ÇİZGİ FİLM-MİT İLİŞKİSİ

Özlem AYVAZ

143957

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Animasyon Anasanat Dalı
Danışman: Yrd. Doç. Fethi KABA

Eskişehir
Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü,
.....2004

ÇİZGİ FİLM-MİT İLİŞKİSİ

Yüksek Lisans Tezi
ÖZLEM AYVAZ
ESKİŞEHİR
2004

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZ ii
ABSTRACT iii
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI iv
ÖZGEÇMİŞ v
ŞEKİLLER LİSTESİ xi
GİRİŞ 1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. MİTOLOJİ 4

1.1. Mit'in Tanımı 5
1.1.1. Mit Nedir? 5

1.2. Mit'in Bilimsel Yönü 7

1.3. Mitlerin Ortaya Çıkışı 9

1.3.1. Mitolojinin Doğuşu 9
1.3.2. Mitosların Tarihsel Gelişimi 10
1.3.2.1. Doğu Mitolojisi 12
1.3.2.1.1. Mısır Mitolojisi 13
1.3.2.1.2. İran Mitolojisi 14
1.3.2.1.3. Çin Mitolojisi 15
1.3.2.1.4. Hindistan Mitolojisi 16
1.3.2.2. Batı Mitolojisi 16
1.3.2.2.1. Yunan Mitolojisi 18
1.3.3. Mitoloji ve Din 19
1.3.4. Mitoloji için Faydalanılan Kaynaklar 19

1.4. Mit ve Türleri 20

1.4.1. Ritüel Mitosları 20
1.4.2. Orijin Mitosları 22
1.4.3. Kült Mitosları 22
1.4.4. Prestij Mitosları 23
1.4.5. Eskatologya Mitosları 23

1.5. Mitlerin Özellikleri 24
1.6. Mitlerin Kişi Üzerindeki Etkisi 26

İKİNCİ BÖLÜM

1. ÇİZGİ FİLM YAPIM AŞAMALARI 28

1.1. Senaryo 28
1.2. Sinopsis (Senaryo Özeti) 29
1.3. Treatment / Tretman 29
1.4. Story Board (Resimli Taslak) 30
1.5. Karakter Geliştirme 30

1.5.1. Karakter Yaratma 30
1.5.2. Karakter Tasarımı 30
1.5.3. Karakteri Belirleyen Etkenler 30
1.5.4. Karakterin Kişiliği 30
1.5.5. Karakter Hazırlanması 30

1.6. Backround (Arka Resim) 31

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

1. ÇİZGİ FİLM MİT İLİŞKİSİ 32

1.1. Çizgi Filmde Mitlerin Yeri 32

1.2. Mitlerin Çizgi Filmde Kullanımı 33

1.2.1. Senaryo Yapım Aşamasında Mitler 34
1.2.2. Karakter Tasarımında Mitler 35
1.2.3. Yöntem Olarak Mitler 35
1.2.4. Kaynak Olarak Mitler 36
1.2.5. Backround (Arka Resim) Tasarımı ve Mitler 38

1.3. Çizgi Filmde Mitlerden Yararlanmanın Nedenleri 39

2. ARAŞTIRMANIN AMACI 42
3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ 42
4. SINIRLILIKLAR 43
5. YÖNTEM 43

6. BULGULAR VE YORUM 44

6.1. Midas'ın Eşek Kulakları 45
6.2. Synopsis (Öykü Özeti) 46

6.3. Senaryo (Midas'ın Eşek Kulakları) 47
6.4. Karakter Oluşturma ve Karakter Sayfası 50
6.5. Storyboard 54

SONUÇ VE ÖNERİLER 73

KAYNAKÇA 76

YÜKSEK LİSANS TEZ ÖZÜ

ÇİZGİ FİLM -MİT İLİŞKİSİ

Özlem AYVAZ
Animasyon Anasanat Dalı
Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aralık 2003
Danışman: Yrd. Doç. Fethi KABA

İnsanlık, doğanın sahnesine ilk çıktığından bu yana, genellikle kesintisiz ve sürekli gelişen bir oluşum süreci içerisine girmiştir. Bu gelişim süreçlerinden en önemlisi olarak bu günün modern insanını biçimlendiren, dil olgusunu örnek verebiliriz. Dil, dördüncü zamanın başlarında insan oğlunun mağaralara sığınması ve mağara duvarlarına avladıkları hayvanları ve av sahneleri gibi çevresinde gördüğü olayları resmetmesiyle gelişen, "soyutlama yetisi"nin bir sonucu olarak doğmuştur. Bu gelişimin ardından, yüzyıllar içerisine sığacak olan büyük yenilikler, oluşumlar ortaya çıkacaktır. Bu yeniliklerden biri de yüzyılların keşfi olarak tarihe geçen, "Sinema" sanatıdır.

Eskitaş Çağı olarak da adlandırılan bu dönemde insan, varolmanın nedenini, içgüdüsel olarak sorgular ve anlamlandırır. Bu anlamlandırma çabası, bir başka önemli eser olan mitosları doğurur. Milyonlarca yıl önce filizlenen ve günümüze kadar bir çok kültürden geçerek büyüyen bu yumak, bir çok alana esin kaynağı olmuştur.Sonuç olarak, bu iki önemli oluşum yani sinema ve mitos, ortak kökene sahip olarak varolmuştur diyebiliriz.

Bu çalışma, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Fakültesi Animasyon Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak hazırlanmıştır. Çalışma Çizgi film yapım aşamalarında mitlerin, yararlanıla bilinecek bir kaynak olması açısından incelenmesini konu etmektedir.

Animasyon sanatının çıkış noktası ve gelişimi ile ilgili sürecin algılana bilmesi, sinema sanatının oluşumu ve bu alandaki gelişmelerin etkilerinin incelenmesiyle mümkün olabilecektir olabilmektedir. Bu bağlamda animasyon filmleri ve gelişim sürecinde, mitlerin kullanımını inceleyen araştırmanın içeriğine yönelik olarak sinema sanatının tarihsel gelişimine değinmek gerekmektedir. Animasyon sanatı sinema sanatı ile paralel bir şekilde gelişmiş ve günümüze kadar ulaşmıştır. Bu türün sürecini görebilmek için paralellik gösterdiği sinema sanatının tarihçesi incelenmiş ve konu ile ilgili elde edilen bilgiler bu çalışma ile aktarılmıştır. Ayrıca, çizgi film üretiminin aşamaları tek tek irdelenip, mitlerle kurula bilinecek ilişki karşılaştırmalı bir şekilde verilmiştir. Son olarak da araştırmaya örnek olması açısından, bir çizgi film çalışması yapılmıştır.

ABSTRACT

Mankind has always been in a forming process that has been progressing continuously and uninterruptedly since he took his place on the scene of the nature. We may see human language that forming modern human as one of the significant phenomenon of this progressing process. Human language appeared as a result of the 'abstraction' competence which had been developed by representing the events he met such as hunting scenes at the beginning of the fourth period in which human being took shelter in caves. Following this development, some phenomenon and major innovations that occurred throughout the centuries appeared. One of these innovations is 'cinema', which took its place in the history as the discovery of centuries.

In this period, which is also called as pre-history, the man questioned the reason of his existence on instinct and he gave meaning to it. The struggle of this signification caused mythos, which is another important sign of the period. This phenomenon, which began to develop millions of years ago and has been impressed by many cultures, has inspired many other areas with its richness. Consequently, we may say that these two formations, cinema and myths, have had same shared origin.

This work was prepared Anadolu University Social Sciences Institute Fine Art Faculty Animation Department as a master thesis. This study investigates myths as a source that may be used in production phases of cartoon films.

Being able to perceive both the starting point of animation and its developing process is possible by investigating the formation of cinema art and the effects of this art. In this context, the historical development of cinema in animation films and its developing process including the use of mythos should be referred to. There have been parallel developments in both cinema and animation up to present. To understand the process of this kind, the history of cinema has been investigated and the information related to the subject has been informed in this study. The all phases of the production of a cartoon has, also, been researched carefully and the relationship between cinema and animation

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Özlem AYVAZ'ın "Çizgi Film-Mit İlişkisi" başlıklı tezi **17 Mayıs 2004** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Çizgi Film (Animasyon)** Anabilim Dalında, yüksek lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

			İmza
Üye (Tez Danışmanı)	**:**	**Yrd.Doç.Fethi KABA**	
Üye	**:**	**Doç.Hikmet SOFUOĞLU**	
Üye	**:**	**Yrd.Doç.Sebahattin ÇALIŞKAN**	

Prof.Dr.Nurhan AYDIN
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

ÖZGEÇMİŞ

Özlem AYVAZ

Animasyon Anasanat Dalı
Yüksek Lisans

Eğitim

Ls.	2000	Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Öğretmenliği
Lise	1995	Eskişehir Cumhuriyet Lisesi, Edebiyat Bölümü

İş

2002	Araştırma Görevlisi. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
2001	Araştırma Görevlisi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü

Alınan Ödüller

2000	Jüri Özel Ödülü. Rotary Kulübü Resim Yarışması

Kişisel Bilgiler

Doğum yeri ve tarihi:	Cinsiyet:	Yabancı Dil:
Trabzon, 17.03.1978	Kadın	İngilizce

ŞEKİLLER LİSTESİ

Resim 1 ..... Hydra
Resim 2 ..... Yaratık
Resim 3 ..... RockTitan
Resim 4 ..... Pan

GİRİŞ

"Mitler, hayal gücü onları
canlı tutsun diye vardır."
Albert Camuss

Yaşadığımız çağın gerekliliklerinin en belirgini olan farklılık ve özgünlüğü arama ve bulma isteği, yüzyıllar boyunca bütün insanlığın yaratıcı sonuçlara ulaşmasında çıkış noktası olmuştur. Bu isteğin temelini ihtiyaçlar ve keşfetme tutkusu oluşturmaktadır. Bu ihtiyaçlar doğrultusunda biçim ve biçimlendirme; yerleşik hayata geçiş, üretme ve tüketme; matbaa, fotoğraf ve sinema makinesinin icadını takip eden televizyon yaşamımıza girmesi ile geçmişten günümüze değin bir gelişim içerisinde olmuş ve zaman içerisinde gelişen teknoloji ile birlikte yeni bir oluşum süreci ve arayışlara girmiştir. İnsanoğlunun içine girdiği bu süreç, geçmişten bu güne değin, daha iyiye, gelişmişe doğru adım adım ilerlemektedir.

İnsanoğlunun biçimlendirme içgüdüsünün temellerini ilkçağlara kadar götürebiliyoruz. insanların doğa karşısında kendilerine sığınak yeri olarak seçtikleri mağaralar, şimdiki dünyanın ana çekirdeği sayılabilecek önemdedir diyebiliriz. İnsan beyninin gelişim evrelerinin bir haritası çıkarılacak olursa eğer, bu geçmiş dönem başlangıç olarak kabul edilebilir. Çünkü zamanla insan hayal edip aklında canlandırdığı nesneyi veya olayı inanılmaz bir şekilde çizme yetisini kazandı.

Bu dönemde mağara duvarlarında yapılan incelemelerde bu çağdaki insanların yalnızca durağan nesneleri değil hareket halindeki; avlanma gibi sahnelerini de tasvir etme çabası gözlenmiştir. Bu ne sebeple yapıldığı bilinemeyen hareketi verebilme isteği yüzyılın keşifleri içinde yer alan kameranın bulunmasına kadar uzanacak olan bir duyguyu ifade etmektedir. Yani görüntüyü kaydetme duygusu ilk insanın ellerinde varolmuştur. Başlangıç noktasını oluşturan bu dönemden uzunca bir süre sonra görüleni kaydetme duygusu, uykuya dalmış bu eski hissin tekrar canlanmasına neden olacak bir başka nokta daha ortaya çıkarmıştır. İnsanın iki boyutlu düzlem üzerinde hareket duygusunu verebilme çabası, görüntüyü yakalayabilme, gösterebilme isteği ve bu iki boyutlu yüzeyin de bu isteği karşılayamamasından dolayı ortaya çıkan sıkıntı, başka

yönelimlere itmiştir. İlk insanlardan beri varolan, bu dönemle içinde biçimlenen, görüntüyü yakalayabilme isteği beraberinde yeni denemeleri ve bu denemelerin sonucunda yeni icatları ortaya çıkarmıştır. Bu yeni denemelerin sonucunu sinema ve devamında çizgi film olarak görüyoruz.

Çizgi film yapı olarak sinemadan farklı olsa da, teknik kullanım ve oluşum süreci bakımından reel sinema ile ortak bazı noktalarda birleşmektedir. Genel olarak baktığımızda sinema ve çizgi filmdeki tek farklılık, bir alıcı aracılığıyla kaydedilmiş gerçek görüntü yerine, çizgi filmin elle hazırlanmış görüntülerden oluşmasıdır. O halde çizgi film, sinema filmleri ile paralel olarak gelişmiştir diyebiliriz.

Tarihsel süreç içinde çizgi filmin, teknik, plastik, ve bunlara bağlı olarak dilinin oluşmasına; karikatür, çizgi roman, resim, sinema kaynaklık etmiş, çizgi film sanatı dayandığı bu alt yapı ile kendi teknik ve plastiğini, gelişim süreci içinde de dilini oluşturmuştur. (Ilgaz, 1997, s: 9)

Yalnız, her ne olursa olsun çizgi filmde önemli bir nokta vardır. Tıpkı reel sinemada olduğu gibi, bir canlandırma filminin öz yapısını, içerik yani konu ve iyi çözümlenmiş film yapım aşamaları oluşturmaktadır. Aynı zamanda konu, çizgi film yapım sürecinin özünü oluşturur. Bu süreçte tasarımcılar, özgün yapıtlar ortaya çıkarabilmek için birçok farklı kaynaktan yardım almaktadırlar. Bu kaynaklar arasında, başta edebiyat olmak üzere, tarih, tiyatro, bilim vb. gibi birçok alan yer almaktadır.

Tüm bu alanların bir bileşkesi sayılan, hatta kökenine inildiği taktirde kaynak olarak beslendikleri bir tür, ortaya çıkmaktadır. Bu tür, ilkel insanların ve insan üstü varlıkların başından geçen masalsı olayları anlatan mitoloji biliminin incelediği mitlerdir diyebiliriz.

Mitler doğa üstü olayları, varlıkları imgesel, alegorik (benzetme ile canlandırma) bir anlatıyla biçimlendiren oluşumlardır. Mitler insanların bu anlamlandırma sürecinde imgelemsel ama çok etkili doğaüstü güçlerin dünyasını yaşam olgularıyla idare edilebilir bir işbirliği haline getiren estetik bir araçtır.

Lévi-Strauss'a göre, mitlerin oluşturucu unsurlarının, dilin unsurları gibi kendi içlerinde sabit anlamları yoktur. Anlamlarını diğer unsurlarla ilişkili olarak kazanırlar. Özgül bir mit ancak diğer geniş söylemler, toplumsal pratikler ve kültürel kodlar sistemiyle ilişkili olarak kavranabilir, tüm bunlar ise ancak yapılaştırıcı karşılıklar temelinde kavranabilir hale gelirler.

Mitler etkisini günümüzde de korumaktadır derken sadece geçmişte varolmuş ve yansımasını günümüzde de hissettiren bir tür olarak değil halen daha yaşayan bir kavram olarak söz edilmiştir. İnsanlar farklı kodlarla mit üretmeye devam etmektedir.

Mit, insan ve insanlar arası, insan-toplum ve insan-doğa iletişim sürecinin bir anlatısal oluşumu olarak varlığını günümüze kadar taşımaktadır. Buna göre mitoloji bir iletişim ürünüdür diyebiliriz.

Roland Barthes miti salt yazılı söylemlerden değil, aynı zamanda sinema, spor, fotoğraf, reklam ve televizyon ürünlerinden de oluşan bir iletişim sistemi olarak ele alır.

Araştırma kapsamında çizgi film süreçlerinin temelini oluşturan senaryo aşamasında, ortaya çıkışı ve içinde barındırdığı özelliklerin farklı olması nedeniyle tasarımcıyı özgün bir takım yönelişlere sevk edebilecek bir alan olan mitoloji bilimi ve bu bilim alanının çizgi film ile ilişkilendirilmesi ele alınmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. MİTOLOJİ

Değişik kaynaklarda sözcük anlamı "efsane bilimi" olarak geçen ve insanlar ile insanüstü varlıklar arası iletişim, etkileşim ve olayların masalsı bir şekilde anlatıldığı, incelendiği hikayeler içeren mitoloji ve mitoloji bilimi, konu aldığı dönem içerisindeki toplumsal yaklaşımları bir takım olaylar bütünü içerisinde yorumlamaktadır.

Günümüzde çağın yaşam koşulları ve gereklerinin temelindeki yaklaşımlara göz attığımızda, mitolojinin bir biçimde etkilerini hissettirdiğini söyleyebilmekteyiz. Özellikle sanatın her alanında mitolojik yorumlamalar ve çıkış noktaları ile karsılaşabiliyoruz. Çünkü mitolojik hikayeler bir yönüyle ifade ettiği çağın anlatım dilinin özgün yaklaşımlarıdırlar. Birçok topluluk içerirsinde söylenegelen ve mitolojik hikayeler olarak adlandırabildiğimiz her bir olay, destan, efsane, kahramanlık öyküleri, masallar vs. aslında toplumsal yasayışı daha özgün ve yaratıcı bir tavra sürükleyen yönlendirici kavramlar içermektedir. Bu durum ise bireyleri içinde bulundukları yaşamsal koşulların ve ihtiyaçların da ötesinde daha yaratıcı, daha özgün ve sürükleyici bir konuma yönlendirebilmektedir. Özellikle sanat alanında yaratıcılık ve özgünlük sonuçlarının önemi göz önünde bulundurulduğunda mitoloji alanının etkileri yadsınamaz bir gerçek olarak kabul görebilir. Bu bağlamda araştırma kapsamında, konu olarak seçilmiş olan mitolojik hikayelerin sanat alanlarından birini teşkil eden çizgi film sürecine etkileri incelenmiş ve bu etkiden yola çıkarak iki alanın da yani mitoloji ve çizgi filmin etkileşim içerisine girdiği bir uygulama çalışması gerçekleştirilmiştir. Bütün bu süreç içerisinde öncelikli olarak mitoloji kavramı ve çıkış noktası, mitoloji biliminin özellikleri, içeriği, çizgi film ile etkileşimi ve bu etkileşimin sonuçları ele alınmıştır.

1.1. Mit'in Tanımı

1.1.1. Mit Nedir?

Mitoslar, insanları doğal olayları araştırmaya sevk eden içgüdüden doğar. Bu ihtiyaç tıpkı modern insanda olduğu gibi ilkel insanda da vardır.

Mit **Türkçe Sözlük**'te "geleneksel olarak yayılan ya da toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren, tanrı, tanrıça, evrenin doğuşu ile ilgili, imgesel, alegorik bir anlatım olan öyküsü" olarak tanımlanmaktadır.

Mitos (mythos), Yunanca'da söz öykü anlamına gelir. Mitoslar, ilkel insan topluluklarının, evreni, dünyayı ve tabiat olaylarını kişileştirerek yorumlamak, henüz sırrını çözemedikleri hayatın ve evrenin çeşitli görüntülerini bir anlam kolaylığına bağlamak ihtiyacından doğmuş öykülerdir. (Necatigil, 1978, s: 7)

Azra Erhat, kökenine indiği mitos sözcüğünü ilişkili olduğu epos ve logos sözcükleriyle karşılaştırarak açıklamaktadır. Buna göre, mitos (mythos) masal, öykü ve efsane anlamına gelen bir sözcüktür. Epos, bu öykülerin içeriğinin anlatım, dile getirim biçimidir. Logos ise gerçeğin insan sözüyle dile gelmesi, söz, mantık, akıl, bilim vs.'dir.

Türkçe Sözlük'te efsane maddesi şöyle: "halkın imgesinde doğarak, ağızdan ağıza dolaşan ve konusu çok defa olağanüstü nitelikte olan hikâye." (Türk Dil Kurumu, 1969, s: 231)

Meydan Larousse'da efsane: "Halkın gözünde veya nakledenin hayal gücünde biçim değiştirerek, olağanüstü niteliklerle donatılarak anlatılan hikâye." (Meydan Larousse, C.4, s: 88-89.)

Mit, "kuşaktan kuşağa yayılan, toplumun düş gücü etkisiyle zamanla biçim değiştiren, tanrılar, tanrıçalar, evrenin doğuşu vb.yle ilgili, imgesel, alegorik bir anlatımı olan halk

öyküsü" olarak dile getirilmekte ve sözcüğün eşanlamlısı sözcükler olarak da efsane, söylence ve mitos sayılmaktadır. (Erkek, 2001, s: 63)

Mitler, evrenin ve insanın yaradılışı, dahası, doğa güçlerinin birer dev olarak türettiği tanrılar hakkında ana sorulara cevaplar da vermektedirler. Tarihleri boyunca Yunanlılar şehirlerinin kökenine ilişkin mitler üretmişlerdir. (Estin, 2003, s: 1)

Kaynaklarının ve içerdiği olağanüstülüklerinin benzerliğinde dolayı, masala en yakın olan türlerden biridir mitos (mythos). Fransızca da mythe olan sözcük Türkçe'ye okunuşuyla yani mit olarak geçmiştir. Mitos olarak kullanımı da yaygındır. Ayrıca mitosun yerine söylen sözcüğünün kullanıldığına da rastlanmaktadır.

İnsan zihninin bir ürünü olan mitoslar ilk insanların içinde bulundukları dönem ve çevrede yaşama ilişkin fikir yürütme anlamlandırma isteği ve kendilerince açıklayabildikleri inandıkları düşünce ürünüdür. Mitoslar bu bağlamda bir amaç değil tasarımsal süreçte bir araç olarak kullanılabilmektedir ki bir çok alanda halen daha kaynak olarak kullanılmaktadır.

Mitoloji ne gibi koşullar altında doğmuş ve gelişmiştir? İlk bakışta gözümüze çarpan basit hikaye ve masal niteliğinin altında mitoslarda nasıl bir öz yatmaktadır. Gerek antik çağlarda, gerekse sonraki çağlarda ve günümüze kadar çeşitli alanlarda, özellikle çeşitli sanat dallarında bu denli güçlü ve yaygın bir etki yaratmasını nasıl açıklayabiliriz?

Mitosların canlılığını günümüzde de koruması bunun en güzel örneğini oluşturmaktadır. Kendilerini çevreleyen dünyayı, doğayı ve toplumlarını anlamaya yönelik bir istek ve gereksinimle davranan o insanların bu çabaları bugün insanının çabalarıyla hemen hemen aynıydı ve bu amaçlarına ulaşmak için bir bilim adamı, düşünür gibi aynı zihinsel araçları kullanıyorlardı. Dolayısıyla da onların yapmaya çalıştıkları iş basit, sıradan ve tesadüfi değildi. Strauss'un ifade ettiği gibi bir anlamda onlarda bugünün insanı gibi doğa üzerinde söz sahibi olmaya uğraşıyorlardı. Modern insan bilimsel bir takım yöntemler kullanarak doğaya belli oranlarda hakim olmuş ve doğa üzerinde egemenlik kurabilmiştir.

Mitler doğa güçlerini ve doğaüstü yaratıkları vurgulayan hayal ürünü öykülerdir. Mitin simgesel ve kutsal ağırlığı olur. Yüzyıllar boyunca bu öyküler birbirlerinden beslenerek zenginleşmişlerdir. Başlarda kulaktan kulağa gizlice yayılıyorken zamanla kimileri, özelliklede yazarlıkla uğraşanlar mitleri kayda almışlardır. (Estin, 2003, s: 1)

Sonuç olarak mitos, dar anlamda, dünyanın varolan düzeninden önceki düzeni konu almaktadır ve belli bir durumun yarattığı insan düş gücünün, imgelemin bir ürünü olarak belli bir iş yapma niyetini göstermektedir. Böyle anlaşıldıkça mitos hakkında sorulması gereken doğru soru onun gerçek olup olmadığı değil, onunla ne yapmak niyetinde olunduğu sorusudur.

1.2. Mit'in Bilimsel Yönü

Mitoloji, en geniş anlamıyla Mitlerin tarihi ve onları yorumlayan bilim dalı olarak bilinmektedir.

Mitosların, ortaya çıkış nedenini incelersek eğer daha öncede bahsedildiği gibi, mitoslar, tamamen o dönem insanının bulundukları çevreye karşı bir takım duyguların gelişmesiyle yani korku, anlam verememe kısaca bir arayışın ismi olarak ortaya çıkmıştır. Binlerce yılın geçmişini dile getiren bu söylenceler, daha sonra yazılı olarak bize ulaşmış düşünceler olarak varolacaktır.

Azra Erhat, Mitoloji sözlüğünün giriş bölümünde Mythos ve Mytholoji'yi şöyle dile getiriyor:

> "İlkin SÖZ vardı", der kitap. Bunu Platon duysa, Söz mü? Hangi söz? diye sorar. Çünkü Yunan dilinde söz kavramını verebilmek için bir değil, üç söz vardır. Biri "Mythos ", diğeri " Ephos ", sonuncusu " Logos ". Mythos, söylenen veya duyulan sözdür. Masal, öykü, efsane anlamına gelir. Ama Mythos'a pek güven olmaz, çünkü insanlar gördüklerini, duyduklarını anlatırken bir çok yalanlarla süslerler. Ephos ise, belli, düzen ve ölçüye göre söylenen, okunan sözdür, epos

> insanlara tanrı armağanıdır. Ephos, böylece şiir, destan, ezgi anlamına gelir ve o gün bugün "epik" ve "epope" diye Batılı dillerin hepsinde yer almıştır. Ama bir de Logos vardır. Onun sözcülüğünü başta Herakleitos olmak üzere İonya düşünürleri eski deyimle "Physiologia" yani doğa bilimleri yapmıştır. Onlara göre "Logos", gerçeğin insan sözüyle dile gelmesidir. Logos insanda düşünce, doğada kanundur, her yerde ve şeyde vardır, ortaklaşa ve tanrısaldır. Bilginler Mythos'un uydurduğu, ephos'un dile getirdiği tanrı masallarını hor görür, yerdikçe yerer. Mythos, çok tanrılı bir dinin, tanrılar üstüne anlatılan efsane, Mythologia da bu efsanelerin bir araya getirdiği kitap olduğuna göre, mythologianın ilkçağın din kitabı olması gerekir, oysa öyle değildir ve hiçbir zaman olmamıştır. İlkçağ mythos'u laiktir, din adamlarının değil, sanatçının uğraşıdır."

Eski Yunanlılar doğadaki her şeyi, bütün güçleri birer tanrı olarak görmüşler, bu tanrıları da insan biçiminde, ancak insanlardan çok daha güçlü, daha büyük ve daha güzel olan ölümsüz varlıklar olarak düşünmüşlerdir. Eski Yunan mitolojisi deyince ilk aklımıza gelen bu tanrıların kendi aralarında veya insanlarla aralarında geçen olayların hikayeleridir. Bundan başka dünyanın, tanrıların ve insanların nasıl oluştuğunu anlatan hikayeler de mitolojiye girer. Bir de temeli, gerçekten olmuş tarihsel olaylara dayanan efsaneler vardır ki, bunlar da mitolojiyi oluşturan unsurlardan biridir. Örneğin, Troya savaşı ile ilgili efsaneler gibi. Bunlar ağızdan ağıza söylene söylene, gerçek olaylara hayal ürünü hikayeler eklene eklene büyük efsane dizileri haline gelmişlerdir. Mitolojiyi oluşturan diğer bir grup hikayeler de, çeşitli yörelerde tanrılar adına yapılan tapınma törenlerine ait hikayelerdir. Bunlardan başka, halk arasında ta eskiden beri söylenegelmiş bazı masallar da mitolojiye ait sayılırsa da, bunlar mitolojik nitelik bakımından öbür gruplar kadar değer taşımaz..

Campbell'e göre, mitoloji insan zihninin bir ürünüdür: "Mitoloji-dolayısıyla uygarlık-şiirseldir, doğaüstü imgedir, bütün şiirler gibi derinlemesine düşünülebilir, fakat çeşitli düzeylerde yorumlamaya hiç de açık değildir. En sığ akıllılarımız onda yerel manzarayı görüyor, en derin olanlar batılın öncesini, ikisi arasında etnik olandan temel olana bütün fikirler, yerelden evrensele uzanan, bilen ve bilmekten korkan herkese giden bütün aşamalar yer alır. Çünkü, insan zihni erkek ve kadın deneyim kiplerinin çokluğunda, bebeklikten yetişkinliğe ve yaşlılığa geçişte, kabalık ve sevecenliğinde ve dünyayla

sürdürdüğü diyalogunda nihai mitoloji doğuran bölgedir bütün tanrıların yaratıcısı ve yok edicisi, kölesi ve yine de efendisidir." (Campell, 1995, s: 465)

Bu anlayışa göre ilk insan "ilkel" bir varlıktır ve deneme-yanılmayla, tesadüflerle hayatın gerçeklerini öğrenmiştir. Yine bu yaklaşıma göre mitolojik düşünebilme yetisine sahip olan bu insanlar erken devirlerden itibaren yüzlerce; belki de binlerce mitos üretmişlerdir. Bu nedenle insanlık tarihinin erken dönemlerine ait bu zaman dilimi mitolojik bir çağ olarak görülür.

1.3. Mitlerin Ortaya Çıkışı

1.3.1. Mitolojinin Doğuşu

Mitler, geçmişten günümüze değin etkileri süren ancak gerçekliği belli olmayan hayal ürünü masalsı ve destansı öykülerdir. Bu öykülerin oluşumundaki kavram, olay ve karakterler o dönemde yaşayan insanların algılayışları ve yaratıcı yaklaşımlarının hangi boyutta olduğu konusunda fikir vermektedir. Bu öyküler zengin bir ifade gücü, imgeleme, gerçekleşmesi o dönemde mümkün olmayan bir teknolojik yaklaşım içermekte ve bir çok alanda da fikir verici ve yönlendirici rol üstlenmektedir.

