



Resim: 165 Euridice

Euridice'nin yılan sokması sonucu ölerek Hades'e gitmesi Orfeus'u derinden yaralamıştır. Onun bu durumuna üzülen tanrılar karısını geri getirmesine izin vermişlerdir. Bu izni bir şartla almıştır Orfeus. O da Hades'den çıkıncaya kadar karısına bakmamasıdır. Bu sözünü karısının ısrarına dayanamayarak tutamayan Orfeus, karısını sonsuza dek kaybeder. Böyle dramatik bir sahnede Euridice'nin kostümü dramatik etkiyi desteklemek adına fiber optik teknoloji kullanılarak hazırlanmış bir görsel efektle taçlandırılabilir. Orfeus'un dayanamayıp tam Euridice'ye baktığı anda Resim 168'de olduğu gibi kostümün göz kamaştıran ışıltılar saçması seyirciyi fantastik bir dünyaya taşıyacaktır. Resim 166-167-168'de 2016 yılında Met Gala'da Claire Danes'in giyinmesi için Zac Posen tarafından organze kumaş ve fiber optik teknolojisinin kullanıldığı akıllı tekstil malzemeden hazırlanan "*Glow in the Dark Gown*" ismindeki elbiseyi görmekteyiz. Kumaş liflerine yerleştirilern şekil değiştirme hafızası sayesinde ışıldayan bu malzeme tiyatral kostüm için oldukça elverişlidir. Karanlık ortamda ışıldayan bu tarz bir kostüm dramatik etkiyi olağanüstü bir görünümle destekler. Özellikle söz konusu olan mitolojik bir opera ise bu görsel illüzyon seyirciyi büyüleyecektir. Kostüm dönemin özelliklerine uygun stilize edildikten sonra bu tür bir teknikle hazırlanırsa eserin etkisini de arttıracaktır.


Resim:166 Fiber Optik


Resim: 167 Fiber Optik


Resim: 168 Fiber Optik Kostüm

Resim:166-167-168, http://www.vanityfair.com/style/2016/05/met-gala2016-redcarpet

Son olarak İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde 2009 yılında sahnelenen Gizem Betil'in kostümlerini tasarladığı, Recep Ayyılmaz'ın sahneye koyduğu Orfeo operası incelenecektir. Dekor ve kostüm klasik bir anlayışla tasarlanmıştır. Antik Yunan'ın biçimsel özellikleri olduğu gibi kullanılarak her hangi bir stlizasyona gidilmemiştir. Sahnenin genelinde bir yağlı boya tablo havası kullanılmış, oyun kişileri de bu tablonun içinde yer alan figürler olarak düşünülmüştür. Eserin baştan sona ince siyah bir tül perde arkasında cereyan etmesi görüntünün netliğini bir nebze azaltmıştır.

Bu eserde Orfeus rolünü bir kadın oyuncu canlandırmaktadır. Resim 169 ve 170'de tasarımcı Betil, Orfeus'u dazlak ve kahverengi bir chiton içinde sahneye taşımıştır. Mitolojide önemli bir yeri olan bu ozanın köleler gibi dazlak olarak sahneye çıkarılması seyirciyi yanıltmak anlamına gelmektedir. Elindeki lir ve başındaki taç onun tasvirleriyle örtüşmüş olsa da tanrısal bir görüntü yaratmamaktadır. Kostümlerin tasarımında herhangi bir yoruma gidilmemesi seyircinin karakteri analiz etmesinde yardımcı olmamakla birlikte oyun kişisi hakkında göstergeler de sunmamaktadır.



Resim: 169 Orfeus



Resim: 170 Orfeus

Resim: 169- 170, http://www.hurriyet.com.tr/yagliboya-tablo-gibi-opera

Resim 171'de Orfeus ve Euridice diz çökmüş bir haldedir. Orfeus'un buradaki kostümü daha kadınsı ve dönemden uzak bir forma sahip. Aynı şekilde Euridice'nin kostümü de Antik Yunan'da görmediğimiz biçimde şifon ve dantel karışımı dar uzun kollu bir elbise şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Tasarımcının kullandığı renkler, kumaşlar ve dokular döneme uygun değildir. Kostümlerin geneline bakıldığında biçimsel farklılıklar da dikkati çekmektedir. Resim 172'de görülen koro kostümlerinin rengi Antik Yunan'da çok fazla kullanılmayan yeşilin çeşitli tonlarındadır. Dönemin renklerinin bitki kökleri ve benzer doğal yollardan elde edildiği düşünülürse burada kullanılan renkler oldukça parlak ve canlı kalmaktadır. Kostümlerde renk, çizgi, biçim, doku, orantı, denge gibi tasarım element ve prensiplerinin doğru kullanılmamış olmasından kaynaklanan birçok stilizasyon problemi bir arada görülmektedir. Tarz olarak klasik ve çağdaş yorum arasında kalmış bir üslup sergilenmiştir. Bu da eserin genelinde kostümler üzerinden dil birliğinin sağlanamamış olmasına neden olmuştur.



Resim: 171 Orfeus ve Euridice



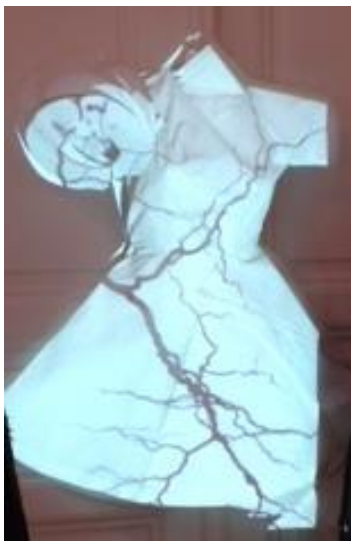
Resim: 172 Koro

Bu eserin bir yağlıboya tablo havasında yapılması ve oyuncuların da figür olarak kullanılması bazı teknolojik olanakları kullanılabilir hale getirmektedir. Bu denli durağan bir yapının içinde oyuncuya birçok yüzey elde edilerek hazırlanmış bir kostüm giydirilerek hareketsiz kaldığı sahnelerde bu kostümün üzerine görüntü yansıtarak sınırsız görsel elde edilebilir.

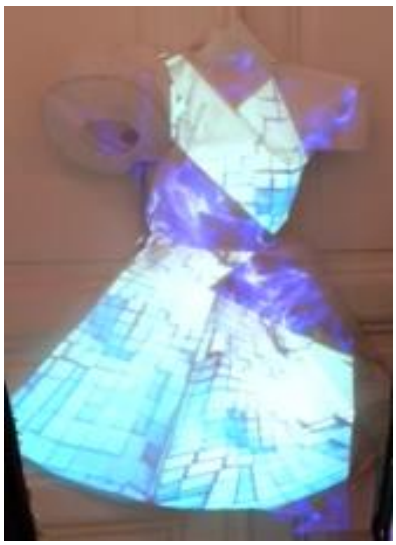
2015 yılında Çek Cumhuriyeti'nin Prag kentinde düzenlenen Prag Quedrannial 2015 sergisi için Öğr. Gör. Ayten Huzur Öğütcü, Arş. Gör. Elif Özhancı ve Arş. Gör. Işınsu Ersan tarafından tasarlanıp, Sinan Sungur tarafından 3D Mapping uygulaması yapılan "White Noise" isimli tiyatral bir kostüm hazırlanmıştır. Resim 173-174-175' de görülen bu kostümde farklı açıları ve ölçüleri olan geometrik üç boyutlu yüzeyler oluşturulmuştur. Bu yüzeyler bilgisayar ortamında modellendirilerek yaklaşık 6 dakika süren 3D mapping yansıtma yapılmıştır. Bu türden bir kostüm uygulaması durağan temposu olan opera eserleri için oldukça yaratıcı olacaktır. Kostümün üzerinde oluşturulan yüzeylere üç boyutlu görüntü aktarımı sayesinde sınırsız görsel efekt elde etmek mümkün. Kısa süreli görüntü değişimleri günümüz seyircisinin sinematografik algı anlayışına ve kodlarına da ulaşabilmek adına kolaylık sağlayacak ve seyircinin sahne üzerindeki dikkatini açık tutacaktır.



Resim: 173 White Noise



Resim: 174 White Noise



Resim: 175 White Noise

Ülkemizde ve dünyanın çeşitli yerlerinde gerçekleştirilmiş olan mitolojik operalar üzerinden yapılan incelemeler sonucunda, hemen her operanın rejisinde,

dekorunda ve kostümlerinde çağdaş bir yorumlama eğilimi görülmüştür. Bu yaklaşım tasarımcıları günümüz seyircisinin algılarına yönelik tasarımlar yapmaya itmiştir. Tasarımları çağdaşlaştırmak için tasarımcılar, bazen fütürist, bazen postmodern bazen de stilize üsluplar sergilemişlerdir. İncelemelerde görülmüştür ki seçilen üslup hangisi olursa olsun stilizasyon hataları yapılmıştır. Yukarıda detaylı bir şekilde tespit edilen stilizasyon problemleri ve bu problemleri gidermeye yönelik çözüm önerileri günümüz seyircisinin algıları ve belleğindeki kodlar dikkate alınarak yapılmıştır. Teknoloji çağının getirileri göz önünde bulundurularak, örnekler üzerinden tasarımlara sağlayabileceği katkılara değinilmiştir. Toplumların kültürel altyapıları, gelenekleri, inançları, gelişmişlik düzeyleri, ekonomileri, eğitim seviyeleri önerilen yeniliklerin gerçekleştirilebilmesinde önemli etkenlerdir. Her geçen gün yeni bir teknolojik gelişmeyle karşılaştığımız bu çağda ilerleyen yıllarda çok daha sıra dışı fikirler üretilecektir. Sonu ve sınırı olmayan bu alanda, günümüz teknolojisinin sağlayabildiği olanaklar ve estetik anlayış doğrultusunda bu süreç devam edip gidecektir.

SONUÇ

Evrenin tek rasyonel, "akli" varlığı olan insan, özgür iradeye sahip, kendini üretebilen ve idare edebilen bir kahramandır. O, tarihi yaratmak için çıktığı uzun yolculuğunun başında yalnız, ancak çaresiz değildir. Süreç içerisinde üretmeyi, üreterek düşünmeyi öğrenen insan, yaşamı boyunca yeninin peşinden koşmuştur. Çünkü o, bir vicdana ve amaca sahipti. Sadece biyolojik varlık olarak sınırlandırılamayan insan makrokozmoz evrenin bilinmeyenleri içinde kendine yer edinmeye çalışmış kendince yöntemler geliştirmiştir. Fiziksel oluşumunun yanında düşünsel bir dünyasının olması onu kâinatın yegâne üstün varlığı yapmıştır. Bu yönüyle tecrübe dünyasına egemen olmakla birlikte onun dışında olan kutsalları, tanrısal varlıkları, varlığı kabullenilen ruhu, doğaüstü varlıkları, metafizik yapıdaki çeşitli üstün değer ve ilkeleri, ilahi âlem ya da âlemleri algılamaya yönelik düşüncelerini somutlaştırmak için mitsel bir anlayış geliştirir.

Tezde çıkış noktası olarak belirlenen mitolojinin tarihini de insanlık tarihi kadar eskilere götürmek mümkündür. Çünkü mitolojiler tamamen insan ürünüdür ve onlar her türlü insani ihtiyaçlar karşısında insan düş gücünün bir çözüm yolu olmuştur. Bu araştırma yapılırken; mitoloji, sosyoloji, antropoloji, sanat tarihi, dinler tarihi, sanat mitolojisi gibi geniş bir kaynak çeşitliliği kullanılmıştır. Giriş bölümünde detaylı olarak ele alınan mitler, kişinin çevresini tanımasına, maddi âlemi ve günlük yaşantıda meydana gelen olayları algılayıp bunların kökeninin, neden ve nasıllığının bilinmesine yardımcı olmuş ayrıca insan doğasını, psikolojisini, ihtiyaçlarını, isteklerini ve korkularını yansıtmasına yaramıştır. İncelemenin sonucu olarak görülmüştür ki mit, çoğu zaman sadece din ya da öykü değil bir yaşam biçimi olmuştur. Üreten ve düşünen insan kendi yarattığı mitlerini sanat da dâhil olmak üzere hayatının her aşamasında kullanmıştır.

Giriş bölümünde, sonsuz bilinmezliklerle çevrili insanı merkeze alarak giriş bölümünde ilkel insanın fiziki ve sosyal gelişimi ile paralellik gösteren mit kavramının sanat dalları ayrı ayrı ele alınarak sanatta nasıl dahil olduğu da araştırılmıştır. En çok görsel sanatlarda ifade bulabilen mitolojinin, birçok sanat türünü bünyesinde barındıran

opera sanatında da etkin bir yer aldığı ve hayatın her alanında yer işgal ettiği görülmüştür. Dolayısıyla bu bölümde ilkel insandan günümüz insanına kadar her çağda mitin ne anlama geldiği toplumsal ve sosyolojik bağlamda irdelenmiştir. Mitlerin dinamizmi olduğu, değiştikleri, hatta bazılarının bir parçası oldukları kültürün değişen gereksinimlerine ve değerlerine uyum sağlayabilmek için çok hızlı biçimde çeşitlenebildikleri görülmüştür.

Bir toplumun doğuşu, ortak değerlerinin gelişmesi, kültür altyapısının oluşması, kendisini tanımlama mücadelesi, bir arada yaşama alışkanlıklarının biçimlenmesi, toplumsal ilişkilerin olgunlaşması, bütün bunların günlük yaşama yansımaları mit ekseninde incelenmiştir. Bu incelemeler kapsamında varılan kanı şudur ki insan yaşamının temel amacı aslında dünyayı, kozmosu ve tabiat olaylarını çözebilmek ve diğerleriyle iletişim kurmaktır. Bu iletişimi din, sanat, üretim gibi birçok farklı yolla sağlamıştır. Doğada yalnızken güçsüz olduğunu fark eden insan, toplu yaşamanın gerekliliği olan iletişimi hayatını kolaylaştırmak, kendini ifade edebilmek, paylaşmak ve öğrenmek için geliştirmenin çeşitli yollarını bulmuştur. Bu yollarda biri ve önemli bir yeri olan sanat da başlarda insan için bir iletişim aracı görevi görmüştür. Yabanıl insanın ilk iletişim biçimi, çıkardığı sesler ve bu sesleri destekleyen hareketler olmuştur. Ses ve hareketin yetersiz kaldığını gördüğü noktada görsele yönelmiş şekiller, çizgiler ve renkler aracılığıyla kendini anlatma yoluna gitmiştir. Zamanla bu iletişim şeklinin yanında bedensel anlatıyı da kullanmıştır. Tam da bu noktada taklit unsuru etkin olmuş ve ilkel insan taklit yoluyla canlandırdığı varlığın, hayvanın, kimi zaman rüzgârın, doğaüstü varlıkların yerine geçmiş ve onunla özdeşleşmiştir. İlk başta doğada gördüğü olayları alegorik olarak etrafındakilere iletmeye başlar. Kendini yarattığı mitsel dünyada yer alan bu tanımlayamadığı varlıkların yerine koyup onları içselleştirmiş, çeşitli maske, yüz boyama gibi teknikler kullanıp kendine yabancılaşarak ruhani bir varlığa bürünmeye çalışmıştır.

