



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Resim Anasanat Dalı

Hibrit Yaratık Temsilleri ve Çağdaş Uygulamalar

Maria Roza ACAR

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2024



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Resim Anasanat Dalı

HİBRİT YARATIK TEMSİLLERİ VE ÇAĞDAŞ UYGULAMALAR

Maria ROZACAR

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2024

HİBRİT YARATIK TEMSİLLERİ VE ÇAĞDAŞ UYGULAMALAR

Danışman: Havva ALTUN DEMİRCAN

Yazar: Maria Roza ACAR

ÖZ

Bu tez, farklı kültür ve dönemlerde gözlemlenen hibrit yaratık temsillerinin evrimini derinlemesine incelemektedir. Gerçek ve fantastik unsurların birleşimi olan ve çeşitli hayvan özelliklerinin bir araya gelmesiyle oluşan hibrit yaratıklar, kültürel ve simgesel anlamda hem gerçekliği hem de sanat yaratım süreçlerini kapsayan zengin bir metafor alanı oluşturmaktadır. Çalışma; tarih sürecinde bu hibrit yaratıkların mitoloji, ritüel ve inançların gizemli kahramanları olarak nasıl ortaya çıktığını ve şekillendiğini araştırmaktadır. Tez kapsamında, bu yaratıkların sanatsal ifadelerde iç ve dış dünya arasında nasıl bir köprü kurduğuna ve insanın temel içsel duygularına nasıl hitap ettiğine odaklanılmaktadır. Yaratık temsilleri; mağara duvar resimlerinden heykelciklere, ritüel maskelerinden mitolojik anlatılara kadar geniş bir yelpazede kendini göstermektedir. Bu temsiller üzerinde gerçekleşen değişimlerin insanın “öteki” ve doğayla olan ilişkisiyle bağlantılı olduğu görülmektedir. Hibrit yaratıkların anlatı ve görsel temsillerindeki rol ve işlevlerinin bireyin doğa hiyerarşisinde kendini nasıl konumlandığıyla da doğrudan ilişkili olduğu gözlemlenmiştir.

Tez kapsamında yapılan araştırmalar, hibrit yaratıkların insan düşüncesindeki yerini anlamaya yardımcı olacaktır. Tezde hibrit yaratık temsillerinin farklı bağlamlarda nasıl yeniden yorumlandığı, bu imgelerin çağdaş sanatın iç dinamiklerinde nasıl yeniden şekillenebileceği ve toplumsal algılara nasıl yeni anlamlar katılabileceği sunulmaktadır.

Anahtar sözcükler: hibrit, hayvan, yaratık, canavar, İlk Çağ, Orta Çağ, Antik Çağ, mağara resimleri, sembolizm, otoportre.

REPRESENTATIONS OF HYBRID CREATURES AND CONTEMPORARY PRACTICES

Supervisor: Havva ALTUN DEMİRCAN

Author: Maria Roza ACAR

ABSTRACT

This thesis conducts a thorough examination of the evolution of hybrid creature representations observed across various cultures and periods. These creatures, a fusion of real and fantastical elements comprising assorted animal characteristics, create a rich metaphorical domain encompassing both reality and the processes of artistic creation. The study explores how these hybrid creatures have been portrayed in various forms as mysterious heroes, rituals, and beliefs throughout history. It investigates the varying expressions these representations have taken on in different cultures and epochs. These representations reflect human relationships with nature and 'the other', simultaneously forming a bridge between the internal and external worlds, and addressing fundamental inner emotions. Creature representations are displayed in a wide spectrum, ranging from cave wall paintings to figurines, from ritual masks to mythological narratives, indicating that the changes in these representations are linked to human relations with 'the other' and nature.

The research within this thesis aims to aid in understanding the role of hybrid creatures in human thought. It reveals the enduring impact and continued relevance of the roles and functions of these creatures in narrative and visual representations over time. Furthermore, the study explores how contemporary reinterpretations of hybrid creature representations are reshaping within the modern world's inner dynamics and contributing new meanings to societal perceptions.

Keywords: hybrid, animals, creatures, monsters, Paleolithic, medieval, ancient, cave paint, symbolism, self portrait.

TEŐEKKÜR

Tez alıőmamın planlamasında ve yürütülmesinde verdiđi rehberlik ve desteđi için danıőmanım Do. Havva ALTUN DEMİRCAN'a ve tezin geliştirilmesine katkıları için jüri üyeleri Prof. Dr. Cebrail ÖTGÜN ile Dr. Harika Esra OSKAY'a, yazım kuralları denetimi konusunda yardımcı için Bahar Göker'e teőekkür ederim. Ayrıca, ortaokulda beni resim alanına yönlendiren ve destek olan sayın hocam Hatice Bilge ULAŐ'a teőekkürü bor bilirim.

Bu tezin hazırlanma sürecinde bana destek olan sevgili annem Sivara BOZDAĐ'a ve babam Hicri BOZDAĐ'a en içten teőekkürlerimi sunarım. Sanat yolculuđumda her zaman yanımda oldukları ve bana destek verdikleri için minnettarım.

*Deđerli annem Sioara Bozdađ'a ve
babam Hicri Bozdađ'a...*

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ	i
ABSTRACT.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ATIF.....	iv
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	v
GÖRSEL DİZİNİ	vi
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: HİBRİT YARATIK TEMSİLLERİNİN EVRİMİ	3
1.1. Ritüel İmgesi Olarak Hibrit Yaratıklar.....	4
1.2. Hibrit Yaratık İmgelerinde Kültürel İfadeler.....	12
1.3. Teolojik ve İkonografik Hibrit Yaratık İncelemeleri	28
1.4. Gerçek ve Fantastiğin Birliği	47
2. BÖLÜM: SANATSAL PRATİĞİMDE HİBRİT YARATIKLAR	61
SONUÇ	92
KAYNAKLAR.....	94
ETİK BEYANI.....	101
ORİJİNALLİK RAPORU	102
ORIGINALITY REPORT	103
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	104

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Aslan Adam / The Lion Man. 40.000 yıl önce. (Hohlenstein-Stadel Mağarası, Almanya)	7
Görsel 2. Yaralı Adam veya Kuş Adam. Mağara resminin eskizinden detay	9
Görsel 3. Yaralı Adam Paneli / The Panel of Wounded Man. Yaklaşık 17.300 yıl önce, Lascaux Mağarası, Montignac, Fransa.....	9
Görsel 4. Henri Breuil, Büyücü veya Boynuzlu Tanrı, Trois-Frères mağarasındaki duvar resminin ilk yapıldığında nasıl görüneceğine dair çizimi	10
Görsel 5. Büyücü / Sorcerer. M.Ö. 12000. (Trois-Frères Mağarası, Montesquieu-Avantès, Fransa)	10
Görsel 6. Körtik Tepe'de bulunan taştan yapılmış figürlü ritüel objesi. Akeramik Neolitik Dönem	12
Görsel 7. İnsan ve Aslan Başlı Hitit Sfenksi. (Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara).....	15
Görsel 8. İştâr Kapısı. M.Ö. 630-562. (Pergamon Müzesi, Berlin, Almanya)	17
Görsel 9. Pelerinli insan, Detay. M.S. 50-100. (düz dokumuş yün üzerine yün nakış, 101 x 244,3 cm)	23
Görsel 10. Ai Wei Wei. Rüzgarla (With Wind). 2014. (Enstalasyon)	24
Görsel 11. Vahiy Kitabı illüstrasyonu, The Cloisters Apocalypse, 1330	26
Görsel 12. Ejderha Paneli / Panel with dragon. 8-9. yy, Tang Dönemi.....	26
Görsel 13. Yunus'un bir balık tarafından yutulmasını tasvir eden mozaik paneli, 5 yy. (Huqoq, İsrail)	32
Görsel 14. Yunus'un Kıyıya Vurması, M.S. 280-290	34
Görsel 15. Dört yaratık tarafından çevrelenmiş İsa'yı tasvir eden fildişi oyma tetramorf, 13. Yy. (Muse national du Moyen-Âge, Paris)	35
Görsel 16. MS. Ashmole el yazmasında "Griffon" illüstrasyon örneği, 15.yy.....	38
Görsel 17. Cesur Charles'ın Dua Kitabı illüstrasyon örneği, 1469	38
Görsel 18. Cesur Charles'ın Dua Kitabındaki bir illüstrasyon örneği, 1469.....	39
Görsel 19. Siren (Ms. Ludwig XV 3), yaklaşık 1270.....	40