Bir çok milletin mitolojik bir tarihi vardır. Mitoloji ve içerdiği karakterler aslında bir benzeşim ve etkileşim içerisindedir. Örneğin, Anadolu'da Toprak Ana, Yunan mitolojisinde Artemis olarak adlandırılan karakter, her iki kültürde de yaşanan olaylar ve coğrafi farklılıklar dışında aslında aynı rolü üstlenmektedir.

Doğa olaylarını ve etkilerini yönlendiren bir gücün varlığına, her mitolojik hikayede inanılmaktadır. Bu gücün varlığına inanış ise mitolojinin doğuşunu oluşturur. İnsan doğası gereği dünya ve tabiat olaylarını, ortaya çıkışlarını bilmek, anlamlandırmak ister ve en önemlisi buna ihtiyaç duyar. İşte bu ihtiyacı karşılamaya yönelik bir içgüdü mitolojik hikayelerin doğuşuna kaynaklık etmiştir. Her bir olayı ve doğa gücünü yönlendiren tanrılar; insanın doğaya hakim olup yaşamını sürdürmesi için bu tanrılarla olan ilişkisi ve mücadelesi destansı bir biçimde ve gerçeküstü bir hayal gücüyle bir çok

topluluk içerisinde anlatılagelmiş ve toplumsal yaşayışın bir çok alanını etkilemiştir. Bu hikayeler doğada gerçekleşen en küçük varlığın, nesnenin, canlıların ya da bütün bu kavramlar arasındaki olayların, değişimlerin bir neden ve sonuç hikayesidir. Bu hikayelerde herşeyin bir sebebi ve açıklaması vardır. Fırtına, su, toprak, rüzgar, güneş, aşk, güzellik-çirkinlik, iyilik-kötülük gibi bir çok kavramı açıklayan, neden oluştuğunu ve ne şekilde mücadele edilip başa çıkılabileceğini yani sonuç olarak doğaya karşı insanın zaferini ve neslini sürdürebilme gerekliliklerini içeren hikayelerdir.

1.3.2. Mitosların Tarihsel Gelişimi

Ulusların tarihine yön veren ve insanlarının belirli bazı nitelikleri edinmesine ya da niteliklerinin belli bir yönde gelişmesine yol açan en büyük faktör, o ulusun yaşadığı ülkenin coğrafyasıdır.

> "İlkel insan, doğa olaylarının birbirleriyle bağlantılarını, art arda gelişlerini, kendi yaşamı üzerindeki etkilerini anlayamıyordu. Doğa afetleri karşısında güçsüz hissediyordu kendisini. Sel basmaları, yanardağ püskürmeleri, orman yangınları, kuraklıklar, açlıklar, bütün bu afetlerin kendisini yakaladığı anda, bu güçsüzlük, doğanın yasaları hakkındaki zayıf bilgisi, kendi kavrayışının dışında, gerçeksiz, imgesel güçlerin doğa olaylarını yönettiğini düşünmeye götürüyordu onu. Bunun sonucu ortaya çıkan dinsel düşünceler, bu güçsüzlük duygusundan ileri geliyordu; ve zihinde, insanlığın yaşamını düzenleyen gerçek olayları bozulmuş, yanlış ve imgesel bir yansısını oluşturuyordu.
>
> Arkeolojik araştırmaların kanıtladığı gibi, dinsel betimlemeler, ancak 40 ya da 50 bin yıldan beri vardır. İnsan, çok kez yırtıcı hayvanların kaba gücüne karşı koyamadığı ve kendi yaşamı avdaki tarihine bağlı olduğu için, yabanıl hayvanlara olağanüstü nitelikler yakıştırmaya koyuldu. Hayvanlarla kendisinin ortak atalardan geldiğini, hayvanın etini ve derisini feda ederek, kendisini yaşattığını düşünüyordu. Klanın atalarını ve koruyucu ruhlarını bazı hayvanlarda görme olayı, totemizm adını aldı. İnsanlar, yalnızca hayvanları değil, otları, ağaçları da, totem, yani klanların ataları ve koruyucuları olarak görmeye başladılar daha sonra." (Tanilli, 1998, s: 25)

İlk mitosun ne zaman ve kim tarafından yazıldığı bilinmemekle birlikte günümüzde varolan mitosların ilk olarak kim tarafından ortaya atıldığı da bilinmemektedir. Örneğin "Enuma Elish" destanını kimin yazdığı bilinmemekte, fakat onun Babillilerce nakledildiği, yeni yıl festivallerinde okunduğu, Babilliler için özel bir anlamı olduğu bilinmektedir. Fakat hiçbir mitosun kim tarafından ve ne için yazıldığı bir önem taşımamaktadır. Yazılı olan ilk mitosların ve mitolojik inançların Sümerlilere kadar gitmesi ve onlardan ileri geçememesi bütün mitosların bu toplumlarla sınırlı olduğu ya da en azından onlardan sonra gelen toplumların onlara ait olan düşünceleri biraz daha geliştirerek yeniden dizayn ettikleri düşüncesine götürmemelidir. Zira bu düşünce "ilkel toplum" düşüncesinin farklı bir açıdan devam etmesinden başka bir şey ifade etmemektedir. Çünkü, öncelikle Sümerlilerin bu düşünceleri nereden ve kimden aldıklarını ya da diğer bir anlatımla kendilerinin üretip üretmediğini tam olarak bilmiyoruz.

Ayrıca mitoslar ne sadece ilkel insanlara ne de Sümerlilere has bir olgudur. Bir çok düşünüre göre mitoslar kültürler üstü bir olgu, evrensel bir değerdir. Ayrıca mitoslar garip bir şekilde tarihin hemen her döneminde ortaya çıkmış, varolmaya devam etmiş ve tüm insan nesilleri arasında görülmüştür

Neden sadece Yunan mitolojisi üzerinden tanımlamalar yapılmakta gibi bir soru şöyle cevaplanabilir; Yunan mitosları gerek coğrafi çıkış noktası gerekse daha sonraki dönemlere aktarımındaki şekil ile daha kalıcı konumdadır ve de Yunan mitolojisini kaleme alan Homeros, Hesidod gibi şairler hayal, üslup, ifade sanatlarında eski devirlerin yetiştirebildiği sanatkarların en büyüğüdür. Ayrıca Avrupa'da Rönesans, Yunan ve Roma edebiyat ve felsefesinin Avrupa dillerine tercümesiyle başlamıştır. Homer, Hesiod, Virgil tercüme edilen klasiklerin başında gelir.

Rönesans'ın ve modern Avrupa'nın büyük ressamları bugün asılları ve kopyaları dünya müzelerini zenginleştiren tablolarıyla bu hikayelerin yayılmasına çok yardım etmişlerdir. (Bucley, 1990, s:7) Böylece diğer ülke mitosların göre daha bilinen ve korunan hikayeler olmuşlardır.

Mitosların ortaya çıkışının temellerine tam olarak ulaşılamamakla birlikte bu fantastik hikayelerin, doğu ve batı kültürel yansımaları içerisinde, aslında yüzyıllarca bir çok noktada birbiriyle benzeşen ve etkileşim içerisinde bulunan bir oluşum içerisinde olduğunu söyleyebilmekteyiz. Bu bağlamda birbiriyle etkileşim içerisinde olan farklı kültürlerin mitolojilerini bir takım temel başlıklar altında şu şekilde sınıflandırabiliriz:

1. Doğu Mitolojisi
2. Batı Mitolojisi

1.3.2.1. Doğu Mitolojisi

Doğu ve Batı'nın mitos ve ritüelinin eriminde coğrafi bölünme yeri İran yaylasıdır. Doğuya doğru, iki tinsel eyalet Hindistan ve Uzakdoğu; batıya doğru, Avrupa ve Levant.

Doğuda, varlığın temelinin, son noktada düşünme, imgelem ve tanımdan aşkın olduğu düşüncesi egemendir. Nitelendirilemez. Dolayısıyla, Tanrı İnsan ve Doğa'nın, iyi adil, merhametli veya şefkatli olduğunu tartışmak yetersiz kalmaktadır. Aynı uygunluk veya uygunsuzlukla kötü, adaletsiz, merhametsiz veya kahredici olduğu da tartışılabilir. Bu türden bütün insanbiçimli yakıştırmalar, gerçek gizi, kesinlikle ussal yargının ötesinde olan bilmeceyi gizler veya saklar ve yine, bu görüşe göre, bu giz her varlığın, her birimin ve bütün şeylerin temelinin kesinlikle son noktasıdır.

Doğu mitolojisinin son amacı, demek ki, kutsallıklara veya onlara ilişkin ritlere bir varlık kurmak değil, bunlar aracılığıyla daha öteye giden bir deneyime teslim olmaktır. Hem içkin hem aşkın, ne olan ne olmayan Varlıklar Varlığı ile özdeşlik. Dualar ve ilahiler, imgeler, tapınaklar, tanrılar, hikmetler, tanımlar ve evren bilimleri, akıl kategorilerinin ötesinde deneyim kıyılarına götüren, varıldığında terk edilecek araçlardır; çünkü Hintli Kena Upanişadlarında söylendiği gibi: "Bilmek bilmemek, bilmemek bilmektir" ve Çinli Tao Te Ching gibi: "Bilenler ölüdür."

Doğu mitolojisini Mısır, İran, Çin ve Hindistan olarak sıralayabiliriz.

1.3.2.1.1. Mısır Mitolojisi

Mısır mitolojisinin doğuşunu MÖ IV. bin yıllarında Mısır'da Klan rejimi çökmesinden sonra görebilmekteyiz. Mısır tarihinde Klan rejiminin çökmesiyle küçük ve büyük ailelerden oluşan komşu ortaklığının doğmakta olduğunu görürüz. Mezopotomya'da olduğu gibi, bu ortaklık aslında bir su ve toprak ortaklığıdır. Birçok ortaklıklar, daha geniş ortaklıkların içindeydiler. Eski Mısır'da "nom" diye adlandırılır bunlar. Başlangıçta bu nomlar, özellikle Delta'da birbirinden soyutlanmış bir haldeydiler herhalde. Büyük bir olasılıkla, her normun kendine özgü bir dili, mitosları ve efsaneleri vardı. En büyük nomlar, tam güneyde Hiyerakonpolis, Abydos, Memfis ve Buto nomlarıydı. (Tanilli, 1998, s: 84)

III. Tutnes'i izleyen firavunlar zamanında, Mısır'da içten içe bir siyasal bunalım oluşur. IV. Amenofis (İ.Ö. 1424-1388) muhalefetten yana oldu ve onun yardımıyla, hükümdarlık otoritesini Amon rahipleriyle köhnemiş soyluların baskısından kurtarmayı denedi.

IV. Amenofis, o günkü koşullarda, dinde bir reforma başvurmadan ulaşamazdı amacına. O yola başvurdu nitekim. Firavun, Amon'un karşısına halk arasında pek tutulan güneş tanrısı Ra'yı çıkarmayı denedi önce. Kendini Ra'nın büyük rahibi atayıp, Teb'de onun onuruna bir tapınak yaptırmaya girişti. Ancak, bu tanrının kültü, verimi pek az olan Heliopolis bölgesine bağlı olduğundan, hiçbir başarı kazanamadı. IV. Amenofis'i tüm ruhban zümresi ve geleneksel tanrılar kültüyle bağlarını koparıp, güneş yuvarlağı Aton'u bütün Mısır'ın tek tanrısı olarak yüceltmeye götürdü bu. Bu kültü getirmenin gerekçesi olarak da, güneşin bütün dünyayı aydınlattığı ve ısıttığını gösteriyordu. Hükümdarın kendisi de (Aton'a yararlı, onun hoşuna giden anlamına) "Akhenaton" adını aldı; eski tapınakları kapattı ve bütün Mısır'da Aton için tapınaklar yaptırdı. Teb'i de bırakarak, eskisinin 300 kilometre kuzeyinde (bugünkü Tell-Amarna'ya yakın bir yerde) yeni bir başkent yaptırdı ve (Aton'un ufku anlamına) "Akhenaton" diye adlandırdı onu. Aton için asıl tapınak da orada yapıldı. Firavun da başrahibi oldu onun. (Tanilli, 1998, s: 100)

Mısır dini, Babil dinindeki gibi bir ikililiği ortaya koyuyor. Her nomun bir tanrısı, çifte bir tanrısı, hatta bir üçlü tanrısı vardı. Kültleri, ilkel topluluğun ilk zamanlarına değin uzanıyor bunların; çünkü, bu nomların tanrılarının, eski totemlere yakınlıkları açık. Yerel tanrı, belli bir hayvana bağlıydı ve birçok nomlar hayvan adları taşıyorlardı: Timsah nomu, Ceylan nomu, Koç nomu, Şahin nomu, Tavşan nomu, vb. Çok kez, hayvanlar kültü saf biçimiyle varlığını sürdürüyordu: Örneğin Memfis'te, tanrı Phtah'€ temsil eden Apis adlı öküze tapıyorlardı: Tinis'te şahin Horus'e. Tanrıları ve tanrıçaları, hayvan biçiminde ya da bedeni insan, başı havyan varlıklar olarak göstermek adetti. Bu noktada, resmi din halk dini ile birleşiyordu; çünkü Herodotos'un anlattığına göre, hayvanlara tapmak bütün Mısır'da yaygın bir adetti. Ve bu kült, Mısır tarihinin sonuna değin sürdürüldü.

Halkın en çok tuttuğu kült, Osiris ve İsis kültü idi. Osiris, bitki dünyasının tanrısı olarak görülüyordu. Bir mitosta buğday ve arpa olarak geçiyor adı. Mitolojisi, kültünün tarımsal niteliğine sıkı sıkıya bağlı: Çölün zalim tanrısı Seth, bir gün öldürür onu ve parça parça eder; sonra, Osiris'in oğlu Horus ona can verir. Rahipler, ölüler dünyasının kralı ve yargıcı olarak da ilan etmişlerdi onu. Ne var ki, halk geleneği, tarım tanrısı olarak göstermekte devam etti.

Orta imparatoluktan başlayarak, rahipler, Osiris'i, ölüler ülkesinin hükümdarı ve yargıcı yapınca, Osiris kültü, ruhban takımının ve köleci soyluların elinde güçlü bir baskı aracı haline geldi. (Tanilli, 1998, s: 107)

1.3.2.1.2. İran Mitolojisi

Pamir yaylasından çıkan aryen ırka mensup kabilelerden bir kısmı güney batı Asya'daki İran topraklarına yerleştiler. Aryen, İran asiller ülkesi anlamına gelir. İran dili Vedik Hintçeye ve Slav-Germen, Kelt, Grek ve Latin dillerine yatkındır. Aynı ırktan olup bu dilleri konuşan halklar arasında ortak bir mitolojik kök olduğu da ispat edilmiştir (Mutlu, 1968, s: 151), İran asiller ülkesi ya da İranlıların isimlerinden ilk defa MÖ. IX. yüzyılda bahsedilir. Yukarıda bahsedilen topraklar üzerinde yüzyıllar boyunca farklı milletlerin yaşamış oldukları ve bu yaşayışlar içerisinde değişik inançların birbirini takip ettikleri görülmüştür. Bu topraklar üzerinde Medler, Persler, Selösidler, Partlar,

Sasaniler hüküm sürmüşler ve bu çeşitlilik sonucunda bu topluluklarda kültürel zenginlik süregelmiştir. Kültürel zenginlik ve aynı ırktan gelip benzer kökenli dilleri kullanmak ise bu bölgede ortak bir takım mitoslarve kültleri gün ışığına çıkarmıştır. Bu topluluklardaki ortak mitoslar ve kültler, ateş kültü, arkaik tanrılar ve bu tanrılarla ilgili mitoslar, yaradılış efsaneleri, ilk insanlık efsanesi, dünyanın sonu ile ilgili efsaneler olarak sıralanmaktadır. Bu mitolojik hikayelerdeki en temel ve ortak kavramlar toprak, gök ve ateştir. Birçok mitolojik hikaye bu kavramlar üzerine oluşturulmuş efsaneleri içermektedir.

1.3.2.1.3. Çin Mitolojisi

Eski Çin uygarlığı MÖ. dörtbinli yıllarda, güneyde dağların ve kuzeybatıda Ordos yaylasının çevrelediği tekdüze bir ovada ortaya çıkmıştır. Bu uygarlık gerek coğrafi koşullar gerekse inanç sistemlerinin özgünlüğü ile batı kültüründen daha farklı, batıya kapalı kendi içinde felsefik bir takım oluşumları barındıran bir kültür yapısı ile ortaya çıkmıştır.

Çin mitolojisini altın çağını Konfüçyus sonrası ile görmekteyiz. Çünkü daha önceki dönemde Çin mitolojisine ait kalıntılara rastlanmamaktadır. Konfüçyus ile birlikte bir takım bilgelik yaklaşımlara ve felsefi anlamlandırmalara ve devamında ise mitolojik yorumlamalara yönelen bir altın çağ karşımıza çıkar. Dolayısıyla Konfüçyus ve yazımları Çin mitolojisinin gün ışığına çıkmasını sağlamıştır.

Çin mitolojisi, batının mitolojik özelliklerin yanında bir takım farklılıklarla ortaya çıkmaktadır. Bu coğrafi ortamda bir çok su kaynaklarına hükmeden, ırmakları dizginleyen, setler yapan ve kanallar açan mitolojik hikaye kahramanları karşımıza çıkmaktadır. Su ile yakından ilgili bir çok mitolojik kahramanlar yeralır bu efsanelerde, ejderhalar bu karakterlerin en belirginidir. Ejderha ise suda yaşayan su yılanının hikayelerde önce boynuzlu yılana daha sonra ise bir çok hayvanın birleşiminden olusan bir yaratığa dönüştürülmesinden sonra ortaya çıkmıştır. Bu efsanevi karakterleri doğa üstü olayları yönlendiren bir takım misyonlar yüklenmiştir, ilkbaharla ilgili mavi ya da yeşil ejderha, sonbaharda ilgili olan beyaz ejderha, kış mevsimi yada kuraklık mevsimi ile ilgili olan siyah ejderha, yaz mevsimiyle ilgili kırmızı ve sonbaharla ilgili sarı

ejderha gibi. Bu ejderhaların halkı aynı zamanda hastalık ve kötülüklerden de korumakta olduğuna inanılır. Bu mitolojik karakterler ile halkın kralların ve kraliçelerin hikayeleri Çin mitolojik sistemini oluşturmuştur.

1.3.2.1.4. Hindistan Mitolojisi

Hint mitolojisini en güzel örneklerini altın çağ olarak adlandırılan dönemde, MÖ. Dörtyüzlü yıllarda görmekteyiz. Bu dönem kültürel zenginliğin dünyanın bir çok yerinde bilinenden her bakımdan üstün olduğu bir dönemdir. Çinden Romaya giden eski İpek Yolunun etkisi ile doğu ve batının birleştiği, Çin buddhisminin büyüleyici manastırları, zengin yaşamı ile Romanın büyüleyici kültürünün etkisi ile bir çok yeni düşüncenin, tekniğin ve biçimin oluştuğu bir yerdi Hindistan. Dolayısı ile bu dönemin mitolojik oluşumu da bu kültürel zenginliğin yansımaları ile doludur. Hint mitolojisinde doğruluk, gerçek bilgi ve ışık ilkesi vardır. Bu ilkeler erdem ve gerçek varlığın temsilcileridir.

Hint mitolojisinin en temel belgesi Mahabharata destanıdır, bu destan Hint tarihinde altın çağ olarak adlandırılan dönemde ortaya çıkmıştır; malzemesinin büyük bölümü belirlenemez tarihlere aittir, belki MÖ 400'den eskidir, fakat son biçimi ve anlatımını MS y. 400 ve sonrası kazanmıştır. Yapıt her türlü mitsel, ritüel, ahlaki ve şecereyle ilgili bilgilerle dondurulmuş bir tür son dönem buzultaşı gibidir; İlyada ve Odysseia'nın sekiz katı uzunluktadır. Bir uzmanın deyişiyle, "çok farklı görüşlerin, daha da önemlisi birbirinin hemen ardından görünürde hiçbir uyumsuzluk yokmuş gibi anlatılan çok farklı görüşlerin" toplamıdır. (Campbell, s: 314).

1.3.2.2. Batı Mitolojisi

Batı mitolojik düşünce ve imgelemenin eriminde, öteki yandan, ister Avrupa'da ister Levant'ta olsun, varlığın temeli, normalde yarattığı insan olan Yaratıcı olarak kişileştirilmiştir ve ikisi aynı değildir; öyle ki, burada mitos ve ritüelin işlevi, sözle anlatılamayan özdeşlik deneyimini kolaylaştırmak olamaz. Bu görüşe göre insan, tek başına, içe dönerek, Yaratıcısına doğru biçimde bağlı olabilen veya olmayabilen yaratılmış ruhuna dönerek bu deneyimi yaşayabilir. Batı mitos ve ritüelinin işlevi, bu

nedenle, bir ilişki bağı kurmaktır, Tanrıdan insana ve insandan Tanrıya. Bu bağlar, üstelik kurumlarla, ister içeri ister dışarı yönelik olsun, hiçbir doğa incelemesiyle öğrenilemeyecek kurallarla geliştirilmiştir. Doğaüstü esinlerle, bunlar, her kurumun mitosunun söylediğine göre, Tanrının kendinden gelmiştir ve mitosun ruhuna uygun olarak, onun ruhbanları tarafından yerine getirilir.

Öte yandan, Batılı bazı özel durumlar, Tanrı ve İnsan gibi birbirinin karşısına dikilen, böyle çelişik iki terim karşısında, bireyin bağlılığını ikisine birden tam anlamıyla veremeyeceği gerçeğinden kaynaklanır. Bir yandan, Eyub'un kitabında olduğu gibi, kendi insan yargısını Tanrının görkemi adına dile getirebilir: "İşte, ben değersiz bir şeyim; sana ne yanıt vereyim?" veya, öte yandan, Yunanlıların tutumunda olduğu gibi, kendi insan değerlerine dayanabilir ve tanrılarının niteliklerini bunlara göre değerlendirebilir. Birinci tür bağlılığı dindarlık olarak adlandırıyoruz ve bütün Levant geleneklerinde varlığını görüyoruz: Zerdüştlük, Yahudilik, Hıristiyanlık ve İslam. Ötekini, geniş anlamıyla insancıl olarak adlandırıyoruz ve Avrupa'nın yerli mitolojilerinde görüyoruz: Yunan,Roma Kelkit ve Germen.

Genelde, Batı mitolojisinin yakın tarihi, bu iki çelişen bağlılığın karşılıklı birbirini etkilemesi olarak tanımlanabilir; özellikle, şiddetli bir tahterevalli oyunun değişimi gibi, Doğu'dan Batı'ya, Batı'dan Doğu'ya ve yine Doğu'dan Batı'ya; İran'ın, MÖ 490'daki Yunanistan'a karşı ilk ciddi saldırısıyla başlayarak, İskender'in Levant'ı işgali Levant'tan akışı döndürdü ve onu Roma'nın zaferi izledi. Yine de ilk Roma döneminde bile, Levant mitolojilerinin karşı akımı, kendini hissettirmeye başlamıştı. Kartaca savaşları döneminde, MÖ 204't, Frigyalı Ana Tanrıça kültü, resmi olarak kentte tanınmıştı. Stoacılık da Levanten-Doğulu etkiler taşıyordu ve Roma'nın gücünün doruğunda, Antonines döneminde, İran'ın uyuşmacı Mitra kültü, İmparatorluğun ana dini durumuna gelmişti. Avrupa İmparatorluğunun düşüşünden sonra, bunu Hıristiyanlık izledi ve Levanten, Bizans, Yeni ve İkinci Roma olarak onun hem adını hem rolünü üstlendi. Sonra, dünyada Muhammed'in devrimi patladı, MS 622'de, izleyen bin yıl insanlığın son dini olma niteliğini taşıdı. Bir kez daha akım dönmüştü. İran'ın Marathon'da (MÖ 490) durdurulmuş olması gibi, İslam, Poitiers'de (MS 732) durduruldu; o zamandan beri, müezzinin cemaati ibadete çağıran sesi, yıldan yıla geri itildi. Öte yandan, Hıristiyan Avrupa'nın kendisinde de, Tek Kilisenin kesin yetkisi,

yerli Avrupa ilkeleri, bireyin yargıları ve akılcı insan değerlerinin kaçınılmaz olarak yeniden güç kazanması ile çözüldü. Reform, Rönesans, Aydınlanma ve şimdi Bilim Çağı, birbirini izleyerek Avrupa'nın süregelen ruhsal yönden dünyayı işgalini tamamladı; öyle ki, artık yeni Levanten yükseliş başlamıştır.

1.3.2.2.1. Yunan Mitolojisi

Eski Yunanlılar doğadaki herşeyi tanrı olarak görmüşler, etraflarında olan her olayı bir tanrıyla bağdaştırmışlardır. İnsan şeklinde olmalarına rağmen ölümsüz ve insanlardan çok daha güçlü olan bu tanrılar Yunan mitolojisinin temelini oluştururlar. Asırlar boyunca anlatılagelen ve "mythos" denilen hikayelerden oluşan Yunan mitolojisinin ana konuları dünyanın, tanrıların ve insanların oluşumu, tanrıların kendi aralarındaki veya insanlarla olan ilişkileri ve Troya Savaşı gibi gerçek olaylardır. Bu gibi gerçek olaylara, ağızdan ağıza anlatılırlarken çeşitli hayal ürünü hikayeler eklenmesi sonucu oluşan efsaneler aynı zamanda tarihsel değer de taşırlar.

Yunan mitolojisine göre başlangıçta, yani dünya oluşmadan önce Khaos (sonsuz boşluk) vardı. Sonra Khaos'tan Gaia, yani toprak ve daha da sonra çekici gücün sembolü Eros çıktı. Eros'un sayesinde Khaos ve Gaia'dan Erebos (yeraltı karanlığı) ve Nyks (gece), onlardan ise Arther (göğün üst tabakalarının ışığı) ve Hedere (gündüz) doğdu. Daha sonra Uranos (gök) ve Pontos'u (deniz) dünyaya getiren Gaia Uranos'la birleşerek erkek ve dişi titanları, tek gözlü devler olan Kyklop'ları ve Hekatonkheires adlı yüz kollu devleri doğurdu. En son doğan erkek titan olan Kronos babasını yenerek tüm evrenin kralı oldu. Krallığını kaybetmemek için kendisi gibi titan olan karısı Rhea'dan doğan çocuklarını yiyen Kronos, kendisinden kaçırılan oğlu Zeus tarafından yenilince mitolojide tanrılar devri başladı. (www.geocities.com/mxez/klasik.htm - 53k-)

1.3.3. Mitoloji ve Din

Mitolojik hikayeler ile dinin ilişkisini dine kaynaklık eden hikayeler ve mitolojinin bu hikayelere yansıması ile açıklayabiliriz. Olağanüstü güçlere inanış ve bu güçlerin insanlaştırılıp tasvir edilmesi en önemlisi yorumlanması, aslında dinlerin bir başlangıcı olarak nitelendirilebilir. Mitolojideki metafizik yaklaşımlar bu başlangıcın temelini oluşturmaktadır. Metafizik yaklaşımların psikolojik yansımaları ise insan oluşumunu bir nedene bağlama ihtiyacını doğurmuş ve dini tavırlara kaynaklık etmiştir.

Aslında mitolojik hikayelerin ilk ortaya çıkışında da insanların doğa üstü varlığı keşfetmeye yönelik eğilimleri etkili olmuş böylelikle bilinçaltındaki anlamsız kalan bir çok kavram mitolojik hikayelerdeki tanrısal yaklaşımlarla anlamlandırılmıştır. Karanlıkta kalan ve insanın oluşumu ve hayatını devam ettirmesini sağlayan bir çok etken de aydınlığa kavuşmuştur. Görüldüğü üzere din ve mitoloji iç içe olan kavramlardır. Yüzyıllar boyu anlatılagelen hikayelerin oluşumunda da birbirlerine kaynaklık etmişlerdir.

1.3.4. Mitoloji İçin Faydalanılan Kaynaklar

Mitoloji için faydalanılan en eski kaynaklar, Batı Anadolu kör ozan Homeros'un İ.Ö. IX. (veya VIII.) yüzyılda bir araya topladığı kabul edilen ve Avrupa'nın ilk edebiyat yapıtı olan İliada ve Odysseia destanları ile Homerik diye adlandırılan, tanrı ve tanrıçalara övgü niteliğinde olan hymnoslar (kutsal şarkılar) ve Hesiodos'un İ.Ö. VIII. Yüzyılda yazdığı Theogonia adlı yapıtıdır. Sonradan kaynak olarak başvurulan büyük trajedi yazarları (Aiskhylos, Sophokles, Euripides, özellikle Pindaros'un çağdaşı Aiskhylos) da bu alanda büyük rol oynamıştır. Bu yazarlar, trajedilerinde konu olarak kullandıkları, fakat çoğu zaman belirtmek istedikleri düşünce ve görüşe göre kendilerince değiştirdikleri mitosların çoğunu kendilerinden önceki ozanlardan almışlardır. Bir başka mitolojik kaynak olarak unutmamamız gereken isimler ise, Halikarnassos'lu (bugünkü Bodrum) tarihçi Herodotos, Atinalı komedi yazarı Aristophanes ve büyük düşünür (Eflatun) Platon'dur. Daha sonra karşımıza kaynak olarak, İ.Ö. III. Yüzyıldan başlayarak Yunan kültürünün merkezi olan İskenderiye (Aleksandria) Okulu'nun Yunanlı ozanları (örneğin; Rodoslu Apollonios, Theokritos,

Bion, Moskhos) ve özellikle Romalı şair Ovidius ve Vergilius çıkıyor. Ovidius'un anlattığı hikayeler, sonraki Avrupa yazarlarına, şairlerine mitolojik büyük esin kaynağı olmuştur. İsa'dan sonraki yazarlardan Lukanios, Apollodoros, Apuleius ve tarihçi Pausanias da mitolojik bilgilerimize katkıda bulunan kaynaklardan kabul edilir. (Granger, 1983, s: 13)

18. yüzyıldan başlayarak gelişen antropoloji ve arkeoloji bilimleri ile ilgili olarak yapılan kazılar, karşılaştırmalı filoloji (dilbilim) bilimi de, bugünkü mitoloji bilgimize katkıda bulunmuştur.