Mitolojik anlatılar; sanatsal yaratıyı yönlendiren en önemli etmenlerden biri olmuş; edebiyat, mimarlık, plastik sanatlar ve sahne sanatlarıyla etkileşim içinde, çağlar boyu varlığını sürdürmüştür. Gerekçesi her ne olursa olsun, insanın duygu ve düşüncelerini dışa vurmak için, içinde yaşadığı ortamda çevresinde bulduğu

malzemeleri biçimleyerek, düzenleyerek sanatsal bir eylem içine girmiştir. Malzemesi boya, kil, taş, maden ya da insan sesi ve bedeni olmuştur. Bu noktada mitoloji sanatçıya iki tip başarı atfeder. Birincisine göre sanatçı varlıkları biçimlendirir, ikincisine göre gökyüzüne ulaşan ya da büyüklük ve ihtişam açısından tanrıların yaşadığı yerlerle boy ölçüşen binalar inşa eder. İnsan, ürettiği her sanatsal eserde dış dünyadan gelen uyarıcılara mitik inancını ekleyerek geçmişinden aldığını geleceğine aktarmanın yolunu bulmuştur. Akli varlık olan insan yaşadığı her koşul ve coğrafyada kendine has sanatsal gelişmeler sergilemiş ve her birinin başlangıç noktası olarak miti temel almıştır.

Tezin birinci bölümünde dünya üzerinde varlık göstermiş önemli uygarlıkların mitolojileri antropolojik ve sosyolojik bir çerçeveden bakarak incelenmiştir. Bu inceleme yapılırken, sadece dünyanın nüfus oranı yüksek olan toplumlarının mitolojileri incelenerek çok geniş bir alan olan mitolojide biraz daraltma yapılmıştır. Avrupa'dan Asya'ya, Amerika'dan Orta ve Uzak Doğu'ya kadar dünyanın birçok yerinde insanı var eden, varlığını sorgulatan mit, her ne kadar farklılıklar gösterse de birçok noktada da ortak özellikler barındırmaktadır. Antik Çağ olarak adlandırılan dönemde yaklaşık M.Ö. 3000 yıllarına tarihlendirilen en gelişmiş toplumlardan biri olan Mısır uygarlığı, dönemine damgasını vurmuş M.Ö. 5000 yıllarına tarihlenen Antik Yunan uygarlığı, diğer taraftan Orta ve Uzak Doğuda Hint, Mezopotamya, Çin ve Japon uygarlıkları, Avrupa'da İskandinav, Germen ve Kelt uygarlıkları kendine özgü mitolojik bir alt yapı oluşturmuşlardır. Birbiri ile eş zamanlı ya da farklı bin yıllarda varlık gösteren bu büyük uygarlıklar diğer insan topluluklarına da etki etmişlerdir. Bu bölümde izlenen yöntemde mitleri kanonik bir biçimde belirlenmiş olarak incelemek onları anlamak bakımından doğru bir yol olmuştur. Her mit kendi içinde farklı konuları barındırmaktadır. Bu mitlerin bazıları dünyanın oluşumuyla, bazıları tanrıların doğumuyla, bazıları insanların yaratılışıyla ve bazıları da tabiat olayları ve kahramanlık hikâyeleriyle ilgili farklı konuları kapsar. Her bir toplumu kültürel birikimi bağlamında ele alarak onların mitolojik yapıları çözümlenmeye çalışılmıştır. İlk dikkat çeken hemen hemen her toplumda mitlerin, evrenin oluşumuyla başladığı daha sonra da tanrı ve insanın yaratımının anlatılması olmuştur. Antik Yunan'da Zeus, Mısır' da Ra, Mezopotamya'da Enlil, Uzakdoğu'da İzanami ve İzanagi, İskandinavya'da Odin,

Keltler'de Dagda, Anadolu topraklarında hüküm süren Hitiler'de Teşup, Urartular'da Haldi gibi tanrılar o tanrılara inanan topluluklar için kâinatın ve insanlığın yaratıcıları olarak kabul görmüşlerdir. Mitlerde yer alan tanrı, yarı tanrı ve diğer doğaüstü varlıkların görselleri de bu bölümde yer almaktadır. Bu kapsamlı araştırma tezin üçüncü bölümünde ele alınacak olan dünyanın farklı yerlerinde sahnelenmiş mitolojik operaların kostüm tasarımları üzerinden doğru tahlil yapabilmek adına yönlendirici bir rehber niteliğinde olmuştur. Tezde asıl inceleme konusu olan her uygarlığın mitlerinden esinlenilerek yazılmış opera eserlerinin kısa bir özeti de bu bölümde yer almıştır. Bu bölümde yer alacak olan operalar belirlenirken günümüze kadar ulaşmış ve en çok bilinen operalar seçilmiştir. Böylece tezin bel kemiğini oluşturan dünya mitolojileri ve bu mitlerden esinlenen opera eserleri bir düzen içinde toplanmıştır. Tüm bu elde edilen veriler günümüz seyircisinin izlediği opera eserine bakış açısını tahlil edebilmek adına fayda sağlamıştır. Mitlerin ve kökeninin incelenmesi, tarihini ve kültürünü oluşturan kavramları anlamlandıran insanın belleğinde yer alan atalarından aldığı kodları çözümleyebilmek bakımından yönlendirici olmuştur.

Tarih boyunca defalarca yaşanmış, yinelenmiş, deneyimlenmiş kadim bir süreç ve bu süreci uygarlığa eriştiren, doğanın ve insanlığın gelişiminde konumlandıran kavramlar, ifade ve kayıttır. Geçmişe, köklerimize dönüp baktığımızda görüyoruz ki tüm bulduklarımız, çözdüklerimiz, çıkardıklarımız bugüne dek ifade edilip kaydedilmiş olanlardan ibaret. Kendimizi ifade etmek için çeşitli bilinç düzeylerinde öz yöntemlerimizi geliştiririz. Ve anlarız ki yine kendimizi bulduğumuzdan bu yana peşimizi bırakmayan kadim bir kodlamamız olan yaşamda iz bırakma dürtümüz bize her seferinde yinelenen ama aynı zamanda yenilenen uygarlıklar kurdurmuştur. Varoluşumuz boyunca geliştirdiğimiz ifade yolları bizi, uygarlığa ve aydınlanmaya doğru sürekli değil ama kararlı biçimde yükseltir. Görsel anlamda belirleyici unsurları öne çıkarıp, nesneleri soyutlarız. Yaşadıklarımızı görselleştirmeye yöneliriz. Tanımlayabildiğimiz varlıkları, ulaşabildiğimiz görsel yollarla ifade ederiz. Önce kendimize, sonra çevremize anlatırız. Anlattıklarımıza ortak anlamlar yükleriz. Yolda, anlatmakta yetersiz kaldıklarımızla karşılaşırız. Doğamız, tanımlayamadığımızı tanımlamamız için bizi dürter. Eserler verir, nesneleri ifade etmekte bize yeten görseller

kavramları anlatamadığında, yazarız. Özgürleşmek, bizi daha çok ifadeye güdülerken, her dönem kendimizi bir başka yolla ifade etmeye çalışırız. Varoluşumuzu ve varlığımızı sürekli bir sorgulama içinde bulunuruz.

Tezin ikinci bölümünde, kainattaki varlığını sürekli sorgulayan insanı, bilimsel verilere dayanarak tanıma yöntemi izlenmiştir. Mitleri oluşturan insanın zihinsel gelişimi ve zihinsel yapısı sosyal yaşamına nasıl yansımıştır? Hangi noktalarda etkili olmuştur? gibi sorular ayrı ayrı başlıklar altında incelenmiştir. Bu konuyla ilgili veriler toplanırken, sağlık bilimleri, psikoloji, felsefe, sanat sosyolojisini de içeren alanlara yönelinmiştir. Varoluşun ne anlam ifade ettiği sorusu sadece filozofları ilgilendiren bir problem değil, düşünen her insanın kafasına takılabilecek önemli bir sorun olarak da çıkıyor karşımıza. İnsan varlığını nesnelleştirmeye çalışırken çevresini gözlemleyip kendince somut sonuçlar çıkararak gerçekliğini sorgulamaya başlar. Bunu yaparken, sahip olduğu gelişmiş fiziksel ve duyusal/bilişsel yetilerini kullanır. Bu yetilerinden en önemlisi olan ve tüm canlılarda bulunmasına rağmen insanda gelişim gösteren zekâsı, zihnin öğrenme, öğrenilenden yararlanabilme, yeni durumlara uyabilme ve yeni çözüm yolları bulabilme yeteneklerine sahiptir. Zihin; algılama, hafıza/bellek, düşünme, uslamlama, gibi birçok işlev içerir. Bu bölümde beynin karmaşık yapısı, insana kattıkları, hayati önemi ve insanın sosyal yaşamındaki yerini bulmasındaki katkısı göz önüne serilmiştir.

İnsan, düşündüklerini ve dışarıdan edindiklerini depolayabilecek sınırsız bir hafızaya sahip olduğundan yaşamının her alanında kullanabileceği sayısız veriyle donatıldığı görülmüştür. Bu veriler sırası geldikçe hafızadan geri gönderilip kullanılmakta ve insanın toplumsal yaşamını kolaylaştırmaktadır. Tüm bu bilimsel veriler doğrultusunda sanatın insan beyninde ne gibi etkiler yarattığı ne gibi izler bıraktığı incelenmiştir. İnsan yaşama etkin olarak katılmayı başarabildiğinden bu yana, hem kendini hem de ilişkili olduğu ve olabileceği her şeyi temelde üç yolla çözebilmiştir. İlk yol olarak duyularını kullanmış, duyularıyla sezdiği, hissettiği her şeyi zamanla sorun olmaktan çıkarabilmiş ve böylece çok hızlı yol kat etmiştir. İkinci yol ise aklını kullanması olmuştur. Aklı sayesinde üstesinden gelemediği pek bir şey kalmamıştır. Üçüncü yolda duyguları ve aklını bir arada kullanabilme pratiğidir. Bu

yolla tüm varlığını ve kapasitesinin tamamını ortaya koyabilmiştir. Bilgiyi edinmenin ilk aşaması duyusal hafızadır. Bu aşamada çevredeki uyarıcılar, uyarılanın özelliğine göre, beş duyu organımızdan biri tarafından alınarak sinirleri uyarır. Bilgiler hafızaya öncelikle duyu organları aracılığıyla giriş yaparlar. Görme, duyma, dokunma, koklama ve tatma organları bilgiyi doğrudan duyusal hafızaya atar. Kendini gerçekleştirmenin ve anlatmanın en önemli yollarından biri olan sanatla ilk ilişki ise duyularla olmaktadır.

Görsel ve işitsel yolla algılanan sanat yapıtları insan beyninde estetik hazzın oluşmasını sağlar. Görme duyusuna hitap eden görsel sanatlar bireyin yaşadığı çevre, coğrafya ve kültürel alt yapısına göre şekillenir. Bu durum her insanın farklı algılama tepkileri vermelerine neden olur. Çevreyi anlama ve analiz etme sürecinde önemli bir kavram olarak ortaya çıkan algı, nesnel dünyayı duyular yolu ile öznel bilince aktarma biçiminde tanımlanmaktadır. Zihinsel bir süreç olan algılama, göze, kulağa ve diğer alıcılara gelen uyarılara zihinde anlam verilmesi ve yorumlanması şeklinde tamamlanmaktadır. Algılama bilinçli bir şekilde gerçekleşirse, bilginin kodlanarak hafızada muhafaza edilmesi daha kolay olur. Bilincin doğal akışı içinde kavrayabilecekleri, ancak ve ancak algı içeriği olan süreçlerdir. İçgüdüsel dürtüler, ilkel korkular, ataerkil kalıtsal yaşantılar ve inançlara dayalı duygu ve düşünceler toplumsal bilinçaltıyla açığa çıkar. Toplumsal bilinçaltı, insan olma özelliğimizi sağlayan bazı kodları içerisinde barındırır. Sanat eserleri de alımlayıcısının kültürel potansiyeline göre içinde kodlar barındırır.

Bir bilginin hatırlanabilmesi için o bilginin sembolleştirilip kodlanması gerekmektedir. Sembollerin varlık nedeni düşünceyi görünür kılmaktır. Sembol kendisinden başka bir realiteye dikkat çeken, bir şeyin yerine geçen ya da onu tasvir eden bir obje, bir eylem ya da insan tarafından yapılmış herhangi bir işarettir ve sembollerin kullanıldığı iletişim yollarından biri görsel sanatlardır. Sanat eserlerinin geneli dış görünüş bakımından bazen bilinçsizce de olsa böyle bir sembolik biçimden faydalanırlar. İlkel insandan günümüz insanına değin toplumlara ve inançlara göre değişkenlik gösteren semboller sistemi kavramsal olguların birer metaforu olagelmiştir. Bilim, sanat, dini inanç ve günlük yaşama dair biriktirdiğimiz semboller zihnimizin daha hızlı çalışması ve karar vermesi bakımından hayati önem taşımaktadır. Mitler

mana evrenimizdeki en somut varsıllardır ve mitleri çözmeye kalkıştığımızda bizi simgesel mantığa başvurmaya zorlayan önermelerle karşılaşırız. Simge göstereniyle, gösterileni arasında belli bir oranda nedenlilik ilişkisi kurulabilen, çoğu kez görüntüsel nitelik taşıyan, ama yine de uzlaşımsal özelliği bulunan gösterge türüdür.

Göstergeler, genel olarak, kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısıyla bu temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, ses, olgu, vb. olarak tanımlanır. Yapılan incelemeler doğrultusunda göstergeler modern insanın yaşamını belkide kendi eliyle ürettiklerinin giderek çoğalmasıyla geçmişe oranla daha fazla istila etmiş durumdadırlar. Çevremizi saran bu göstergeleri sanat da kullanır. Sanatın kullandığı göstergeler bulunduğu toplumun bilincini ve kültürünü yansıtır ve bulunduğu toplumun bilinci içinde anlam kazanır. İkinci bölümde mitolojinin sanata kattıkları bakımından ele alınan hafızanın yapısı göstermiştir ki insan hafızasında mevcut olan birçok veri zaten onun atalarından kalıtsal olarak taşıdığı bir hazinedir. İlkel yönünü baskılayan modern insan zihninde birçok ilkel kodu barındırmaktadır.