Görsel 20. Şeylerin Özellikleri Kitabı İllüstrasyonu (Livre des propriétés des choses), yaklaşık 1350.....	
Görsel 21. Hieronymus Bosch. Dünyevi Zevkler Bahçesi / Garden of Earthly Delights. 1500	42
Görsel 22. Hieronymus Bosch. Dünyevi Zevkler Bahçesi / The Garden of Earthly Delights, hibrit yaratık detayı. 1490-1500	43
Görsel 23. Piero di Cosimo. Perseus'un Andromeda'yı Kurtarması (Perseus Freeing Andromeda). 1510-1515.....	44
Görsel 24. Piero di Cosimo. Orman Yangını (The Forest Fire). 1505.	45
Görsel 25. Johann Heinrich Füssli. Kâbus (The Nightmare). 1781	47
Görsel 26. Arnold Böcklin. Veba (The Plague). 1898.....	48
Görsel 27. Max Frey. Hayvan ve İnsan (Tier und Mensch).1931	51
Görsel 28. Odilion Redon. Gülümseyen Örümcek (The Smiling Spider). 1891.....	52
Görsel 29. Odilion Redon. Ağlayan Örümcek (The Crying Spider). 1881	52
Görsel 30. Fernand Khnopff. Sfenksin Şefkati (Caress of the Sphinx) 1896.....	54
Görsel 31. Pablo Picasso. Mağara Önünde Ölü Kısarakla Minotaur (Minotaur with Dead Mare in front of a Cave). 1936.	55
Görsel 32. Max Ernst. Gelinin Giydirilmesi (The Robing of The Bride). 1940	56
Görsel 33. Kara Walker. Şekerden Sfenks (Sugar Syphinx). 2014	58
Görsel 34. Patricia Piccinnini, Biz Bir Aileyiz (We Are Family). 2002	59
Görsel 35. Maria Roza. Wading Through Spectacle (Gösteriden Geçmek). 2023. (Alüminyum üzerine yağlı boya, 30x30 cm).....	69
Görsel 36. Maria Roza. Anıtsal Çerçevelerin Olduğu Güvenli Alan / A Safe Space At Where The Monumental Frames Are. 2022. (Tuval üzerine yağlı boya, 80x80 cm)	71
Görsel 37. Maria Roza. Yörüngedeki Sezgi / Intuition In Orbit. 2022. (Tuval üzerine yağlı boya, 35x40cm)	73
Görsel 38. Maria Roza. Aporia Sonrası / Post Aporia. 2022. (Tuval üzerine yağlı boya, 160x160 cm).....	74
Görsel 39. Maria Roza. Bahçem / My Garden. 2022. (Tuval üzerine yağlı boya, 160x120 cm).....	76

Görsel 40. Maria Roza. Külliyyat / Corpus. 2022. (Ahşap panel üzerine yağlı boya, 47x47 cm).....	77
Görsel 41. Maria Roza. Paralel Agresyon / Parallel Agression. 2022. (Alüminyum üzerine yağlı boya, 26x21 cm).....	78
Görsel 42. Maria Roza. Omuzdaki Pati / The Paw On Shoulder. 2022. (Tuval üzerine yağlı boya, 120x90 cm)	80
Görsel 43. Maria Roza. Zaman Uçar / Time Flies. 2022. (Alüminyum üzerine yağlı boya, 35x30 cm)	83
Görsel 44. Maria Roza. Kairos' Elysium. 2023. (Tuval Üzerine yağlı boya, 200 x130 cm)	84
Görsel 45. Maria Roza. Ağaç Kovuğundan Çıkanlar / The Ones Who Come Out From Hollow Tree. 2021. (Kâğıt üzerine karakalem, 40 x 40 cm).....	85
Görsel 46. Maria Roza. Sempati / Sympathy. 2021. (Kâğıt üzerine karakalem, 40 x 40 cm)	85
Görsel 47. Maria Roza. Mistik Serenat / Mystical Serenade. 2019. (Kâğıt üzerine karakalem, 30 x 30 cm, 2019	86
Görsel 48. Maria Roza. Mephisto. 2019. (Kâğıt üzerine karakalem, 30 x 30 cm, 2019	86
Görsel 49. Maria Roza. Güzel Olan Canavar / Beauty is the Beast. 2018. (Kâğıt üzerine karakalem, 60 x 80 cm)	87
Görsel 50. Maria Roza. Tatlı Bir Çocukluk Anısı / A Sweet Childhood Memory. 2022. (Tuval üzerine toz pastel. 25x20 cm).....	88

GİRİŞ

Tarihte hibrit yaratık imgeleri; insanın doğa deneyimine dair derin içgörüler sağlayan, büyüleyici bir dil olarak öne çıkmaktadır. Doğanın ölümlü döngüsü her zaman büyük bir gizem olmuş ve bu gizemli döngünün görünmez kahramanları, somut dünyadan ödünç alınarak bir araya getirilen farklı hayvan imgeleriyle vücut bulmuştur. Bu diğer dünyanın yaratıkları; mağara duvarlarında, özenle yapılan heykelciklerde, ritüel maskelerinde ve kutsal totemlerde görülebilir. Bu sanatsal tezahürler, maddi ve manevi dünya arasında köprü görevi görerek ruhani ile dünyevi olaylar arasında bağlantılar oluşturur. Hibrit hayvan imgelerinin etkileyici gücü, sadece estetik cazibeyle sınırlı değildir. İnsanda hayranlık, korku gibi duygular uyandırırken, içe dönük bireysel duyguları uyandırma yeteneğiyle de ilişkilidir. Bu araştırma, hibrit hayvanların kültürel, sembolik ve estetik anlamlarını derinlemesine anlamayı; kendi düşünsel dünyamda ve eserlerimde nasıl yer bulduğunu anlatmayı amaçlamaktadır.

“Yaratık” ve “canavar” insanlık tarihinde derin bir öneme sahiptir. “Yaratık” terimi genellikle doğal dünya içinde var olan canlı varlıkları ifade eder ve geniş bir yaşam biçimi yelpazesini içerir. Hayvanlardan bitki ve mitolojik varlıklara kadar, insanlığın dünya ve ötesindeki çeşitli sakinlerini anlama ve sınıflandırma çabalarını yansıtır. Öte yandan “canavarlar”; genellikle geleneksel sınıflandırmayı reddeden varlıklar olarak korku, hayranlık ve bilinmezlikle ilişkilendirilir. Tüm bu yaratıklar, insan bilgisinin ve hayal gücünün sınırlarını temsil eder; sıklıkla anlaşılabilir ve kabul edilebilir olanın sınırlarının ötesinde varlık gösterirler. Yaratıklar farklı biçimlerde ortaya çıkabilir. Kimera, Humbaba, Sfenks veya ejderha gibi efsanevi yaratıklardan, insan doğasının içindeki canavarca özellikleri niteleyen sembollere kadar geniş bir yelpazede yer alırlar. Bu tez bağlamında, farklı hayvan unsurlarının bir arada olduğu olağanüstü canlıların tasvirlerini betimlerken hibrit yaratıklar ya da hayvanlar kavramı seçilmiştir. Bu tezde hibrit hayvanlar betimlenirken yaratığın hikayedeki rolüne göre yer yer “canavar”, formu betimlenirken ise “yaratık” ifadesi kullanılmıştır. Tez kapsamında temsillerin hibrit özelliklerine vurgu yapılması için bu iki kavram arasında keskin ayrımlar yapılmamıştır.