1.4. Mit ve Türleri

İşlev olarak mitosları sınıflarsak;

1- Ritüel Mitosları
2- Orijin Mitosları
3- Kült Mitosları
4- Prestij Mitosları
5- Eskatologya Mitosları

1.4.1. Ritüel Mitosları

Uygarlaşma sürecinde yerleşik düzene geçiş ve tarımla uğraşma bir dönüm noktası olarak kabul edilir. Buna paralel olarak inanç sisteminde de değişimler olmuş, köken mitlerin yanı sıra tarıma, bolluğa yönelik mitler de gelişmeye başlamıştır. Tarımla uğraşan klanlar için hayvan ruhu önemini yitirirken, toprak, yağmur ve tahıl ruhu önem kazanmaya başlamıştır. Her yeni yıl doğanın ve toprağın ölüp yeniden dirilmesine ve bu dirilişle birlikte ürün vermesine tanık olan insan, ürünün bol ve verimli olması için, yine taklit büyüsü temeline dayanan ve belli zamanlarda mutlaka yapılması gereken törenler geliştirmiştir. (Frazer, 1991, s: 34)

Sonbaharda doğanın ölümüyle tutulan yas veya baharda yeniden doğuşla yaşanan sevinç ve kutlamalar döngüsel törenlere dönüşmüş, bu törenler zamanla yapılan ve söylenenlerin inceden inceye belirlendiği bir akış kazanmıştır. Tarımsal ritüeller olarak tanımlanan bu törenler, acı çekme, kutlama ve eriştirme ritüelleriyle birlikle ritüel mitoslarını oluşturmuştur. (Eliade, 1993, s: 10)

Rit, sözcük anlamıyla dinsel tören ve kurallardır. Ritüel mitos metinlerinin çoğu tapınak arşivlerinde bulunmuştur. En eski ritüel mitoslara Nil ve Mezopotamya'da rastlanmakta ve bulunan tabletlerde ve tapınak metinlerinde, din adamlarının oluşturdukları gruplar tarafından, belli dönemlerde, değişmez biçimde yapılan, oyun yapısına sahip törenlerden söz edilmektedir. (Tuncay, 1992, s: 5)

Ritüeller, söz konusu eylemlerin yürütülmesinde izlenmesi gereken yolların doğru biçimlerinin neler olduğu hakkındaki uzmanlık bilgisine sahip yetkili kişilerce, belirli zamanlarda, değişmez bir biçimde yerine getirilen eylemler sistemi oluşturdular. (Hook, 1993, s: 10) Ritüel, yalnızca eylemlerden oluşmuyor, onlara sözler, şarkılar, efsunlar eşlik ediyordu.

Başka bir deyişle, ritüel, Yunanlıların dromenon (dram) adını verdikleri "yapılan" eylemler bölümüyle, mythos (öykü) adıyla adlandırılan "söylenen" sözler bölümünden, yani mitos (mit) bölümünden oluştu.

Ritler, insanın kendi sınırlarını aşıp tanrıların ve mitsel kahramanların yanında yer almak zorunda bırakmaktadır. Bunun nedeni ise tanrıların ve kahramanların eylemlerinin insanların da yapabileceği ve bununla da bir anlamda arınacağını düşünmeleriydi. Mit, doğrudan ya da dolaylı olarak insanın yücelmesini ve kendi sınırlarını, koşullanmalarını aşmada yardımcı olur. Mitleri ezberden söyleyenler kimi toplumlarda şamanlar, sihirbaz-hekimler ya da gizli dernek üyelerinden oluşur. Her ne olursa olsun, mitleri ezberden söyleyen kişi, yeteneğini kanıtlamış ve ustalar tarafından yetiştirilmiş olmalıdır. Arkaik toplumların dinsel yaşamında sihirbaz hekimler, şamanlar ve yaşlı ustaların rolü herkesçe bilinir. Tümü de esrime deneyimlerinde farklı biçimlerde uzmanlaşmış bireylerdir.

Ritüel mitosları adını işlevinden, ritüelin istenen sonucu sağlamasına yardımcı olmasından almaktadır.

1.4.2. Orijin Mitosları

Bu mitos türü daha çok "etiolojik mitos" (neden bilimsel mitos) olarak adlandırılır. İşlevi bir göreneğin, bir adın ya da hatta bir nesnenin nasıl doğduğunun imgesel bir açıklamasını sunmaktır. Örneğin, Sümer'in "Enil ile Kazma" mitosu, bu en değerli tarım aracının bir tanrının etkinliğiyle nasıl doğduğunu açıklamaya çalışan bir öyküdür. (Hook, 1993, s: 11)

Çok sayıda Orijin mitosunda şunlar ön plana çıkar:

a- Bir kahramanın, bir deniz canavarı tarafından yutulması ve kendini yutan canavarın karnını zorladıktan sonra oradan başarıyla çıkması,

b- Bir vagina-dentata'nın inisiyasyon (Latince initiatio, Osmanlıca tedris, irsat, Türkçe anlamı ise öğretme ve doğru yolu gösterme demektir.) gereği aşılıp geçilmesi, toprak ananın ağzıyla veya döl yatağıyla bir tutulan mağaraya ya da bir yarıktan aşağıya tehlikeli iniş. Bütün bu serüvenler aslında inisiyasyonla ilgili sınamaları oluşturur; bunların ardından başarı kazanmış olan kahraman yeni bir yaşam biçimi elde eder.

"Kökene dönüş" yeni bir doğuşu hazırlar, ama bu, ilkini yani fiziksel doğuşu yinelemez.. Gerçek anlamda mistik nitelikte, tinsel türden yeniden doğuş söz konusudur, bir başka deyişle yeni bir yaşam biçimine açılma vardır. Temel düşünce şudur; Üst düzeyde bir yaşam biçimine ulaşmak için gebeliği ve doğuşu yinelemek gerekir; ancak bunlar rit biçiminde, simgesel olarak yinelenir.

1.4.3. Kült Mitosları

İsrail dininin gelişmesi sırasında doğmuş bir mitos biçimidir. İsrail toplumunun içine en derin biçimde sinmiş tarih geleneklerinden biri, halkın Mısır tutsaklığından kurtuluşunun anılmasıdır.

Burada rahipler, kamu önünde tarihlerinin odak noktası olabilecek bazı olayları şarkı biçiminde, okurlar, bu okuyuşlara, halkın, rahiplerinin söylediklerine yanıt niteliğindeki birlikte okuyuşları eşlik ederler.

Mitos, bu biçimi ile de bir durumu betimlemekte, bu böylece söz konusu durumun sürmesini sağlama işlevine sahip olmakla beraber, artık bu işlevleri sihirsel bir güçle değil, fakat moral güç kanalıyla yerine getirmeye çalışmaktadır.

1.4.4. Prestij Mitosları

Mitosun bu türünün işlevi, bir halk kahramanının doğuşuna ve yaptıklarına bir gizem ve tansık havası vermektir. Musa'nın doğuşu ve sazlardan yapılmış hasır bir sandık (sepet) içinde Nil'e salıverilişi öyküsü bir tarih bilgisi olabilirse de, Sargon, Kyros, Romulus ile Remus ve halkın imgeleminde yaşatılan öteki kahramanların benzeri öyküleri arasında koşutluklar görülebilir. (Hook, 1993, s: 13)

Bir sandık içine konularak suya bırakılma motifi, doğum olayının simgesel yoldan açık seçik bir anlatımıdır ve bu anlatımda sandıkçık ana rahminin, su ise rahimdeki amniyon suyunun yerini tutar. Sayısız düşlerde anne ve babayla çocuk ilişkisi, sudan çıkarılış ya da sudan kurtarılış motifiyle dile getirilir. (Freud, s. 18)

Prestij mitosları aynı zamanda ünlü kentlerin adları çevresinde oluşma eğilimi gösterirler. Troya tanrılarının eliyle kurulur; hatta sion bile, tanrıların yaşadıkları yerleri betimleyen mitoslarda kullanılan deyişle "kuzeyin kıyılarında" kurulmuş olduğu söylenerek, Babilonya ve Kenan ülkesi mitolojisinden alınmış sözlerle anlatılır. (Hook, 1993, s: 13)

1.4.5. Eskatologya Mitosları

Eskatologya bu dünya yaşamının sonu, mahşer ve yaşamı ile ilgili konuların genel adıdır.

Eskatologya mitosları Zoroasterciliğin (İ.Ö. 6. yüzyılda, İran'da yaşayan Pers Peygamberi Zoroaster tarafından kurulan bir din) eskatologyasına bir şeyler borçlu olabilirlerse de, bu tür özellikle Yahudi ve Hıristiyan düşünüşünü karakteristik bir öğesini oluşturur. (Hook, 1993, s: 14)

Kehanetler de buna dahildir. Haberciler sonlu durumu betimlemeye kaktıklarında, mitos diline geri dönmek zorunda kalırlar. Eskatoloji, bir gelecek kozmogonisinin ön belirtisinden başka birşey değildir. Ancak, her eskatoloji şu olgu üzerinde durur; Yeni yaratılış bu dünya kesin olarak ortadan kaldırılmadıkça gerçekleşemez. Gerçek anlamda yeni bir şeyin başlayabilmesi için, eskinin kalıntı ve yıkıntılarının tümüyle yok olması gerekir. Mitin açık olan tartışmasız değeri hep aynı süreler içinde yinelenen ritüellerle yeniden doğrulanır. Paradigmatik bir hareketin sürekli yenilenmesi sayesinde herhangi bir şey, evrensel akış içinde sabit ve sürekli olarak kendini gösterir. Ancak insan bunu kendi deneyimiyle öğrenebilir. (Geocities, 12.02.2003, s"...mitolojiu.htm)

"Gerçeklik", "aşkın" bir düzeyden hareketle kendini belli eder ve oluşturulmaya elverişli bir duruma gelir, ama bu aşkın düzey, ritlerde yaşanmaya elverişlidir ve giderek sonunda insan yaşamının bütünleyici bir parçası durumuna gelir.

Tanrıların, mitsel kahramanların ve ataların bu "aşkın" nitelikteki dünyasına girilebilir, çünkü deneyimi gerçekleştiren insan, zaman'ın tersine çevrilmezliğini kabul etmez.

Ritüel yardımıyla dindışı ve kronolojik olan Zaman ortadan kaldırılır, mitin kutsal Zaman'ı yakalanır. Ve yinelersek, insanın koşullanmalarını, sınırlarını tanıyarak ortadan kaldırmasına ve kendini tanımasına, arınmasına olanak verir. İnsan, kendi kendinin efendisi olur.

1.5. Mitlerin Özellikleri

Mit, insana yapmaya hazırlandığı şeyin daha önce yapılmış olduğu konusunda güvence verir, girişiminin sonucuyla ilgili aklına gelebilecek kuşkuları kovmasında kendine yardımcı olur

İnsan psikolojik, sosyolojik, ontolojik ve fiziksel özellikleri itibarıyla her yerde ve her zamanda aynı insandır. Aynı ortak özelliklere sahiptir. İnsanın en önemli özelliklerinden birisi de onun gerçeği saptırma ya da gerçeğe yön değiştirtme özelliği ile müthiş bir hayal gücüne sahip olmasıdır. Hayatı olduğu gibi kabul etmek çoğu insana zor gelmektedir. Dolayısıyla insanlar bu sıkıntı, zorluk karşısında arada bir düş dünyalarına sığınırlar. Mitoslar tamamıyla insan, zihninin düş gücünün bir ürünü olduğundan dolayı, insanla birlikte sürekli varolmaya devam etmiştir. Bu düş ürünü olarak ortaya çıkmış olan eserler bir çok yazara ya esin kaynağı ya da düşüncelerini aktarmak için bir araç olmuştur

Mitosların özelliklerini genel olarak şu şekilde sıralayabiliriz:

- Mitoslar, bir tür sembol haline gelmiştir.
- İnsanlara ibret dersi verecek örnekler içermektedir.
- İnsanlar mitosları kendi öğretilerini açıklamak için kullanmışlardır.
- Mitoslar bazen halk bir şeyleri anlamakta, kavramakta zorlandığı zaman adeta bu zorluğu aşmak için üretilmiş hikayelerdir.
- Bu hikayelerde doğa olayları ve kuvvetleri kişileştirilmiş, canlı varlıklar gibi tasvir edilmiş ve ölümsüz tanrılar olarak kabul edilmiştir.
- Mitolojik hikayeler efsane olarak tanımlayabileceğimiz olayları anlatan bir tarih belgesi niteliğini de taşıyabilmektedir.
- Tarih öncesi çağlardaki bu hikayeler zamanla bir inanışa dönüşmüştür.
- Olaylar olağanüstü bir anlatım ile tasvir edilir.
- Mitolojik hikayelerin anlatımı gelenek haline gelmiş ve gerçekliği tartışılmaksızın halk arasında kabul görmüştür.
- Konu olarak çok çeşitlilik göstermekle birlikte; tanrılar ve insanlar arasındaki ilişkileri, dev ve gerçeküstü yaratıklar, kahramanlar, masalsı karakterleri içeren öykülerdir.

Mitlerin özellikleri içerisinde adlandırabileceğimiz mitolojik hikayelerin konularını ise belirli bir takım başlıklar altında inceleyebiliriz. Mitolojik hikayeleri, konuları itibariyle şu şekilde kısımlara ayırabiliriz:

• Yaratılış ile ilgili bir takım anlatımları içermektedir. Yaratılış hikayeleri içinde dünya, doğa olayları ve canlıların oluşumu, değişimi ve gelişimi anlatan öyküler,

• Bir takım doğa üstü varlıklar ve olayları anlatan öyküler,

• Tarihi olayları anlatan, tarihi belge olarak kaynaklık edebilecek olayları, insanları ve savaşları anlatan öyküler,

• Dini efsaneleri anlatan öykülerdir.

1.6. Mitlerin Kişi Üzerindeki Etkisi

> "Her ne olursa olsun, kurmaca yapıtlar okumaktan vazgeçmeyeceğiz, çünkü onlarda yaşamımıza bir anlam verecek formülü aramaktayız. Sonuçta, yaşamımız süresince, bize neden dünyaya geldiğimizi ve yaşadığımızı söyleyecek bir ilk öykünün arayışı içindeyiz. Kimi zaman kozmik bir öykü arıyoruz, evrenin öyküsünü, kimi zaman da kendi bireysel öykümüzü. Kimi zaman kendi bireysel öykümüzü evrenin öyküsüyle çakıştırmayı umuyoruz." (Eco, 199., s: 157)

Modern insan zamanın ritmine kapılmış bir şekilde tek düze hazır bulunuşluk içinde ve de stresli bir yaşam sürmektedir. İnsan bu yaşam tarzına bir tepki olarak, olağan dışılığa, farklı dünyalara ve bununla ilgili ortaya sürülen her türlü oluşuma ilgi duymaktadır. Bu nedenle roman, tiyatro, müzik, dans, film gibi alanlarla ilgilenerek, anlık da olsa kendilerini bastırılmış veya özlemini duyduğu düşlediği dünyaya tüm özgürlüklere sahip zamana götürmektedir.

İnsan kişisel ve tarihsel nitelikli kendi öz zamanını aşma, ister hayali olsun "yabancı" bir zamana dalma arzusunun ortadan kalkıp kalkmayacağını sorar kendisine. Bu arzu var olduğu sürece, modern insanın, "mitolojiyle ilgili bir davranış"ın hiç değilse bazı kalıntılarını hala korumakta olduğu söylenebilir. Mitolojiyle ilgili böyle bir davranışın izleri, aynı zamanda, bir şeyin ilk kez yaşandığı ya da tanındığı andaki yoğunluğu yeniden bulma arzusunda, uzaklarda kalmış olan geçmişi, "başlangıçların" o mutluluk veren çağını yakalama arzusunda da kendini gösterir. (Eliade, 2001, s: 233)

Mitolojinin en temel özelliği olan fantazya kavramı dahilinde insana etkilerine ise şu şekilde değinebiliyoruz:

Düş gücünün alabildiğince özgür bir biçimde ortaya koyulduğu şaşırtıcı düşünce ve bunlarla donanmış sanat yapıtlarına verilen addır fantazya ve fantazyalar oluşturma, düşler kurup ona sığınma insanoğlunun temel bir yönelimidir. İnsanoğlu, arayıp da bulamadığı mutluluğu, dirlik ve düzeni yeni dünyalarda, düş ülkelerinde (ütopya) yaratmaya çalışır. Fantazya, yazınsal yaratıyı besleyen, oluşturup geliştiren temel kaynaklardan biri olmuştur ve bu yönüyle insanoğluna ve yaratıcılığına inanılmaz katkılar getirmiştir.

Mitolojinin kişi üzerindeki etkisine değindikten sonra araştırma kapsamında sanatçıya etkilerini ise şu şekilde açıklayabiliyoruz:

Sanatçının hayal gücüne kaynaklık eden mitolojik hikayeler, sanat eserinin konusuna zengin mitolojik unsurlar katarak sanatçıyı özgün bir yaklaşıma sürükleyebilir. Mitolojik unsurlar denildiğinde; olağanüstülük, hayalî kahramanlar, maceralar, etkileyicilik, sürükleyicilik, neden sonuç ilişkisinin fantastik tasviri gibi bir çok kavram akla gelmekte ve sanatçıya fikir vermekte ve kaynaklık etmektedir. Özellikle Yunan şiiri, ve tiyatrosu, İngiliz edebiyatı ve örneğin Shakeshpeare'nin olağanüstü yapıtları, Uzakdoğu destanları ve şiirleri sayılabilir. Bütün bu kaynaklığın sonucunda ise modern çağda sanatta, sinemada ve tabiki araştırmanın temelini oluşturan çizgi filmde mitolojinin etkileri karşımıza çıkmaktadır. Mitoloji, efsane ve fantastik unsurlar içeren filmler büyük ilgi ve alaka görmektedir. Gotik, grotesk, göre, fantastik ve bilim kurgu türüne ait edebi eserler ve sinema filmleri bu nedenle ilgi görmektedir.

Sonuç olarak mitosların insanların düşlerinin, özlemlerinin, fantazyalarının, isteklerinin farklı bir ifadesi olduğunu söyleyebiliriz.

İKİNCİ BÖLÜM

1. ÇİZGİ FİLM YAPIM AŞAMALARI

1.1. Senaryo

Senaryo, her ne kadar teknik ve matematiksel bir yazı olarak da görülse aslında çok da belli kuralları yoktur. Yani her kişi sonucu (yani bitmiş film) iyi olacaksa istediği şekilde yazabilir. Hem dramatik yapı hem de teknik yapı açısından belli kurallar ve kısıtlamalar getirmek doğru olmaz. (Ahmet Sönmez, 2000)

Filmin gerçek yaratıcısının yönetmen olduğu düşünülürse bu yaratıcının ortaya koyduğu fikrin eylemle uyuşması tam olacağından ya da teorik olarak olması gerektiğinden sonucun da iyi olacağı söylenebilir. Ancak unutulmamalıdır ki bir film fikrini yaratmak ya da bulmak onu senaryolaştırmaktan çok farklıdır. İyi bir senaryolaştırma yapılamamış bir çok iyi fikir, başarısız olabilmektedir. Bu nedenden dolayı senaryo yazarı titiz bir çalışma sürecine girer. Yönetmenin üzerinde çalışacağı karakterleri, olayları, mekanları bir bir betimler. Yazar, bir senaryo tasarlarken, daha ileriki aşamalarda yardımcı olması açısından, senaryoyu kendi içerisinde başlıklara ayırarak bir karmaşıklığa düşmekten kurtulabilir.

Bu başlıklar şu şekilde sıralanmaktadır:

1. Kahramanlar
2. Bu kahramanların amacı, hedefi
3. Bu amaca ilerlerken karşılaştıkları engeller
4. Doruk noktası
5. Sonuç

Kahramanlar ya da kahraman, öykü üretme yeteneğinin yanı sıra doğal olarak (eğer deneysel bir arayış içinde değilsek) öykünün vazgeçilmez parçası, her şeyin başladığı noktadır. Bu kahramanın mutlaka bir amacı olmalıdır. Bu amaç bir taneden fazla da

olabilir, bunlar asıl amacın çevresine kümelenmiş küçük hedefler de olabilir. Bu hedefe ulaşma çabasında kuşkusuz çeşitli engeller olacaktır. Bu engeller başka kişiler de olabileceği gibi asıl kahramanın iç dünyasından kaynaklanan faktörler de olabilir. Bu engeller bir başka açıdan bakıldığında aynı zamanda çeşitli çatışmalardır. Çatışmalar da dramı besleyen kaynaklardan biridir.

Tüm bu hareketlilik içinde çabalar ve karşı çabaların sonucu oluşan bir heyecan zirvesi ya da başka deyişle oluşan düğümün en sıkılaştığı bir an olacaktır. Ya amaç başarılacak ya da engellemeler başarılı olacaktır. İşte bu an doruk noktasıdır.

Bu heyecan yükselmesinin ardından doğal olarak bir sonuç olacaktır. Olayların çözüldüğü, amacın mı, engelin mi galip geldiği bu bölümde ortaya çıkar.

Senaryo içinde barındırdığı tüm bu noktalarla senaryonun okuyucu tarafından sürükleyici ve ilgi çekici olmasını sağlayacaktır.

Senaryo belirttiğimiz gibi aslında teknik hatta matematiksel bir yapıdır ve senaryo başlığı altında bildiğimiz anlamdaki senaryonun dışında çeşitleri de vardır: Sinopsis, tretman, çekim senaryosu ve Storyboard.

1.2. Sinopsis (Senaryo Özeti): Senaryonun kısa bir özetinin hazırlanması olarak tanımlanabilir. Bir anlamda film öyküsüdür. Sinopsiste filmin hikayesi anlatılır, karakterler hakkında kısa bilgiler verilir. Olaylar bir özet niteliğindedir ve diyaloglara yer verilmez.

Gerçekte senaryo özeti, görüntülükte görülecek olayların ve konuşmaların kısa bir öyküsü ve planıdır. Yazar kafasının içinde uzun bir süreden beri tasarladığı olayları bu kısa özet ve plan içinde toparlar ve perdede görülecek sırada kağıt üstüne döker. Böylece, gerçek metni yazmaya başladığı zaman yazarın önünde izleyeceği bir gösterici bulunur. (Öngören, 1992, s: 12)

1.3. Treatment / Tretman: Bir diğer adlı da geliştirim senaryosudur. Sinopsisin ileri götürülmüş bir üst aşamasıdır. Karakterler daha detaylı anlatılır, olaylar yine özet

niteliğindedir ancak önemli birkaç olay daha derinlemesine anlatılabilir. Filmin akışını değiştiren diyaloglara yer verilebilir.

Çekim senaryosu, çekimden önce hazırlanan, çekilecek planları teker teker anlatan bir senaryodur. Çekim senaryosu, çekim esnasında sürekli başvurulacak, işlerin yolunda gitmesini sağlayacak bir çalışmadır. Çekim senaryosu filmin çizgi romanı gibidir. Film, bir çizgi romanmış gibi çizimlerle kağıda aktarılır. Bu oluşan rehber hem görüntü yönetmenine, hem yönetmene, hem de kurgucuya yardımcı olacaktır.

1.4. Story Board (Resimli Taslak): Uzun metrajlı filmlerde kullanılan bir senaryo aşamasıdır. Storyboard, çekileceklerin plan plan karelere çizilmesi şeklinde yapılır. Aslında bir açıdan başlı başına bir sanat dalı gibidir. Çizgi romanı andırır. Bu aşama, senaryonun karelere bölünmüş, uç hareketlerin yer aldığı çizimlerden oluşur.

1.5. Karakter Geliştirme: Bireysel özellikler, yaşam deneyimleri ve karakter sayfası gibi nitelikleri içeren alt başlıklardan oluşmaktadır.

1.5.1 Karakter Yaratma: Bir senaryo yazmaya başlamadan önce ilk yapılacak şey karakterleri (kişiler) geliştirmektir. Unutulmamalıdır ki aslında her karakter ayrı bir öyküdür. Bu nedenle karakterler üzerinde yapılacak iyi bir çalışma, ana olayın yani senaryonun oluşturulmasında kolaylık sağlayacaktır.

1.5.2. Karakter Tasarımı: Bu aşamada genel vücut oranları, oranların deformasyonu, kafa, el, ayak, yüz , hareket halinde vücut ifadeleri belirlenir.

1.5.3. Karakteri Belirleyen Etkenler: Bu aşamada aksesuarlar, kostüm tasarımı, karakterin boyu, yaşı, cinsiyeti, sesi, mimikleri, jestleri, belirlenir.

1.5.4. Karakterin Kişiliği: Bu aşamada karakterin davranışları, iyi/kötü, duygusal/mantıksal, toplumsal konumu, aile, arkadaş ilişkileri, geçmişi belirlenir.

1.5.5. Karakter Hazırlanması: Karakterin ön, arka, üst, yan görünümleri, ifade yapısı temsili bir resimle gösterilir.

1.6. Backround (Arka Resim): Senaryonun geçtiği mekanın resimlendirilmesi aşamasıdır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

1. ÇİZGİ FİLM MİT İLİŞKİSİ

1.1. Çizgi Filmde Mitlerin Yeri

Mitler var olduğundan bu zamana değin yoğun ilgisini korumaktadır. Çünkü onların tıpkı çizgi filmdeki gibi ayrı bir dünyaları ve kuralları yaşam biçimleri vardır. Kimse bir insan canavara nasıl dönüşürü sorgulamaz. Çünkü bu onun doğasında olağandır. Çizgi filmlerde de izleyici "Nasıl olurda uçurumdan düştüğünde ölmez" veya "Bir insan nasıl uçabilir"i sorgulamaz. Bu bağlamda her iki türün bu yönleriyle bir biri üzerine örtüştüğünü söyleyebiliriz.

Yukarıdaki yazıdan yola çıkarak şu sonuca varabiliriz; modern insan içinde bulunduğu çevre ve yaşamın dışında farklı dünyalara ya da yaşamlara karşı oluşan özlemin bir getirisi olarak, fantastik öğeler içeren yapıtlara karşı ilgi duymaktadır. Modern insan için bu tür yapıtlar bir kaçış özelliği taşımaktadır. Dolayısıyla, mitoslar ve ilginç öyküler hem edebiyat alanında hem de çizgi filmlerin çıkış noktası olan sinema sanatında sık sık kullanılan fantastik öykülerdir.

Özellikle mitoslar, dönüşüm, değişim, kişileştirme, abartı gibi bir çok yöntemin kullanıldığı anlatımlar olmasından dolayı, bu özelliğiyle, reel sinemada da hem bire bir hem de yaratıcı fikir üretme açısından, dönem dönem kullanılmaktadır.

Örneğin; "Sinek" filminde bir çok açıdan dönüşümlere tanık oluyoruz. İlk önce adamın sineğe dönüşmesini, yani insanken hayvan olması açıkça görünen bir metamorfoz. Burada film, aynı mitolojide olduğu gibi, yetişkinlik dönüşümünün bir yaratığa dönmek kadar radikal olduğunu gösteriyor bize.

> Mitolojide metamorfoz kimi zaman bir ödül olurken kimi zamanda bir ceza aracı olarak kullanılır. Ceza ve ödül arasına kesin bir çizgi koyamayız. Filmde de karakterin bu dönüşümü ilk önce bir ödül gibi gözükürken, daha sonra bu onun için bir ceza konumuna gelir. Neyin

> ödül, neyin ceza olduğu zamana göre sürekli değişir, dönüşür. Başka bir deyişle sürekli metamorfoza uğrar. Mitolojideki öykülere baktığımız zaman Narsisus'u örnek verebiliriz. Narsisus çok yakışıklı bir gençtir. Bütün periler (özellikle su perisi Echo) onun pesinde olmasına rağmen kimseye yüz vermez. Bir gün nehir kenarına gelir. Suda kendi yansımasını görür ve kendine aşık olur. Bir daha su kenarından ayrılamaz ve tanrılar onu bir çiçeğe dönüştürür, nergise. Öyküde Narsius'un Nergise dönüşümü bir metaformoz örneğidir. (Köhlmeler, 1998, s: 153)

"Sinek" filminin sonunda karakterin makinesi ile birleşmesi ise ayrı bir nokta. Baştan beri bütün bu dönüşümün nedeni aslında makinedir.. Mitolojideki Pygmalion ve Galate öyküsünde, Pygmalion'un heykeline, yani kendi eserine olan aşkı anlatılır. Filmde de karakterin makinesine olan hayranlığını görüyoruz. Pygmalion'da heykel canlanıyordu. Filmde de canlanıyor, ama adamın içinde.

Bir başka örnekte, Sailor Moon adlı Japon çizgi dizisidir. Sailor Moon, Yunan, Roma ve Asya mitolojilerinden oldukça etkilenmiştir. Roma mitolojileri Yunan mitolojilerinin üzerine kurulmuştur ve Romalılar Yunan tanrı ve tanrıçalarının adlarını kullanarak onları Latin adlarla çağırmışlardır. Matrix, Yüzüklerin Efendisi gibi son dönem filmlerde mitolojiye göndermelere rastlanmaktadır. Bire bir olmasa da mitlerdeki bazı kahramanların ya da olayların çağımız sinemasında kullanımı mitsel öykülerin seyirci üzerindeki olumlu etkisine işaret etmektedir.