Çağdaş sistemin mitosu, görüneni kendi gerçekliğinden uzaklaştırma eğiliminden başka bir şey değildir. Bir "göstergenin göstergesi" olarak opera ise gerçek nesneleri kurmaca bir dünyanın içine gösterge olarak yerleştirir ve nesneler, ikili anlam kazanmış olurlar. Bir sahne eseri sergilenirken izleyicinin okuyacağı kodun kostüm tasarımcısı tarafından doğru aktarılması, seyirci imgeleminde bulunan çok çeşitli gösterge sistemlerinin kullanılması o eserin başarılı olması bakımından gereklidir. İkinci bölümde elde edilen bulgu; insan beyninin yaşadığı çağın koşullarına göre hızlı bir şekilde değişebildiği ve bu değişimin onun günlük yaşamının her alanında onu etkilediği olmuştur. Hızla değişen dünyada kostüm tasarımcısının yaşadığı çağa ait simgeleri, kodları, göstergeleri referans alarak tasarım yapması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Başlangıçta, ihtiyaçlarını ve gereksinimlerini karşılamak için icatlar yapan insan zamanla estetik kaygı gütmüş ve bu icatlarına estetik bir boyut getirme isteği duymuştur. Tezin üçüncü bölümünde, ilk iki bölümde sosyolojik ve bilimsel açıdan ele alınan insanın tasarlama etkinliğine yönelişi ve yaptığı tasarımlar üzerinden üslubu

incelenmiştir. İnsan, hayatının her alanında gerçekleştirdiği yaşamsal nesneleri tasarlama yoluna giderek, güzeli ve ergonomik olanı yapmaya başlamıştır. Tasarlama kavramı bilinçsizce de olsa insanlığın ilk devirlerinde ortaya çıkmış zamanla bilinçli duruma dönüşerek günümüze kadar büyük önem kazanmış bir kavramdır. Tasarlama, sanatsal değer taşıyan bir ürün ortaya koymak amacıyla yapılan, fakat üretim aşamasını içermeyen çalışmaların tümüdür. Hayatın her alanında rastladığımız tasarım olgusu uzun ve meşakkatli bir süreçtir. Bu sürecin belli aşamaları ve teknikleri vardır. Bir tasarımcının izlemesi gereken yolun yanı sıra onun dünya görüşü, estetik bilinci, deneyimleri de tasarladığı esere yansımaktadır.

Üçüncü bölümde detaylı olarak incelenen tasarım süreci ve kostüm tasarımı önemli bazı başlıklar altında açıklanmıştır. Bu bölümde tasarım kavramının estetik ve teknik detaylarına inilmiştir. Fakat tasarım çok geniş bir alana yayıldığı için tezin asıl konusu olan kostüm tasarımına yoğunluk verilmiştir. Kostüm tasarımcısının izlemesi gereken yol, bilmesi gereken teknik detaylar, tasarım elementleri ve prensipleri örnekler verilerek açıklanmıştır. Bu düzenleme, dağınık olarak bulunan bilimsel verinin bir araya gelmesini sağlamış ve kaynak niteliğinde bir çalışma olmuştur. Ayrıca ülkemizde uzun yıllar Devlet Opera ve Balesi'nde kostüm kreatörü olarak görev yapmış olan tasarımcılarımızın bir kısmı ile birebir görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmeler doğrultusunda daha önce üzerinde araştırma yapılmamış olan bu alanla ilgili önemli noktalar tespit edilmiş, kostüm tasarımcısının izlemesi gereken yolların neler olduğu ve stilizasyon problemleri hakkındaki görüşleri alınmıştır.

Bu bölümde sahne sanatlarının vazgeçilmezi olan ve başlı başına bir tez konusu niteliğindeki aksesuar ve dekor tasarımı alanlarına girilmemiştir. Özellikle mitolojik operalar ekseninde yapılan incelemelerde sadece tanrıların, tanrısal ve doğaüstü varlıkların kostümleri irdelenmiş, diğer rollerin kostümlerine sadece öteki kostümlerle olan uyumu bağlamında değinilmiştir. Yapılan incelemelerde günümüz teknolojisinin olanakları ve seyircinin kodları dikkate alınmıştır. İncelemeler sonucunda dünyanın farklı yerlerinde ve ülkemizde yapılan çalışmalarda tasarımcıların daha çok çağdaş eğilimler sergilediği belirlenmiştir. Her tasarımcı kendi estetik bilinci, dünya, görüşü ve teknik bilgisini çalışmalarıyla seyirciye ulaştırmıştır. Görseller üzerinden

yapılan incelemeler göstermiştir ki tasarımcıların üslubu ne olursa olsun çoğunda birçok stilizasyon hataları yapılmıştır.

Belirlenen operaların kostüm tasarımları incelendikten sonra stilizasyonla ilgili şu hatalarla karşılaşılmıştır:

- Tasarımcılar stilizasyon yaparken genellikle renk ve kumaş seçimlerinde yanlış bir eğilim göstermiştir.
- Bazı tasarımlarda biçimsel olarak çalışılan dönemin dışına çıkıldığı, dönemi tam olarak yansıtmadığı görülmektedir.
- Tasarımcılar kostümlerin bir kısmında stilizasyona gitmiş, bir kısmında ise stilizasyon yapmadan klasik yorumla tasarlamıştır. Bu da görsel bütünlük bakımından tutarsızlıklara neden olmuştur.
- Sahnelenen operaya ait kostümlerin geneline bakıldığında operada yer alan kişiler arasında biçimsel farklılıklar olduğuna rastlanmıştır. Bunun sonucunda eserin tamamında bir dil bütünlüğü olmadığı ve kavram kargaşası yarattığı görülmüştür.
- Bazı tasarımlarda stilizasyon yerine soyutlamaya gidilmiş, kostümler arasında bir üslup birliği kurulamamıştır.
- Çağdaş yorumlamalarda günümüz seyircisinin beklentilerine tam olarak cevap verecek teknolojik olanaklar kullanılmamıştır.

Yapılan İncelemeler sonucunda hemen hemen her operada birçok stilizasyon problemi bir arada görülmüştür. Renk ve malzeme seçimindeki hatalar, biçimsel yanlışlıklar, kavram kargaşaları, üslup farklılıkları, teknolojinin neredeyse hiç kullanılmamış olması, kostüm tasarımcılarının henüz günümüz sahneleme anlayışını ve teknik olanaklarını tam anlamıyla kavrayamadıklarını göstermektedir. Bu araştırmalar doğrultusunda, sinematografik anlatımın opera sahnesine de taşınması gerektiği ve böylece seyircinin bu sanata olan ilgisinin artabileceği öngörülmektedir. Belirlenen problemler için önerilen 3D mapping, hologram, led ve lazer ışık teknolojisi gibi güncel teknikler seyircinin kodlarına ulaşmak adına büyük kolaylık sağlayacaktır. Önerilen bu çözümlerin uygulanabilmesi, ülkemizde ve dünyada yönetmenlerin evrensel

düşünebilen, güncel sahneleme olanaklarına hakim, yöntem ve malzeme konusunda deneyimli ve çalıştıkları ekibe (kostüm tasarımcısı, dekoratör, ışık tasarımcısı, dramaturg) fikirlerini uygulamaları bakımından fırsat verici bir tutum sergilemeleriyle gerçekleşecektir. Ayrıca opera binalarının teknik donanımının kapasitesi, teknik personelin eğitimli ve yeterli sayıda olması da bu süreci etkileyen faktörler arasında yer almaktadır. Her geçen gün yeni bir teknolojik gelişmeyle karşılaştığımız çağımızda, günümüz olanaklarının sağladığı yeniliklere dayalı olarak yapılan bu öneriler, ilerleyen zamanda yerini daha yeni tekniklere ve anlayışa bırakacaktır. Yüzyıllardır değişime ve gelişime açık olan opera sanatında bu yeniliklerin kullanılması onu, yeni bir boyuta taşıyarak çağın seyircisine de hitap eder hale getirecektir.

KAYNAKÇA

GENEL BAŞVURU KAYNAKLARI

Atlaslı Büyük Uygarlıklar Ansiklopedisi, (1986), C: 2, çev. Zeynep Aruoba, İstanbul: İletişim Yayınları.

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, (1997), Cilt: 3, Şakir Eczacıbaşı, İstanbul: Hürriyet Ofset.

Felsefe Ansiklopedisi, (1976). C:1-2-3-4, Orhan Hançerlioğlu, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Felsefe Sözlüğü, (1997), çev. Aziz Çalışlar, İstanbul: Cem Yayınevi.

Müzik Ansiklopedisi, (1986). C:4, İstanbul: Başkent Yayınevi.

Türk Edebiyatı Ansiklopedisi, (1990). Cilt 3, Atilla Özkırımlı, İstanbul: Cem Yayınevi.

Türkçe Sözlük, (1988). C:1-2, Hasan Eren, Nevzat Gözaydın, Ankara: Sözlük Bilim ve Uygulama Kolu Yayınları.

KİTAPLAR

ABALI, Nurullah (2009). *Geleneksellik ve Modernizm Açısından Kılık Kıyafet,* İstanbul: İlke Yayıncılık.

ALTAR, Cevad Memduh (1989). *Opera Tarihi I-II*, İstanbul: Kültür Bakanlığı Yayınları.

ALEXANDER, Slawik (1984), *Culture of Japanese – Miyako,* New York: Miraisha Yayıncılık.

ANDREWS, Tamra (1998). *Dictionary of Nature Myths: Legends of the Earth, Sea, and Sky*, New York: Oxford Universitiy Press.

ARBEROFT, Peggy (1991). *Designing and Making Stage Costumes*, New York: Theatre Arts Books.

ARICI, Oğuz – KARABOĞA, Kerem (2014). *Maske Kitabı*, İstanbul: Habitus Yayıncılık.

ARNHEIM, Rudolf (2012). *Görsel Düşünme*, çev. Rahmi Öğdül, İstanbul: Metis Yayınları.

ARSLANOĞLU, Kaan (2005). *Yanılmanın Gerçekliği*, İstanbul: İthaki Yayınları.

ASHCRAFT, Mark. H. (1989). *Human Memory and Cognition*. USA: Harper Collins Publishers.

ASHKENAZI, Michael (2003), *Handbook of Japanese Mythology,* California: ABC-CLIO.

ATALAYER, Faruk, (1994). *Temel Sanat Öğeleri,* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

AYDIN, Suavi - ERDAL, Yılmaz (2014). *Antropoloji*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

BAHAR, Halil İbrahim (2009). *Sosyoloji,* Ankara: Uşak Yayınları.

BARNARD, Malcolm (2002), *Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür*, çev. Güliz Korkmaz, Ankara: Ütopya Yayınevi.

BAŞMAK, Hikmet (2005). *Gözün Anatomisi ve Fizyolojisi,* İstanbul: Türkiye Optik ve Optometrik Meslekler Derneği.

BATTA, Andras (1999). *Opera Composrs, Woks, Performers*, Cologne: Könemann.

BATUK, Cengiz (2006). *Mitoloji ve Tarihsellik*, İstanbul: İz Yayıncılık.

BAYAT, Fuzuli (2007). *Mitolojiye Giriş*, İstanbul: Ötüken Neşriyat.

BELL, Clive (1982). *The Aestetic Hypothesis*, London: Frscina.

BELSEY, Catherine (2013), *Postyapısalcılık,* çev. Nursu Örge, Ankara: Dost Yayınları.

BIRRELL, Anne (1993). *Chinese Mythology: An Introduction,* Maryland: The Johns Hopkins University Press.

BİGALI, Şeref (1976). *Resim Sanatı*, İstanbul: Yaylacık Matbaası.

BOKFORLAG, Bethil, (2008). *Mezopotamya Uygarlığında Süryani Halkı,* İstanbul: Kişisel Yayın.

BONNEFOY, Yves - DONİGER, Wendy (1993). *Asian Mythologies,* London: The University of Chicago Press.

BORGEAUD, Philippe (2004). *Mother of the Gods: From Cybele to the Virgin Mary,* London: The Johns Hopkins University Press.

BROCKET, Oscar G. (2000), *Tiyatro Tarihi*, çev. İnönü Bayramoğlu, Ankara: Dost Kitabevi.

BUDGE, E. A. Wallis, (2011). *Egyptian Ideas of the Future Life,* London: General Publishing Company.

BULFINCH, Thomas (2012), *Klasik Yunan ve Roma Mitolojisi*, çev. Özgür Umut Hoşafçı, İstanbul: İnkılâp.

CAMPBELL, Joseph (1995), *Batı Mitolojileri, Tanrının Maskeleri*, çev. Kudret Emiroğlu, Ankara: İmge Kitabevi.

CAMPBELL, Joseph (2006), *İlkel Mitoloji, Tanrının Maskeleri*, çev. Kudret Emiroğlu, Ankara: İmge Kitabevi.

CAMPBELL, Joseph (2007), *Mitolojinin Gücü*, çev. Zeynep Yaman, İstanbul: Media Cat Yayınevi.

CAMPBELL, Joseph (2010), *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, çev. Sabri Gürses, İstanbul: Kabalcı Yayınları.

CAMPBELL, Trenton (2015). *Gods and Goddesses of Ancient China*, New York: Britannica Educational Publishing Group.

CARPENTER, Thomas H., (2007), *Antik Yunan'da Sanat ve Mitoloji,* çev. Bensen Ünlüoğlu, İstanbul: Homer Kitabevi.

CAUDWELL, C., (1937). *Illusion and Reality*, Londra: Macmillan.

CAVENDISH, Marshall (2005). *Gods, Goddesses, and Mythology,* New York: Marshall Cavendish Corporation.

CHAMPBELL, Joseph (2003), *Yaratıcı Mitoloji*, çev. Kudret Emiroğlu, Ankara: İmge Kitabevi.

CİRHİNLİOĞLU, Zafer (2001). *Sağlık Sosyolojisi*, İstanbul: Nobel Yayıncılık.

COLLIER, Mark - MANLEY, Bill (1998), *How to Read Egyptian Hieroglyphs,* UC. Berkeley: University of California Press.

COMTE, Fernand (2000), *Mitoloji Sözlüğü*, çev. Mukadder Arslan, İstanbul: Zed Yayınları.

CÖMERT, Bedrettin (1999). *Mitoloji ve İkonografi*, Ankara: Ayraç Yayın.

CROKER, Thomas Crofton (1825). *Fairy Legends and Traditions of the South of Ireland,* London: J. Murray.

CURRAN, Bob (2010). Mysterious Celtic Mythology in American Folklore, Lousiana: Pelican Publishing Company.

ÇAĞLARCA, Sadettin (1993). *Renk ve Armoni Kuralları*, İstanbul: İnkılâp.