İlk bölüm, yaratıkları tarih sürecinde incelemeye yönelik bir derleme sunar. Ritüel imgelerinden teolojik imgelere, farklı kültürel hibrit yaratık örneklerinden çağdaş

örneklere kadar olan incelemeler; yaratıkların insan düşüncesindeki yerini anlamaya yardımcı olacaktır. Tezin ilk bölümünde yaratıkların sembolik, kültürel ve estetik rolleri; aralarındaki benzerlik ve farklılıklar incelenecektir. Araştırmanın ikinci bölümünde kendi sanatsal çalışmalarımı ve bu eserler içinde yaratıkların oynadığı role yer verilecektir. Önceki örneklerle karşılaştırıldığında bu bölüm; yaratıkların karakteristikleri, anlamları veya temsillerinin nasıl değiştiği ya da değişmediği ve çağdaş bir sanatçı olarak benim onları hangi bağlamlarda nasıl yorumladığımı hakkında kapsamlı bir analiz sunacaktır. Sonuç olarak bu tez, yaratıkların mitolojik ve sembolik dünyasını tarihsel bir seçki içerisinde ayrıntılı bir şekilde inceleyerek literatüre yaratıkların daha geniş bir perspektiften ele alınmasıyla ilgili katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

BÖLÜM 1: HİBRİT YARATIK TEMSİLLERİNİN EVRİMİ

Sanatçı ve zanaatkarlar, doğa düzeninin sınırlarını aşarak hayal gücünün sınırsız olasılıklarını kucaklayacak şekilde hayvanların *sui generis*¹ özelliklerini ustalıklı birleştirir ve hibrit formları meydana getirirler. Bu hibrit yaratıklar, bileşik bir yapıya sahiptir ve doğal düzen içindeki çeşitli unsurların uyumlu birlikteliğini aksettirmektedir. Sembolik olarak yaşam ile ölüm, büyüme ile çürüme, yaratma ile yok etme arasındaki karmaşık etkileşimi temsil ederler ve doğanın ölümlü döngüsündeki sürekli akışı yansıtırlar. Hibrit yaratıklar ayrıca insanların farklı bir dünyaya geçiş alanlarına ve varlığımızı şekillendiren görünmeyen güçlere ilgisinin bir kanıtı olarak da karşımıza çıkar. Doğanın içindeki gizemleri çözme ve anlamlandırma isteğini ortaya koyar, gerçekliğimizi yöneten yüce varlıklarla daha derin bir bağlantı kurma çabasını yansıtırlar. Oluşturulan ilk hibrit yaratık imgelerini incelemeye başlamadan önce bu tasvirlerin ortaya çıktığı tarihsel ve kavramsal bağlamı oluşturmak için erken insanların doğal dünya içinde kendilerini nasıl gördüklerini incelemek, bu antik sanat eserlerinin daha iyi anlaşılmasına katkı sağlayacaktır. Örneğin mağara resimlerinde sıkça rastlanan hayvan imgelerine karşılık insanların hayvanlara göre daha küçük, kalabalık ve genellikle silah taşıyarak betimlenmesi; insanın doğa karşısında hissettiği çaresizlik ve zayıflığın ipuçlarını taşımaktadır.

Levi Strauss (2013) temel hayatta kalma güdülerine odaklanan erken dönem insanların² aslında soyut düşünme becerisine sahip olduğunu *Mit ve Anlam* kitabında vurgulamış ve Lewis-Williams (2020), *Mağaradaki Zihin* adlı kitabında imge yaratımının ileri düzeyde zihinsel yetenekler gerektirdiğini belirtmiştir. Bu bilgi onların çevrelerindeki dünyayı, doğayı ve toplumlarını anlama arzusu veya ihtiyacı ile hareket ettiğini göstermektedir. Bu nedenle kaygılarının basitçe beslenme, üreme ve hayatta kalma gibi temel konularla sınırlı olduğu düşüncesi eksiktir. Erken dönem

¹ "Sui generis" terimi, Latince kökenli olup "kendi türüne özgü" veya "şahsı münhasır" anlamına gelir. Bu tezde, hayvanların kendi türüne özgü özelliklerini ifade etmek için kullanılmıştır.

² Levi Strauss'un "ilkel insan" terimiyle ilgili eleştirisi, bu kavramın genellikle Batı'nın perspektifinden oluşturulduğunu ve diğer kültürleri anlama ve değerlendirme açısından sınırlayıcı olduğunu ortaya koyar. Bu bağlamda geçmiş toplumları daha tarafsız ve kapsayıcı bir şekilde tanımlama amacıyla "erken dönem insanları" kavramı seçilmiştir.

insanları, etrafını anlamaya yönelik hedeflerine ulaşmak için gözlem, mantık ve analiz gibi yöntemlere başvurmuşlardır.

Bizi şaşkınlığa ve hayretle durduran ve bizi orada tutan şey, insanın hayvanın karşısında gösterdiği aşırı alçakgönüllülük ve insanın insan olma sürecindeki bu alçakgönüllülüktür. Temsil edilen hayvanın insanın avı ve yiyeceği olması, bu alçakgönüllülüğü azaltmamıştır. Geyik Çağı İnsanı bize hayvana dair hem şaşırtıcı hem de sadık bir resim sunar, ancak kendisini resmettiği her yerde neredeyse her zaman yüzünü bir hayvan maskesiyle gizler. Bir çizim ustası olarak pozitif bir ustalık kazanmıştır, ancak kendi yüzünü tasvir etmeyi küçümsemiştir; eğer insan formuna sahip olduğunu itiraf ederse, aynı anda onu gizler—sanki yüzünden utanıyormuş gibi. Kendisini tanımlamak istediğinde hemen başka bir maskenin ardına girmek zorundaymış gibi (Bataille, 1955, s. 115).

Mağara resimlerinde, bu yöntemlerin ışığında bir yandan entelektüel gerçekçilikle resmedilmiş hayvan figürleri, diğer yandan onların yanlarında çelimsiz insan figürleri bulunmaktadır. İnsanlar çoğunlukla çöp adam şeklinde resmedilmiş; detaysız, bazen hayvan maskesinin ardında, bazen de yarı hayvan olarak ifade edilmiştir. Bataille, yukarıdaki paragrafta bu durumun insanın hayvan karşısında gösterdiği bir alçak gönüllük olduğunu ve onu hayrete düşürdüğünü belirtmiştir (Bataille, 1955, s. 115).

1.1. Ritüel İmgesi Olarak Hibrit Yaratıklar

Şamanik ritüeller ve inanç sistemlerinde merkezî bir konuma sahip olan hibrit yaratıklar, evrenin gizemlerinin beden bulduğu semboller olarak önemli bir işlevi yerine getirir. Şaman kültüründe yaratılan totem hayvanıyla yapılan metaforik özdeşleşmenin hibrit yaratıkların canlandırılmasında etkili olduğu düşünülebilir. İlk örneklerin izini sürdüğümüz Paleolitik Dönem'de avcı-toplayıcılar tarafından mağara duvarlarına resmedilen figürlerin büyük çoğunluğu hayvan tasvirleriydi. Birçoğu, mağaranın dar ve zorlayıcı geçitlerinin ardında ışığın giremediği derinliklere resmedilmişti. Bu tasvirler arasında en dikkat çeken özellik neredeyse hepsinin mekânsız, gökte süzülürcesine tasvir edilmiş ve birbirleriyle boyut olarak ilişkisiz olmalarıdır. Bu yönleri ile David Lewis-Williams (2002) bazı imgelerin değişmiş bir bilinç durumunda oluşturulduğunu öne sürmüştür. Tarih öncesinde karşımıza çıkan ilk hibrit yaratık tasvirleri için bazı araştırmacılar; topluluğun ayinlerini gerçekleştiren kostüm ve maskeli büyücüleri, bazıları da ruhani bir varlığı temsil ettiğini öne sürmektedir. Bu ruhani varlığı ve onun ruhani dünyasını yaratan sorunun ölüm kavramının belirsizliği temelinde şekillendiğini düşünebiliriz. Avcı-toplayıcıların ölen

kişinin mezarına gömdüğü nesnelere ve ritüellerine dayanarak ölüm bilinci ile ölümlerin gittiği ruhani bir dünyaya inandıkları sonucuna varabiliriz. İnsanlar; ölüm, yağmur, fırtına, hastalık, doğum gibi doğal olaylarla zihinsel etkileşime geçerek ruhani dünya inancını meydana getirmiş ve çeşitlendirmiştir.