1.2. Mitlerin Çizgi Filmde Kullanımı

Mircea Eliade'nin mitlerin özellikleri adlı kitabındaki mitler ve kitle haberleşme araçları başlıklı yazısında, çizgi film ve kahramanları ile mitos arasındaki ilişkiyi şu şekilde dile getirmiştir;

> "Yapılan son araştırmalar, *kitle haberleşme araçları* yoluyla topluluklara zorla benimsetilen imgeler ve davranışların mitsel yapılarını aydınlatmıştır. Bu olguya özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde rastlanır. Çizgi resimlerdeki ("comic strips") anlatı kişileri, mitolojilere ya da folklorlara özgü kahramanların modern varyantını sunarlar. Toplumun büyük bir

> bölümünün idealini öylesine somut biçimde canlandırırlar ki, davranışlarında yapılan olası düzeltmeler ya da daha kötüsü, ölümleri, okurlarda gerçek bunalımlara yol açar; okurlar olaya şiddetle tepki gösterirler ve çizgi resimlerin yazarlarına ve gazete yöneticilerine binlerce telgraf çekerek karşı çıkarlar. Fantastik bir anlatı kişisi olan Superman, özellikle çifte kimliği sayesinde son derece popüler bir duruma gelmiştir: Felaket sonucu yok olmuş bir gezegenden yeryüzüne gelen ve olağanüstü güçlerle donanmış olan Superman, Dünya'da alçakgönüllü bir gazeteci olan Clark Kent'in görünümünde yaşar; çekingendir, siliktir, iş arkadaşı Lois Lana'in etkisi altındadır. Güçleri tam anlamıyla sınırsız olan bu kahramanın küçük düşürücü gizlenişi iyi bilinen bir mitsel temayı yeniden ele alır. İşin derinine inilirse, Superman miti, Tanrı'nın sevgisini yitirdiğini ve gücünün sınırlanmış olduğunu bilen, günün birinde "eşsiz bir kişi", bir "kahraman" olarak kendini göstereceğini hayal eden modern insanın gizli özlemlerini karşılar." (Eliade, 2001, s: 226)

Mitoslar, İyi ile Kötü, Kahraman ile katil (Şeytan'ın modern anlamda cisimleşmesi) arasındaki çatışma gibi kavramları içinde barındırmasıyla öte yandan da, farkında olmaksızın gerçekleşen bir yansı(t)ma ve özdeşleş(tir)me süreciyle izleyiciyi, gizeme ve olaylar silsilesine katabilir.

1.2.1. Senaryo Yapım Aşamasında Mitler: Mitolojinin edebiyatla olduğu kadar sinema ile de kurulmuş sıkı bağları vardır. Bazı mitolojik öykü, karakter ya da imgelerinin filmin anlatım dilinin kurulmasındaki yeri büyüktür.

Mitsel öyküler yapı olarak incelendiğinde, içerisindeki giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinin ayrıntılı ve akıcı bir şekilde ilerlemesi özelliği ile, bir çizgi film projesinin senaryo aşamasında bire bir kullanılabileceği gibi genel yapı olarak yararlanabileceği bir kaynak olabilir.

Bir senaryo oluşturulurken senaristler, senaryonun oluşum aşamalarında esin kaynağı olabilmesi açısından bulabildikleri bütün fikirleri toparlar ve değerlendirirler. Bu süreçte senaristler bazı yöntemler izleyebilirler. Bu yöntemlerden biri klasikleşmiş hikayeleri kendilerince yorumlayarak kullanmaktır. Mitoslarda bir nevi klasikleşmiş

eserler olarak görülebilir ve bu yönüyle çizgi film senaryosu oluşturmada kullanıla bilir. Çizgi filmin tarihi geçmişine bakılacak olursa eğer bu tür örneklere de rastlayabiliriz. Örnek olarak, Yunan mitolojisinin en bilinen hikayelerinden biri olan "Herkül" çizgi filmini gösterebiliriz.

1.2.2. Karakter Tasarımında Mitler: Mitler fantastik karakterler ve betimlemelerle büyük bir çeşitlilik göstermektedir. Ayrıca, mitoslarda yer alan karakterler, kendi içlerinde de değişime uğrayarak farklı tipleri ortaya çıkarmaktadır. Mitoslarda yer alan karakterler bu tasarım aşamasında bire bir veya yorumlanarak kullanılabilmektedir. Ayrıca mitoslarda yer alan karakterlerin fiziksel özellikleri yöntem olarak taklit edilerek de oluşturulabilir.

1.2.3. Yöntem Olarak Mitler: Bu başlığa örnek olarak çok bilinen bir mitolojik bir karakteri, Pan'ı gösterebiliriz. Pan, fiziksel olarak incelendiğinde yarı teke yarı insan görünümündedir. Bu birleşimi yöntem olarak incelediğimizde, iki farklı canlının birleştirilerek yeni bir canlı oluşturulduğunu görüyoruz. Mitoslarda bunun gibi bir çok örneğe rastlayabiliriz. Mitoslarda yer alan bu karakterlerin benzer bir şekilde çizgi filmdeki tiplemeler ve bu tiplemelerin oluşturulma sürecine yansımalarını görebilmekteyiz.



Resim 1. Pan

Bir çizgi film oluşturulurken tasarımcı, zaman zaman farklı elemanları yeni şekiller yaratmak için bir araya getirip irtibatlandırmaktadır. Örneğin çeşitli sürüngenler, yeşil kertenkeleler, cırcır böcekleri, yılanlar, kelebekler, çekirgeler, yarasalar ve her tür acayip yaratıklar ve bunların çeşitli kısımlarını birbirine adapte ederek oluşturulmuş, havaya alev saçan korkunç bir canavar tiplemesi bir çok çizgi filmde karşımıza çıkmaktadır.

Burada, tasarımcının ejderhaları, kombinasyon ve ilişki kurma bakımından mitsel öykülerdeki karakterlerin oluşum biçimi ile bir benzerlik göstermektedir. Mitolojik efsanelerde de farklı yaratıkları veya karakterleri oluşturmada yaratıcılığın üst düzeyde kullanıldığı gözlenmektedir.

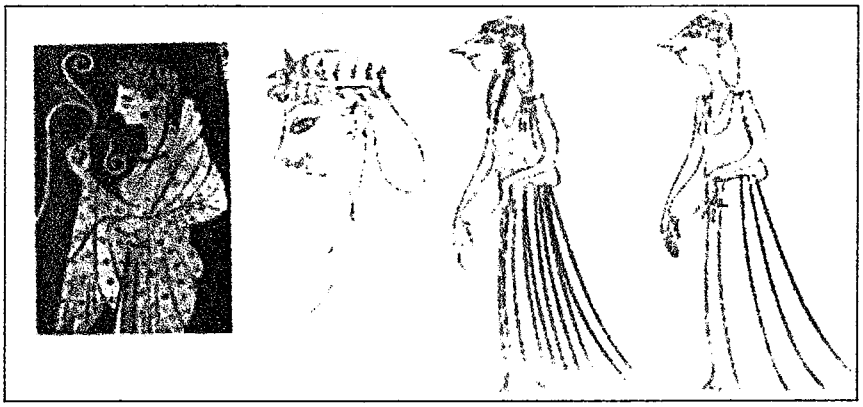
1.2.4. Kaynak Olarak Mitler: Mitoslarda yer alan karakter tasvirlerini yorumlayarak yeni karakterler oluşturabiliriz. Bu bağlamda, mitoslardaki karakterlerin genel özellikleri korunarak, kendi düşüncelerimizle yorumladığımız yeni karakterler ya da mitoslardaki kahramanların heykellerinden resimlerinden karikatürize edilmiş komik tipler oluşturulabiliriz (Resim 3, Resim 4, Resim 5).Örneğin, Herkül çizgi filminde yer alan çok başlı yaratık karakteri (Resim 3), bir mitos karakteri olan Hydra'dan (Resim 2) yorumlanarak alınmıştır.



Resim 2. Hydra



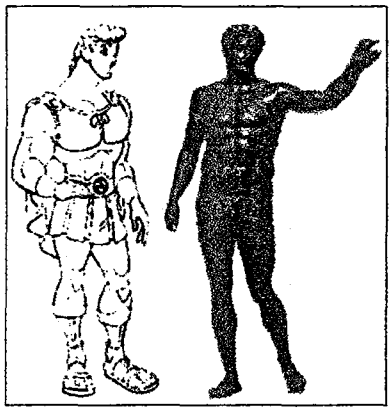
Resim 3. Yaratık



Resim 4. Yunan Resmi ve Karakter Uygulaması



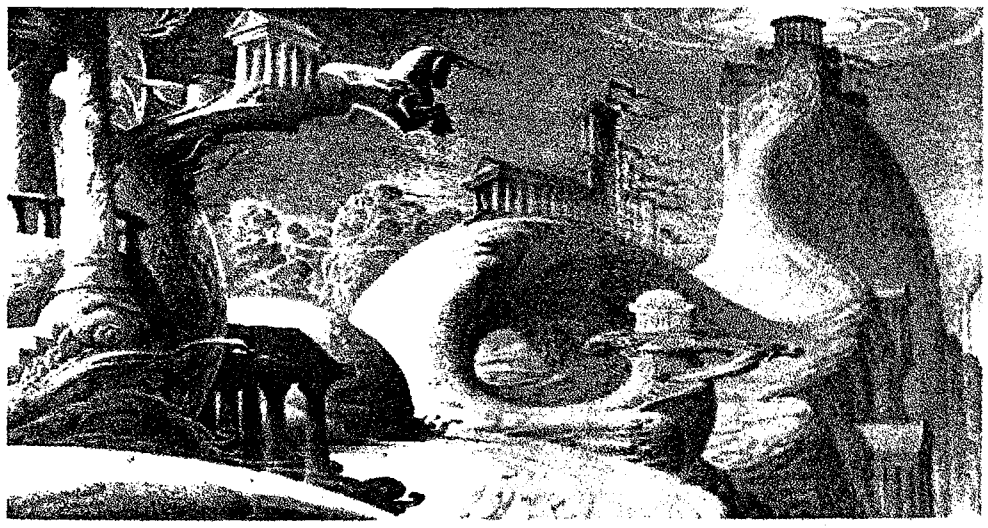
Resim 5. Yunan Pan Heykeli ve Karakter Uygulaması



Resim 6. Yunan Heykeli ve Karakter Uygulaması

1.2.5. Backround (Arka Resim) Tasarımı ve Mitler: Mitler incelendiğinde hikayenin geçtiği mekanların betimlenmesindeki zengin anlatım tekniği hayal üstü ortamlar ve biçim kombinasyonu, çizgi film arka plan mekan tasvirlerinde kişinin bakış açısını geliştirecek özellikler göstermektedir. Aynı şekilde mitolojik hikayelerde de bu tip fantastik, gerçeküstü mekanların tasvirine sıklıkla rastlamaktayız. Herkül çizgi filminde kullanılan Olympos Dağı ve üzerinde varolduğuna inanılan gizemli şehir mitosu bu oluşuma örnek olabilir.

Özellikle arka mekanda fazla tekrardan kaçınmak ve özgün çalışmalar ortaya çıkarmak için yol gösterici olabilir.



Resim 7. Olympos

1.3. Çizgi Filmde Mitlerden Yararlanmanın Nedenleri

Mitoloji, ortaya çıktığı toplumun kültürel ortamını zenginleştirmekte, ilginç bir yaklaşımı açığa çıkardığı için insanların bu öykülerin içeriğindeki kültürel olgulara bağlılığını artırmaktadır. Mitolojinin yansımaları dikkate alındığında bu öykülerin sosyal ve kültürel açıdan fonksiyonelliği gözardı edilemez. Özellikle sanat içerisinde mitin yansımaları dikkate alındığında aslında bu iki alanın karşılıklı etkileşimi kaçınılmazdır. Bir çok sanat dalı varolan mitolojik hikayelerden yola çıkarak alternatif mitler yaratmaktadırlar. Örneğin Matrix film üçlemesinin tamamı için mitolojinin bir kapısını araladığı söylenmektedir. Mitolojik düşünce yapısının modern bir biçimde kullanılması ve büyülü dili, Matrix'in olağanüstü anlatımı ve mekanların yaratılmasına kaynaklık etmiştir.

Geçmiş kültürlere baktığımızda ise Antik Yunan Uygarlığı'ndan XX. yüzyıla değin batılı oyun yazarları, başta Yunan ve Roma olmak üzere Avrupa uluslarının mitolojilerini kullanmış ve mitoslar yoluyla yaşadıkları toplumun siyasal, toplumsal ya da düşünsel atmosferini yansıtmış olduklarını görüyoruz. Ritüelden tiyatroya geçişte varlığını koruyan mitoslar, XIX. yüzyılın başlarına değin, çoğunlukla tragedya malzemesi olma niteliklerini korumuşlardır. Romantik akımla, mitolojik malzemede, Kuzey ve Batı Avrupa mitoslarıyla büyük bir canlanma görülmüş, XX. yüzyılda mitos oyun yazarlarını, insan doğasına ve kimliğine yönelişlerinde yeniden ele alınarak, dram ve komedya türlerinde işlenmiştir. Mitosun yapısından gelen yeniden düzenlenebilir oluşu yazarlara kendi çağlarına, çağın dışından gelen bir bakışla yönelme olanağı vermiş, mitosların eşikteki eylemi ve durumuyla kendini ortaya koyan kahramanları oyun yazarları için çekiciliklerini her çağda korumuşlardır.

Mitoloji toplumlarda gittikçe inanılan bir nitelik kazanmış hikayelerdir. Mitoloji bu inanışın sonucunda bir çok olayın neden sonuç ile açıklanmaya çalışıldığı ve aslında tarihsel ve toplumsal bir çok gelişime kaynaklık eden bir düşünce yapısı olarak adlandırılabilir. Bu düşünce yapısı, efsanevi tasarımlar ile edebiyat, düşünce, kültür, din, sanat alanlarında toplumlara yansımıştır.

Mitler, barındırdığı olağanüstü anlatım nitelikleri ile dikkati çekmektedir. Bu yönüyle mitlerin aslında takip edilmesi gereken eserler olduğunu söyleyebiliriz. Campbell, modern insanın da hatta eski mitosları ve mitolojik kahramanları kullanarak kurgusu tamamen kendisine ait olan yeni mitoslar ürettiğini kabul etmektedir. Hatta ona göre Picasso, M. Luther ve Nietzsce gibilerinin de bu mitolojik kahramanları ve anlatımı kullandığını söyler.

Mitosların karmaşık kurgusal yapılarına rağmen, onları dışlamak yerine onlardan kaynak olarak yararlanılabilir. Mitoslarda gerçekte fiziksel olarak yaşanmayan, ama insanların hayal dünyalarında yaşanmaya devam edilen bir dünyanın tasvirleri vardır. İnsanlık tarihinin hemen hemen her döneminde mitoslar varolmaya devam etmiş ve insanların ortak arzularına, acılarına, isteklerine ve beklentilerine tercüman olmuşlardır. Bu nedenle mitosların insanın psikolojik, sosyal ve dini durumlarıyla ilgili çok yönlü yapıları bütüncül bir bakış açısı ile anlaşılmaya çalışılmalıdır.

Başka bir deyişle mitler, dokunulmaz modeller olarak ortaya çıkmakta, insanın girişimini engellemeye yönelik gibi görüneceklerine, gerçekte insanı yaratıcı olmaya sürüklerler, onun yaratıcı karakterine yeni ufuklar açarlar. Mit sayesinde Dünya Kozmos olarak, yetkin bir biçimde eklemlenmiş, bütünlenmiş, anlaşılır ve anlamlı bir kozmos olarak kavranmaya başlar. Hayal gücü ve Yaratıcılık sonuç olarak, mitler yeryüzünde çok büyük olayların olup bittiğini ve bu "görkemli geçmiş"in belli ölçüde yakalanıp geri alınmaya elverişli olduğunu sürekli biçimde anımsatır.

Mitoslar bol tarihsel ve tarih öncesi çağrışımlarına, akıl dışı, sıra dışı göndermelerine rağmen aslında bir hayli günümüz dünyasıyla, günümüz insanıyla, onun zihniyet dünyasıyla, psikolojik bilinçaltıyla, sosyal verileriyle ilişkili, zengin çağrışımlı çağdaş bir efsane, destan olmalarıdır. Farklı açıdan bakıldığında ise; insanın bütün dışlanan fizik ötesi dünyasına bir özlemin ifadesidir. Bütün görünür maddi ihtişamın ardındaki karanlığı ve korkuyu deşifre eden bir metin. Mitos, belli bir durumun yarattığı insan düşgücünün, imgeleminin ürünü olup, belli bir iş yapma niyetini gösterir. Böyle anlaşıldıkça, mitos hakkında sorulması gereken doğru soru, onun "gerçek olup olmadığı" değil, "onunla ne yapmak niyetinde olunduğu" sorusudur.

Eğer edebiyat tarihine bir göz atarsak, Nobel ödüllü Jean Paul Sartre'dan Sheakespare'e kadar, dünya edebiyatına yön veren pek çok yazarın fantastik öğeleri öykülerinde kullandığını görürüz. Dante'nin **İlahi Komedya'sı**, Goethe'nin **Faust**'u, Kafka'nın **Değişim**'i, Tolkien'in **Yüzüklerin Efendisi** dizisi, Leguin'in **Yerdeniz**'i fantastik öyküler anlatmakla birlikte, edebi değerleri tartışılmayacak büyük eserlerin çıkışında mitolojik düşünce yapısının izlerini görebiliriz.

Ayrıca mitler, sanat ve düşüncenin her alanında resim, heykel, tiyatro, opera, şiir ve romanda etkili olmaktadır. Aynı zamanda mitler zengin, abartı deformasyon ve metafor gibi birçok anlatım tekniklerini içinde barındıran öyküleriyle sinema filmlerine de esin kaynağı olmuştur.

Dolayısıyla mitler, sinema filmi ile paralel olarak gelişen ve ortak yapım süreçlerinden geçen canlandırma filmler için de aynı kaynak özelliğini taşımaktadır.

Çocukken kurduğumuz hayal dünyasından ve kahramanlardan sonra, zamanla fiziksel gelişim sürecinde gerek çevresel edinimlerle gerekse fiziksel büyümenin getirdiği düşünme farklılığı ile bu kurmaca dünyadan yavaş yavaş uzaklaşıp gerçek dünyanın yaşam şartları içersinde buluruz kendimizi ve değişen yaşamda oyun yerini fanteziye bırakır. Fantezi ise insanı olağanüstü bir tutkuyla etkili bir biçimde sürüklemekte, dolayısı ile iletişim içerisinde olduğu bir çok alana olumlu yansımaktadır. Fantazinin öyküsel temeli diye adlandırabileceğimiz mitolojinin diğer sanat alanları ve çizgi film ile etkileşimi, sürece oloğanüstü bir biçimde yansıyabilmekte, kaynaklık edebilmektedir.

Görüldüğü üzere mitler anlatım biçimi olarak hayal gücümüzü zorlayan tasvirler göz önüne seriyor bu da çizgi filmin doğasıyla bir bütünlük oluşturuyor. Alanla ilgili kişilerin çizgi film oluşturma sürecinde yararlanabilecekleri bir kaynağı desteklemektedir. Çizgi film tıpkı sinemada olduğu gibi zahmetli bir süreç sonrasında oluşur. Dolayısıyla, çizgi film oluşturma sürecinde kişi, sanatsal bir kaygı duymaktadır. Bu süreç içerisinde tasarımcı (yapımcı) farklı teknikler üzerinde yoğunlaşır. Bu süreçte mitolojinin kaynaklığı diğer bir çok sanat alanında olduğu gibi çizgi film sürecinde de

kaçınılmaz olmakta ve aslında mitoloji kaynaklık yaparken yeni mitolojilerin oluşmasına da çıkış teşkil etmektedir.

Sonuç olarak, bütün bu anlatılanlar doğrultusunda mitosları psikolojik, sosyolojik, kültürel, tarihsel, sanatsal, edebi ve dinsel pek çok malzeme bulunduran eserler olarak görebiliriz ve bir çok alanla ilişkisi olması bakımından çizgi film yapım sürecinde kullanılacak birer kaynak olma özelliğindedir diyebiliriz.

2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu çalışmanın amacı, mitlerin çizgi film yapım sürecindeki senaryo çalışmalarına özgün bir biçimde kaynaklık edebilecek ve mitlerdeki öykülerin de çizgi filmlerin anlatım dili ile yeni bir biçimlendirme sürecine girebileceği bir alan olabileceğini bir uygulama kapsamında ortaya koymaktır. Bu temel amaç doğrultusunda araştırmada yanıtı aranacak sorular şunlardır:

1. Çizgi film yapım sürecinde mitosların yeri ve etkisi nedir?
2. Çizgi film ile mit arasında nasıl bir ilişki vardır?
3. Çizgi filme konu olarak kaynaklık yapması sürecinde mitosların ne gibi özelliklerinden yararlanıla bilinir?

3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Bir çizgi film projesi gerçekleştirirken çalışmanın temelini senaryo yazımı oluşturmaktadır. Bu bağlamda senaristler senaryo oluşum sürecinde fikir üretim aşamasına girerler. Çizgi film proje aşamasında tasarımcı biçim ve içerikte rutin bir anlatımdan kurtulmak için daha orijinal fikirler üretme isteği ile yeniden inceleme ve araştırma sürecine girer. Bu yeniden bilgilenme aşamasında bir çok kaynaktan yararlanılmaktadır. Bu kaynak alanlarından birini de araştırmanın çıkış noktası olan mitolojik hikayeler oluşturmaktadır. Araştırma konu alanı olarak farklı bir bakış açısı geliştirmesi, bu alanda gerçekleştirilen uygulamalı çalışmaların son derece az olması bakımından önem taşımaktadır.

Ayrıca çizgi film ile ilgili kişiler, tasarımcılar ve alanda öğrenim görenler için çizgi film oluşum sürecinin tüm aşamalarında yararlanabilecekleri bir örnek uygulama olması bakımından da araştırma önem taşımaktadır.

4. SINIRLILIKLAR

1. Araştırma, ulaşılan bilimsel araştırma raporları, tarama yöntemi ile elde edilen kaynaklar, konu ile ilgili uzman kişi görüşleri ile sınırlıdır.

2. Bir çizgi film projesinde, çizgi filmin tüm aşamalarında görev almak üzere belirlenmiş bir ekip ile ortaklaşa yapılan çalışmanın sonucunda gerçekleşir. Araştırmayı desteklemesi amacıyla hazırlanan çizgi film uygulamasının, tek kişi tarafından gerçekleşmesi nedeniyle bir takım sınırlılıklar söz konusu olmuştur.

5. YÖNTEM

Araştırma, tarama modeli ile yapılmıştır. Konu ile ilgili gerçekleştirilmiş mevcut uygulamalar incelenmiş ve bilgi toplanarak araştırmaya yönelik olarak betimlenmeye çalışılmış; arşiv araştırması yapılmış, çalışmanın özelliğine göre konu ile ilgili kaynaklar, kütüphane koleksiyonları taranmış, uzman ve ilgili kişilerin görüşlerinden toplanan veriler arası ilişkiler kurularak yorumlanmıştır.

Çizgi film yapım süreci, ve mitlerden yararlanılarak yapılmış film projeleri incelenmiştir. Ayrıca Animatör Tahsin Özgür İle görüşülmüş, araştırmanın konusu ile ilgili bilgi ve görüşlerine başvurulmuştur.

Elde edilen bulgular doğrultusunda araştırmanın içeriğine uygun olan ve araştırmayı destekleyen bir mitsel öykü belirlenip, çizgi filmin tüm aşamaları ile ilişkilendirilerek bu mitsel hikayenin bir çizgi film uygulaması gerçekleştirilmiştir.

Araştırma kapsamında "Midas'ın eşek kulakları" adlı öykü belirlenmiş ve çeşitli kaynaklardan incelenilen öykü yorumlanarak senaryolaştırılmış ve karakterler

oluşturulmuştur. Daha sonra yorumlanan öykü sahnelere bölünerek resimlendirilmiş ardından öykünün bilgisayar ortamında canlandırması gerçekleştirilmiştir.

6. BULGULAR VE YORUM

Bu çalışmada, mitosların çizgi filmlerde nasıl kullanıldıkları üzerine bir animasyon film hazırlanmış ve uygulamada çizgi filmin tüm aşamalarında mitosların oluşturulmasındaki tasarlama gereklilikleri, göz önünde bulundurulmuştur.

Bu doğrultuda bir çok mitolojik hikaye incelenmiş, çizgi film ile etkileşimine yönelik bir takım uygulamalar analiz edilmiş ve bir takım kriterler ortaya çıkarılmıştır.

Bu kriterleri:

- Fantezi
- Gerçeküstü yaklaşım; karakterler, kahramanlar...
- Semboller
- Kavramların sade ancak etkili olması
- Kavramların düşünsel bir yaklaşım ile sembolleştirilmesi
- Soyut kavramların somutlaştırılması
- Masalsı bir lirizm
- Özgün tasvirler şeklinde sıralayabiliriz.

Aslında mitolojik hikayelerin sıradışı anlatıma sahip olması ve anlatıldığı ya da ortaya çıktığı topluluğu etkileyerek toplumsal yaşayışın her alanını etkilemesinin temelinde yukarıda belirlenen kriterler kapsamında bir ifade zenginliğine sahip olması yatmaktadır. Çünkü bireylerin karşı karşıya olduğu bir takım olayları, neden ve sonuçları ile ele alıp çözüm önerisi ile sunması, mitolojik hikayeleri toplumsal yaşayışın temeline kolayca oturtabilmektedir.

Bu kriterler kapsamında araştırma konusuna uygulama anlamında uygunluk sağlayan bir öyküleme olan 'Midas'ın Eşek Kulakları' seçilmiştir. Bu öykü ile yukarıdaki

kriterler arası bir ilişkilendirmeye gidilmiş ve bu kriterler analiz edilip öykü ile sentezlenerek yeniden ele alınıp tasarlanmıştır.

Tasarlama sürecinde, özellikle öyküleme ve tasvir süreçlerinde mitolojik yaklaşımlar söz konusu olmuştur.

Uygulama gerçekleştirilirken, Pentium 4 bilgisayar, Photoshop ve Director programları, Mustek tarayıcı, Epson yazıcı, SV 120 kayıt cihazı kullanılmıştır.

6.1. Midas'ın Eşek Kulakları

Efsaneye göre Marsyas adındaki bir Satiros (Keçi ayaklı, sivri kulaklı yarı insan yarı hayvan yaratık) bir gün kırlarda dolarken Tanrıça Athenann yarattığı, ancak çalarken yüzünü çirkinleştirdiğinden fırlatıp attığı flütü bulur. Bir tanrıçanın eseri olduğu için çok güzel sesler çıkaran flütü çalmaya başlar. Bir süre sonra marifetin kendisinde olduğunu sanmaya başlayarak kendini bir müzik ustası olan Tanrı Apollona rakip görür. Bunun üzerine Apollon kazananın kaybedene ölüm dahil istediğini yapabilmesi şartıyla Marsyas ile yarışmaya karar verir. Yarışma başlar. Apollon çok güzel melodiler çalarak ortalığı inletir. Marsyas da flütü ile ondan geri kalmayarak çok güzel şarkılar çalar. Hakemler hangisinin daha iyi çaldığına bir türlü karar veremez. Bunun üzerine Tanrı Apollon lirini tekrar eline alarak o kadar olağanüstü sesler çıkarır ki, dağlar taşlar dile gelir. Ve Marsyas, Apollon gibi çalamayacağını itiraf etmek zorunda kalır. Apollon anlaşma gereği Marsyas ölümle cezalandırır. Ancak cezalandıracağı biri daha vardır. Hakemlerden biri olan yarışma sırasında Marsyas'ın tarafını tutarak onun daha iyi çaldığını iddia eden Frigya Kralı Midas'tır bu kişi. Ona kulaklarının iyi işitmediğini, insanlara özgü kulakları hak etmediğini söyler ve Tanrı Apollon Midas'ın kulaklarını eşek kulaklarına çevirir. Midas kulaklarından öylesine utanır ki, sürekli başında kocaman bir takke ile dolanmaya başlar. Midas'ın bu sırrını gizleyemeyeceği bir tek kişi vardır: Berberi? Berberin saçlarını keserken kulaklarını fark etmemesi imkansızdır. Midas sırrını hiç kimseye anlatmaması şartıyla berberinin yaşamını bağışlar. Ancak berber zaman geçtikçe bu sırrı saklamakta çok zorlanır. Birilerine söylemezse patlayacak hale gelir. Öte yandan, bir kişiye dahi söylediği taktirde Kralın kendisini öldüreceğini bilir. Zavallı berber sonunda daha fazla dayanamaz ve bir gece sarayın

uzaklarındaki bir kuyuya eğilerek yavaşça "Midas'ın kulaklar eşek kulakları" diye fısıldar. Böylece üzerinden büyük bir yük kalkmış olur ve rahatlar. Ancak berber kuyunun çevresindeki sazları hesaba katmamıştır. O günden sonra ne zaman rüzgar çıksa, sazlar rüzgarla salınarak "Midas'ın kulakları eşek kulakları, Midas'ın kulakları eşek kulakları" diye fısıldaşarak sırrı her tarafa yayarlar. Midas, bu olayı herkesin öğrenmesinden sonra, dayamaz ve intihar eder.

6.2. Synopsis (Öykü Özeti)

Midas, yatağından kalkar ve yüzünü yıkamaya gider. Yüzünü yıkama esnasında sudaki yansımasında kulaklarının eşek kulağına dönüşmüş olduğunu görür ve çığlık atar. Ardından kulaklarının nasıl bu hale geldiğini düşünür. Tam o sırada Midas'a yardımcı olmak için zaman perisi belirerek her şeyi Midas'a hatırlatır. Midas, gördüklerinden sonra olan biteni hatırlayıp üzülür ve o andan sonra halkından ve sarayındaki insanlardan köşe bucak saklanmaya başlar. Günler bu şekilde geçer. Ta ki Midas bakımsız bir hale gelene kadar. Saçını ve sakalını kestirmek için berberine gitmek zorunda kalır. Berber Midas'ın kulaklarını görünce çok şaşırır, Midas da bunu fark eder ve berberi bunu kimseye söylememesi konusunda uyarır. Berber ne yapacağını şaşırır. Bu sırrı bir türlü saklayamaz ve bir başkasına söyleyemeyeceği için, saraydan çok uzakta olan kör kuyuya sırrını açmaya gider. Kuyuya eğilip bütün sırrı fısıldayarak söyler ve rahatlar. Ertesi gün hiç hesapta olmayan bir şey gerçekleşir. Kör kuyunun yanındaki dedikoducu otlar bütün sırrı duyar ve oradan geçmekte olan köylü çocuğa bu sırrı söylerler. Çocuk büyük bir heyecanla şehre doğru koşar. Kalabalığın ortasına dalıp, "Midas'ın kulakları eşek kulaklarıymış" diye bağırır. Çocuğun bağırışı bu sırrı öğrenen kalabalığın şaşkınlık sesiyle birlikte saraya kadar ulaşır. Pencereden sesi duyan Midas çok üzülür. Ardından aklına berberin bu sırrı söylemiş olabileceği gelir ve sinirli bir şekilde berberin kapısına dayanır. Berberle kavga etmeye başlar. Tam o anda berberin aklına parlak bir fikir gelir. Hemen işe koyulur. Uzun uğraşlar sonunda berberin kulaklarını yapmış olduğu perukla kapatır. Midas, bu son halini görmek için aynaya bakar ve bu yeni halini çok beğenir. Böylelikle hem berber kurtulmuş olur hem de Midas bu yeni imajıyla halkı tarafından oldukça beğenilir.