ÇAKIR, Özlem (2006). *Profesyonel Yaşamda Kişisel İmaj*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

DAHN, Felix (2010). *Germanische Götter und Heldensagen*. Germany: Marixverlag.

DELL, Christopher (2014), *Mitoloji Hayali Dünyalara Eksiksiz Rehber*, çev. Nurettin Elhüseyni, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

DUARA, Prasenjit (2009). *The Global and Regional in China's Nation-Formation,* Canada: Routledge.

ECO, Umberto (1979). *A Theory of Semiotics,* Milan: Indiana University Press.

ECO, Umberto (2006), *Güzelliğin Tarihi*, çev. Ali Cevat Akkoyunlu, İstanbul: Doğan Kitap.

ELIADE, Mircea (1993). *Mitlerin Özellikleri.* çev. Sema Rifat, İstanbul: Simavi Yayınları.

ELIADE, Mircea (1994), *Ebedi Dönüş Mitosu*, çev. Ümit Altuğ, Ankara: İmge Kitabevi.

ELIADE, Mircea (1995), *Dinin Anlamı ve Sosyal Fonksiyonu*, çev. Mehmet Aydın, Konya: Din Bilimler Yayınları.

ELIADE, Mircea (2003), *Dinler Tarihine Giriş*, çev. Lale Arslan, İstanbul: Kabalcı Yayınları.

ELIADE, Mircea (2005), *Dinler Tarihi İnançlar ve İbadetlerin Morfolojisi,* çev. Mustafa Ünal, Konya: Serhat Kitabevi.

ELIADE, Mircea (2007), *Dinsel İnançlar Düşünceler Tarihi I*, çev. Ali Berktay, İstanbul: Kabalcı Yayınları.

ENG, Khoo Boo (2014). *A Simple Approach To Taoism of Gods and Deities,* Singapore: Partridge Pres.

ERHAT, Azra (2012). *Mitoloji Sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

ERİNÇ, M. Sıtkı (2011). *Sanat Psikolojisine Giriş*, Ankara: Ütopya Yayınları.

ESTIN, Colette - LAPORTE, Helene, (2007), *Yunan ve Roma Mitolojisi,* çev. Musa Eran, Ankara: Tübitak Popüler Bilim Kitabevi.

ETTER, Robert James (2011). *A Devotional: Honoring Thor and Family,* New York: Lulu Enterprises.

EYUBOĞLU, Bedri Rahmi (2005). *Resme Başlarken,* İstanbul: Turkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

EYUBOĞLU, İsmet Zeki (2007). *Anadolu İnançları*, İstanbul: Derin Yayınları.

FLATH, James A. (2004). *The Cult of Happiness: Nianhua, Art, and History in Rural North China,* Washington: Washington University Press.

FOSTER, Hal (2009), *Tasarım ve Suç*, çev. Elçin Gen, İstanbul: İletişim Yayınları.

FRAZER, James G. (2004), *Altın Dal I*, çev. Mehmet Doğan, İstanbul: Paye Yayınları.

FRIEDMANN, Arnold - PILE, J. – WILSON, F. (1981). *Interior Design,* New York: American Elsevier Inc.

FROLOV, Ivan (1997), *Felsefe Sözlüğü*, çev. Aziz Çalışlar, İstanbul: Cem Yayınevi.

FROMM, Eric (1990), *Psikanaliz ve Din*, çev. Şükrü Algaput, İstanbul: Say Yayınları.

GEERTZ, Clifford (2007), *Yerel Bilgi*, çev. Kudret Emiroğlu, Ankara: Dost Kitabevi.

GEZGİN, İsmail (2008). *Sanatın Mitolojisi*, İstanbul: Sel Yayıncılık.

GlLETTE, Michael (1987). *Thearical Design and Production*, California: Mayfield Publishing Company.

GOLTHER, Wolfgang (2011). *Germanische Mythologie*. München: Marix Verlag.

GOMBRICH, E. H. (1986), *Sanatın Öyküsü: Başlangıcından Günümüze Sanat Tarihi; Resim, Heykel, Mimarlık,* çev. Bedrettin Cömert, İstanbul: Remzi Kitabevi.

GOMBRICH, E. H. (2007), *Sanatın Öyküsü*, çev. Erol Erduran - Ömer Erduran, İstanbul: Remzi Kitabevi.

GRAVES, Robert (1994), *Yunan Mitleri*, çev. Uğur Akpur, İstanbul: Harmondsworth.

GRIMAL, Pierre (2012), *Yunan Mitolojisi*, çev. Işık Ergüden, Ankara: Dost Yayınları.

GÜNDÜZ, Şinasi (1998). *Mitoloji İle İnanç Arasında*, Samsun: Etüt Yayınları.

GÜNGÖR, Hulusi (2005). *Temel Tasar, Görsel Sanatlar Ve Mimarlık İçin,* İstanbul: Yem Kitabevi.

HEGEL, Georg Wilhelm F. (1994), *Estetik Cilt 1*, çev. Taylan Altuğ, Hakkı Hünler, İstanbul: Payel Yayınları.

HESEIDOS, (2012), *İşler ve Günler: Tanrıların Doğuşu,* çev. Furkan Akderin, İstanbul: Say Yayıncılık.

HOLT, Michael (1988). *Costume and Make-Up*, New York: Schirmer Books.

HONKO, Lauri (1984). *The Problem of Defining Myth*, California: University of California Press.

HOOKE, Samuel Henry (2002), *Ortadoğu Mitolojisi*, çev. Alaeddin Şenel, Ankara: İmge Kitabevi

HOOKE, Samuel Henry (1963). *Middle Eastern Mythology*, Landon: Harmondsworth Penguin Books.

HORKHEIMER, Max (2013), *Akıl Tutulması*, çev. Orhan Koçak, İstanbul: Metis Yayınları.

INGHAM, Rosemary - COVEY, Liz (1992). *The Costume Designer's Handbook: A Complete Guide For Amateur and Professional Costume Designers,* Portsmouth, NH: Heinemann.

INOMATA, Takeshi - COBEN, Lawrence S. (2006). *Archaeology of Performance: Theaters of Power, Community, and Politics,* New York: Altamira Press.

IŞIK, Zeynel (1994). *Işıklandırma Sanatı,* Ankara:

İNAN, Çiler (1998). *Soyut ve Somut Tasarım Olgusunda Anlatım Yöntemleri*, İstanbul: Maltepe Üniversitesi Yayınları.

JAMES, Wendy (2013), *Törensel Hayvan Yeni Bir Antropoloji Portresi*, çev. Sevda Çalışkan, İstanbul: İş Bankası Yayınları.

JOHNSTON, Sarah Iles (2004). *Religions of the Ancient World: A Guide*, London: The Belknap Press of Harvard Universitiy Press.

KAIZUKA Shigeki, BOWNAS Geoffrey, (2002). *Confucius: His Life and Thought*, New York: Dover Puplications.

KANDINSKY, Wassily (2004). *Point and Line to Plane*, New York: Dover Publications.

KARAAĞAÇ, Günay (2013). *Anlam Bilimi ve İletişim*, İstanbul: Kesit Yayınları.

KARADAĞ, Çerkes, (2004). *Görme Kültürü*, Ankara: Doruk Yayınları.

KARALAR, Rıdvan- BARIŞ, Gülfidan-VELİOĞLU, Meltem (2006). *Tüketici Davranışları*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.

KAVAKLI, Ali Erkan - SAYGILI, Sefa (2013). *Beyin Gücünü Etkili Kullanma Sanatı*, İstanbul: Nesil Yayıncılık.

KNAPP, Ronald G. (1999). *China's Living Houses: Folk Beliefs, Symbols, and Household Ornamentation*, Canada: Universty of Hawai Press.

KRIS, Ernst (2013), *Sanatçı İmgesinin Oluşumu*, çev. Sabri Gürses, İstanbul: İthaki Yayınları.

KUBESH, Katie, McNEIL, Niki (2008). *Norse Mythology*, USA: Project Pack.

KUHN, T. Samuel (2011), *Bilimsel Devrimlerin Yapısı*, çev. Nilüfer Kuyaş, İstanbul: Kırmızı Yayınları.

KURUÇ, Bozkurt (1987), *Tiyatro İçin Pratik Bilgi El Kitabı*, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

KÜÇÜK, Abdurrahman, TÜMER, Günay (2011). *Dinler Tarihi*, Ankara: Berikan Yaynevi.

KÜÇÜKERMAN, Önder (1996). *Endüstri Tasarımı, Endüstri İçin Ürün Tasarımında Yaratıcılık,* İstanbul: Yem Yayın.

KÜRKLÜ, Bahtiyar (2013). *Beyinsiz*, Ankara: Çay Yayınları.

LEEMING, David (2005). *World Mythology*, New York: Oxford University Press.

LEICK, Gwendolyn (1997). *A Dictionary of Ancient Near Eastern Mythology*, London: Routledge.

LELAND, Roth M. (2006), *Mimarlığın Öyküsü, Öğeleri ve Anlamı,* çev. Ergün Akça, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

LEPPERT, Richard, (2009), *Sanatta Anlamın Görüntüsü*, çev. İsmail Türkmen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

LEUNG, S. K. (2002). *Language and Meaning in Human Perspective*, London: Empiricus Books

LINDOW, John (2001). *Handbook of Norse Mythology,* California: ABC-CLIO.

LINDOW, John (2001). *Norse Mythology: A Guide to Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs,* New York: Oxford University Press.

LITTLE Stephen, EICHMAN Shawn (2000). *Taoism and the Arts of China*, Chicago: University of California Press.

LURKE, Manfred (2004), *The Routledge Dictionary of Gods and Goddesses, Devils and Demons,* London: Routlege.

MABIE, Hamilton Wright (2002). *Norse Mythology: Great Stories from the Eddas,* New York: Dover Publications.

MACBAIN, Alexander (2005). *Celtic Mythology and Religion*, New York. Cossimo Classics.

MacCULLOCH, John Arnott (2004). *Celtic Mythology*, New York: Dover Publications.

MacLEOD, Sharon Paice (2012). *Celtic Myth and Religion,* North Carolina: mcfarland Company.

MATERO, Frank G. (2011). *Gordion Awakened*, çev. Ayşem Kılınç, Philadelphia: Architectural Conservation Laboratory.

MEGILL, Allan (1998), *Aşırılığın Peygamberleri,* çev. Tuncay Birkan, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

MİHOTULİ, Selahaddin (1992). *Ara Uygarlıklardan Kürtlere,* İstanbul: Koral Yayınları.

MITCHELL, W. J. Thomas (1986). *Iconology: Image, Text, Ideology*, Chicago and London: The University of Chicago Press.

MONAGHAN, Patricia (2004). *The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore,* New York: Fact on File Press.

MORGAN, Clifford Thomas (1995). *Psikolojiye Giriş*, çev. Hüsnü Arıcı, Orhan Aydın, Rüveyde Bayraktar, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Psikoloji Bölümü Yayınları.

MOWEN, Johan. C. (1990). *Consumer Behavior,* New York: Macmillan Publishing Company.

MÜLAYİM, Selçuk (1994). *Sanat Tarihi Metodu*, İstanbul: Bilim Teknik Yayınevi.

NECATİGİL, Behcet (2003). *Yüz Soruda Mitologya*, İstanbul: Gerçek Yayınevi.

NECATİGİL, Behcet (1946). *Küçük Mitologya Sözlüğü*, İstanbul: Varlık Yayınları.

NEO, Frankie KT (2014). *Guan-Yu the Hero Romance of The Three Kingdoms*, Singapore: Partridge Press.

NİŞANYAN, Sevan, (2002). *Sözlerin Soyağacı*, İstanbul: Adam Yayınları.

NUTKU, Özdemir (2000). *Dünya Tiyatrosu Tarihi 1*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

OCVIRK, Otto – STINSON, Robert – WIGG, Philip – BONE, Robert – CAYTON, David (2015), *Sanatın Temelleri,* çev. Nur Balkır, Ali Kuru, İzmir: Karakalem Kitabevi.

OLLHOFF, Jim (2011). *Norse Mythology,* Minnesota: ABDO Publishing.

ONAT, Esen (1995). *Mimarlık, Form, Geometri*, İstanbul: YEM Yayınları.

ÖZER, Bülent (2015). *Tarih Dersleri Yardımcı Ders Kitabı*, Ankara: MEB Yayınları

ÖZHAN, Öztürk (2009). *Folklor ve Mitoloji Sözlüğü*, Ankara: Phoenix Yayınları.

ÖZKALP, Enver - ARICI, Hüsnü - BAYRAKTAR, Rüveyde - AYDIN, Orhan - ERKAL, Buket - UZUNÖZ, Ali (2004). *Davranış Bilimlerine Giriş*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

ÖZTUNA, Yakup (2008). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*, İstanbul: Güzel Sanatlar Matbaası.

PARSA, Alev Fatoş (2004). *İmgenin Gücü ve Görsel Kültürün Yükselişi*, *Medyada Yeni Yaklaşımlar,* Konya: Eğitim Kitabevi Yayınları.

PARSA, Alev Fatoş – GÜNAY, Doğan (2013). *Görsel Göstergebilim*, İstanbul: Es Yayınları.

PATRIZIA, Calefato (2004). *Clothed Body,* Oxford: Berg Publishers.

PAVIS, Patrice (2000). *Gösterimlerin Çözümlenmesi*, çev. Şehsuvar Aktaş, Ankara: Dost Kitabevi

PEKER, Hüseyin (2011). *Din Psikolojisi*, İstanbul: Çamlıca Yayınları.

PICKEN, Stuart D. B. (2002), *Shinto Meditations for Revering the Earth,* Washington: Stone Bridge Press.

PINCH, Geraldine, (2002), *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, New York: Oxford University Press.

POSPELOV, Gennady (2005), *Edebiyat Bilimi*, çev. Yılmaz Onay, İstanbul: Evrensel Basım Yayın.

RABBIT, Agile (2006). *Mythology Pictures,* Amsterdam: The Pepin Press Editions.

RAIZMAN, David (2003). *History of Modern Design: Graphics and Products Since the Industrial Revolution,* London: Laurence King Publishing.

RASMUSEN, Henry N., **(**1950). *Art Structure*, New York: Hill Book Company Inc.

READ, Herbert (2014), *Sanatın Anlamı*, çev. Nusin Asgari, İstanbul: Hayal Perest Yayınları.

REMLER, Pat, (2011). *Egyptian Mythology, A to Z,* New York: Revised Edition.

RENGEL, Marian (2010). *Norse Mythology A to Z,* New York: Chelse House Publishers

RICOEUR, Paul (1969). *The Symbolism of Evil*, Boston: Beacon Press.