En derin insan soruları, yaratılış mitlerini ortaya çıkaran sorulardır: kimiz biz? Neden buradayız? Hayatlarımızın ve ölümlerimizin amacı nedir? Dünyada, zamanda ve uzayda yerimizi nasıl anlamalıyız? Bunlar, değer ve anlamın merkezi sorulardır ve gerçeklerle ilgili olmakla birlikte, kendileri gerçeklikle ilgili sorular değildir; daha çok, gerçekler ve gerçeklikle ilgili tutumları içerirler. Bu nedenle, bu soruları en doğrudan ele alan şey mitlerdir (Sproul, 1991, s. 17).

Mitolojik anlatılar, varoluşun karmaşıklığını anlamak ve çözmek için bir araç niteliği taşır. Günlük yaşamdaki hayat ve ölüm gibi karşıt kuvvetlerin arasındaki gerilimlere sembolik çözümler, doğaüstü varlıklar, gerçeküstü temsiller yaratır; insan ve toplumların tüm bu bilinmezliklerin arasında varlıklarına anlam bulmalarını sağlarlar. Bunlar, evliliklerinden beslenme ritüellerine kadar etkinliklerinin çoğunu kapsar. Eliade'in (2001) mitin tanımında bahsettiği doğaüstü varlıklar arasında bazen tanrı bazen yarı tanrı bazen ifrit ya da şeytan olarak hibrit hayvanlara rastlanmaktadır. Hibrit yaratıkların doğanın gizem ve karmaşıklığını yansıttığı göz önünde bulundurulduğunda insanların çevrelerini anlama çabalarının bir ürünü olarak ortaya çıkmış olabileceği düşünülebilir.

Doğaüstü Varlıklar'ın başarıları sayesinde, ister eksiksiz olarak bütün gerçeklik yani Kozmos olsun, isterse onun yalnızca bir parçası (sözgelimi bir ada, bir bitki türü, bir insan davranışı, bir kurum) olsun, bir gerçekliğin nasıl yaşama geçtiğini dile getirir. Demek ki mit, her zaman bir "yaratılış"ın öyküsüdür: Bir şeyin nasıl yaratıldığını, nasıl var olmaya başladığını anlatır. Mit ancak gerçekten olup bitmiş, tam anlamıyla ortaya çıkmış olan şeyden söz eder. Mitlerdeki kişiler Doğaüstü Varlıklar'dır. Özellikle "başlangıç"taki o eşsiz zamanda yaptıkları şeylerle tanınırlar. Demek ki mitler, onların yaratıcı etkinliğini ortaya koyar ve yaptıklarının kutsallığını (ya da yalnızca "doğaüstü" olma özelliğini) gözler önüne serer. Sonuç olarak, mitler, kutsal (ya da doğaüstü) olan şeyin, dünyaya çeşitli, kimi zaman da heyecan verici akınlarını betimlerler (Eliade, Mitlerin Özellikleri, 2001, s. 16).

Hibrit yaratık tasviri için verilebilecek en eski ve ikonik örnek, Lion Man heykelidir. Hohlenstein-Stadel mağarasında 1939'da bulunan ve 40.000 yıl öncesine tarihlenen bu heykel, bir aslanın başıyla bir insan bedeninin birleşiminden oluşmuştur. Lion Man heykeli, dünyada bilinen en eski dinî inanca dair kanıt niteliği taşıması ve ilk hibrit hayvan temsili olması nedeniyle büyük bir öneme sahiptir. Aslan adam

heykelinin önemi yalnızca bununla kalmamakta, hayvanların dünyasıyla olan ilişkimizi anlamaya ve doğal dünyanın gizemlerini kavrama çabamıza bir geçit olarak hizmet etmektedir. Yarı aslan yarı insan formundaki bu heykel, insan ile hayvan arasında zamanla açılmış olan bir boşluğu kapatıp aradaki sınırları bulanıklaştırarak bizi paylaştığımız derin bağlar üzerine düşünmeye davet eder. Avcı-toplayıcıların yarattığı hibrit figürlerin ekosu Antik Mısır ve Antik Yunan sanatında; Çin, İskandinav ve diğer kültürlerin mitlerinde yankılanmaktadır. Mitlerin doğuşuna doğru, en eski tarihlere baktığımızda Üst Paleolitik Dönem'in figüratif sanatında prehistorik insan figürleri arasında "hayvanın ihtişamıyla giyinmiş adam" olarak adlandırılan birçok bileşik varlık içermektedir (Bataille, 1955, s. 115). Farklı hayvan arketiplerinin birleşimiyle oluşturulan bu gizemli yaratıklar, tek bir türün sınırlarını aşar; bilinen ile bilinmeyi, tanıdık olan ve olmayanı birleştirir. Bazen ürkütücü, tuhaf, çirkin görünürken bazen komik, güzel, estetik olarak grotesk hâllerde karşımıza çıkabilirler.



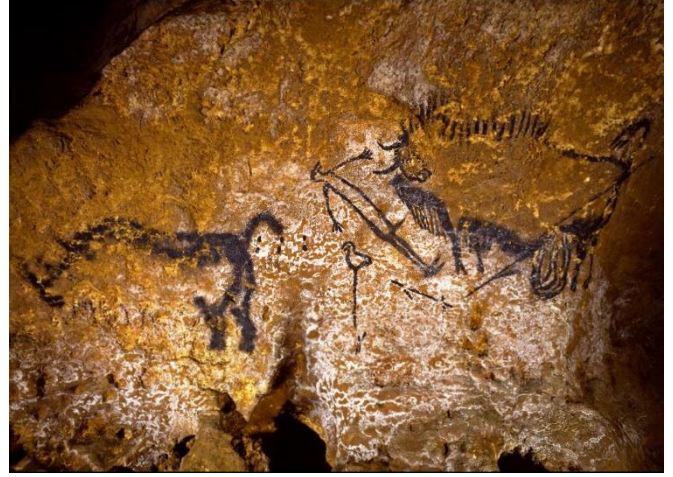
Görsel 1. Aslan Adam / The Lion Man. 40.000 yıl önce. (Hohlenstein-Stadel Mağarası, Almanya).

<https://bit.ly/49OliZu>

Görsel 1'de Lion Man-Aslan Adam heykeli görülmektedir. Aslan başlı bu figür, insan bedenini anımsatan bir duruşa sahiptir. Kolları insan bedenine göre oldukça kısa görünür ancak bacakları insan bacakları gibi dik durmaktadır. İnsan ve aslan karışımı olan bu figür mamut dışından yapılmıştır.³ İlkel insanın 40.000 yıl önce bu figürü neden yaptığını ve bu figürün ne anlattığını söylemek zordur ancak heykeli

³ YouTube'da "Lion-Man 2.0 – The Experiment" adlı video da Wulf Hein, Aslan Adam heykelini kendi dönemine benzer aletlerle yeniden üretmeye çalışmış ve 3 ay (370 saatten fazla sürede) tamamladığını belirtmiştir.