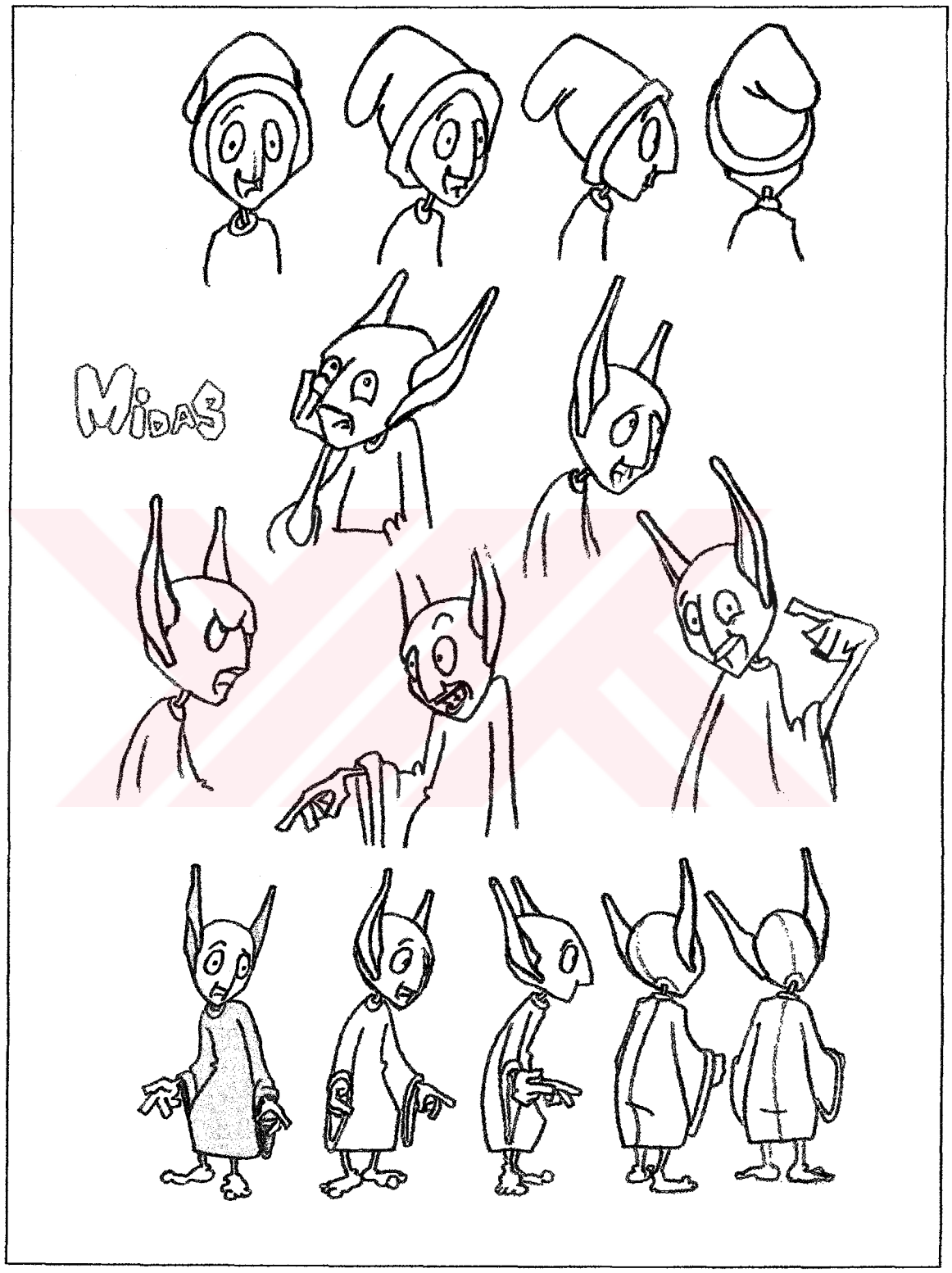
6.3. Senaryo (Midas'ın Eşek Kulakları)

1. **Plan:** (İç mekan, Midas'ın yatak odası). Midas yatakta uyurken birden doğrulur ve yataktan iner.
2. **Plan:** (İç mekan, Midas'ın yatak odası, yandan görünüş, genel görüntü). Midas uykulu bir şekilde, yüzünü yıkamak için su kabına doğru ilerler.
3. **Plan:** (İç mekan, Midas'ın yatak odası, yakın plan). Midas ağır bir şekilde şapkasını çıkarır.
4. **Plan:** (İç mekan, Midas'ın yatak odası, şapkaya yakın plan). Şapkasını hızla fırlatır.
5. **Plan:** (İç mekan, Midas'ın yatak odası, su kabına yakın plan). Midas eline su alır.
6. **Plan:** (İç mekan, Midas'ın yatak odası, yüze yakın plan). Midas yüzünü yıkar.
7. **Plan:** (İç mekan, Midas'ın yatak odası, geri plan). Tekrar yüzünü yıkar.
8. **Plan:** (İç mekan, Midas'ın yatak odası, geri plan). Midas biran duraksar ve suya bakar. Birden çığlık atmaya başlar.
9. **Plan:** (İç mekan, Midas'ın yatak odası, üstten görünüş, su kabı). Suda yansımasına bakar ve kulaklarının eşek kulakları olduğunu görür.
10. **Plan:** (İç mekan, Midas'ın yatak odası, önden görünüş, Midas). Midas şok olmuş bir şekilde, kulaklarının nasıl bu hale geldiğini düşünür.
11. **Plan:** (İç mekan, Midas'ın yatak odası. Midas, peri). Birden bir peri belirir. Midas'a kulaklarının nasıl bu hale geldiğini hatırlatır.
12. **Plan:** (İç mekan, Midas'ın yatak odası, Midas, yakın plan). Midas hızla şapkasını giyer.
13. **Plan:** (Saray içi, Midas). Midas sarayda gizli gizli dolaşır.
14. **Plan:** (Kum saati). Zaman geçer.
15. **Plan:** (İç mekan, Midas). Midas'ın saçları çok uzamıştır.
16. **Plan:** (Dış mekan, berber kapısı, Midas). Midas gizlice berberin kapısına gelir ve kapıyı açmaya çalışır.
17. **Plan:** (İç mekan, berber). O sırada berber bir şeylerle uğraşmaktadır. Kapı açılır ve Midas içeri girer.
18. **Plan:** (İç mekan, berber). Berber Midas'a koltuğu gösterir. Midas koltuğa oturur.

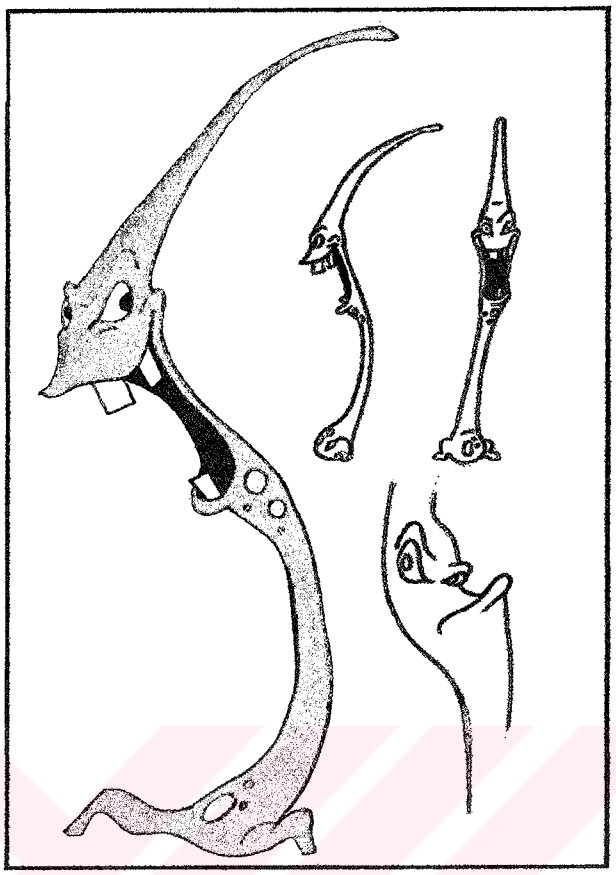
19. **Plan:** (İç mekan, berber, Midas). Berber Midas'ın şapkasını çıkarır ve Midas'ın kulaklarını görür. Çok şaşırır.
20. **Plan:** (İç mekan, berber, Midas). Midas kızgın bir şekilde, berbere işine bakmasını söyler.
21. **Plan:** (İç mekan, berber, Midas). Berber malzemeleri hazırlarken bir yandan da Midas'ın kulaklarını düşünür. Midas berberin bu düşünceli halini fark eder ve şüpheyle berbere bakar.
22. **Plan:** (İç mekan, berber, Midas). Berber Midas'ın saçını ve sakalını keser.
23. **Plan:** (İç mekan, berber, Midas). Midas kapıya doğru ilerlerken bir yandan da berbere gördüklerini kimseye söylememesi için uyarır. Aksi halde onu öldüreceğini söyler.
24. **Plan:** (İç mekan, berber). Bu olay sonunda şok geçiren berber saatlerce olduğu yerde kalır.
25. **Plan:** (İç mekan, berber). Akşam olur. Berber düşüne düşüne yatağına doğru ilerler.
26. **Plan:** (İç mekan, berber, üstten bakış). Bu sır yüzünden bütün gece gözüne uyku girmez. Birden aklına parlak bir fikir gelir.
27. **Plan:** (Dış mekan, berber). Berber, gece yarısı hiç kimseye görünmeden dışarı çıkar.
28. **Plan:** (Dış mekan, berber). Berber yakın plan.
29. **Plan:** (Dış mekan, berber). Berber dağ taş demeden hızla koşmaya başlar.
30. **Plan:** (Dış mekan, berber). Berber sonunda bir kör kuyunun yanına gider.
31. **Plan:** (Dış mekan, berber). Berber kuyunun yanına diz çökerek kör kuyuya "Midas'ın kulakları eşek kulakları" diye bağırır. Ses kuyunun en dibine ulaşır.
32. **Plan:** (Kuyu dibi).
33. **Plan:** (Dış mekan, otlar). Sabah olur. Kuyunun yanında bulunan dedikoducu otlar, bütün söylenenleri duymuşlardır.
34. **Plan:** (Dış mekan, otlar). Bu sırrı duyan otlar, Midas'la dalga geçerler.
35. **Plan:** (Dış mekan, otlar). Birden dururlar. Uzaktan köylü bir çocuk koşarak gelmektedir.
36. **Plan:** (Dış mekan, otlar, çocuk). Çocuk, yoldan geçerken otlardan biri çocuğu ani bir hareketle kendine çeker.

37. **Plan:** (Dış mekan, otlar, çocuk). Otlar, çocuğa "Midas'ın kulakları eşek kulaklarıymış, biliyor musun." derler.
38. **Plan:** (Dış mekan, otlar, çocuk). Bunu duyan çocuk, hızla oradan uzaklaşır. Otlar da çocuğun arkasından gülmeye devam ederler.
39. **Plan:** (Dış mekan, çocuk). Çocuk dağ tepe demeden şehre doğru koşmaya başlar.
40. **Plan:** (Dış mekan, çocuk). Çocuk şehre gelir ve kalabalığın içine dalarak, "Midas'ın kulakları eşek kulakları" diye bağırmaya başlar.
41. **Plan:** (Dış mekan, çocuk, halk). Kalabalık, bu haber karşısında şaşırır ve insanlar kendi aralarında konuşmaya başlarlar. Bu yoğun ses, Midas'ın kulağına kadar gider. Midas, halkının bu sırrı öğrenmesine çok üzülür.
42. **Plan:** (İç mekan, Midas, Saray içi). Birden Midas sinirlenir. Bu sırrı berberin söylediğini düşünerek kapısına dayanır. Sert bir şekilde kapıyı çalar.
43. **Plan:** (Dış mekan, Midas, berber). Berber olan bitenden habersiz bir şekilde kapıyı açar. Çok kızgın bir şekilde karşısında duran Midas'ı görünce panikler.
44. **Plan:** (İçeriden görünüş, Midas, berber). Midas kapının önünde bağırmaya başlar.
45. **Plan:** (İç mekan, Midas, Berber). Midas berberin üzerine çıkar ve hesap sorar.
46. **Plan:** (İç mekan, Midas, Berber). Berberin aklına bir fikir gelir ve Midas'tan izin alarak çalışmaya başlar.
47. **Plan:** (Kum saati). Zaman geçer.
48. **Plan:** (İç mekan, Midas). Midas karanlıkta belirir. Ardından ışıklar yanar. Midas başında perukla görünür. İlk başta bu görüntüsünü garipser ama zamanla yeni imajı çok hoşuna gider.
49. **Plan:** (Dış mekan, Midas, berber, halk). Midas, halkının karşısına çıkar. Halk Midas'ın yeni imajını çok beğenir. Böylelikle hem berber ölmekten kurtulmuş olur hem de Midas'ın güvenini yeniden kazanır.
50. **Plan:** (Dış mekan, otlar). Dedikoducu otlara ise, Midas tarafından ömür boyu saksı hapsi verilir.

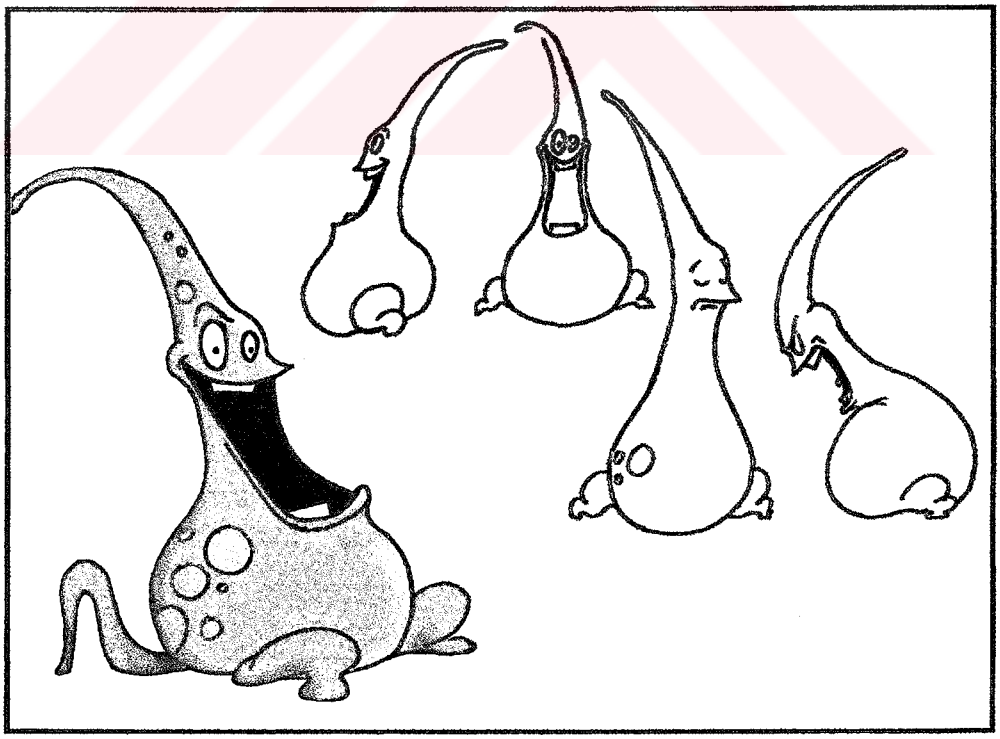
6.4. Karakter Oluşturma ve Karakter Sayfası



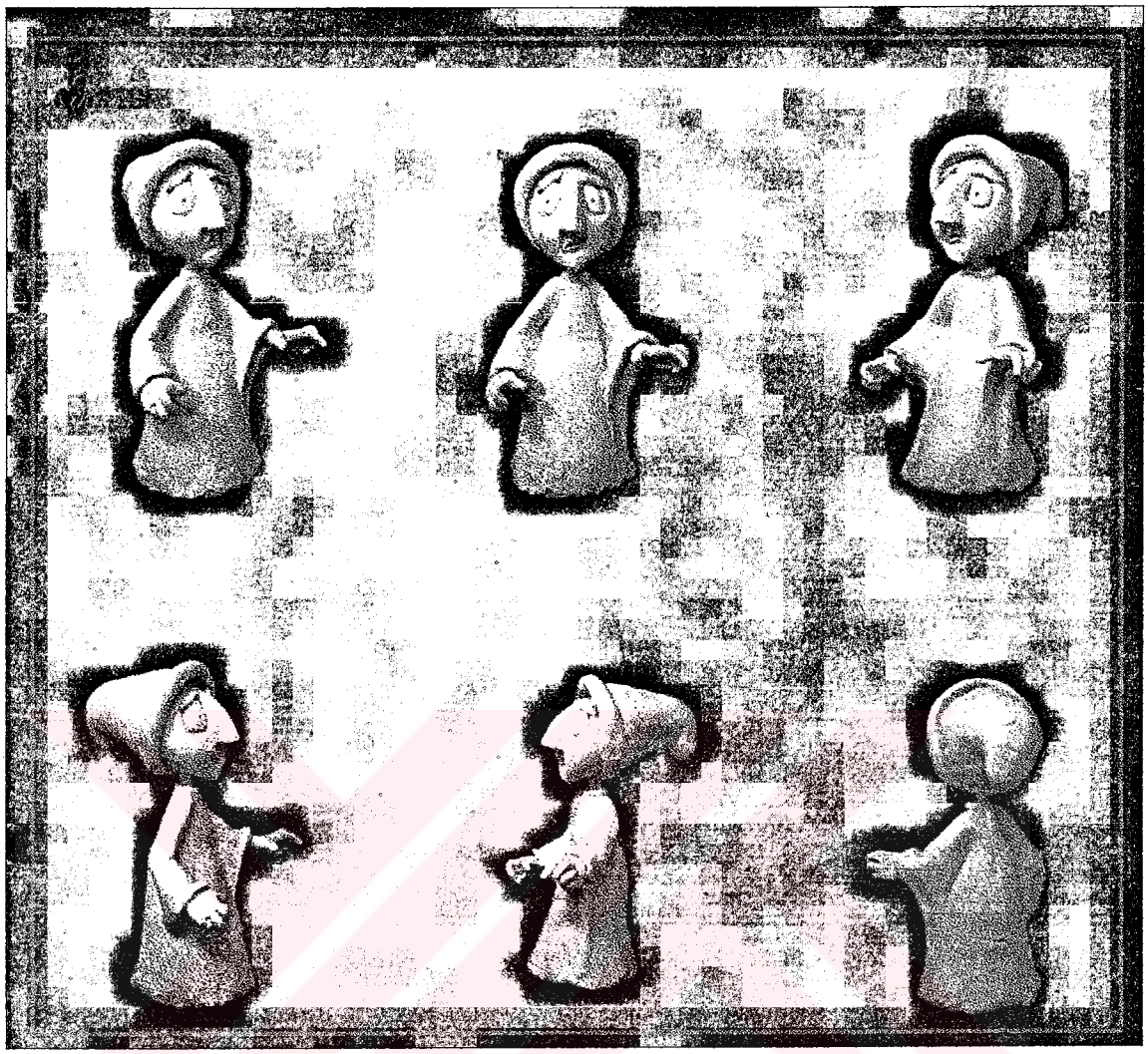
Midas



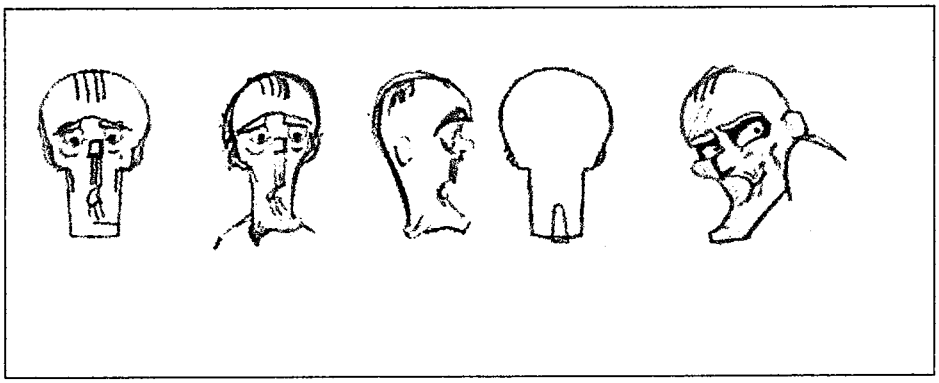
Ot

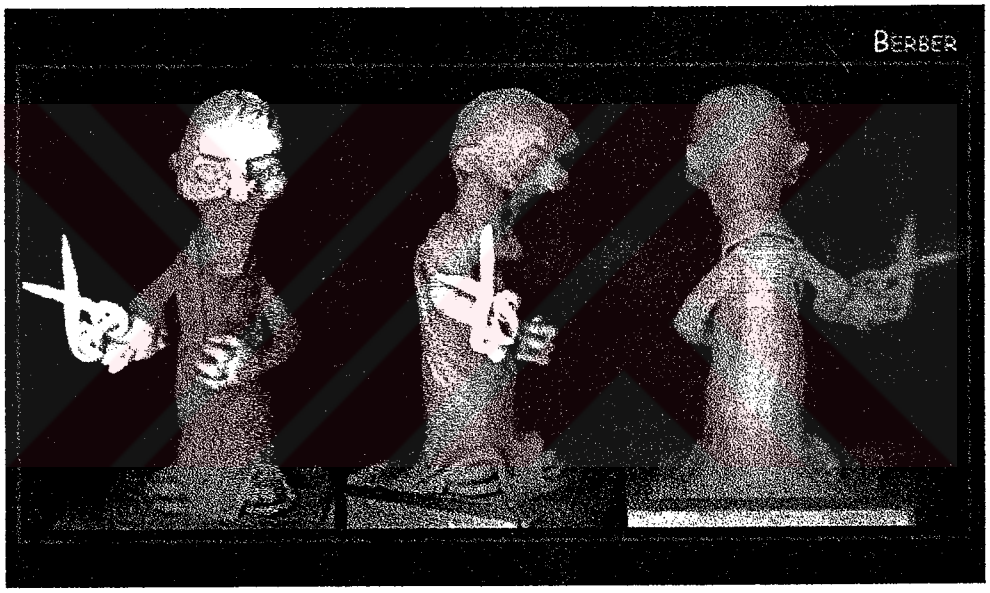


Ot



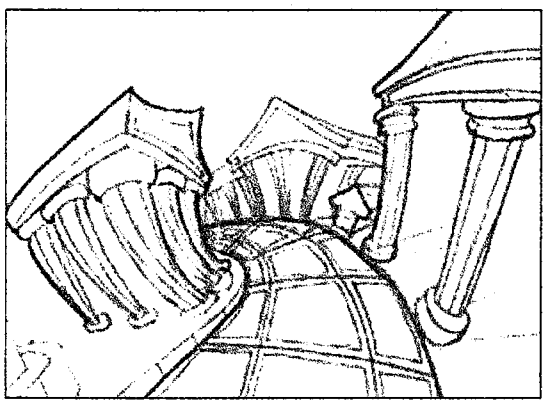
Midas-Maket



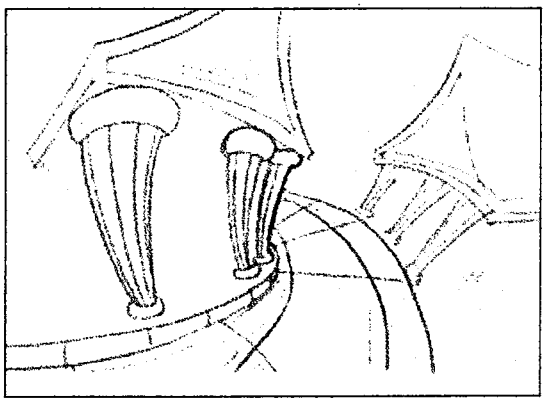


Berber-Maket

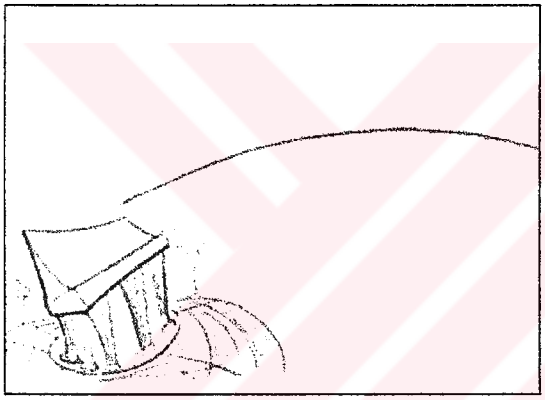
6.5. Storyboard



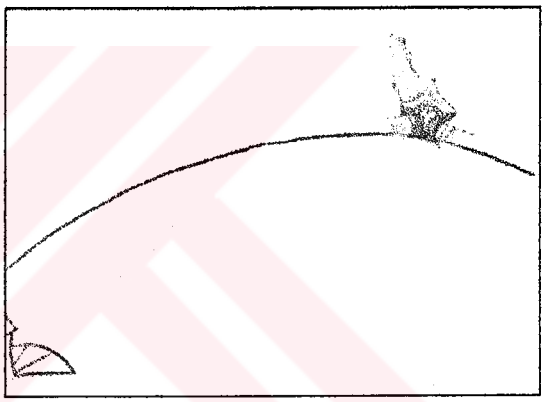
sahne:01



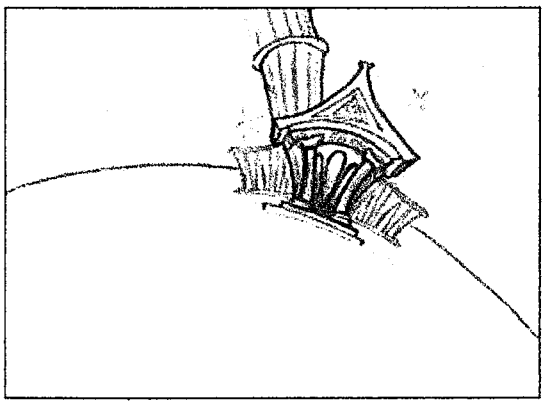
sahne:02



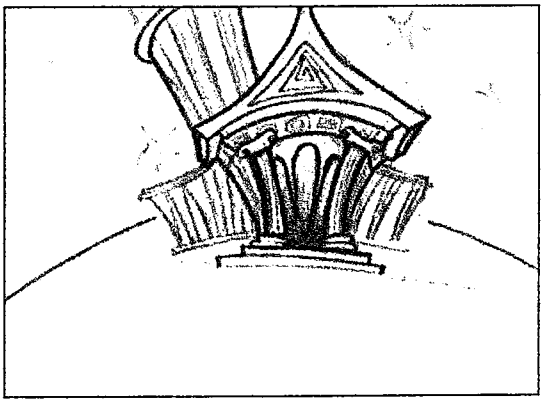
sahne:03



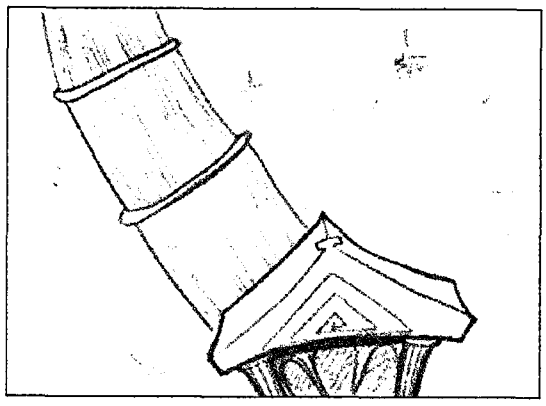
sahne:04



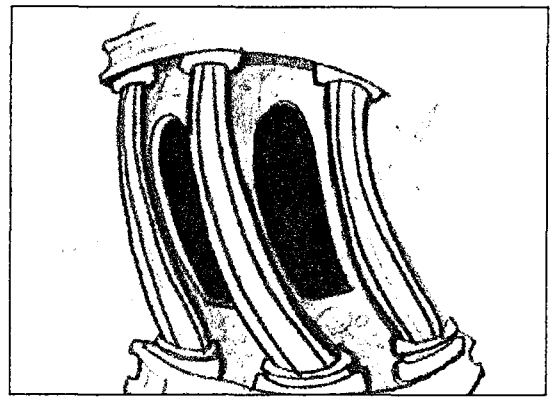
sahne:05



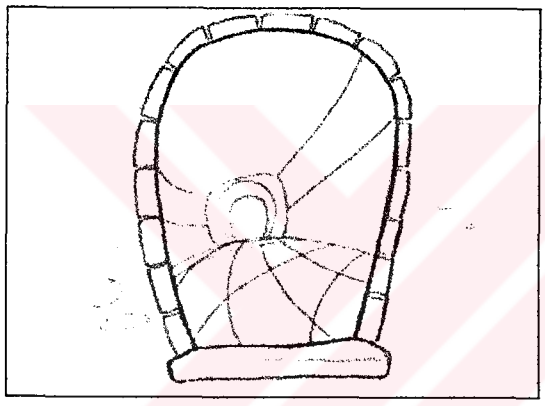
sahne:06



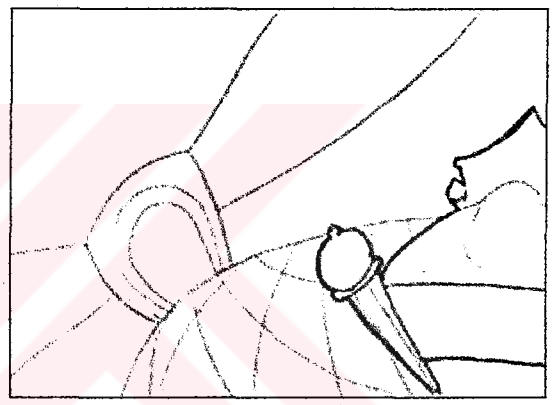
sahne:07



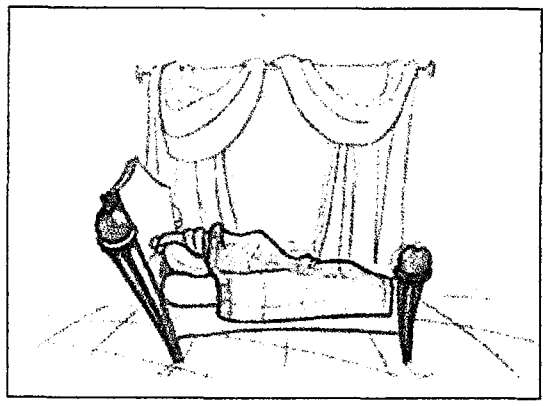
sahne:08



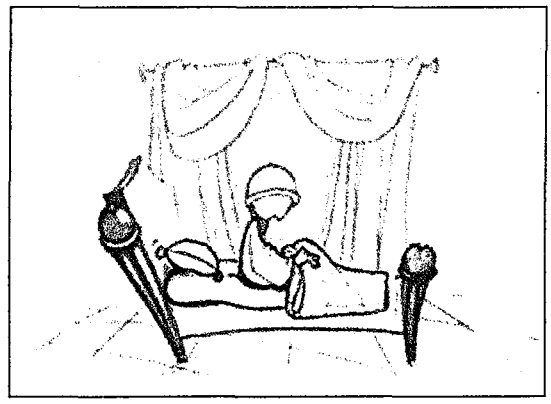
sahne:09



sahne:10

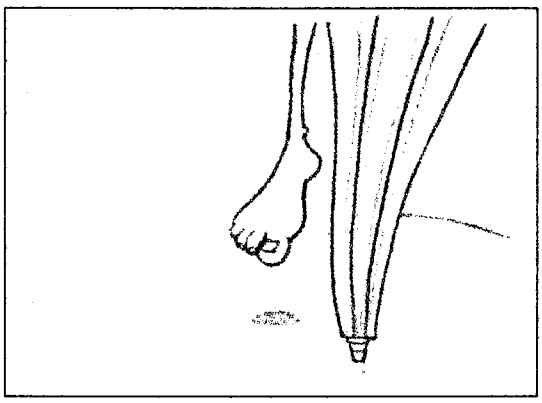


sahne:11

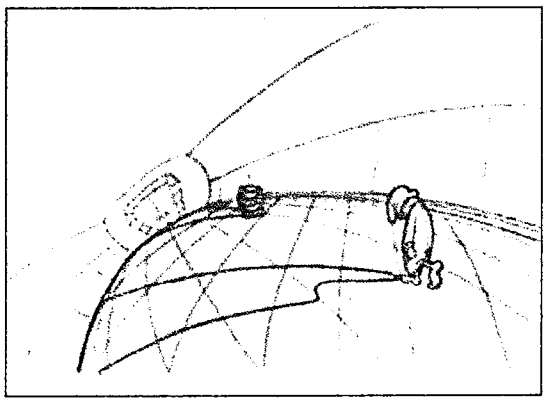


sahne:12

Midas aniden uyanır.