RİFAT, Mehmet (2008), *20. Yüzyılda Dil Bilimi ve Gösterge Bilimi Kuramları 1*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

RİFAT, Mehmet (2009). *Göstergebilimin ABC 'si*, İstanbul: Say Yayınları.

ROBERTS, Jeremy (2010), *Japanese Mythology A to Z,* New York: Chwlsa House.

ROBERTS, Jeremy (2004). *Chinese Mythology A to Z,* New York: Facts On File.

RODERICK Hilda - DAVIDSON, Ellis (1988). *Myths and Symbols in Pagan Europe: Early Scandinavian and Celtic Religions,* Manchester: Manchester Universitiy Press.

ROLLESTON, Thomas William (1990). *Celtic Myths and Legends,* New York: Dover Publications.

ROSEN, Brenda (2008). *The Mythical Creatures Bible: The Definitive Guide to Legendary Beings,* London: Godsfield Press.

ROSENBERG, Donna, (2003), *Dünya Mitolojisi*, çev. Koray Akten, İstanbul: İmge.

SAĞLAM, Mehmet (1997). *Beynin Kimliği*, İstanbul: Denge Yayınları.

SALMAN, Fikri (2011). *Türk Kumaş Sanatı*, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Yayınları.

SALMAN, Fikri (2013). *Başlangıcından Anadolu Selçuklularına Kadar Türklerde Kıyafet Biçimleri*, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Yayınları.

SAMİ, Şemseddin (2007). *Esatir Dünya Mitolojisinden Örnekler*, İstanbul: İnsan Yayınları.

SARIKÇIOĞLU, Ekrem, (2011), *Dinler Tarihi*, Isparta: Fakülte Kitabevi.

SARTRE, Jean Paul (1981), *Varoluşçuluk*, çev. Asım Bezirci, İstanbul: Yazko Yayınları.

SAYIN, Zeynep (2009). *İmgenin Pornografisi*, İstanbul: Metis Yayınları.

SCHEID, John (2001), *The Craft of Zeus,* Bostan: Harvard University Press.

SCHEID, Petra Maria (2009). *Fairy Tales, Elves and Magicans*, Germany: Books on Demand.

SCHIFFMAN, Leon. G. - KANUK, Leslie Lazar (1997). *Consumer Behavior (6th),* New York: Prentice Hall.

SERT, Selahattin, (2009), *Büyük Uygarlıkların Doğuşu*, İstanbul: Ozan Yayıncılık.

SMITH, Sir William (1871), *A New Classical Dictionary of Greek and Roman*, New York, Brothers Publishers.

SOLOMON, Michael. R. (2004). *Consumer Behavior- Buying, Having, and Being*, Nwe York: Pearson Prentice Hall.

SOMMER, Benjamin (2009). *The Bodies of God and the World of Ancient Israel,* New York: Cambridge University Press.

SÖZEN, Metin – TANYELİ, Uğur (1996). *Sanat Kavramları ve Terimleri Sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

STEADMAN Sharon R.- McMAHON, Gregory (2011). *The Oxford Handbook of Ancient Anatolia,* New York: Oxford Universitiy Press.

STERNBERG, Robert - GRIGORENKO, Elena (2000). *Teaching Thinking for Successful Intelligence: Principles, Procedures, and Practices,* U.S.A.: Sky Light Professional Development.

STRAUS, Claude Levi (2010), *Irk, Tarih ve Kültür*, çev. Haldun Bayrı, İstanbul: Metis Yayınları.

STRAUS, Claude Levi (2012), *Modern Dünyanın Sorunları Karşısında Antropoloji*, çev. Akın Terzi, İstanbul: Metis Yayınları

STRAUSS, Claude Levi (2013), *Mit ve Anlam*, çev. Gökhan Yavuz Demir, İstanbul: İthaki Yayınları.

SUN, Dorothy (1994), *Renginizi Tanıyın*, çev. Tuğrul Ökten, İstanbul: Arıtan Yayınevi.

SÜRMEN, Şükrü (2003). *Tasarım Üzerine Söyleşiler*, İstanbul: Nüans Yayınları.

ŞENGEZER, Osman (1999). *Bence Dekor ve Kostüm*, İstanbul.

ŞENYAPILI, Önder (1996). *Görsel Sanatlar ve İletişim*, Anakara: Sanat Yapım Yayıncılık.

ŞENYAPILI, Önder (2003). *Heykel*, Ankara: Metu Press.

ŞİŞMAN, Ahmet (2006). *Sanata ve Sanat Kavramlarına Giriş*, İstanbul: Yaz Yayınları.

TAKAHITO, Prince Mikasa (1998). *Essays on Ancient Anatolia in the Second Millennium B.C.*, Wiesbaden: Harrassowitz.

TANSUĞ, Sezer (1973). *Resim Kılavuzu,* İstanbul: Milliyet Yayınları.

TAPLAMAÇIOĞLU, Mehmet (1966). *Karşılaştırmalı Dinler Tarihi*, Ankara: Güneş Matbaacılık.

TECİMER, Ömer (2005). *Sinema Modern Mitoloji*, İstanbul: Plan B.

TETZNER, Reiner (2004), *Cermen Tanrı ve Kahramanlarının Efsanesi I,II*., çev. Arzu Yarbaş, İzmir: İlya Yayınları.

TILLICH, Paul (2000), *İmanın Dinamikleri*, çev. Fahrullah Terkan, Ankara: Ankara Okulu Yayınları.

TİMUÇİN, Afşar (1992). *Düşünce Tarihi*, İstanbul: Çetin Matbaası.

TODOROV, Tzvetan (1982). *Theories of the Symbol,* New York: Cornell University Press.

TUNCAY, Murat (2010). *Sahneye Bakmak I*, İstanbul: Mitos Boyut.

TUNCAY, Murat (2014). *Şişman Kadın Ölmez Opera Bitmez,* İstanbul: Opus Kitap.

TURANİ, Adnan (1992). *Dünya Sanat Tarihi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

TÜZCET, Önder (1967). *Form ve Doku*, İstanbul: Matbaa Teknisyenleri.

ÜNLÜ, Aslıhan (2006). *Türk Tiyatrosunun Antropolojisi*, Ankara: Aşina Kitaplar.

VICO, Giambattista (1984). *The New Science,* London: Cornell University Press.

YANG, Lihui – AN, Deming – TURNER, Jessica Anderson (2005). *Handbook of Chinese Mythology,* New York: Oxford Universty Press.

YENER, Faruk (1992). *100 Opera,* İstanbul: Bateş Yayınları.

YERDELEN, K. Selda (2014). *Tiyatro Sanatında Kostüm Tasarımı*, Ankara: Nobel Kitap.

YERDELEN, K. Selda (2014). *Rönesans'ın Renkleri ve Shakespeare*, Alanya: Günizi Yayın.

YÖRÜKAN, Turhan (2011). *Sosyal Roller ve Kişilik*, İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

YÜCEL, Şükran (2012). *Öykü mü Önceydi, Oyun mu?*, Prof. Dr. Özdemir Nutku'ya Armağan Kitabı, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları.

WALLSCHLAEGER, C. – BUSIC, Snyder (1992). *Basic Visual Concepts and Principles*, New York: McGraw-Hill.

WATT, Ian (2014), *Modern Bireyciliğin Mitleri*, çev. Mehmet Doğan, İstanbul: Boğaziçi Üni. Yayınevi.

WILKINSON, Philip, PHILIP, Neil (2010), *Mitoloji*, çev. Meltem Uzun, İstanbul: İnkılâp.

WILKINSON, Philip (2014), *Efsaneler ve Mitler*, çev. Emel Lakşe, İstanbul: Alfa Basım Yayım.

MAKALELER

AKGÜL, Tülay Yıldız (2014). "Bir İdeoloji Taşıyıcısı Olarak Mit ve Tragedya", *Yedi, (Sanat Tasarım Ve Bilim Dergisi)*, Sayı 11, Kış, s: 2, İzmir.

AKYILDIZ ERCAN, Cemile, (2014). "Germen Mitolojisinde Yaratılış", *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* Sayı: 18, Kış, ss: 121-132, Erzurum.

ALDAĞ, Habibe (2005). "Öğrenme ve Öğretmede A. Paıvo'nun İkili Kodlama Kuramı" *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* Cilt 14, Sayı 2, ss: 29-48.

ALPAN, BANGİR Gülgün (2008). "Görsel Okuryazarlık ve Öğretim Teknolojisi", *Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*. Cilt: 5, Sayı: 2, Aralık, ss: 74-102, Van.

ALTINKAYNAK, Erdoğan (2003) "Yer Altı Diyarının Kartalı", *Türk Kültürü Ve Hacı Bektaşi Veli Araştırma Dergisi,* Sayı 26, s. 16, 11.09.20

ALTMIŞDÖRT, Gonca (2013). "Dil Edinimi ve Dil Öğrenimi Olgusuna Beyin ve Dil Gelişimi Açısından Bir Bakış", *Ege Eğitim Dergisi,* Sayı: 2, ss: 41–621, İzmir.

ARIKAN, Yasemin (2007). "Hitit Dini Üzerine Bir İnceleme", *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Dergisi,* Cilt 38, Sayı:1-2, Mart, ss.277-278, Ankara, 10.11.2015.

ARSLANTAŞ, Yüksel (2008). "Yukarı Fırat Bölgesi'nde 2006 Yılı Yüzey Araştırmalarında Tesbit Edilen İki Yeni Urartu Kaya Mezarı", *Fırat Üniversitesi, Doğu Anadolu Araştırma ve Uygulama Merkezi Dergisi,* Cilt: 6 Sayı: 2 Şubat

ASLAN, Fürüzan- ASLAN, Edanur- ATİK, Atilla (2015). "İç Mekânda Algı" *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi,* Cilt: 5, Sayı: 11, ss: 139-151.

ATA, Arif - VURAL, Aynur - KESKİN Fersin (2014). "Beden Algısı ve Obezite", *Ankara Medical Journal,* Cilt: 14, Sayı: 3, ss: 74 -84.

ATALAYER, Faruk (1994). "Yaratıcı Görme", *Anadolu Sanat Dergisi*, l994, Yıl:1, Sayı: 1, Eskişehir.

ATASAGUN, Galip (1997). "Sembol ve Sembolizm", *Necmettin Erbakan Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi,* Sayı: 7. ss: 369-387.

AYAYDIN, Abdullah (2012). "Evrensel Dil ve Semboller Dünyası: Görsel Sanatlar", *NWSA-Fine Arts Journal of New World Sciences Academy,* Cilt: 7, Sayı: 3, ss: 258-268.

AYBAR, Servet (2003). "Sahne Tasarımında Dramatik Aksiyonun Belirleyiciliği", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 17, ss: 67-75.

AYTAÇ, Ömer (2003). "Bilincin Sosyolojik Analizi", *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi,* Sayı: 4, ss: 18-22.

BALKAYA, Adem (2012). "Kozmogoni Anlatılarında Dikotomik Algının Nedenselliği", *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic,* Sayı 7/4, Kış, ss. 987-994, Ankara.

BATI, Uğur (2010). "Reklamcılıkta Retorik Bir Unsur Olarak Kadın Bedeni Temsilleri", *Kültür ve İletişim,* Cilt: 13, Sayı:1, ss: 103- 134, Ankara.

BATUK, Cengiz (2009). "Mit Tarih ve Gerçeklik Sorunu Üzerine Notlar", *Minel ve Nihal, (İnanç, Kültür ve Mitoloji Araştırmaları Dergisi)*, Sayı 1, Ocak/Nisan, ss. 27-53.

BATUR, Zekeriya (2010). "*Ana Dili Öğretiminde Gösterge Biliminin Yeri: Ana Dili Ders Kitaplarındaki Sözel Metinlerle Görsel Metinleri Bütünselliğinin Analizi*", Turkish Studies International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Cilt: 5 Sayı: 4, Kış, ss: 174-200.

BELLİ, Oktay (1979). "Urartular'da Totemcilik Sorunu", *Anadolu Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 7, İstanbul, ss: 29-48.

BİRECİKLİ, Fatma (2010). "Ana Hatlarıyla Friglerde Din", *Akademik Bakış,* Cilt 4, Sayı: 7, Kış, ss: 215-232. 12.11.2015.

BULAT, Mustafa – BULAT, Serap – AYDIN, Barış (2014). "Form ve Kompozisyon", A*kademik Sosyal Araştırmalar Dergisi,* Yıl: 2, Sayı: 6, Eylül, ss: 478-488.

BÜLBÜL Cemil (2009). "Eski Anadolu Tarihinde Frigler", , *Erciyes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergis*i, Sayı 27, Aralık, ss. 79-94.

CHECKLY, Kathy (1997). "The First Seven", *Educational Leadership,* Eylül, ss: 8-13.

COŞKUN, Erman – OĞULATA, R.Tuğrul (2008). Akıllı Tekstiller ve Genel Özellikleri, *Ç.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi,* Cilt:18, Sayı: 3, ss: 100-109.

ÇAĞLAR, Bilgehan (2012). "Bir İletişim Biçimi Olarak Göstergebilim", *LAÜ, Sosyal Bilimler Dergisi,* Cilt:3, Sayı: 2, Aralık, ss: 22-34.

ÇAĞLAYAN, Saniye – KORKMAZ, Murat – ÖKTEM, Gönül (2014). "Sanatta Görsel Algının Literatür Açısından Değerlendirilmesi", *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, Cilt: 3, Sayı: 1, ss: 160-173.

ÇEÇEN, A. Rezan (2002). "Duygular İnsan Yaşamında Neden Vazgeçilmez ve Önemlidir?", *Çukurova Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt: 9, Sayı: 9, ss:164-170, Adana.

ÇELEBİ, Nilgün (1992). "Sosyoloji ve Nedensellik", *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Felsefe Bölümü Dergisi,* Cilt: 14 Sayı: 1, ss:27-40, Ankara.

ÇELİK, Süreyya Karacabey (2003). "Modern Sonrasında Dramatik Metinler", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 15,ss: 36-95.

ÇİVİTCİ, Şule (2010). "Tiyatro Kostüm Tasarımı ve Oluşum Süreci", *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, Sayı:5, ss: 1-27, Isparta.

DEMiR, Reyhan (2006). "Sanatsal Yaratmada İfade ve Biçim Dili", *Anadolu Üniversitesi, Sanat Dergisi,* Sayı: 17, ss: 1-5, Eskişehir.

DEMİREL, Özcan – ERDEM, Eda – KOÇ, Filiz (2002). "Beyin Temelli Öğrenmenin Yabancı Dil Öğretiminde Yeri", *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi* Sayı 15, ss: 123-136.

DİKENER, Orhan – ARIKAN, Abdulgani (2010). "Sanat ve Tasarım Eğitiminin Renklerin Anlamlandırılması Üzerindeki Etkisi", *Journal of New World Sciences Academy,* Cilt: 5, Sayı: 2, ss: 328-340.