inceleyen sanat tarihçileri; eserin elden ele aktarılmasından dolayı yüzeyinin pürüzlerini kaybettiğini ve mağaranın en karanlık köşesinde bulunduğu için sadece ritüellerde bir araya gelindiğinde çıkarılarak bir hikâyeye aktarım aracı, mit ya da ritüel nesnesi olarak hizmet ettiğini öne sürmektedir. Bu, onların entelektüel faaliyetleri filozoflar veya bilim insanlarına benzer bir şekilde gerçekleştirdiklerini gösterir. Yani soyut düşünme ve entelektüel faaliyetler, sadece belirli kültürler veya toplumlarla sınırlı değildir, insan doğasının köklü bir eğilimidir. Bu anlayış, temel ihtiyaçlara sıkışıp kalmış olarak algıladığımız bu insanların bilişsel kapasitelerinin farkına varmamız ve ön yargılarımızı sorgulamamız anlamında önem taşımaktadır. Batı düşüncesinin Tufancılarının, insanlık tarihini fazla eskiye dayandırmadıkları, Büyük Tufan ve diğer seller gibi felaketlerin ardında bulanıklaşan bir antik toplum gerçeği yattığını bilinmektedir. Darwin'in çalışmalarına kadar insanlık tarihinin kalıntılarından elde edilen bilimsel bulgular, genellikle İncil anlatısı ile uyumlu olacak şekilde yorumlanmıştır. Bulguların Büyük Tufan öncesi barbar dönemlerden kalmış olduğu iddia edilerek bazı bilimsel bulgular göz ardı edilmiştir. Bugün modern toplumlarda mit ve gerçek, su ve ateş gibi birbirinden keskin bir şekilde ayrılmış durumdadır. Mitlerin sadece birer uydurma veya hayal ürünü olduğu düşüncesi yaygındır ve bir gerçeklik temeli olmadığı düşünülmektedir. Ancak mitleri günümüz düşünce yapısıyla incelememiz, Tufancıların yaptığı gibi kendi düşünce kalıplarımıza sokmamız doğru değildir. Mantıksal bir çerçeve içinde işlemekte olan mitolojik anlatılar; doğa-insan (avcı-toplumlarında bu ayrım belirgin değildir), yaşam ve ölüm, yer ve gökyüzü gibi karşıtlıkların yarattığı çelişkileri çözme ve anlama amacıyla bir araç olmuştur. Campbell'in ifade ettiği gibi mitolojik düşünce, farklı kültürler ve zaman periyotları boyunca bu karşıt kuvvetlerin farkında olarak derin varoluşsal sorulara cevap arayan sembolik sistemler inşa etmiştir (Campbell ve Moyers, 2009).



Görsel.2 Yaralı Adam veya Kuş Adam, mağara resminin eskizinden detay.

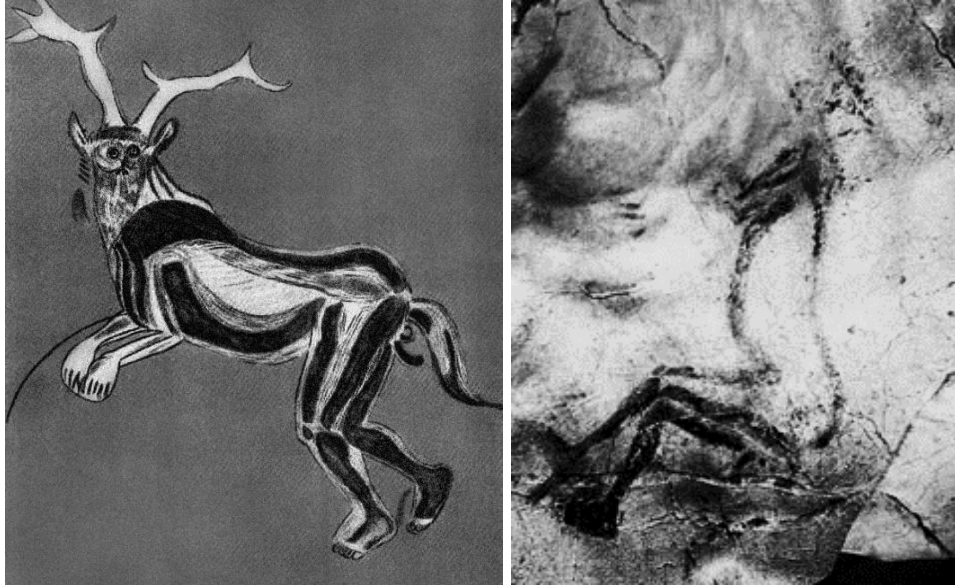
Görsel 3. Yaralı Adam Paneli / The Panel of Wounded Man. Yaklaşık 17.300 yıl önce, Lascaux Mağarası, Montignac, Fransa. <https://bit.ly/3GePSOw>

Görsel 2'de Lascaux Mağarası'nda bulunan tek insan temsilinin bir eskizi⁴ görünmektedir. Mağaradaki hayvan temsilleri oldukça canlı ve gerçekçi resmedilirken insan figürü basitçe 45° açıyla eğik, ağır yaralı bir bizonun yanında, yarı kuş ve ölü ya da yaralı bir pozisyonda, erekte olarak tasvir edilmiştir (Görsel 3). Sahnedeki figürün pozisyonu ilkel bir esimeyi, hayvan maskesi ise resmin bir ritüelle ilişkili olabileceğini düşündürmektedir. Bazı arkeologlara göre bu figür, bizon tarafından yaralanarak ölen bir adamdır. Bu sahne genellikle bir "av kazası" olarak yorumlanır. Ancak Horst Kirchner (1952) alternatif bir yorum önerir: Sahne, ölümü değil bir şaman törenini tasvir eder. Bu yorumda adam ölü değil trans hâlinde olup ruhu başka bir dünyaya yolculuk etmektedir ve sırıktaki kuş, onun koruyucu ruhudur. Aktardığına göre Lascaux'daki tasvir edilen sahnede, gergedan olmadan tipik bir Şamanistik seansın veya ruh çağırmanın oldukça gerçekçi bir betimlemesi görülmektedir. Sahne, bilinçli olarak transa geçen ve kuş başlı bir maske takan bir şamanı göstermektedir. Bedeni yere çökerken ruhu öteki dünyaya doğru yolculuğa çıkar Bu yolculuk, "ekstatik sahiplenme ile bağlantılı olarak şamanın 'temel görevini' (Meuli) oluşturur ve onu diğer büyüsel ve dini tekniklerden ayıran bir özellik olarak kabul edilir" (s. 254).⁵ Erken dönem insanların tam olarak ne anlatmaya

⁴ Bu çizim orijinal mağara resminin detaylarını ve sanatsal özelliklerini daha iyi göstermek amacıyla mevcut fotoğraflar ve açıklamalar temel alınarak çizilmiştir.

⁵ Metnin orijinali: "...die in Verbindung mit jener ekstatischen Besessenheit das „Hauptstück der Schamanentätigkeit" (Meuli) bildete, als „trait qui le distingue des autres techniques magico-religieuses".

çalıştığına dair kesin veriler bulunmamakla birlikte mağara resimlerindeki bu hibrit yaratık tasvirlerinin basit görsel ifadeler olmadığı, daha derin ve sembolik anlamlar içerebileceği düşünülmektedir. Bir ruhun bedenden sıyrılması durumu, insanüstü niteliklere ve kozmik bölgeler arasında serbestçe dolaşabilme yeteneğine sahip şamanların sembolik ifadesi olarak kabul edilir. Eliade, bu simgenin ve mitolojilerin Şamanizm'in sınırlarını aştığını ve daha eski bir evrensel büyü ideolojisine ait olduğunu öne sürmektedir (Eliade, 1999, s. 522-524).



Görsel 4. Henri Breuil, Büyücü veya Boynuzlu Tanrı, Trois-Frères mağarasındaki duvar resminin ilk yapıldığında nasıl görüneceğine dair çizimi. <https://bit.ly/3QRL0ni>

Görsel 5. Büyücü / Sorcerer. M.Ö. 12000. (Trois-Frères Mağarası, Montesquieu-Avantès, Fransa). <https://bit.ly/3QIOsAs>