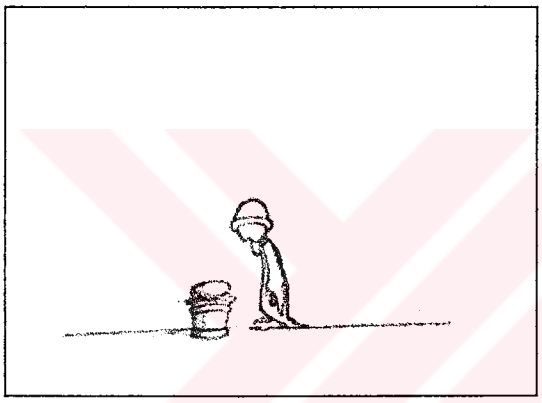


sahne:13

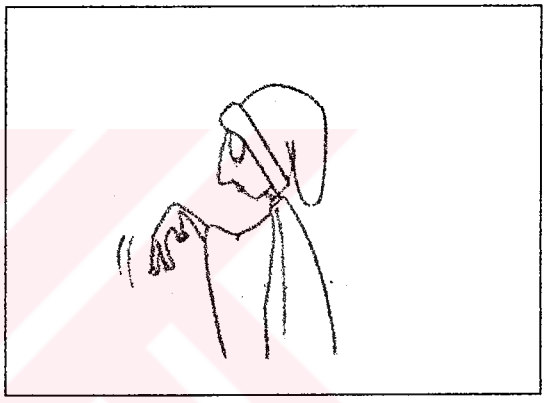


sahne:14

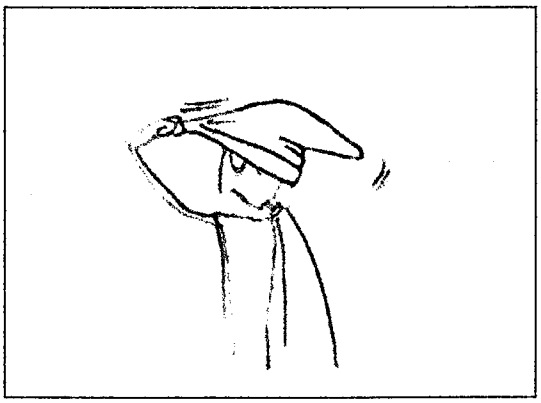
Uykulu bir şekilde su kabına doğru ilerler



sahne:15

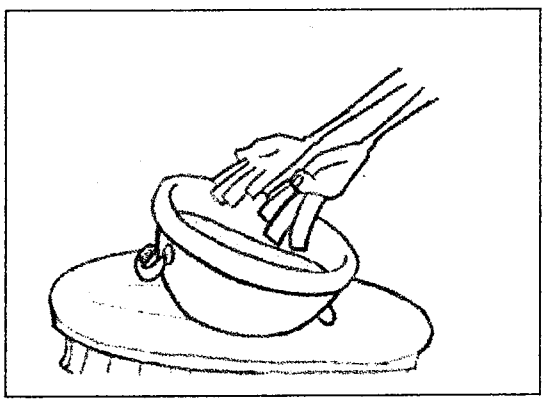


sahne:16

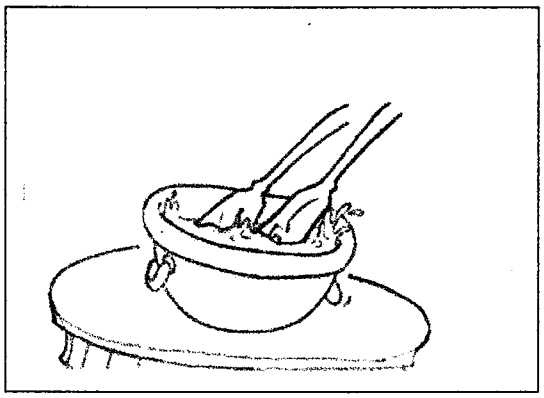


sahne:17

Ağır bir şekilde şapkasını çıkarır.



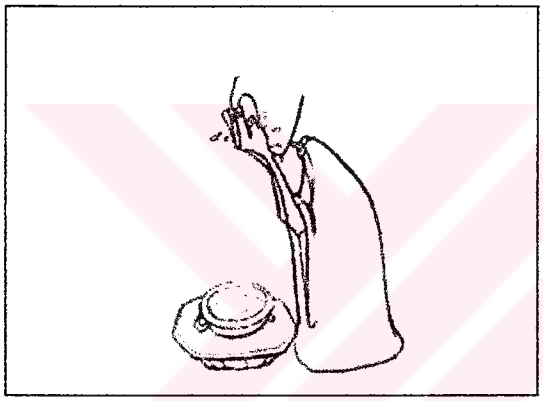
sahne:18



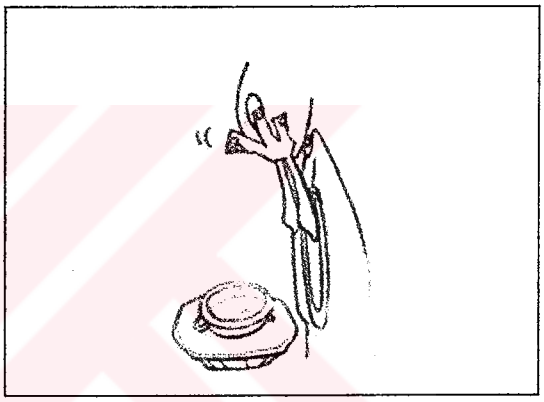
sahne:19



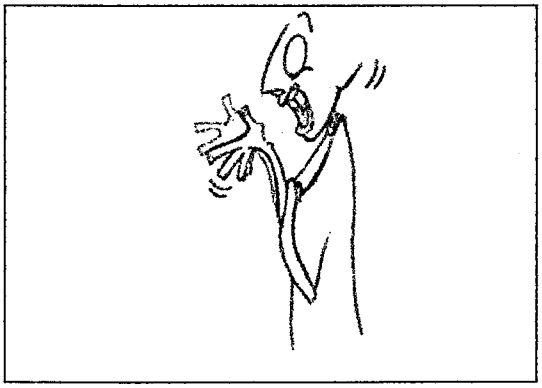
sahne:20



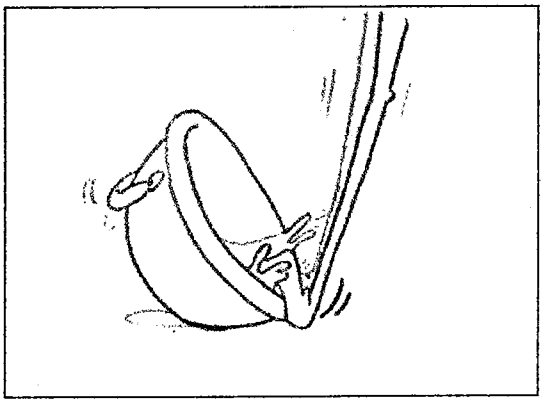
sahne:21
Yüzünü yıkar.



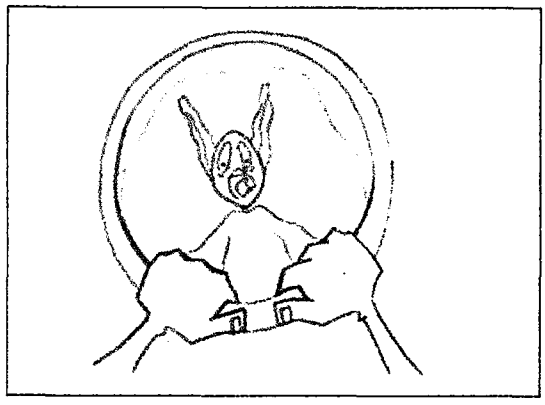
sahne:22
Duraklar.



sahne:23
Birden çığlık atar.

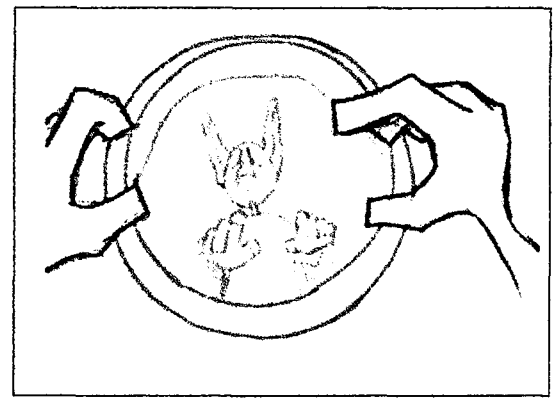


sahne:24

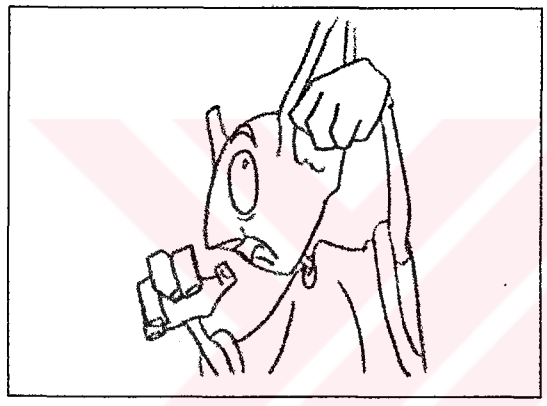


sahne:25

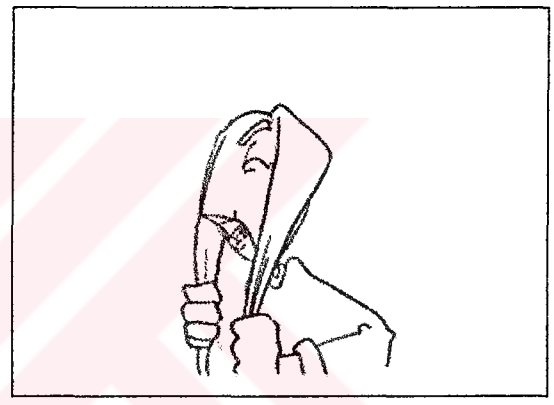
Sudaki yansımasında kulaklarını görür ve şaşırır.



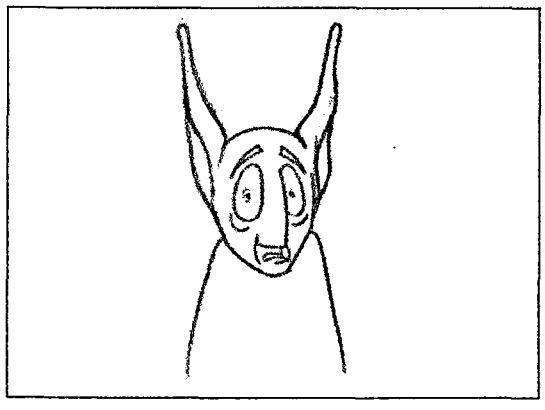
sahne:26



sahne:27

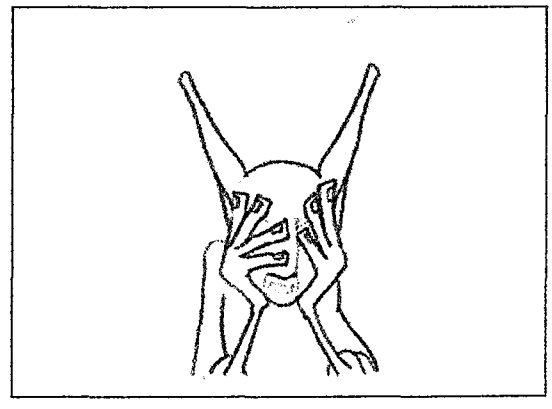


sahne:28



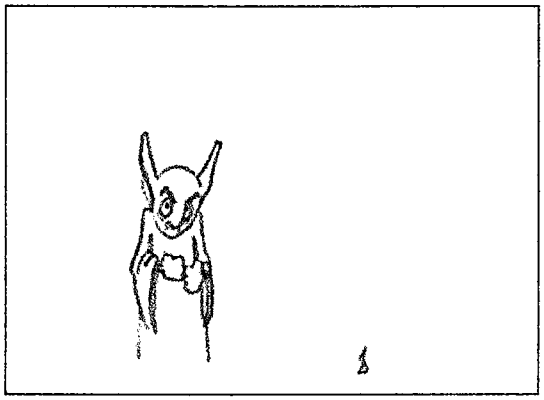
sahne:29

" Kulaklarım nasıl bu hale geldi?

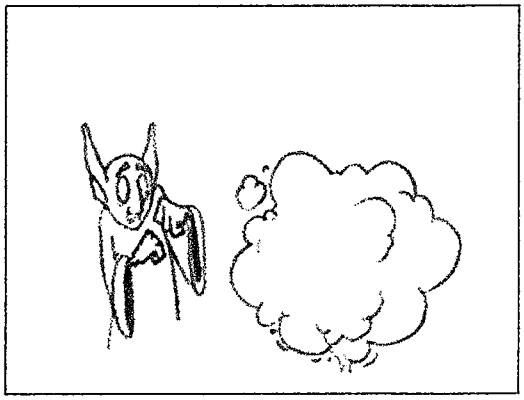


sahne:30

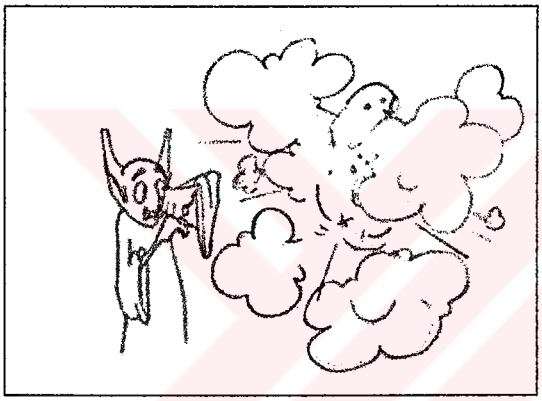
"Hatırlamıyorum! " diye bağırır.



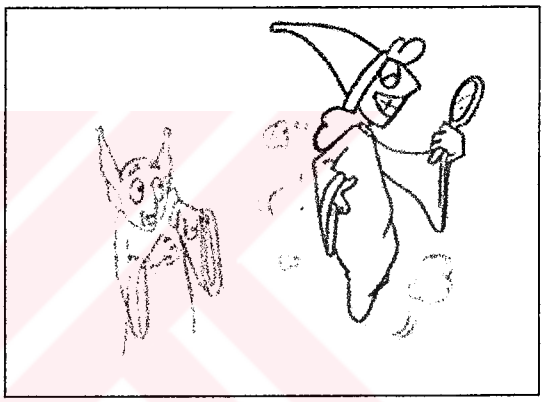
sahne:31



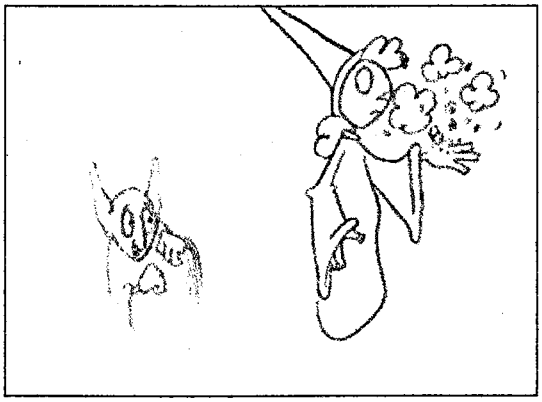
sahne:32
Bir patlama duyulur.



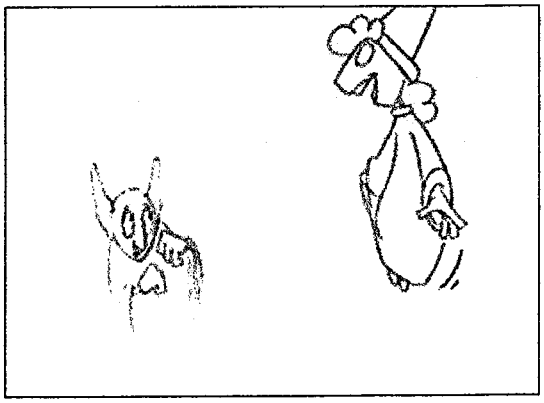
sahne:33
Her taraf duman içersinde kalır.



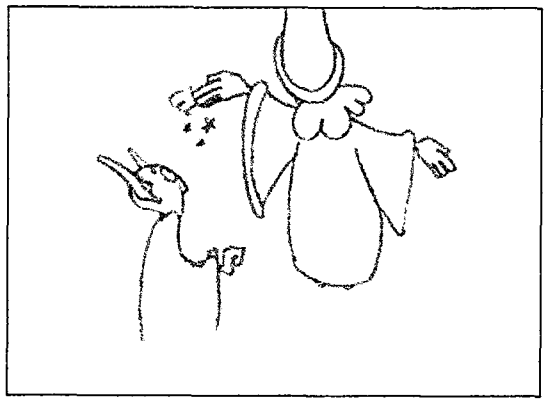
sahne:34
Bir peri belirir.



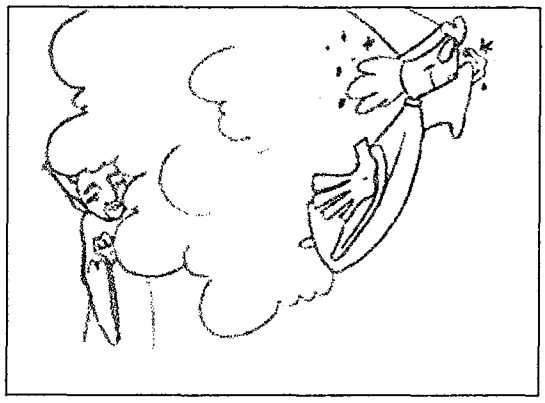
sahne:35



sahne:36
Peri "Ben zaman perisiyim. Sana bütün olan biteni hatırlatacağım." der.



sahne:37

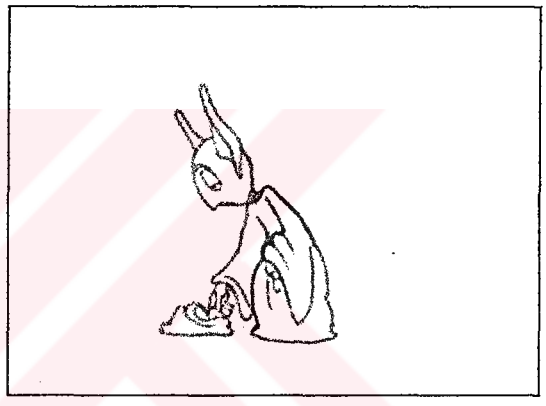


sahne:38



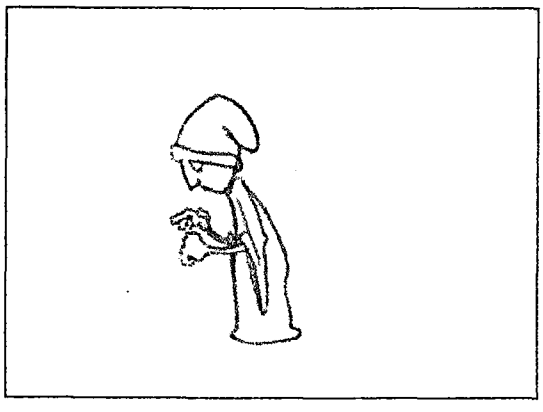
sahne:39

Midas, geçmişe döner ve her şeyi hatırlar.

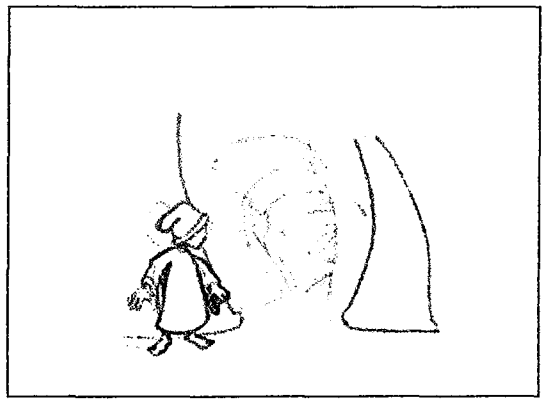


sahne:40

Üzgün bir şekilde şapkasını alır.

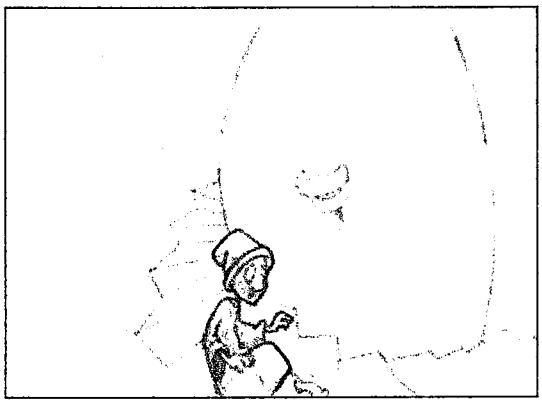


sahne:41



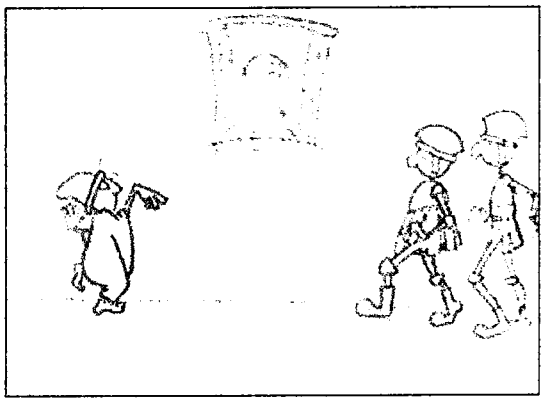
sahne:42

Midas, kimsenin kendisini görmemesi için köşe bucak saklanır.



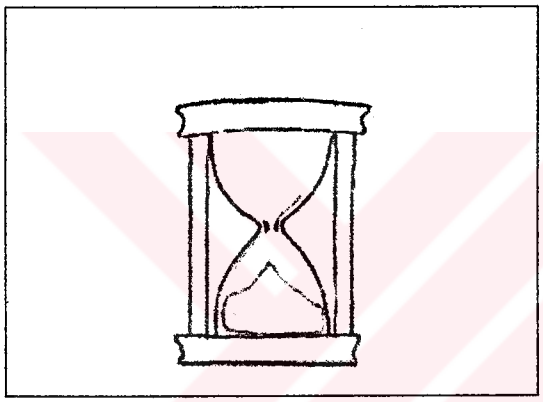
sahne:43

Kulede gizli gizli merdivenlerde iner



sahne:44

Askerlerin kendisini görmemesi için, heykel gibi durur.



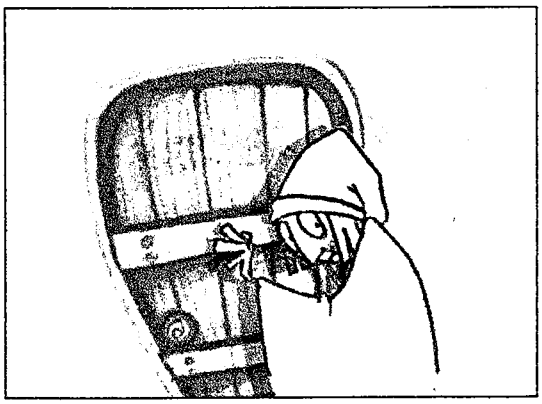
sahne:45

Zaman geçer.



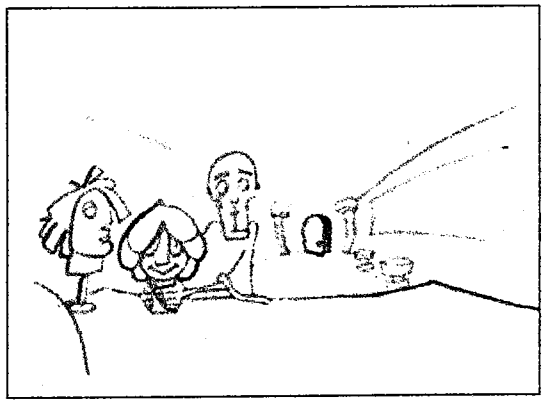
sahne:46

Midas'ın saçı sakalı uzar. Bakımsız bir haldedir.

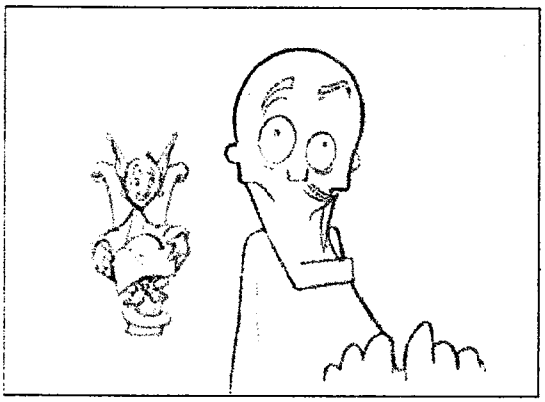


sahne:47

Berbere gitmek zorunda kalır.

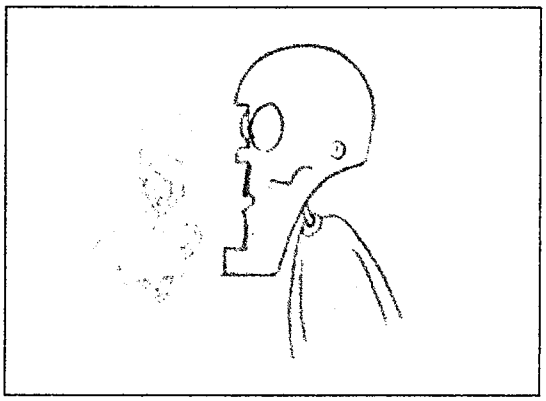


sahne:48



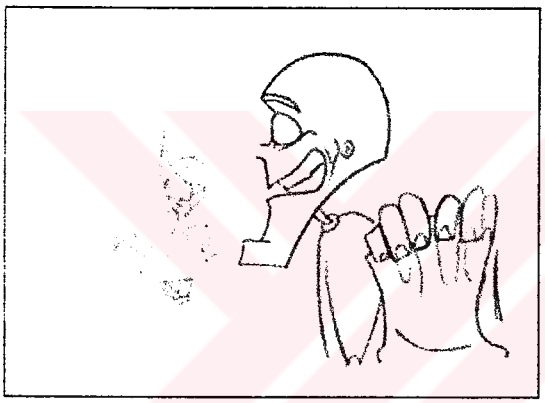
sahne:55

Berber, olanları algılamaya çalışır.



sahne:56

Midas, kızgın bir şekilde berbere bakar.