DİNLER, Cüneyt (2015). "Kars Yöresine Ait Manilerden Hareketle Manilerin Psikanatik Yaklaşımla Çözümlenmesi Üzerine Bir Deneme", *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi,* Cilt: 3 Sayı.6, ss: 127/131.

DOĞAN, Yadigâr – ALKIŞ, Seçil (2007). "Sınıf Öğretmeni Adaylarının Sosyal Bilgiler Derslerinde Çoklu Zekâ Alanlarını Kullanabilmelerine Yönelik Görüşleri", Uludağ Üniversitesi, *Eğitim Fakültesi Dergisi,* Sayı: 2, ss: 327-339, Bursa.

DÖNMEZ, Mehmet, (2011)." Emine Işınsu'nun Azap Toprakları Romanının Arketipal Eleştirisi", *Uluslararası Sosyal ve Ekonomik Bilimler Dergisi,* Sayı: 2, Cilt 1, ss: 63-67.

DU PLESSIS, E. (1994). Recognition Versus Recall. *Journal of Advertising Research,* Mayıs- Haziran, ss:75-91.

ERDEM, H. Haluk (2012). "Edgar Morin'de İnsanlık Durumu ve ''Geleceğin Eğitimi'' Düşüncesi", *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı: 13, Bahar, ss. 75-88.

ERGÜRER, Hatice (2010). "Urartu Kemerleri Üzerindeki İnsan Tasvirleri", *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* Cilt:14, Sayı: (2), ss: 1-22, Erzurum.

ERKOÇ, Gülayşe (1992). "Romantik Oyunlarda Ak – Kara Karşıtlığı", (Ruy Hlas, Haydutlar), *Tiyatro Araştırmaları Dergisi,* Sayı 9, 25-32.

EROĞLU, Ayşe (2012). Henri Bergson'da Bilinç-Sezgi İlişkisi, *SDÜ, Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi,* Sayı:27, Aralık, ss.81-102, Isparta.

EROGLU, Engin (2014). "Ege Göçleri ve M.Ö I. Binde Anadolu", *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt 1, Sayı 1, ss: 43-55. 12.11.2015.

ERYAYAR, Erkut (2011). " Endüstri Ürünleri Tasarımında Gestalt Teorisi Uygulaması" *Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks,* Cilt: 3, Sayı: 2, ss: 125-133.

EVİRGEN, Nilay – KAYHAN, Ekin – ERDEN, Gülsen (2015). "Gesell Gelişim Figürleri'nin Anasınıfı Çocuklarında Güvenirliğine Yönelik Bir Ön Çalışma", *Uluslararası Katılımlı III. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Kongresi "Erken Müdahale",* Sözel Bildiriler XIII, Ankara.

EYYAM, Ramadan - MENEVİŞ, İpek - DOĞRUER, Nazan (2010). "Çoklu Zekâ ve Akademik Başarı Arasındaki İlişki", *International Conference on New Trends in Education and Their Implications,* 11-13 Kasım, ss: 916-919, Antalya.

FİLİZOK, Rıza (1998). "İşaret (Signe) ve Anlam", *Ege Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Araştırmaları Dergisi,* Cilt: 9, ss: 1-9, İzmir.

GEZER, H. (2012). "Mekânı Kavrama Sürecinde Algılama Bileşenleri", *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* Cilt: 11, Sayı: 21, ss: 1-10, İstanbul.

GÖKSEL, Nevbahar (2007). "Gençlerde Giyim Modası ve Kimlik İlişkisi", *DEÜ., GSF, Yedi Dergisi*, S:1, ss: 48-52, İzmir.

GÖNENÇ, YAPAR Aslı (2006). "Göstergebilimden Edimbilime, *İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi Dergisi,* Sayı: 26, ss: 37-49, İstanbul.

GÜÇBİLMEZ, Beliz (2006). "Performans Sanatı: Nıetzsche'nin Kehaneti", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi,* Sayı: 21, ss: 27-44.

GÜL, Gözde (2007). "Okuryazarlık Sürecinde Aile Katılımının Rolü", *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi*, Cilt: 8, Sayı: 1, ss: 17-30, Ankara.

GÜLER, Ayşe (2015). "Sanatta Farklı Bir Görme Biçimi Olarak Sezgi", E-Journal of New World Sciences Academy NWSA- Fine Arts, Cilt: 10, Sayı: 1, ss:1-10.

GÜNAY, Şennur – SAVRAN, Canan – AKSOY, Umut Mert (2005). "Erişkin Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Ölçeğinin Dilsel Eşdeğerlilik, Geçerlik Güvenirlik ve Norm Çalışması", *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi,* Yıl: 2005, Sayı 21, ss: 133-150, İstanbul.

GÜNEŞ, Ahmet (2013). "Göstergebilim Tarihi", NWSA Humanities Journal of New World Sciencies Academy, Cilt: 8, Sayı: 4, ss: 332-348.

GÜMÜŞTEKİN, Nuray (2013). "Rengin Bir Grafik Tasarım Ürünü Olarak Afişe Katkısı: Tarihsel Bir İnceleme", *Yedi Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, Sayı: 9, ss: 35-50, İzmir.

GÜREL, Emet - TAT, Merba (2010). "Çoklu Zekâ Kuramı: Tekli Zekâ Anlayışından Çoklu Zekâ Yaklaşımına", *Journal of International Social Research*, Mayıs, Cilt: 3, Sayı: 11, ss: 336-356.

İŞCAN, Âdem (2011). "Anlam Bilgisi Konularının Öğretimi", *Turkish Studies-International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish,* Cilt: 6, Sayı: 2, ss: 503-522.

İŞERİ, Kamil (1999). "*Karanlık Kadın Maiko* Adlı Şiirin Çokanlamlılık Açısından İncelenmesi", Çağdaş Türk Dili Dergisi, Sayı: 16, ss: 1-13.

İŞMAL, Özlenen – YÜKSEL, Ebru (2016). Tekstil ve Moda Tasarımına Teknolojik Bir Yaklaşım: Akıllı ve Renk Değiştiren Tekstiller, *Yedi, Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi,* Sayı: 16, ss: 87-98, İzmir.

KAPAR, Serpil (2009). "Resimde Sembolik İmgelemi Oluşturan Psikolojik Etkenler", *Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sanat Dergisi*, Sayı:15, ss: 43-46, Erzurum.

KARAKUZULU, Zerrin (2012). "Anadolu'da İlk Çağ Medeniyetlerinin Gelişimini Destekleyen Coğrafi Şartlar Ve Türkiye'nin Bugünkü Coğrafi Potansiyelini Doğru Kullanabilmesinin Önemi", *Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi,* 10-15 Eylül, Ankara.

KARATAY, Halit (2007). " Kelime Öğretimi" *Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi,* Cilt 27, Sayı: , ss: 141-153.

KAYA, Mehmet Ali, (2012). "Keltlerin Anadolu'ya Göçü: Göç Nedenleri, Yolları ve İlk On Yıl", *Çanakkale Araştırmaları Türk Yıllığı,* Yıl: 10, Güz, Sayı: 13, ss. 1-16, 30.10.2015.

KILIÇ, Yusuf - UNCU, Ebru (2011), "Eski Mezopotamya İnanç Sisteminin Yunanlılara Etkisi", *History Studies*, Sayı 3, 2011, 05.09.2015

KILIÇ, Birim Günay – KOÇKAR, Aylin – IRAK, Metehan – ŞENER, Şahnur – KARAKAŞ, Sirel (2002), "Görsel İşitsel Sayı Dizileri Testi B Formu Kullanılarak Ölçülen Bellek Uzamının 6-11 Yaş Grubu Öğrencilerinde Gelişimi", *Psikiyatri, Psikoloji, Psikofarmakoloji Dergisi,* Cilt.10, Sayı: 3, ss: 243-254.

KIRAN, Eziler Ayşe (2009). "Çağdaş Bir Düşünme Biçimi Olarak Göstergebilim", *Dilbilim Dergisi*, Cilt: 2, Sayı: 2, ss: 1-16.

KIRAN, Eziler Ayşe (2014). "Dilbilim, Anlambilim ve Edimbilim", *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish,*Cilt: 9, Sayı: 6, ss: 719-729, Ankara.

KIRLANGIÇ, Sezai, (2012). "Mezopotamya Mitolojisi Veya Kürt Mitolojisinin Kaynakları", *Akademya Dergisi, II. Dönem*, Sayı 3, Mayıs-Temmuz, ss. 151-175, 31.08.2015.

KIRIŞOĞLU, Olcay - STOKROCKI, Mary (1997). "Birleştirilmiş Sanat Eğitimi Yöntemleri", *Yök/Dünya Bankası Milli Eğitimi Geliştirme Projesi, Hizmet Öncesi Öğretmen Eğitimi*, Ankara.

KOCA, Emine – KOÇ, Fatma (2008). "Çalışan Kadınların Giysi Seçimleri ve Renk Tercihleri", *Eletronik Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt:7, Sayı: 24, Bahar, ss: 171-200.

KOCA, Emine – KOÇ, Fatma – KAYA, Özlem (2011). "Kostüm Tasarımcılarının Tasarım Sürecinde Karşılaştıkları Problemler", *Journal of New World Sciences Academy,* Cilt: 6, Sayı: 2, Kasım, ss:53-65.

KORKMAZ, Özgen – MAHİROĞLU, Ahmet (2007) "Beyin, Bellek ve Öğrenme", *Kastamonu Üniversitesi, Kastamonu Eğitim Dergisi,* Cilt:15, Sayı:1, Mart, ss: 93-104.

KOZLU, Düriye – BENUĞUR, Şirin (2014). "Çağdaş Sanatta Görsel ve Kavramsal Bir İmge Olarak Yazının Kullanımı", *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi,* Sayı:14, Aralık, ss: 233-263, Isparta.

KÖKTAN, Yavuz, (2014). "Mitoloji Dans ve Müzik", *Türük, Dil, Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları Dergisi,* Yıl:2, Sayı:3, ss. 261-271.

KURAN, Büyükkavas Şeyma (2012). "Antropoloji İle Anlambilim İlişkisi", *Turkish Studies-International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish,* Cilt: 7, Sayı:4, ss: 1167-1175, Ankara.

KURTOĞLU, Ahmet – EVCİ, Fikret (1988). "Mobilya Tasarımı", *İstanbul Üniversitesi, Orman Fakültesi Dergisi,* Cilt: 38, Sayı: 4, ss: 49-62.

KUTLU, Oğuz - VURAL, Ruken Akar (2004). " Eleştirel Düşünme: Ölçme Araçlarının İncelenmesi ve Bir Güvenilirlik Çalışması", *Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* Cilt: 13, Sayı: 2, ss: 189-200.

KÜÇÜKBEZİRCİ, Yağmur (2013). "Bilinçaltı Mesaj Gönderme Teknikleri ve Bilinçaltı Mesajların Topluma Etkileri", *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish,* Cilt: 8, Sayı: 9, Yaz, ss: 1879-1894, Ankara.

KÜÇÜKÖNER, Mustafa (2005). "Görme Üzerine Bir İnceleme", *Sanat, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi,* Yıl: 10, Sayı:8, ss: 131-134.

OKUMUŞ, Ejder (2009). "Bedene Müdahalenin Sosyolojisi", *Şarkiyat İlmi Araştırmalar Dergisi,* Sayı: 2, Kasım, ss:1-15.

ORAL, Behçet (2001). "Branşlarına Göre Üniversite Öğrencilerinin Zekâ Alanlarının İncelenmesi", *Eğitim ve Bilim,* Cilt: 26, Sayı: 122, Ekim, ss: 19-31.

OSMANOĞLU, Ahmed Emin (2013). "Türkiye ve Mısır Sosyal Bilgiler Ders Kitaplarında Din Algısının Karşılaştırılması", *TurkishStudies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic,* Sayı: 8, Yaz, ss: 2000-2017, Ankara, 10.11.2015.

ÖNK, Yıldıran Ürün (2009). "Baudrillard Perspektifinden Bir Kitle İletişim ve Sanat Aracı Olarak Simülasyon Evreninde Televizyon", *Selçuk Üniversitesi, İletişim Fakültesi Dergisi,* Cilt:5, Sayı:4, ss: 201-218.

ÖZDEMİR, Tülay (2005). "Tasarımda Renk Seçimini Etkileyen Kriterler", *Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* Cilt: 14, Sayı: 2, s: 391-402.

ÖZKAN Ali Rafet (2002). "Din - Mitoloji İlişkisi", *Ekev Akademi Dergisi,* Yıl: 6, Sayı: 11, Bahar, ss:9-20.

ÖZKARTAL, Mehmet (2009). "Resim Sanatında Çizgi ve Çizgi Ritmi Üzerine", *Sanat ve Tasarım Dergisi,* Sayı: 4, ss: 55-72.

ÖZTEKİN, Özge (2012). "Ontolojik Boyutta Döngüsel Süreklilik & Değişim ve Dönüşümü İmleyen Görsel Sembollerle Şiirin Biçim Düzeyinde Bilinçli Deformasyonu: Divan Şiirinde Deyişbilimsel Bir Önceleme Alanı Olarak Biçimsel Sapmalar", *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish,* Cilt: 7, Sayı: 3,Yaz, ss: 2139-2155.

PARSA, Alev Fatoş (2007)."İmgenin Gücü ve Görsel Kültürün Yükselişi", *Fotoğrafya*, Sayı:19, ss: 18-24.

PERŞEMBE, Erkan (1998). Dinde Sembolün Fonksiyonu ve İslamda Sembolik Değerlerin Bugünü", *Ondokuz Mayıs Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi,* Sayı:10, ss: 89-101.

PIOTROVSKIY, B. B. (1965). "Urartu Dini", çev. İsmail Kaynak, *Ankara Üniversitesi Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Dergisi,* Cilt: 23, Sayı: 1, ss: 37-48, Ankara, 14.11.2015.

RAILING, Patricia (1996). "The Cognitive Line in Russian Avant-Garde Art", *England: Leonardo,* Cilt: 31, Sayı: 1, Nisan-Mayıs, ss: 67-73.

TİMURTURKAN, Meral Gülkaya (2008). "Felsefi Bedenden Sosyolojik Bedene", *Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar*, Cilt:1, Sayı: 4, Temmuz, ss:1-14.

SAĞLAM, Tülin (2008). " Halk Tiyatrosunda Göstergelerin Dönüşümü", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 25, ss: 7-20.

SARIOĞLU, Gülcan (2008). "Tarih Felsefesi Alanında Bir İnceleme: Varoluş Felsefesi ve Tarih Anlayışı", *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* Cilt:5, Sayı: 9, ss: 244-257.