Yukarıda (Görsel 4) Trois-Frères mağarasında erken dönem insanları tarafından duvara resmedilen hibrit yaratığın yıpranmalardan önce nasıl görüneceğine dair Breuil tarafından yapılan bir eskiz görülmektedir. Mağara duvarına (Görsel 5) hem oyulan hem de resmedilen bu figür, insan ve hayvan özelliklerinin bir arada bulunduğu hibrit hayvan örneğidir; geyik, baykuş, insan gibi birden fazla hayvan unsurundan oluşmaktadır. İlk bakışta şahlanmış toynaklı bir hayvan izlenimi verirken insan bacakları ve cinsel organına, bir atın ya da kurtun kuyruğuna, pati gibi pozisyon almış ellere, geyik boynuzuna, sakala, bir kuşun yüzüne ve bir yırtıcının kulaklarına sahiptir. Birçok hayvan unsurunun bir araya getirilmesiyle oluşturulan bu tek vücut olma hâli, bu durumun hayvan hiyerarşisinde yüksek konumlu bir varlığı ya da tanrıyı temsil edebileceğini düşündürmektedir. Erken dönemlerde insanların

kendilerini diğer hayvanlardan üstün görmedikleri bir bağlamda “büyücü” figürü belirli bir yaratığı tasvir edebileceği gibi bu yaratığın canlandırılması performansında yer alan bir şaman olarak da düşünülebilir. Tezin bu bölümünde İlk Çağ hibrit yaratıklarına örnek olarak ele alınan büyücü figürü, Gourhan tarafından bir şamanın temsili olarak değerlendirilmiştir; ancak aynı zamanda antropomorfik özelliklere sahip bir hibrit varlık olarak da yorumlanabilir. Laming-Empeaire’in (1964) "Bu çok eski figürlerin birçok mevcut ilkel grubun kutsal maskelerinin kökenini oluşturduğunu görmek gerekebilir, ancak Paleolitik maskelerin varlığı hâlâ belirsizdir." yorumuna göre mağara duvarları üzerine yapılan hibrit formdaki yaratıkların doğaüstü bir yaratık, belki bir hayvan tanrısı ya da ruhu olabileceğine dair olasılıklar daha mümkün görünmektedir (akt., Pernet, 1992, s. 28). Maskeli ya da değil tüm önermeler, verilerin yetersizliği sebebiyle belirsizliklerle dolu bir önerme olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada ilk örneklerin çok eski bir tarihe dayanması ve günümüze ulaşan verilerin çok sınırlı olması sebebiyle görsellerin hibrit yaratık olarak değerlendirilmesi ve incelenmesi formlarla sınırlı olmaktadır.

Şaman büyücüsü; doğa, tanrılar ve insanlar arasındaki köprüyü kuran kişidir. Bu mistik dayanışma ilişkisinde köprüdeki iletişim dili ise hayvanların dilidir. Şamanlar, tanrılar ve ruhlarla doğrudan bağlantılar kurabilen bireylerdir; yüz yüze karşılaşmalar yaşarlar, sohbet ederler ve onlara dua eder ya da yalvarırlar. Eliade'e göre (1999), şamanların başlıca işlevi sağaltım olmakla birlikte aynı zamanda bazı kültürlerde atmosfer olaylarına (yağmur yağdırmak ya da dindirmek gibi) egemen olduklarına da inanılır. Şamanlara yardım eden ve onlarla samimi dostluklar kuran ruhların şekli kültürden kültüre farklılık gösterse de bu ruhlar çoğunlukla hayvan biçimindedirler. Her şamanın bir “ye-kıla”sı vardır; sayıları ve biçimleri her halka göre değişerek şamanın gücünü, ekonomisini ya da kabilesindeki statüsünü belirtir (s.117). Bazı kültürlerde şamanlar gibi doğa ve manevi dünya ile doğrudan ilişkisi olduğuna ya da köprü kurulmasına yardım ettiğine inanılan hibrit yaratık tasvirleri yer almaktadır. Göbeklitepe dikilitaşlarında da çok fazla hayvan figürü ve hibrit yaratık tasvirine rastlanmıştır. Göbeklitepe ile ilgili yürütülen araştırmalar, doğal olaylar ve öte dünya inancıyla ilişkilendirilen kutsal hayvan tasvirlerini ortaya koymuştur. Halis'e (2022) göre “Göbeklitepe'deki hayvan çizimleri yalnızca ritüel içindeki psikografik öge olarak misyonlarının ötesinde ve daha önemli olarak ruh ve güç temsilleridir.” (s. 59).

Bu bağlamda Şamanistik toplumlarda görülen ruh hayvanları; yağmur ya da güneş hayvanları, yabanıl hayvanların efendisi gibi tasvirlerle aynı kategoride ele alınabilir. Göbeklitepe’de turna, yılan, tilki ve yaban domuzu figürleri sıklıkla tasvir edilir. Bu tasvirler arasında bulunan turna-insan; T biçimli (keçi kafalı) hibrit formlar, kılık değiştirmiş bir şaman ya da büyülü bir yaratık gibi görünmektedir.



Görsel 6. Körtik Tepe’de bulunan taştan yapılmış figürlü ritüel objesi. Akeramik Neolitik Dönem, (Özkaya ve Coşkun, 2011, s. 125).

Görsel 6’da Türkiye’de Körtik Tepe’de bulunan, toplumun inançlarının sembolik ifadesi olarak efsanevi bir yaratığı temsil ettiği düşünülen oyma taş örneği görülmektedir. Akeramik Neolitik Dönem’de mezarlara konulan hibrit figür tasviri içeren havaneli örneği olan bu objenin üzerinde üst kısmı yırtıcı bir kuş ve dağ keçisinin başına sahip bir figür görünmektedir. Gömü hediyeleri olan bu hibrit figürlü ritüel nesnelere Körtik Tepe’ye özgü olduğu düşünülmektedir (Özkaya ve Coşkun, 2011, s. 98). Bu tür tasvirler, Neolitik Çağ’daki toplumların ruh ve beden arasındaki ilişkiyi yansıtan kültürel motiflere önem verdiği bir işareti olarak değerlendirilebilir. Özellikle bu dönemde Güney Levant ve Orta Anadolu’daki Çatalhöyük ve Göbekli Tepe gibi yerleşimlerdeki ölü gömme ritüellerinde insan kafataslarına verilen önem ve hayvan maskeli insan figürleri, Neolitik insanların zihin ve ruh anlayışını yansıtmaktadır (Kuijt, 1996). Bu, insan-doğa ilişkisindeki dönüşümü gösterir; tarih öncesi dönemde doğa ile bütünleşmiş insan, Neolitik Çağ’da kendini yavaşça doğanın merkezine yerleştirmeye başlamıştır. Bu süreç, Göbeklitepe ve Nevalı Çori’de bulunan T şeklindeki sütunlar üzerinde şematize edilmiş ve anıtsallaştırılmış insan şekilleri ile hayvan tasvirleriyle vurgulanır. Neolitik topluluklarda

gerçekleştirilen ritüeller ve kullanılan sembollerin toplumsal bellek ve kimlik inşası süreçlerinde önemli bir rol oynadığı düşünülmektedir. Bu süreçler, topluluk bilincinin oluşumunda ve sürdürülmesinde etkili olmuştur (Watkins, 2015, s.153-157). Kimlik bilinciyle insan, kendini giderek doğanın merkezine yerleştirirse de bu dönemde hayvanlar; insanların varoluşsal sorularına yanıt bulmalarına, dünyayı ve dünyadaki yerlerini anlamlandırmalarına yardımcı olan varlıklar olmuştur.

1.2. Hibrit Yaratık İmgelerinde Kültürel İfadeler

Hibrit yaratıkların kültürel tasvirlerinde aslan, gücün ve ihtişamın sembolü olarak sıkça karşımıza çıkar. “Aslan Adam” heykelciği, hibrit yaratık imgelerinin erken örneklerinden biri olarak aslanın bu tür tasvirlerde önemli bir rol oynadığının ilk göstergelerinden biridir. Tarihin ilk figüratif nesnesi “Aslan Adam”ın yaratılmasından bu yana yarı aslan figürler, mitolojik ve kültürel tasvirlerde güç ve otoritenin sembolleri olarak sürekli var olmuştur; bu durum, Mezopotamya'nın Lamassu'sundan Hindistan mitolojisindeki Narasimha'ya kadar geniş bir yelpazede gözlemlenebilir. Güç, liderlik ve koruma gibi özelliklerin kültürel ifadeleri olarak farklı biçim ve konseptlerde birçok yarı aslan figür, anlatı ve temsillerde vücut bulmaktadır. Aslan Adam heykeli ve Sfenks, tarih boyunca insan hayal gücünü cezbeden olağanüstü hibrit hayvanlar olarak birbirleriyle ilginç bir bağ paylaşmaktadırlar. Aslan Adam bir aslan kafası ve insan bedenine sahipken Sfenks, insan başı ve aslan bedenine sahip bir bekçidir. Etkileyici aslan gövdesi ve insan kafasıyla Sfenks, binlerce yıldır Mısır çölünde gizemli bir bekçi olarak durmuştur. Gizemli varlığı ve melez formu, bilim insanlarını etkilemiş ve antik Mısır mitolojisi ve mimarisindeki sembolizm ve amacıyla ilgili teorilere yol açmıştır. Benzer şekilde Almanya'da bulunan Aslan Adam heykeli, insan ve aslan özelliklerinin birleşimini sergileyerek erken dönem insanların bilinmeyen dünyayı süsledikleri melez varlıklara olan ilgisini temsil etmektedir. Bu olağanüstü yaratıklar, geleneksel kategorizasyonları aşan bir ikilik taşımaktadır. Sfenks, insan zekâsı ile aslanın gücünün birleşimiyle ilahi bilgelik ve hayvansal gücün sentezini temsil eden koruyucu bir figürdür. Mısır mitolojisinde güç, bilgelik ve kraliyetin koruyucusu olarak görülürken Yunan mitolojisinde bulmaca soran ve sorularına doğru yanıt vermeyenleri öldüren tehlikeli bir yaratık olarak betimlenmiştir.