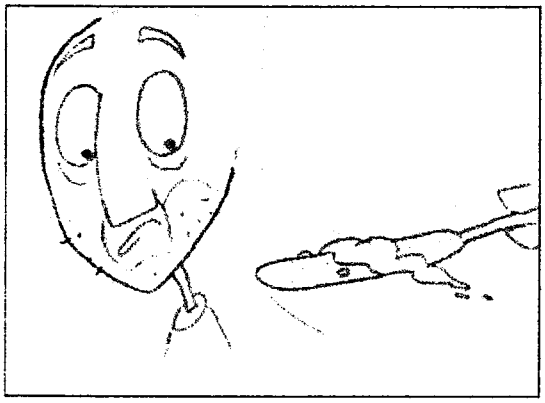
sahne:57

Berber işine devam eder.

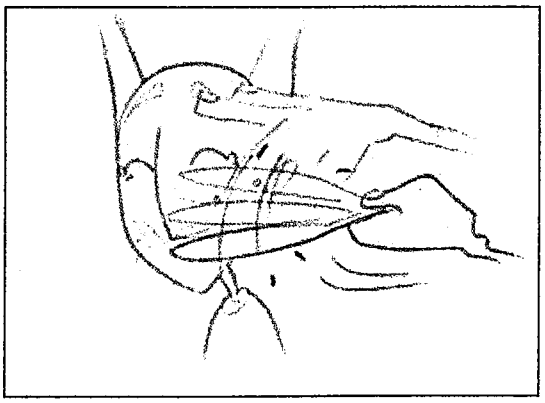


sahne:58

Midas'ın saçlarını keser.

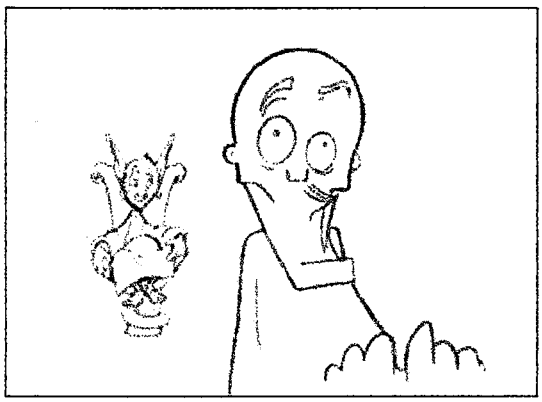


sahne:59



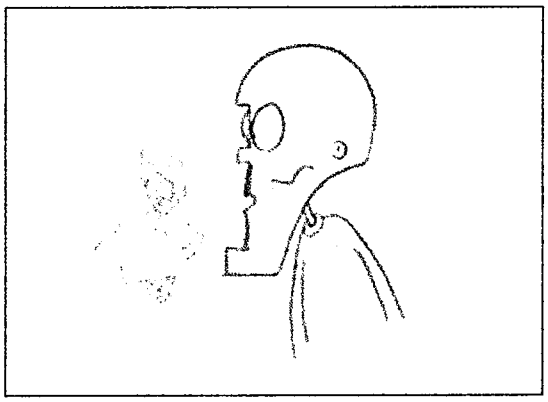
sahne:60

Midas'ı tıraş eder.



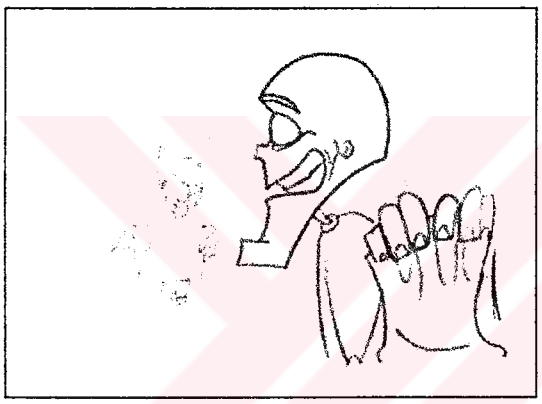
sahne:55

Berber, olanları algılamaya çalışır.



sahne:56

Midas, kızgın bir şekilde berbere bakar.



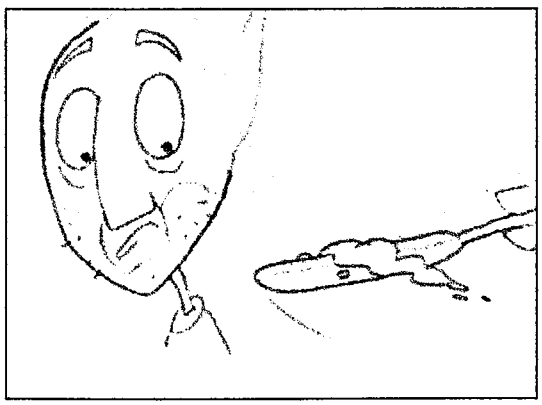
sahne:57

Berber işine devam eder.

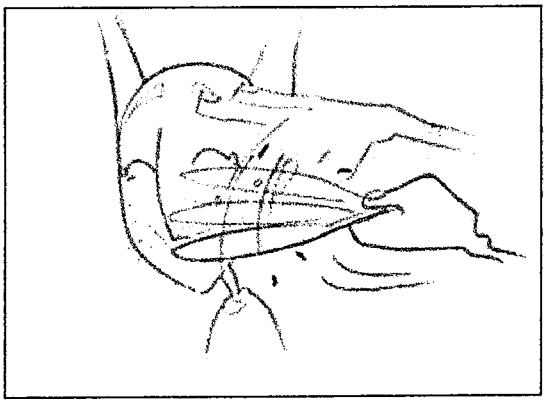


sahne:58

Midas'ın saçlarını keser.

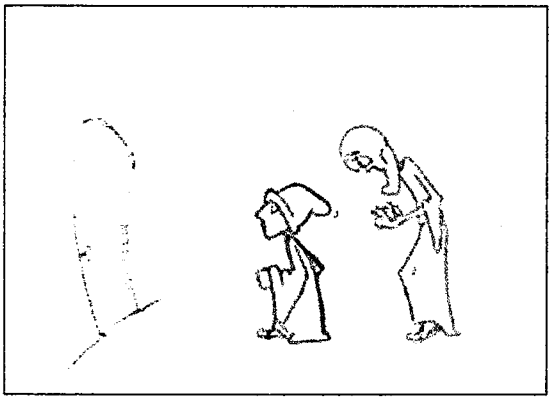


sahne:59

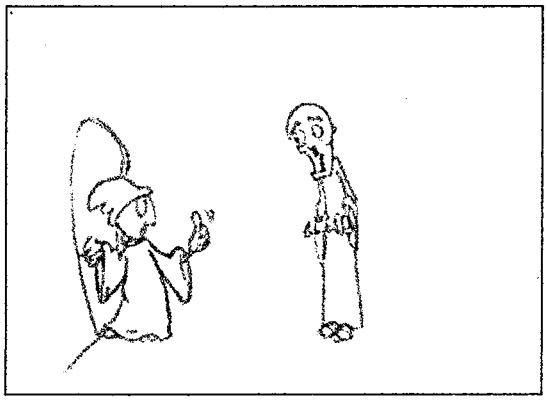


sahne:60

Midas'ı tıraş eder.

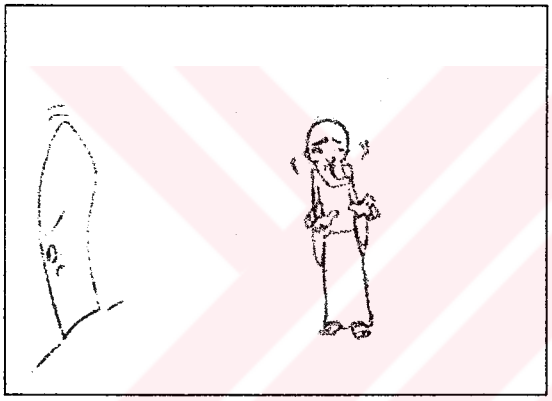


sahne:61



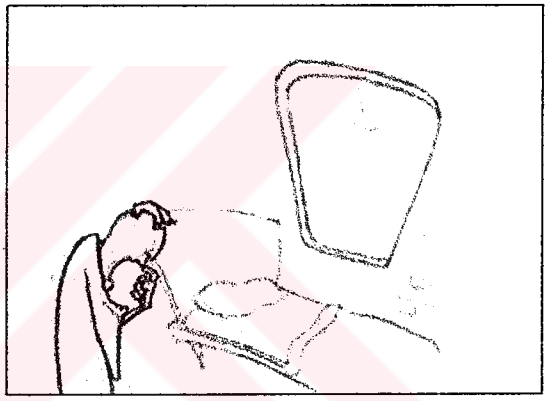
sahne:62

Midas berberi gördüklerini kimseye söylememesi için uyarır.



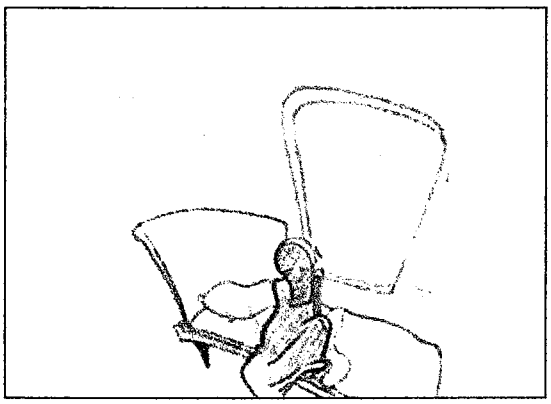
sahne:63

Midas kapıyı hızla çarpar

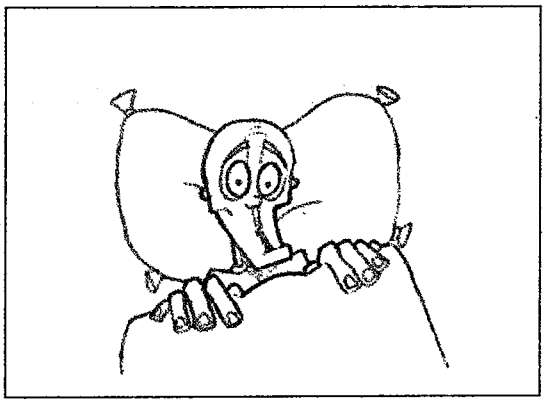


sahne:64

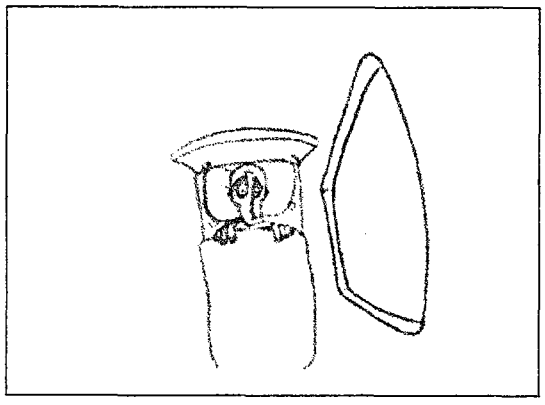
Berber düşüne düşüne yatmaya gider.



sahne:65

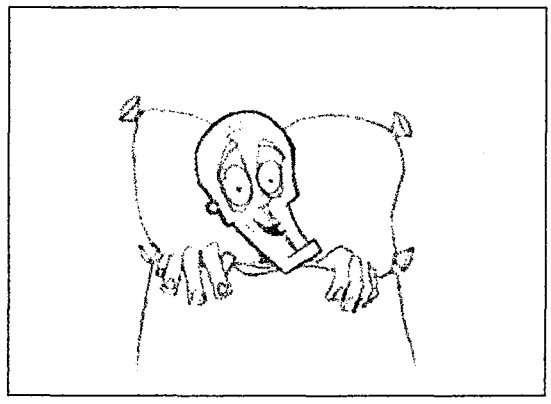


sahne:66



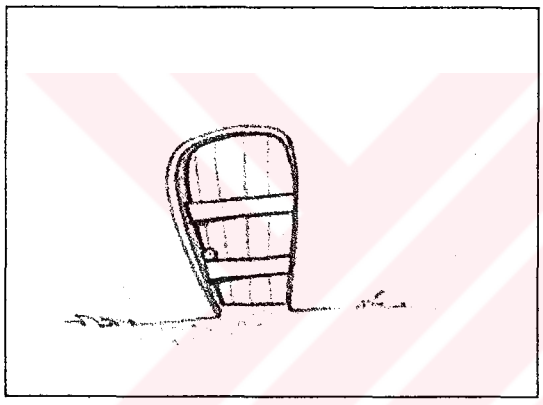
sahne:67

Bir türlü gözüne uyku girmez.

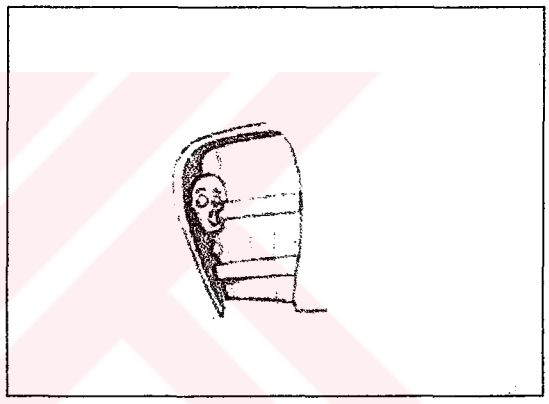


sahne:88

Berberin aklına bir fikir gelir.

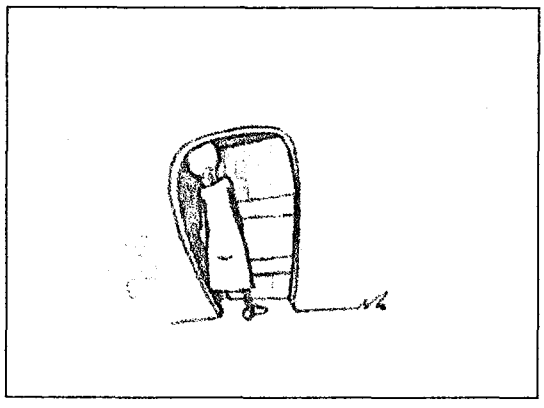


sahne:69

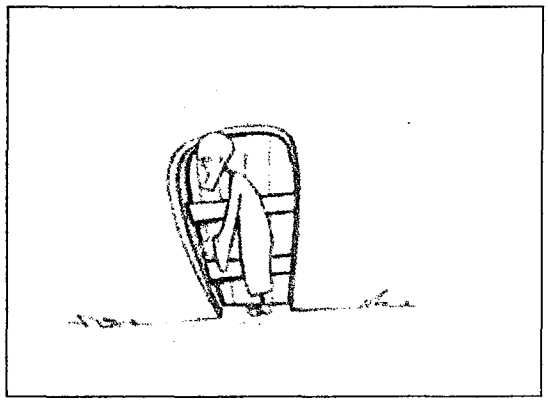


sahne:70

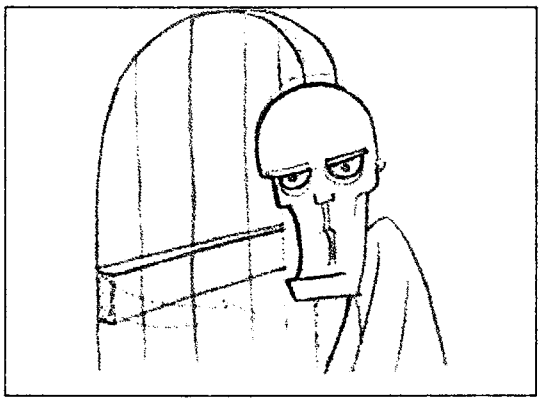
Gece yarısı, gizlice dışarı çıkar



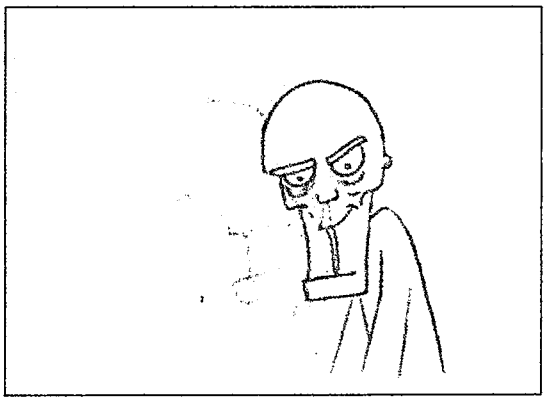
sahne:71



sahne:72

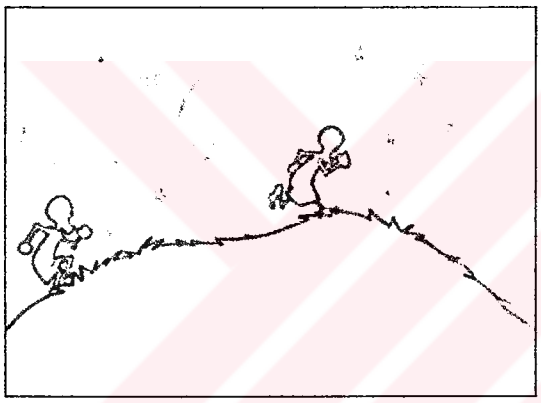


sahne:73



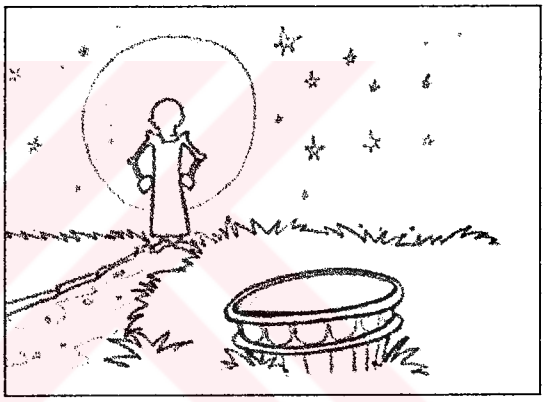
sahne:74

sinsice gülümser.

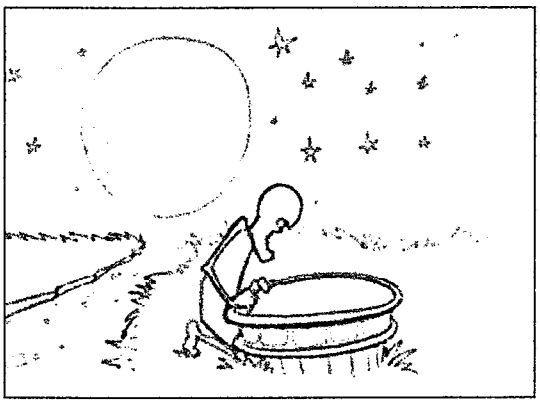


sahne:75

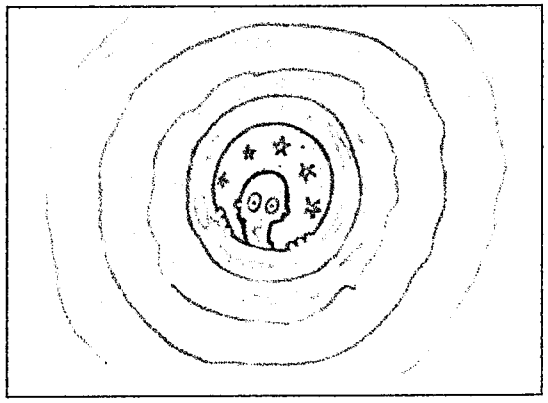
Dağ bayır koşar.



sahne:76

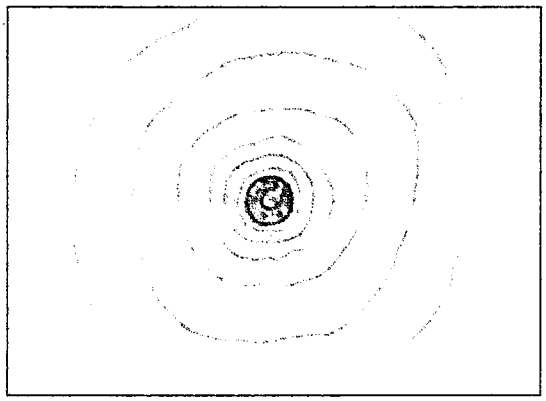


sahne:77

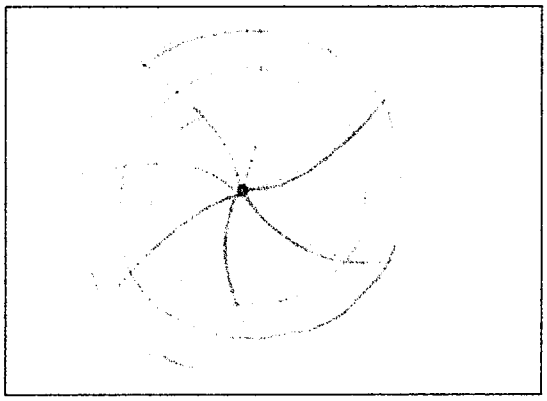


sahne:78

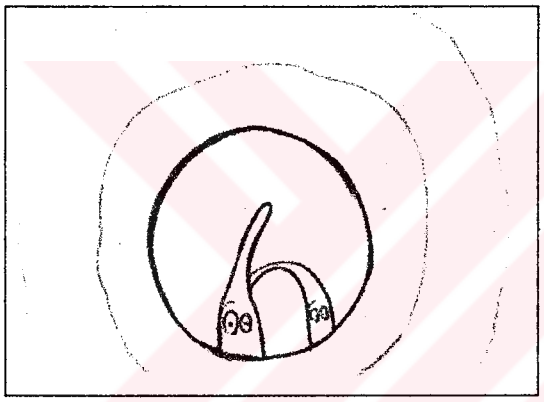
Kör kuyuya eğilip " Midas eşek kulaklı" diye bağırır.



sahne:79

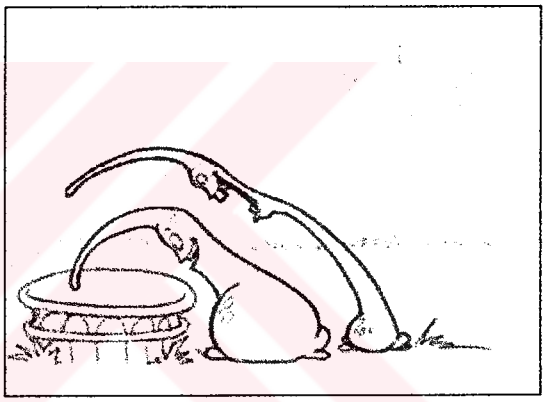


sahne:80



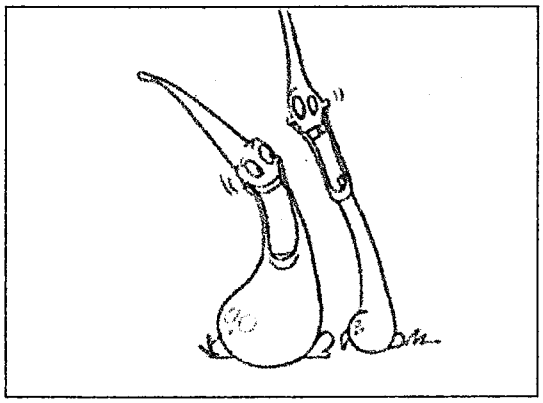
sahne:81

Sabah olur.



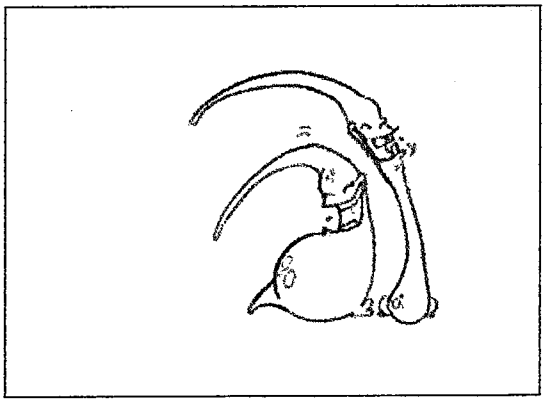
sahne:82

Dedikoducu otlar bütün sırrı duyarlar.

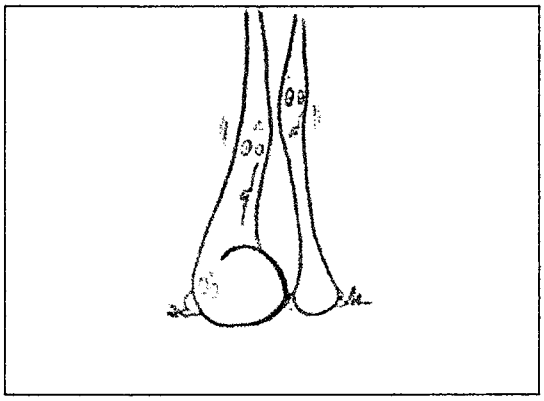


sahne:83

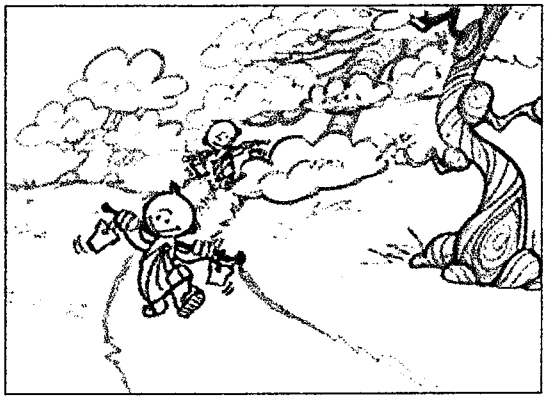
Ve dalga geçmeye başlarlar



sahne:84



sahne:85

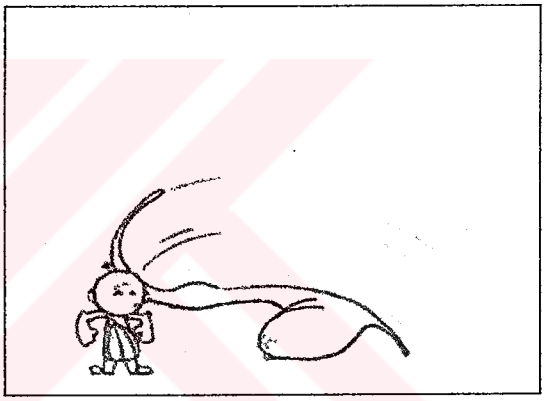


sahne:86

Karşıdan bir çocuğun geldiğini görürler.

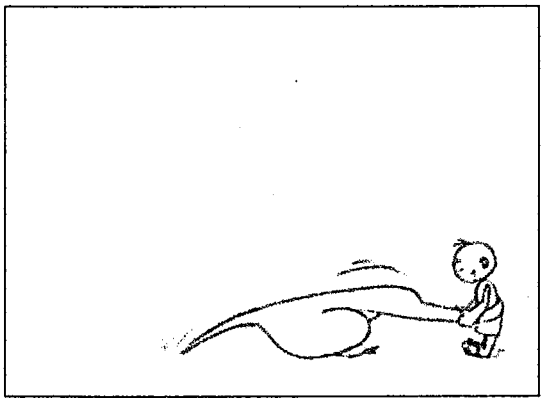


sahne:87



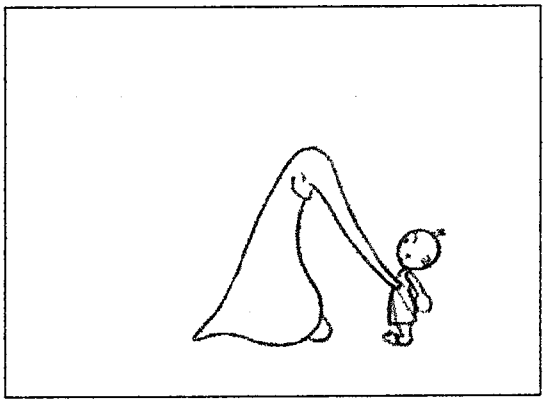
sahne:88

Otlardan biri çocuğu yakalar...

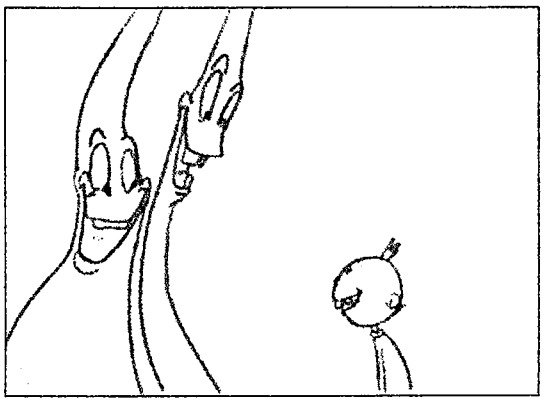


sahne:89

ve kendine doğru çeker.

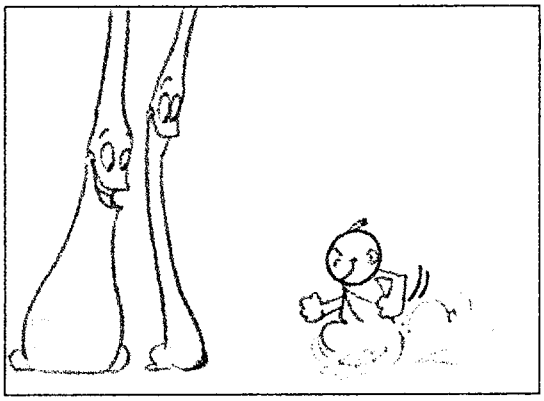


sahne:90



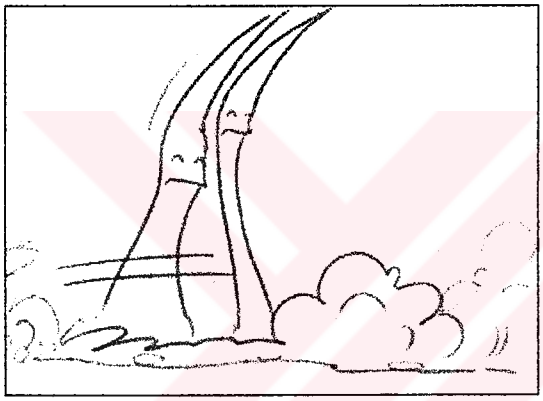
sahne:91

Bütün sırrı çocuğa anlatırlar.