SARP, Nuray - TOSUN, Ahmet (2011). "Duygu ve Otobiyografik Bellek", *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar,* Cilt: 3, Sayı: 3, ss:446-465.

SEVİN, Veli (1989). "Uratular'a Ait Dünyanın En Eski Karayolu", *Anadolu Araştırmaları Dergisi,* Sayı:11, s: 47, İstanbul, 10.11.2015.

SEVİNÇ, Fatma (2008). "Hitit Dininde Arinna'nın Güneş Tanrıçası ve Onunla Özdeş Tutulan Diğer Tanrıçalar", *Kafkas Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* Sayı:1, Bahar, ss: 175-195, Kars.

SEZGİN, Şerife – ÖNLÜ, Nesrin (1992). "Tekstilde Tasarım Olgusu" ,*Tekstil ve Mühendis,* Sayı: 32, Yıl: 6, ss:84-89.

SOYLU, Rasim (2015). *Göstergebilim ve Risale-i Nurdan Örnek Çözümlemeler,* Din, Bilim ve Felsefe İlişkisi: Risale-i Nur Yaklaşımı Sempozyumu, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, ss: 1-14, Van.

SÖZEN, Didem (2005). SBST Sözel Bellek ve WMS Görsel Bellek Testleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, İ*stanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi,* Yıl: 4, Sayı: 8 Güz /2 s.73-83.

SUNGUR, Suat (2007) "Bilinçaltı Reklamcılık ve Toplumsal Etkileri", *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi,* Sayı: 29, ss: 169-182.

ŞAHİN, Mehmet (2004). "Anglikanizm Öncesi İngiltere ve Anglikanizm'in Doğuşu", *Necmettin Erbakan Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi,* Yıl: 14, Sayı: 18, Bahar, ss:137-138.

ŞAHİNER, Rıfat (2003). "Günümüz Sanatının Eleştirel Açmazları", *Anadolu Üniversitesi Dergisi,* Sayı: 14, ss: 1-12.

ŞİMŞEK, Cengiz (2011). "Üniversite Öğrencilerinin Gençliğin Eğitimi Çağrışımları" *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, Cilt: 11, Sayı: 3, Yaz, ss: 1327-1356.

TALU, Nilay (1999). "Çoklu Zekâ Kuramı ve Eğitime Yansımaları", *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,* Sayı: 15, ss: 164-172.

TOK, Emel - SEVİNÇ, Müzeyyen (2010). "Düşünme Becerileri Eğitiminin Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme Becerilerine Etkisi", *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı 27, ss: 67-82.

TOSUN, Özgür (2015). "*İlkel Benliğin Yakın Dönem Sanatında Bıraktığı İzlere Bir Örnek: Basquıat",* Cilt 4, Sayı 17, ss: 31-46.

TUNCAY, Suavi (2005). "İletişim, Çevre Etkileşimi ve Ulusal Mensubiyet Bilincinin Algılanması", *Sosyoloji Konferansları Dergisi*, Sayı: 31, ss: 125-143.

ULUTÜRK, Muammer (2012). "Tarihi Dini Kültür Bağlamında Mitoloji ve Modern Kültür Ürünlerinin Mitolojiye Dönüşümü", *Batman Üniversitesi Uluslararası Katılımlı Bilim ve Kültür Sempozyumu* 18-20 Nisan, s.878.

UNCU, Ebru (2013). "Mezopotamya, Anadolu ve Mısır Medeniyetlerinde Güneş Kültü", *Histort Studies,* Cilt: 5 Sayı: 1, ss: 349-366, Ocak

WILSON, Elizabeth (1990). "These New Components of The Spectacle: Fashion and Postmodernism, *Postmodernism and Society,* ss: 209-237.

YAĞMUR, Önder (2014). "Minimal Sanatta Dan Flavin'i Gestalt Algı Kuramıyla Anlamlandırma", *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi,* Yıl: 19, Sayı: 33, ss: 149-161.

YAMANER, Güzin (2016). "Cumhuriyet Dönemi Tiyatrosunun Yarattığı Cinsiyetçi İmgelem", *KASAUM,* ss: 681-710, Ankara.

YARDIMCI, İsmail – GÜVENÇ, Arı Duygu (2016). "Bir Tasarım İlkesi Olan Dengenin Seramik Sanatındaki Yeri", *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* Cilt: 9, Sayı: 3, ss: 124-139.

YELKİKALAN, Nazan (2006). "21. Yüzyılda Girişimcinin Yeni Özelliği: Duygusal Zekâ", *ÇOMÜ Dergileri, Girişimcilik ve Kalkınma Dergisi*, Cilt: 1, Sayı: 2, ss: 39-51.

YERDELEN, K. Selda (2006). "Kostüm Tasarımcısının Dramaturgik Çalışmasından Sonra Karakter Eskizlerinin Oluşumu", Sanat, *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,* Yıl: 11, Sayı: 9, ss:133-141.

YILDIZ, Cemalettin (1997). "Kurumsal Kimlik ve Sembol", *Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Dergisi,* Sayı: 6, ss:154-163.

YÜKÇÜ, Süleyman – ATAĞAN, Gülşah (2011). "Ortadoğu'da Zaman Tünelinde Ticaret", *MUFİTAD Dergisi*, Sayı:1, Temmuz, ss: 88-89, İstanbul, 10.11.2015.

BASILMAMIŞ KAYNAKLAR

TEZLER

AHUNDZADE, Esmer (2014). *Sosyo Kültürel Değişim Kapsamında İç Mekânda Renk Kullanımı ve Analizi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan**.** Doç. Emine Nur Ozanözgü, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı, Ankara.

AK, Ezgi (2006). *Bilgisayar Teknolojisi Eşliğinde Mekân Kavramının Dönüşümü-Yeni Mekan Tanımları*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Meltem Aksoy, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

AKGÜL, YILDIZ Tülay (2012). *Antik Yunandan Modern Sonrasına "Myth" Kavramının Evrimi,* Yayımlanmamış Doktora Tezi, dan. Prof. Dr. Murat Tuncay, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

ARSLAN, Cafer (2007). *Çizginin Sanatsal Tekstildeki Yeri,* Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, dan. Yrd. Doç. Turgay Başkan, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tekstil Anasanat Dalı, İstanbul.

ATAÇ, Bilge (2006). *Mimari Biçimlenişte Yorum*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Veyis Özek, Trakya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Edirne.

AYDIN, Duygu (2010). *Reklam Hafızası ve Reklam Beğenirliği İlişkisi: Televizyon Reklamlarına İlişkin Deneysel Bir Çalışma,* Yayımlanmamış Doktora Tezi, dan. Prof. Dr. Aydın Ziya Özgür, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler Ve Tanıtım Anabilim Dalı, Konya.

BAYAV, Deniz (2006). *Resimde Göstergebilim, Çocuk Resimlerinin Göstergebilimsel Çözümlenmesi,* Yayımlanmamış Doktora Tezi, dan. Prof. Dr. Ayla Ersoy, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

BAYRAKDAR, Sema (2008). *Yapısalcılığa Saussure İle Dilsel İletişim Açısından Eleştirel Bir Yaklaşım,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Prof. Dr. Abdülkuddüs Bingöl, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.

CEYLAN, Şahin (2008). *Grafik Eğitiminde Tarihi Sembollerde Stilizasyon ve Günümüz İkonları İlişkisi ''Kadın Figürü Örneği'',* Yayımlanmamış Yüksek Lisans

Tezi, dan. Prof. Tansel Türkdoğan, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Grafik Eğitimi Bilim Dalı, Ankara.

ÇELENK, Semih (1991). *Tiyatro-Mitologya İlişkileri ve Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Mitolojik Konulu Oyunlar,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Prof. Dr. Murat Tuncay, Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

ÇINAR, Güneş (2006). *Heykel Ve Mitoloji,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Prof. Vedat Somay, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı Yüksek Lisans Programı, İstanbul.

DEMİR, Sedat (2009). *Göstergebilim, Umberto Eco ve Yapıtları Bağlamında Göstergebilime Katkıları,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Doç. Dr. Özgür Gönenç, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Fakültesi Gazetecilik Anabilim Dalı, İstanbul.

DENLİ, Salih (1997). *Göstergebilim Açısından Grafik Gösterge Anlamlarının İncelenmesi,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Erol Kılıç, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Erzurum.

ELCİK, Pelin (2009). *'Ekin' Gösterileri Örneğinde Halk Danslarının Gösteri Danslarına Dönüştürülmesinde Sahne Etmenlerinden Yararlanma Biçimleri,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Sibel Erdenk, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Bölümü, İzmir.

İKİZ, Abdurrahman (2015). *Zeki Demirkubuz "Masumiyet" Filminin Göstergebilimsel Çözümlenmesi,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Doç. Dr. Nebahat Akgün Çomak, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Medya ve Kültürel Çalışmalar Anabilim Dalı, İstanbul.

GERGİN, Atay (2006). *Gösteri Sanatları ve Sinema-Televizyonda Işıklama: Teknoloji ve Tasarım Etkileşimi,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Ayşegül Oral Özer, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Bölümü, İzmir.

GERGİN, Atay (2013). *Günümüz Seyircisini Etkilemede Tiyatral Anlatım ve Sinematografik Anlatım Olanaklarının Farklı Boyutları Üzerine Bir Model Önerisi,*

Yayımlanmamış Doktora Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Ayşegül Oral Özer, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Bölümü, İzmir.

GÜRPINAR, Avşar (2008). *Tasarım ve Kültür: Ürün Tasarımı Eğitiminde Kavramsal Örüntüler ve Kültürel Göstergeler Üzerine Bir Analiz*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Şebnem Timur Öğüt, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü, İstanbul.

KAPLAN, Semih (2009). *Nokta ve Çizginin Resimsel Anlatımda Kullanımı*, Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, dan. Doç. Leyla Varlık Şentürk, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Eskişehir.

KIRKINCIOĞLU, Zeynep (2015). *Ege Bölgesi Kadın Giyim-Kuşamının Göstergebilimsel Yöntem İle Çözümlenmesi,* Yayımlanmamış Doktora Tezi, dan. Doç. Dr. Emine Koca, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Giyim Endüstrisi ve Moda Tasarımı Eğitimi Ana Bilim Dalı, Ankara.

MARTİN, Selim (2010). *Mitolojik Tasvirlerde Tekstil ve Giyim Kuşam*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Füsun ÖZPULAT, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klasik Arkeoloji Anabilim Dalı Klasik Arkeoloji Programı, İzmir.

OBAY Deniz, Basra (2010). *Görme Fizyolojisi,* Dicle Üniversitesi Tıp Fakültesi Fizyoloji Bölümü/Anabilim Dalı, Yayımlanmamış Ders Notu.

ÖZCAN, Ebru (2007*). Göstergebilimsel Açıdan Reklam Dilinin Tüketim Toplumuna Etkileri,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Doç. Dr. Esma Süldür Zeren, Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Bölümü, Isparta.

PESEN, Saime Rikkat (2015). *Grafik Tasarım Göstergelerinin Algılanmasında Kişilik Faktörünün Enneagram Modeline Göre İncelenmesi,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Salih Denli, İstanbul Kemerburgaz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, İstanbul.

ROSTAD, Aslak (2006*). Human Transgressıon – Dıvıne Retrıbutıon A Greek Cultıc Regulatıons And Lydıan-Phrygıan Reconcılıatıon Inscrıptıons*, Doctorate Thesis, Department of Classics, University of Bergen, Bergen.

TEKİN, Ayse Seçil (2007). *Sahne Sanatlarında Kostüm Tasarım Süreci ve Bu Süreç İçinde İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde Sahnelenen Eserlerin İncelenmesi,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Sıdıka Arlı, Anadolu Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Endüstriyel Sanatlar Anabilim Dalı, Eskişehir.

TEMİZ, Burak Kağan (2002). *Hatırlama ve Unutma,* Gazi Üniversitesi, Fizik Eğitimi Anabilim Dalı, Yayımlanmamış Ders Notu.

TOGAY, A. - BIYIKÇI, E. (2013). *Tasarım Teknoloji Etkileşimi, Kavramsal Temeller,* Gazi Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü, Etkileşim Tasarımı Dersi, Yüksek Lisans Yayımlanmamış Ders Notu.

UYGAN Zeynep (2010). *Resim Sanatında Stilizasyon ve Deformasyon*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Gülseren Eseller Pasin, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Öğretmenliği Bölümü, İzmir.

YERDELEN, K. Selda (2003). *Sahne Kostümünde Tasarım ve Osmanlı Sarayını Konu Alan Tarihsel Oyunlarda Kostüm Analizi,* Yayımlanmamış Doktora Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Ayşegül Oral Özer, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Anasanat Dalı, İzmir.

YILDIZ, Tuğba (2014). *Görsel Tasarım İlkeleri Açısından 16. Ve 17. Yüzyıl Kol Formlarının İncelenmesi,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Songül Kuru, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Giyim Endüstrisi ve Moda Tasarımı Eğitimi Ana Bilim Dalı, Giyim Endüstrisi Ve Giyim Sanatları Eğitimi Bilim Dalı. Ankara.

YILMAZ, Serap (2013). *Sanatsal Tekstilde Stilize Figürlerin Kullanımı,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd.Doç. Cafer Arslan, Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tekstil ve Moda Tasarımı Anasanat Dalı, İstanbul.

YORGANCIOĞLU, Elcik Pelin (2016). *Oyuncunun Bedensel İfadesinde Fiziksel Çalışmalar ve Bir Yöntem Önerisi*, Yayımlanmamış Doktora Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Sibel Erdenk, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Anasanat Dalı, İzmir.

YÜCEL, Deniz (2002). *Giysi Tasarımında Asimetrik Modeller,* Yayımlanmamış Lisans Tezi, dan. Doç. Dr. Fatma Mete, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil Bölümü, İzmir.