Aslan; görkemli kürkü, avcılık yeteneği, gücü ve güçlü kükremesiyle ormanların kralı olarak anılan bir hayvan olmuştur ve birçok kültürde fiziksel gücü, hiyerarşi ve otoriteyi sembolize etmiştir. Tarihteki ilk hibrit yaratık örneği Aslan Adam gibi Sfenks de manevi bir dünya inancı ve bağlantısını yansıtır. Ancak Sfenks'in temsili, ilahi bekçi ve koruyucu bir bağlamda çalışmaktadır. Aynı şekilde desenlerinin güzelliği ile dikkat çeken, çevikliği ve avcılık becerileriyle insanları kendine hayran bırakan leopar, panter, çita gibi diğer büyük kedigiller de tarihte insanlar tarafından sıklıkla tasvir edilmişlerdir. Mısır'da Bastet, Sekhmet; kendisinden Yunan, Roma ve Hitit mitolojisinde de bahsettiren Sfenks; Yunan mitolojisinin güçlü ve yiğit kahramanı Herkül'ün mücadele ettiği Nemea aslanı; yılan kuyruğu, aslan gövde ve başına ek olarak sırtında bir de keçi başı bulunan hibrit yaratık Kimera ve Hindistan mitolojisinde yırtıcı bir kaplana binen çok elli Durga⁶ yukarıda bahsedilen kedigil temsillerine örnek olarak verilebilir.

Hibrit aslan figürlerine örnek olarak Uruk Dönemi'nde Mezopotamya'da bulunan silindirlerde boyunları birbirine dolanmış aslan kafalı ve keçi bedenli figürlere rastlanmaktadır. Aslan formu içeren başka bir hibrit yaratık örneği de Lamassu'dur. Asur koruyucu tanrısı olan Lamassu; genellikle insan, kuş, sığır ya da aslan ögelerinin birleşimiyle tasvir edilir ve dişi versiyonları "apsasu" olarak adlandırılmıştır. Asur sanat geleneğinde sıkça rastlanan Lamassu figürleri, genellikle saray girişlerini süsleyerek hem cadde hem de iç avlulara bakan konumda yer almışlardır. Bu hibrit yaratık; zekâ, güç ve özgürlüğü simgelemiştir. Irak'ta yeni yapılan arkeolojik çalışmalarda çıkarılan 18 ton ağırlığındaki Lamassu heykelinin keşif ve korunma süreci, bu eşsiz figürün tarihi ve kültürel önemini daha da vurgulamaktadır. Lamassu gibi birçok hibrit yaratık, Mezopotamya medeniyetinin zengin dokusu içinde yer almıştır. Dönemin bu figürlere karşısı ilgi ve saygısı, insanlık ile doğa arasındaki etkileşime dair ipuçlarını yansıtır. İlahi varlıkların tasvirlerinde hayvan başlı, insan vücutlu formlar yerine giderek insan başlı, hayvan vücutlu figürler tercih edilmeye başlanmıştır. Hibrit yaratıkların niteleyici temsilleri antroposentrik (insan merkezci) düşünceye dayanır ve insanlığın doğayı anlama ve denetleme çabasını sembolize eder. Ancak aynı zamanda Mezopotamya kültüründe

⁶ Durga, Hinduizm'de ana dişi tanrı Devi'nin yıkıcı ve savaşçı enkarnasyonunun bir ismidir. Devi, tüm tanrıçaları kapsayarak birleştirdiği gibi temsil ettiği dişi ilahi gücü, eril ilahi gücün temsili Şiva ile evliliğiyle dengeyi sağlar.

bazen daha karmaşık ve çok katmanlı anlamlar taşıdığına dair ipuçları da bulunmaktadır. Gök Tanrısı Enlil'in hizmetkârı An-zu, Pazuzu ve bazı Anunnakilerin tasvirlerindeki gibi hibrit yaratıklar; dinî veya mitolojik bağlamlarda özel bir rol oynamış, tanrılarla ilişkilendirilmiştir. Bu bağlamda hibrit figürlerin insanlarla olduğu kadar tanrılar veya ilahi varlıklarla da ilişkilendirildiği ve bu varlıklarla etkileşimde bulunduğu kabul edilmektedir.

Hibrit yaratıkların ilahi boyutta faaliyet gösteren varlıklar olarak kabul edilmesindeki amacın hem sembolik düzeni desteklemek hem de insanların dünya görüşlerini ve inançlarını ifade etmek olduğu söylenebilir. Bu figürler sadece sembolik birer araç olarak kullanılsaydı ve gerçekte var olmadıkları kabul edilseydi bu figürlerin tamamen sembolik olduğu kabul edilebilirdi. Ancak bu figürlerin gerçek varlıklar gibi kabul edilip ilahi boyutta aktif bir rol oynadıklarına inanılmışsa o zaman insanüstü bir bakış açısından söz edilebilir. Bu durumda hibrit yaratıkların insanın dünyasıyla etkileşimde bulunduğu ve insanların yaşamlarını doğrudan etkilediği düşünülür. Bu düşünce Orta Çağ'a gelene kadar zamanla değişecek; yaratıklar, yaygın olarak birer sembolik dil hâline dönüşecektir.



Görsel 7. İnsan ve Aslan Başlı Hitit Sfenksi, M.Ö. 950-850. (Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara). <https://bit.ly/3R9a7Dy>

Mezopotamya medeniyetlerinin ikonografisinde de aslan figürünün önemli bir yere sahip olduğu görülmektedir. Bu medeniyetlerde aslana duyulan saygı; güç, soyluluk ve tehlikenin sembolizasyonunda kendini gösterir. Aynı zamanda birden fazla hayvan unsurunun bir araya getirilmesiyle oluşan hibrit yaratık yapıları içinde de aslan sıklıkla yer alır. Görsel 7'de hem insan hem de aslan şeklinde iki ayrı başı

bulunan Mezopotamya kültürlerine ait hibrit bir yaratığın tasviri görülmektedir. İnsan başının üstünde muhtemelen dönemin kıyafetlerine uygun şapkası, aslan bedeni, kuş başlı kuyruğu ve kanatları bulunmaktadır. Birçok farklı hayvan unsurunun bir araya getirildiği bu mitolojik yaratık, Hitit sfenksi olarak adlandırılmıştır. Karkamış kentinin ortostatlarında yer alan Gılgamış Destanı tasvirleri arasında yer almaktadır. Mezopotamya'da aslan imgelerinin kullanımına başka bir örnek, İştâr olarak da bilinen İnanna'nın tasvirlerinde sıklıkla yanında aslanlar tasvir edilmesidir. Antik Sümer kentlerinden biri olan Eridu'nun girişinde bekçi olarak bir çift aslan heykeli karşımıza çıkmaktadır. Çatalhöyük'te MÖ 9 bin öncesine tarihlenen dikili taşlar üzerindeki kabartmalar bunun en güzel örneğidir. Kabartmalardan birinde tasvir edilen büyük kedigil, vücut oranları itibarıyla başta aslan olarak tanımlansa da yelesiz olması, püskülsüz kuyruğu sebebiyle daha sonra leopar olduğuna kanaat getirilmiştir (Peters ve Schmidt, 2004).