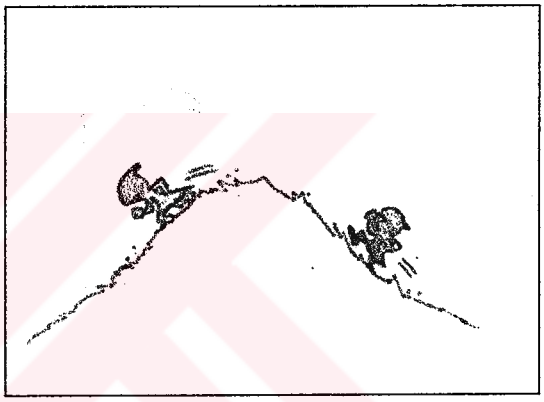


sahne:92

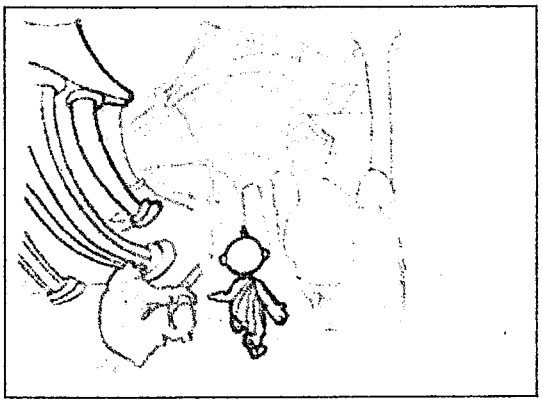
Haberi duyan çocuk, hızla oradan uzaklaşır.



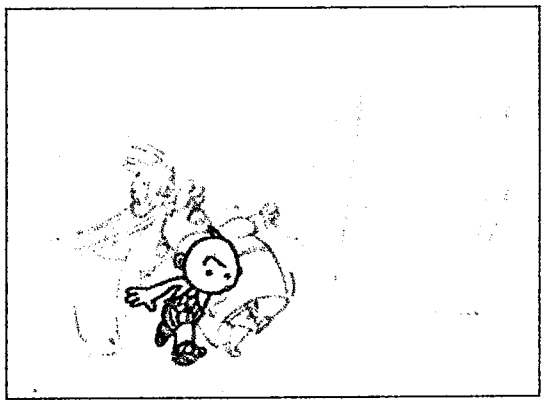
sahne:93



sahne:94

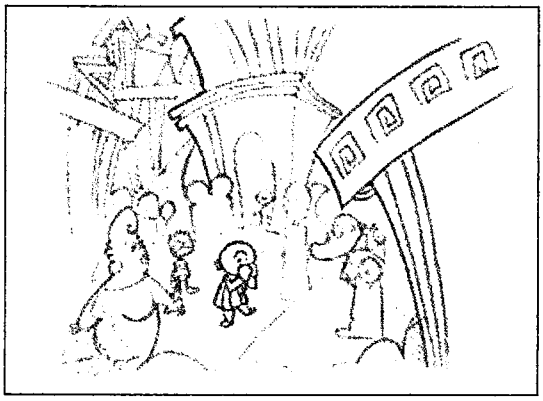


sahne:95



sahne:96

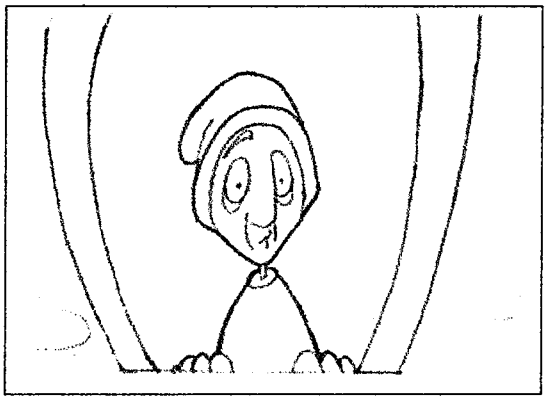
Koşarak kalabalığın arasından geçer.



sahne:97

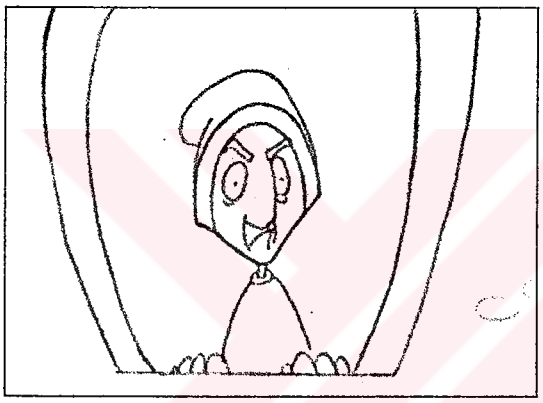
Kalabalığın ortasına dalar ve

"Kral eşek kulaklıymış" diye bağırır.



sahne:98

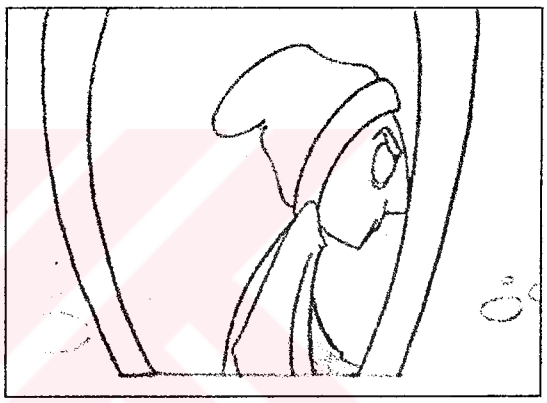
Midas her şeyi duyar ve üzülür.



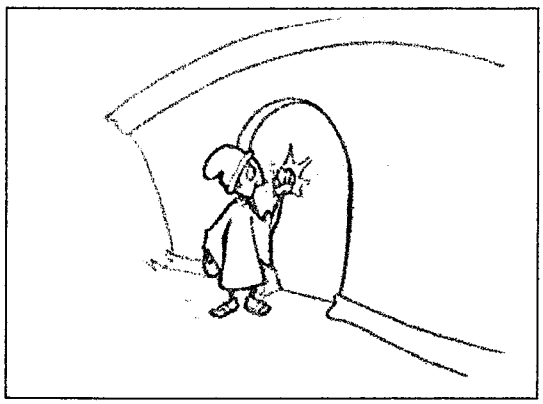
sahne:99

Fakat kısa bir süre sonra sinirlenir.

Sırını ancak berberin açıklayabileceğini düşünür.

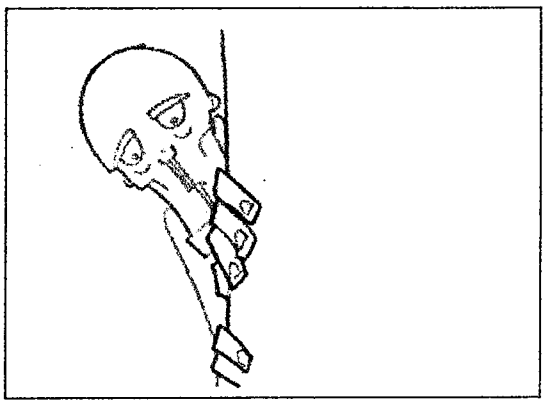


sahne:100

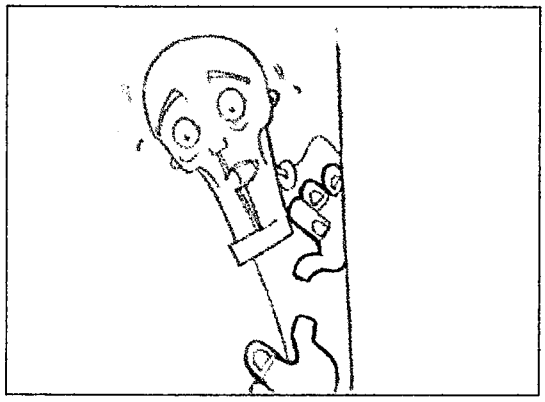


sahne:101

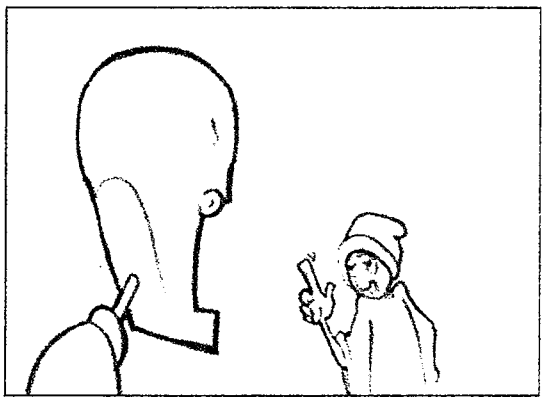
Berberin kapısına dayanır.



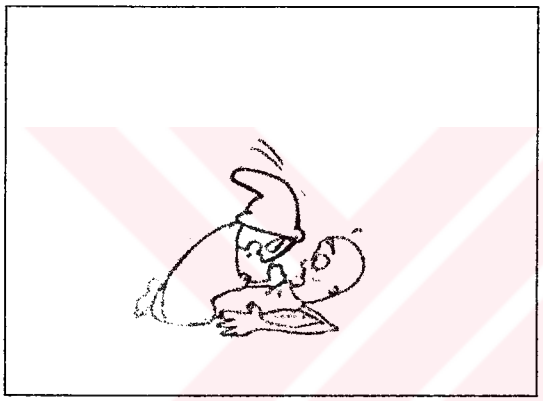
sahne:102



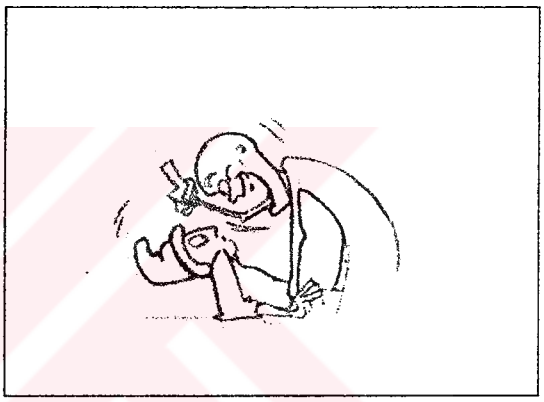
sahne:103
Midas'ı sinirli bir şekilde karşısında gören berber, panikler.



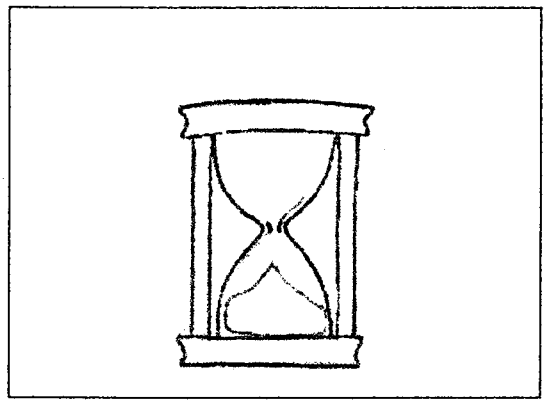
sahne:104



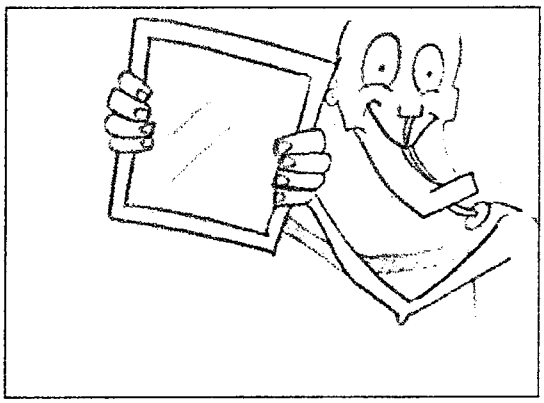
sahne:105
Midas berberden hesap sormaya başlar.



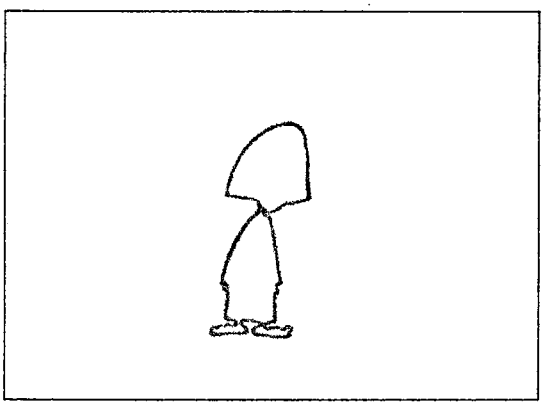
sahne:106
Zor durumda kalan berberin aklına zekice bir fikir gelir.



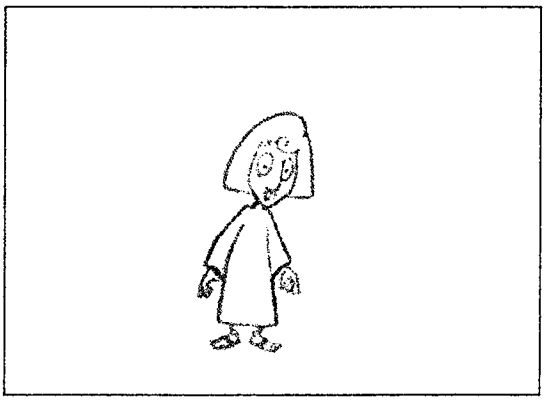
sahne:107
Uzun bir ara geçer.



sahne:108
Berber Midas'a aynayı gösterir.

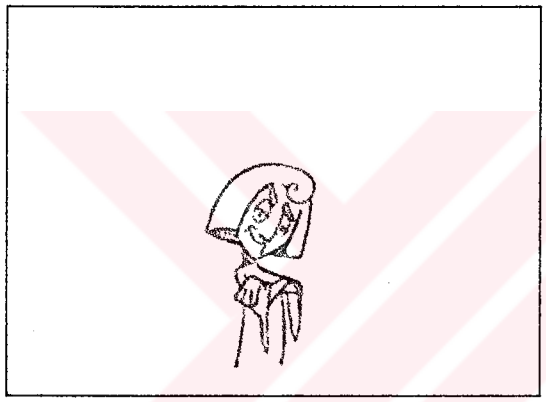


sahne:109



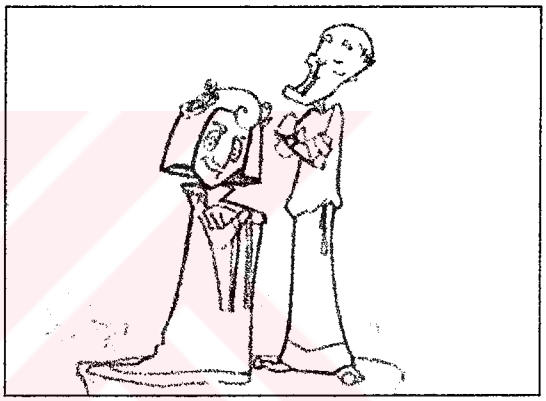
sahne:110

Midas kendini görünce ilk önce biraz garipser.



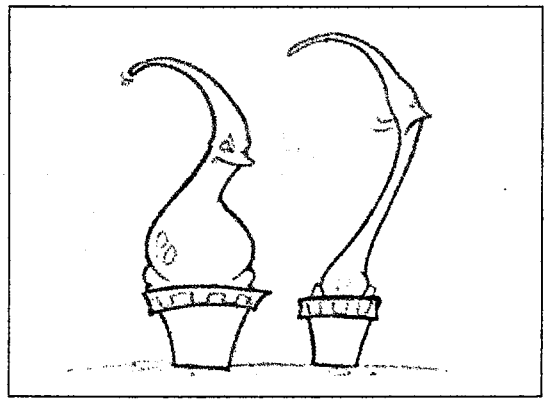
sahne:111

Sonra yeni görüntüsünü çok beğenir.



sahne:112

(Midas ve berber halkın içinde) Halk Midas'ın bu yeni görüntüsünü çok beğenir.



sahne:103

SONUÇ VE ÖNERİLER

Efsane bilimsel olarak adlandırılan mitoloji, insanlar ve insan üstü varlıklar arasındaki olayları masalsı bir biçimde sunmaktadır. Doğa olayları, sosyal ilişkiler, dini yaklaşımları o dönemde yaşayan insanların bakış açıları ile yorumlanmış ve bir çok toplulukta masal, efsane, destan gibi tanımlamalar ile ortaya çıkmış ve günümüze kadar anlatılagelmiştir.

Mitolojik hikayeler insanların iç dünyalarındaki sınırsızlığın dışavurulduğu özgür bir dünyanın sembollerini barındırmaktadır. İmkansızlığın olmadığı bir anlatı dünyası içerisinde, bilimselliğin de ötesinde bir gerçeküstü ayrıntılar gizlidir. Mitolojik hikayeler gerçekliğin de ötesinde bir gerçeği anlatırlar, tarihe ya da bilinmeyen çağlara ışık tutarlar, efsanevi bir anlatının içinde gerçeği barındırırlar. Tarihin bilimselliği içerisinde kaybolmuş bir çok kişi ya da kahraman da bu hikayeler ile yeniden can bulur. İnsanların yanısıra bu hikayeler doğa olaylarına ve varlıklara kişilik kazandırmakta; insanın doğa ile olan mücadelesini kişileştirmek suretiyle daha da mesaj verir nitelik kazandırarak anlatmaktadır. Mitolojik hikayeler, hayal dünyasının sembollerle ifade edildiği bir yaklaşıma sahiptir.

Mitolojik hikayelerde bir doğa üstü yaklaşım, itina, abartı, ihtişam ve rüya hali vardır. Mitolojik hikayelerdeki semboller ve kavramlar aslında bir çok toplulukta benzerlik te göstermekte yani evrensel nitelik taşımaktadır.

Mitolojinin, araştırmaya kaynaklık eden bir bilim dalı olarak ele alınmasının temelinde de yukarıda sıralanan ve aslında sanatın özünde olan bir takım özgünlükleri barındırması yatmaktadır. Çünkü mitoloji, tamamen olağanüstü bir yaratıcılık ile olayları ele almakta ve yansıtmaktadır. Bu yönüyle sanat içerisindeki bir çok alana kaynaklık etmiş ve bu kaynaklık sonucu sanat alanının özelliğine göre de yeni mitolojilerin oluşturulmasına ilham vermiştir. Bu sanat alanlarından birini teşkil eden sinema ve çizgi film bu durumun sayısız örnekleri ile doludur. Örneğin *'Müfettiş Gadget'* çizgi filmi, tamamen mitolojik hikayelerin barındırdığı abartı, ihtişam ve fanteziye sahiptir. Gerçekte olmayan bir takım karakterler, olayların büyük bir güç ile kötülüğe dönüşmeden çözümlenmesi ve çözüm sürecindeki yaklaşımlar tamamen

mitolojik hikayelerdeki bir takım özellikleri içermektedir. Yeni bir mitolojinin yanısıra sanat alanları içerisinde eski mitolojik hikayeler yeniden yorumlanmak suretiyle daha çağdaş ve özgün bir yaklaşıma da kavuşabilmektedirler. Yine böyle bir uygulamaya *'Herkül'* ve *'Şaşkın İmparator'* gibi çizgi sinemaları örnek verebiliriz.

Araştırma kapsamında ikinci yaklaşım yani varolan bir mitolojik hikayenin yeniden yorumlanması gerçekleştirilmiş ve öykünün barındırdığı sınırsızlıktan da yola çıkarak daha olağanüstü ve özgün bir anlatım yakalanmaya çalışılmıştır.

Çalışmanın uygulama sürecinde mitolojik bir hikaye olan "Midas'ın Eşek Kulakları" senaryo olarak ele alınmıştır. Hikayede anlatılan karakterler, taşıdıkları fantastik özellikler dikkate alınarak oluşturulmuştur. Araştırmadan esinlenerek çizgi filme yeni bir karakter eklenmiştir. Bu karakter, mitolojinin esinlenme olarak çizgi filme yansıyan yönünü ortaya koyma amacıyla senaryo kapsamında tasarlanmıştır. Mekanlar hikayenin taşıdığı özellikler bakımından abartılarak tasarlanmıştır. Örneğin mekanda, izleyici gözünün, derinliği ve gerçek ötesi zaman dilimini yoğunlukla hissetmesini sağlayan abartılı bir perspektife yer verilmiştir. Kuyu ve otların kişileştirilmesi ve hikayenin gelişimini etkileyen karakterler haline dönüştürülmesi, mitolojinin karakter olarak, çizgi filme yansıyan yönünü ortaya koyma amaçlı uygulamalardır.

Mitolojik hikayeler incelenirken ve yeniden yorumlanırken dikkat edilmesi gereken nokta; bu hikayelerde olayların geçtiği mekanlar, karakterler gibi birçok unsurun insanda hayret ve hayranlık uyandıracak bir yaklaşımla ele alınıp aktarılmasıdır. Efsanevi yaratıkların büyüleyici hikayeleri olan bu hikayeler, insan beyninin sınırlarını zorlamakta oldukları ve barındırdıkları özgünlükten ötürü de nesillerce aktarılıp etkilerini sürdürdükleri düşünüldüğünde mitolojik düşünce yapısı ile gerçekleştirilmiş çizgi filmler ya da sanat eserlerinin etkililiği kaçınılmazdır. Bu çalışma böyle bir yaklaşımın uygulamasını içermektedir; yaratılan karakterler için mitolojik hikayenin temelinde yatan özgünlüğe önem verilmeye çalışılmış ve karakterler bu doğrultuda yeniden yorumlanmıştır. Çizgi filmin aşamalarının da konu üzerine iyi uyarlanması ile fantastik görüntüler elde edilmeye çalışılmıştır. Sanatsal yorumlamalara ve abartmalara çok sık yer verilmiştir.

Sonuç olarak bu çalışma, mitosların hem konu, hem de olaylara yaklaşım olarak çizgi filmin diğer bir çok aşamasında kullanıla bilineceğini uygulamalı bir çok örnek ile göstermesi açısından yararlıdır.

KAYNAKÇA

Abisel, Nilgün. **Popüler Sinema ve Türler**, Alan Yayıncılık, İstanbul, Ocak 1995

And, Metin. **Dünyada ve Bizde: Gölge Oyunu**, Türkiye İş Bankası Yayınları, Ankara, Birinci Basım: 1977

Bayıldı, Derman. **Mitoloji-Tanrıların Öyküsü,** Cilt Yedigün Mücellithanesi / Birinci Basım: Mart 1995-İstanbul, Say Yayınları

Bazin, Andre. **Sinema Nedir?**, Çeviren: İbrahim Şener, Sistem Yayıncılık, İstanbul, Birinci Basım: Ekim-1993

Bratton, Fred Gladstone. **Yakın Doğu Mitolojisi,** Çeviren: Nejat Muallimoğlu, İFAV, İstanbul, 1995

Bucley, E.F. **Eski Yunan Masalları, Çeviren:** Şükrü Kaya, Tan Matbaası, İstanbul, 1990

Büker, Seçil. **Film Dili İçin Yazılar ve Yorumlar, 1995**

Camphell, Joseph. **Batı Mitolojisi,** Çeviren: Kudret Emiroğlu, İmge Yayınevi, Ankara, İkinci Baskı: Aralık-1992

Camphell, Joseph. **İlkel Mitoloji,** Çeviren: Kudret Emiroğlu, İmge Yayınevi, Ankara, İkinci Baskı: 1992

Camphell, Joseph. **Yaratıcı Mitoloji,** Çeviren: Kudret Emiroğlu, İmge Yayınevi, Ankara, Birinci Baskı: Kasım-1994

Can, Dr. Aytekin. **Çocuk ve Çizgi Film,** Öz Eğitim Yayınları, Konya

Can, Şefik. **Klasik Yunan Mitolojisi, ,** İnkılap ve Aka Kitabevi Bahar Matbaası, İstanbul 1970,

Challave, Felicien. **Dinler Tarihi, Varlık Yayınları**, Çeviren: Semih Tiryakioğlu, İstanbul, İkinci Basım: Mayıs-1972

Chion, Michel. **Bir Senaryo Yazmak**, Çeviren: Nedret Tanyolaç, Afa Yayınları, İstanbul, Basım: Temmuz-1987

Dinçmen, Dr. Kriton. **Psikiyatri ve Mitoloji**, Eti Yayınları, İkinci Basım: Eylül-1997

Dorsay, Atilla. **Sinema ve Çağımız**, Remzi Kitabevi, İstanbul, İkinci Basım: Ekim-1998

Dorsay, Atilla. **Mitos ve Kuşku,** Birinci Basım, İstanbul: Görsel Yayınlar, 1977

Eisenstein. **Sinema Dersleri**, Çeviren: Engin Ayça, Öteki Yayınevi, Ankara, İkinci Basım: Kasım-1999

Eliade, Mircea. **Mitlerin Özellikleri,** Çeviren: Sema Rıfat, Simavi Yay, İstanbul, 1993

Erkek, Hasan. **Oyun İçinde Anlatı,** T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 2001

Esslın, Martin. **Dram Sanatının Alanı,** Çeviren: Özdemir NUTKU, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, Mayıs 1996

Estin, Colette-Laporte, Helene. **Yunan ve Roma Mitolojisi**, Çeviren: Musa Eran, Tübitak Popüler Bilim Yayınları, İstanbul, Onuncu Basım: Haziran-2003

Frazer, James G. **Altın Dal,** I.Cilt, Çeviren: Mehmet H.Doğan, Payel Yay. 1991, İstanbul, s.34

Freud, Sigmund. **Uygarlık, Din ve Toplum,** Çeviren: Selçuk Budak, Öteki Yay. Ankara, 1995, s.151.

Gabbard, Glenn O.-Krin **Psikiyatri ve Sinema,** Çeviren: Yusuf Eradam-Hasan Satılmışoğlu, Okuyan Us Yayınları, İstanbul, Eylül-2001

Gelb, Micheal J. **Leonardo Da Vinci Gibi Düşünmek,** Çeviren: Tuncer Büyükonat, Beyaz Yayınları, İstanbul, Birinci Basım: Temmuz-1999,

Hançerlioğlu, Orhan. **Felsefe Sözlüğü**, Remzi Kitabevi, İstanbul, Dördüncü Basım: Ocak-1977

Hooke, S.H. **Ortadoğu Mitolojisi,** Çeviren: Alaeddin Şenel, İmge Yayınevi, Ankara, 1993

Ilgaz, Doç. Sevil. **Çizgi Film "Temel İlkeleri-Yapım Tekniği",** Ankart Sinema Kitapları, Nisan, 1997

_____. **İlkel Mitoloji,** Çeviren: Kudret Emiroğlu, İmge Yay., İstanbul, 199.

Kaba, Fethi. **Çizgi Film Üzerine**, Anadolu Sanat, Sayı: 2, Aralık, Eskişehir, 1994

Abdullah Kılıç, Yük. Tez, 1998, s: 5

Köhlmeler, Micheal. **Antik Çağ Söylenceleri: Gül Parmaklı Şafak**, Yurt Kitap-Yayın, Ankara, Birinci Baskı: 1998

Mackenzie, Donald A. **Çin ve Japon Mitolojisi**, Çeviren: Koray Akten, İmge Yayınları, Ankara, Birinci Baskı: 1996

Miller, William. **Anlatı Filmleri Televizyon İçin Senaryo Yazımı**, Çeviren: Prof. Dr. Yılmaz Büyükerşen-Doç, Yalçın Demir-Nesrin Esen, T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir, 1993

Monaco, James. **Bir Film Nasıl Okunur "Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı",** Çeviren: Ertan Yılmaz, Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık, 2001

Mutlu, Belkıs. **Efsanelerin İzinde,** Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Yayınları, 1968

Necatigil, Behçet. **100 Soruda Mitologya,** Gerçek Yayınevi, İstanbul, Üçüncü Basım: Kasım-1978

_____. **Olay Çözümlemesi,** T.C. Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Yüksekokulu Yayınları, Eskişehir, 1992

Ögel, Bahaeddin. **Türk Mitolojisi I,** İstanbul 1971, , Milli Basım Evi

Öngören, Mahmut Tali. **Senaryo ve Yapım,** Ankara İktisadi ve İdari Bilimler Akademisi Yayınları, Ankara, 1982

Özön, Nejat. **Sinema, Üçüncü Basım,** İstanbul: Hil Yayın, 1985

Rolof, Bernhard- Seebleh, Georg. **Ütopik Sinema: Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi,** Çeviren: Veysel Atayman, Alan Yayıncılık, İstanbul, Birinci Basım: 1995

Rotha, Paul. **Sinema Tarihi: Ülke Sinemaları,** Çeviren: İbrahim Şener, Birinci Basım, Sistem Yayıncılık, İstanbul, 1996

Sakaoğlu, Saim. **Efsane Araştırmaları,** Konya: Selçuk Üniversitesi Rektörlüğü, 1992

Şefik, Can. **Klasik Yunan Mitolojisi,** Üçüncü Basım, İnkılap Kitabevi, İstanbul, 1994

Şener, Sevda. **"Tiyatronun Kaynağına İlişkin Kuramlar" Oyundan Düşünceye,** Gündoğan Yayınları, 1993, Ankara, s.10-12

Şenyapılı, Önder. **"Bir Yığın İletişim Aracı Olarak Sinema" Sinema ve Tasarım,** Boyut Yayınları, İstanbul, 2002

Tanilli, Server. **"Yüzyılların Gerçeği ve Mirası" Cilt 1,** Adam Yayınları, İstanbul, 1998

Tuncay, Murat. **Dramatik Olan**, Dokuz Eylül Üniversitesi, GSF Yayınları, İzmir, 1992

Vincetti, Giorgio. **Sinemanın Yüz Yılı**, Çeviren: Engin Ayça, Evrensel Kültür Kitaplığı, İstanbul, Kasım-1993

İnternet Kaynakları

http://bucatarih.sitemynet.com/anadolu/fri/midas.html

http://www.dusle.com/sinema/arsiv.php

http://forum.bcdb.com/Media/Books/

http:/ geocities/eskilantique/mitolojiu.htm

http://www.geocities.com/istisan/kasim-savas-durenmat.html

http/netbul / fantazya. 2003

http://www.turan.tc/td/mitoloji.html

http://www.turkiyeonline.com/sinematv/ozeldosya/sinematarihi1/index.php