İNTERNET KAYNAKLARI

http://dobgm.gov.tr/opera2013/pdf/dunyaoperatarihi.pdf, 14/11/2014

http://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0nsan, 23 / 04 /2014

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com, 17.05.2014

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.54240a2d130431.53435168, 10/10/2014

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.54240a44a4dfa3.01310459, 20/09/2014

MORRİS, Goodman - TAGLE, Danilo A. (1990). "Primate evolution at the DNA level and a classification of hominoids". 260–266 http://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0nsan, 23 / 04 /2014

https://secure.dobgm.gov.tr/opera2013/weser2013.aspx?EserKodu=1134, 07/08/2015

ERSÖZ, Uğur, Verdinin Aida Operasi, http://www.edebiyathaber.net, 06/08/2015

http://dobgm.gov.tr/opera2013/pdf/dunyaoperatarihi.pdf, 14.11.2014.

https://vimeo.com/100091278?lite=1, cutecircuit, 20/05/2016.

https://www.youtube.com/watch?v=meIdGgC_Ms0, cutecircuit, 20/05/2016.

https://www.youtube.com/watch?v=hGf9df8vdW4, cutecircuit, Aurora Dress,

20/05/2016.

http://tekstilsayfasi.blogspot.com.tr/2012/11/gelecegin-kumaslari-akilli-kumaslar.html, 17/08/2016.

http://tr.depositphotos.com/1101854/stock-photo-textile-flax-fabric-wickerwork-texture.html

http://projection-mapping.org/yes-that-was-projection-mapping-on-jennifer-lopezs-dress/

http://broadwaymusicalhome.com/shows /aida.htm

http://www.vanityfair.com/style/2016/05/met-gala2016-redcarpet

http://www.hurriyet.com.tr/yagliboya-tablo-gibi-opera

https://www.reddit.com/r/SMITEGODCONCEPTS/comments/2ihcwv/oct14_cerridwen mother_of_the_cauldron, 09/11/2014.

https://pantherfile.uwm.edu/prec/www/course/mythology.htm, 15/06/2014.

http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/40.156, 08/10/2014.

http://www.aikidosangenkai.org/blog/aikido-en-de-zwevende-brug-van-de-hemel-dutch-version/

https://tr.pinterest.com/gossamerdream/lugh, 09/11/2014.

https://en.wikipedia.org/wiki/Loki, 07/11/2014

https://en.wikipedia.org/wiki/J%C3%B6tunheimr, 07/11/2014.

https://oi.uchicago.edu/collections/highlights/highlights-collection-mesopotamia, 07/10/2014.

https://en.wikipedia.org/wiki/Pangu, 24/10/2014

http://www.blouinartinfo.com/news/story/927495/oceanic-canvas-at-yiqing-yins-haute-couture-collection-video, 10/02/2016.

www.google.com.tr/search.modada kontrast&biw, 20/03/2016.

http://www.christopheralden.net/Orfeo, 10/05/2015.

https://www.youtube.com/watch?v=JqFNIm0BGGE, 17/02/2015.

http://www.australiannetworkentertainment.com/laserandspecial, 11/07/2016.

http://www.metopera.org, 23/05/2015.

EKLER

EK: 1 Osman Şengezer İle Yapılan Görüşme

İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde 30 yılı aşkın süre görev yapmış olan Osman Şengezer ile Ocak/2011'de yapılan görüşmede kendisine bazı sorular yöneltilmiş ve bu sorulara verdiği yanıtlar kayda alınmıştır.

Soru: Bir opera eserinde kostüm tasarımına başlamadan önce ne tür bir yöntem izliyorsunuz, aşamalarıyla anlatabilirmisiniz?

Cevap: Başlangıçta, kostüm tasarımcısı, dekor tasarımcısı, ışık tasarımcısı, kompozitör, yönetici bir toplantı yapar. Operanın sahneleme tarzı belirlenir. Alınan ortak karar sonucu herkes tasarımlarını yapmaya başlar. İlk taslaklar üzerinden tekrar toplantı yapılır. Ayrıca sadece kostüm, dekor ve ışık tasarımcıları toplanarak eserde bir dil birliğine varılması noktasında hedefler ve yönelimler belirler. Bu toplantılar duruma göre tekrarlanır.

Soru: Bir kostümü stilize ederken nasıl bir alt yapı çalışması yapıyorsunuz?

Cevap: Kostüm tasarımı yaptığımda öncelikle dönem araştırması yaparım. Ardından, karakter analizi yaparım. Karakterlerin kişiliklerini yansıtacak operanın türüne hizmet edecek biçimler ve renkler seçerek işe başlarım. Eskizlerimi oluştururken klasik mi? çağdaş mı? olacağı önceden belirlenen operanın tarzını dikkate alırım. Ayrıca kostümün değişiminin hızlı olabilmesi için teknik çözümlemeler yaparım.

Stilizasyon yapacağim zaman gerekli görselleri toplayıp dönem araştırması yaptıktan sonra karakterin ve dönemin özelliklerini detaylı olarak inceleyip belirlerim. Bu özelliklerin arasinda renk ve malzeme seçimi de çok önemlidir. Sadece biçimsel olarak stilizasyon yapmak eksik kalır. Kumaşlarda dokuya önem veririm. Kumaşlarımı da belirledikten sonra çizimlerin üzerine ekleyerek dikim atölyelerine göndeririz.

Soru: Mitolojik bir opera eserinin kostüm tasarımını yaparken nelere dikkat ediyorsunuz?

Cevap: Mitoloji başlı başına bir dünyadır benim için. İnsanlar ve kainat arasındaki anlamlama çabası olarak görüyorum. Doğaüstü varlıkları somutlaştırmak hayli dikkat isteyen bir iştir. Öncelikle tanrıların ve diğer üstün varlıkların özelliklerini araştırıp görsellerini edinirim. Ardından onu yansıtacak çizgiler atmaya başlarım. Diğer rollerden ayırt edilebilmesi için daha gösterişli yaldızli malzemeler kullanırım. Hayalgücünü kullanarak sembolik anlatıma yoğunlaşırım. Çünkü kostümün en önemli işlevi düşünsel yanının olmasıdır. Seyirci kostüme sadece görüp seyretmek için bakmaz onun içindeki anlamı da görmek ister. Örneğin; Aida operasında tanrıların kostümlerinde çok fazla coğrafyanın zengin yeraltı kaynağı olan altın bezemeler kullandım. Bu da seyirciye döneme ve karaktere ait göstergeler sundu.



Resim 1: Midas'ın Kulakları Kostüm Tasarımı



Resim 2: Midas'ın Kulakları Kostüm Tasarımı

EK: 2 Çimen Somuncuoğlu İle Yapılan Görüşme

İzmir ve ardından da İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde görev yapmış olan Çimen Somuncuoğlu ile Şubat/ 2016'da yapılan görüşme.

Soru: Bir opera eserinde kostüm tasarımına başlamadan önce izlediğiniz yöntemi aşamalarıyla anlatabilirmisiniz?

Cevap: Bir esere başlamadan önce; eserin dönemini (sosyal, kültürel, ekonomik), Bestecisini (hayatını, yaşadığı yeri, zamanı, fikirlerini ve felsefesini) inceleriz. Eseri sahneleyen rejisörle birlikte onun vermek istediği mesajı (dünyasını), nasıl bir yorumla sahneye taşıması gerektiğini, görselliğini kurgularız. Bu doğrultuda kostümlerin tasarımı, çizimi, renklendirilmesi ve kumaşların nasıl bir doku ve renkte olması gerektiği araştırılır. Kumaşçılardan numuneler alınır ve yapılan eskizlere iliştirilir. Tekrar rejisör, dekoratör ve ışık dekoratörüyle yapılan toplantılarda; dekor (maket) kostüm eskizleri ve ışık tasarımı rejisörün de yorumuyla birlikte değerlendirilir. Rejisörün de onayı alındıktan sonra tasarım aşaması tamamlanmış olur.

Soru: Mitolojik bir opera eserinin kostüm tasarımını yaparken nelere dikkat ediyorsunuz? Günümüz seyircisinin mitoloji algısını hangi düzeyde dikkate alıyorsunuz? Daha önce yapmış olduğunuz bir çalışmayı örnek olarak gösterirmisiniz?

Cevap: Mitolojik bir opera eserinin tasarımlarını yaparken eserin içinde barındırdığı evrensel nitelikler ve yaratıcılığa açık olması ilgimi çeker. Mitoloji bir dinin ve halkın kültürü (var olagelen), evren ve insanın yaradılışına dair hikayeler ve masallardır. Bu hikaye ve masallar tabiat üstüdür. İnsanoğlunun yüzyıllar boyunca süregelen hayal gücünü ve yaratıcılığını gösterir ki bu bugün hala "Star Wars", "Yüzüklerin Efendisi" gibi film ve kitap serilerinin günümüz seyircisi tarafından büyük bir ilgiyle izlenmesinin en büyük nedenidir. Aynı şekilde mitolojik opera eserlerinde de kostüm tasarımlarını yaparken evrensel boyuttan yola çıkarak günümüzün çağdaş çizgileri içinde fantastik olmasına çalışırım. Dönem, yer ve zaman kaygısı olmadan tamamıyla hayal gücüne

dayalı bir sentez yaparım. Aşağıda “Midas’ın Kulakları” operası için yaptığım incelemede, öncelikle tanrıların gerçek görselleri üzerinden araştırmaya başlarım.



Resim 1: Mitolojideki "Ay Tanrısı" tasviri



Resim 2: "Ay Tanrısı" kostüm tasarımı



Resim3: "Apollo" müziğin, sanatların, güneşin Tanrısı



Resim4: "Apollo" kostüm tasarımı



Resim5: "Pan" mitolojide kırın, satirin, çobanın Tanrısı



Resim6: "Pan" kostüm tasarımı

Soru: Bir kostümü stilize ederken nasıl bir alt yapı çalışması yapıyorsunuz?

Cevap: Kostüm stilizelerinde genellikle; klasik çizgilere bağlı kalmak kaydıyla sadeleşmeye gidilir. Burada temel alınan; rejisörün oyunu hangi dönemde geçireceği ve oyuna kattığı yorumdur.

EK: 3 Sevda Aksakoğlu İle Yapılan Görüşme

İzmir Devlet Opera ve Balesi'nde görev yapmış olan Çimen Somuncuoğlu ile Haziran/ 2016'da yapılan görüşme.

Soru: Bir opera eserinde kostüm tasarımına başlarken nasıl bir çalışma planı yaparsınız?

Cevap: İlk olarak rejisör, orkestra şefi, dekor, kostüm ve ışık tasarımcısı, dramaturg birlikte bir toplantı yaparlar. Önce rejisör eseri anlatır. Ne tür bir çalışma istediğini (klasik, sembolik, çağdaş) söyler. Bu toplantıdan sonra herkes kendi alanıyla ilgili çalışma yapmaya başlar. Malzemeler, renkler, ifadeler, çizgiler ve önerilerle ikinci toplantıya gidilir ve ortak bir yöneliş belirlenir. Dekor ve kostüm arasında ortaklık yakalanır. Bu ekip ihtiyaç dahilinde bu türden toplantıları yineler. Yöneliş belirlendikten sonra müziği dinlerim. Karakterlerin duygularını müzikle bütünleştirecek tasarımlar yaparım. Sahne bir grafiktir ve bütüncül bir bakış açısı gerektirir. Özellikle koronun da bulunduğu kalabalık kadrolu sahnelerde renk paletimi bir zemin üzerine yerleştirerek kişiler arasındaki renk uyumunu sağlarım. Kostümlerin teknik çözümlemelerini de ben düşünürüm. Müzik kısa ve sahne değişimi gerekiyorsa kostümlerdeki değişimi büyük aksesuar parçaları kullanarak pratik olmasını sağlarım.

Soru: Mitolojik bir opera eserinin kostüm tasarımını yaparken nelere dikkat ediyorsunuz günümüz seyircisinin mitoloji algısını hangi düzeyde dikkate alıyorsunuz.

Cevap: Mitolojik kahramanların günümüzde dünya çapında iz bırakmış olan önemli insanlardan kiminle eşleşebileceğine karar veririm. Örneğin; Herkül operasında "Herkül" karakterini ünlü Küba lideri "Fidel Castro" ile özdeşleştirerek onun giyimini kostüme yansıttım. Bu tarz kostümler yaparken kullandığım malzemenin projeye uygun olmasına dikkat ederim. Çizgilerde ve renkte dilbirliği olmasına dikkat ederim. Günümüz liderlerinden yola çıkarak tasarladığım mitolojik kahramana uygun olması bakımından diğer rollerin kostümlerini de güncel çizgiler ve malzemelerle tasarlarım.

Soru: Bir kostümü stilize ederken nasıl bir alt yapı çalışması yapıyorsunuz?

Cevap: Stilizasyon yaparken dönem ve karakter analizi yapmak gerekir. Daha çok güncel görseller kullanarak bir çikiş noktasi belirlerim. Bir mask, bir bisiklet tekeri vb. birçok şey bana referans olabilir. Günün moda eğiliminden tutun da sanatsal çalışmalarına kadar her alanda bizim için ilham verecek bir görsel bulurum. Örneğin; Idomeneo operası için bir moda dergisinde gördüğüm mask bana ilham vermiştir. Karakterin özelliklerini yansıtacak semboller kullanırım.



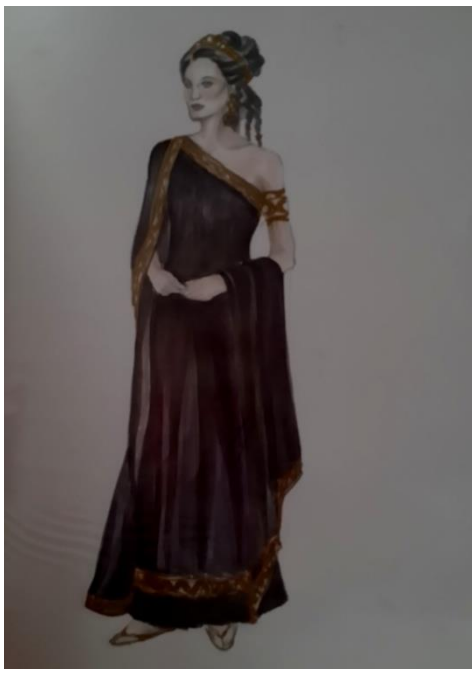
Resim1: Mask Modeli



Resim 2: Idomeneo Mask Tasarımı



Resim 3:Asimetrik Elbise



Resim 4: Medea, Asimetrik Kostüm Tasarımı

EK: 4 Fiber Optik Kablo Kullanılarak Gerçekleştirilen Kostüm Uygulaması

Orfeo ed Euridice operasında yer alan Euridice karakteri için 3mm lik fiber optik kablo kullanılarak tasarlanan kostüm, fantastik görüntüyü Antik Yunan formları çerçevesinde yansıtmanın yanı sıra karakterin trajik durumunu destekleyici etkiyi de operaya kazandıracaktır.



Resim: 1 Euridice Kostümü



Resim: 2 Euridice Kostüm Detayı

ÖZGEÇMİŞ

AD, SOYAD: Elif ÖZHANCI

DOĞUM YERİ VE YILI: Erzurum/1976

YABANCI DİL: İngilizce

EĞİTİM: Yüksek Lisans

YÜKSEK LİSANS: 2009, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı

LİSANS: 2002, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Sahne Tasarımı Anasanat Dalı

LİSE: 1993, Erzurum Kız Meslek Lisesi

İŞ TECRÜBESİ:

2010/ Araştırma Görevlisi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Sahne Tasarımı Anasanat Dalı

2005-2010 /Araştırma Görevlisi, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Sahne Tasarımı Anasanat Dalı