Enlil, Humbaba'yı işte bu ormanı korumakla görevlendirip onu yedi adet dehşet saçıcı silahla donatmıştır. Dolayısıyla Humbaba, etten kemikten yaratılmış varlıklar için korkunçtur. Kükremesi azgın bir fırtınayı, soluğu ise ateşi andırır. Çenesine gelince; o, ölümün ta kendisidir. Sedirleri öylesine korur ki, sözgelişi, altmış fersah uzaktan, ormanda dolaşan düvenin hışırtısını işitir (Duralı, 2000, s. 28).

Mezopotamya'daki hibrit yaratık tasvirlerine bilinen en eski edebî eserlerden olan Gılgamış destanında da rastlanmaktadır. Gılgamış, insan ve ilahi doğanın bir birleşimidir; hem insani hem de ilahi unsurları bir arada içeren ve Uruk'un gaddar hükümdarı olarak bilinen bir destan kahramanıdır. Bu kahraman ve onunla savaşması için Yaratılış tanrıçası tarafından gönderilen Enkidu, güreştikten sonra birbirlerinin gücüne saygı duyarak arkadaş olmaya karar verirler. Bunun üzerine tanrılar bu sefer, ikiliyi durdurması için Humbaba adında ejderimsi bir yaratık gönderir. Destanda aslan kafalı, bedeni dayanıklı pullarla kaplı, ateş üfleyen ve kanatlı olarak tasvir edilen Humbaba ya da Huwawa; kutsal ve ıssız bir yer olan sedir ağacı ormanının koruyucusu, bir orman devidir.



Görsel 8. İřtar Kapısı, M.Ö. 630-562. (Pergamon Müzesi, Berlin, Almanya).

<https://bit.ly/3SMrDPc>

II. Nebukadnezar döneminde inşa edilen, Babil şehrine ait bir giriş kapısı olan İřtar Kapısı (Görsel 8); mavi sır tekniđiyle kaplı tuđlalarla süslenmiřtir ve üzerinde çeřitli hayvan ve yaratık figürleri yer almaktadır. Aralarında Mushkhushshu (Muřhuřřu) isimli hibrit yaratık temsili de yer alır. Bu yaratık pullu bir ejderha vücuduna sahiptir ve arka bacakları bir kartala, ön bacakları ise bir aslana benzemektedir. Genellikle Babil tanrısı Marduk ile ilişkilendirilir ve Babil'in İřtar Kapısı'nın dikkat çekici figürlerindedir. Kapıda aslan kabartmaları da dikkat çekmektedir. Bu aslanlar, kapının adanmış olduđu tanrıça İřtar'ın gücü ve korumasını simgelemektedir. Mezopotamya'da önemli bir medeniyet olan Asur'un saray kabartmalarında sık sık aslanlar tasvir edilmiştir. Bu kabartmalar; kralın aslan avlarında gösterdiđi beceriyi, gücünü ve otoritesini simgelemektedir.

Babil, Akad, Sümer silindir mühürlerinde de aslan figürlü motifler görölmektedir. Bunlar arasında özellikle bir kahraman ile bir hayvan arasındaki dövüş sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. İmza ve kimlik belirlemek için kullanılan bu objelerde aslan tasvirleri güç, egemenlik ve cesaret sembolü olarak kullanılmaktadır. Aslanın korkutucu ve heybetli bir yaratık olarak tasvir edilmesi, hem koruyan hem de yok eden bir güç olarak kabul edildiđini gösterir. Babil'e ait olduđu düşünölen bir tılsımda Pazuzu'nun temsili yer almaktadır. Pazuzu'nun aslan yüzü vardır, ağız açıklıđından keskin dişleri görünür, dađ keçisi gibi kařlarının üzerinden yükselen kavisli boynuzları ve lifli bir bođazı vardır. Asur'da dođaüstü yaratıkların tasvirleri sarayın etrafında sıklıkla görölmektedir. Örneđin Nemrut'ta Kuzeybatı Saray'ından bir

panelde kartal başlı insan figürü tasviri bulunur. Bu figürler kaynaklarda tanrı olarak değil yalnızca doğaüstü varlıklar olarak yer almaktadır. MÖ 3 binin sonlarından MÖ 2 binin başlarına kadar görünümü değişen, hibrit yaratık formlu koruyucu tanrı Lamassu; Mezopotamya'nın en bilinen iblislerinden olmuştur. Hakkındaki bilgilere göre ilahi soydan dünyaya geldiği, cennetten kovularak cezalandırıldığı ya da nüfusun kontrolünü yeni doğan bebekleri yiyerek sağlayan bir yaratık olduğu düşünülmektedir (Stol ve Wiggermann, 2000, s. 224-225).

Mezopotamya mitolojisinde önde gelen bir tanrı olan Marduk, genellikle yaratılışla ve ilkel kaos canavarı Tiamat'ı yenilgiye uğratmasıyla ilişkilendirilir.⁷ Antik Mezopotamya'da yazılan yaratılış destanında Lamassu, tanrıların en yücesi olarak betimlenmiştir. Tiamat, canavarca ve kaotik bir varlık olarak tanımlanır. Marduk'un Tiamat üzerindeki zaferi, Babil yaratılış destanı Enuma Elish'in merkezî bir temasıdır. Tiamat'ı yenik düşürdükten sonra Marduk'un onun bedeninden dünyayı yarattığı söylenir. Bu anlatıda ise dünya ve gökyüzü, kaosu sembolize eden efsanevi hibrit bir yaratığın bedeninden oluşmuştur. Mitolojilerde Gılgamış veya Herkül gibi canavarları fetheden kahramanlar, büyük şöhret kazanır ve bu gücü kullanabilen olağanüstü bireyler olarak görülürler. Bu noktada insanlığın hayal gücü; kahramanın başarısını daha da etkileyici hâle getirmek üzere doğaüstü güçleri olan, yenilmesi güç canavarlar yaratmıştır. Yenilen düşmanın yüceltilmesinin zaferi daha da büyüteceği fikri, İntihar Eden Galyalı olarak da bilinen Ludovisi Galyalısı⁸ heykelini hatırlatmaktadır.

Mitlerde ve sanatta yenilmiş düşmanların tasviri, izleyiciler üzerinde farklı psikolojik veya duygusal etkiler yaratmaktadır. Bu tasvir, kahramanın üstünlüğünü ve başarısını vurgulamanın yanı sıra bazı izleyicilerde acıma veya sempati duygusu

⁷ Tiamat, ilk nesil tanrıları doğurur ve kocası Apsû'dur. Mezopotamya mitolojisinde, Tiamat, genellikle canavarca bir ejder veya yılan olarak tasvir edilen ilkel ve kaotik bir varlıktır. Tiamat, Babil yaratılış destanı Enuma Elish'te merkezi bir rol oynamaktadır ve yaratının gerçekleşebilmesi için yenilmesi gereken ilkel kaosu temsil etmektedir. Tiamat'ın tanrı Marduk ile yaptığı mücadele, onun vücudu parçalandığında dünyanın oluşmasına yol açar. Tiamat, evrenin ham ve dizginlenmemiş güçlerini ve yaratmanın dönüştürücü gücünü sembolize eder.

⁸ M.Ö. 2. yüzyıla tarihlenen ünlü bir antik Roma heykeli olan Ludovisi Galyalısı, savaşta yenik düşen bir Galya savaşçısının intihar ettiği bir sahneyi yansıtır. Bu heykel, yenik düşmüş bir düşmanın son anlarının etkileyici ve duygusal bir tasviri olarak bilinir. Burada Galyalının, onuru ve cesareti vurgulanırken, Roma esiri olmak yerine kendisinin ve karısının hayatına son verme eylemini gerçekleştirmektedir. Bu kendi kendini öldürme eylemi, yenilgi karşısında onurunu ve şerefini korumanın bir yolu olarak görülmektedir.

uyandırabilir; çünkü bu yenilmiş düşmanlar, birtakım insani özelliklere sahip olarak betimlenir. Yukarıdaki örneklere bakıldığında avcı-toplayıcı toplumlarda yüce ve mistik olan öteki dünyanın kahramanları olarak hibrit hayvanların yerleşik hayata geçilmesiyle beraber kahramanların karşısında güçlü rakipler olarak tasvir edilmeye başlandığı gözlemlenmektedir. Artık hibrit hayvanlar; kaos, tehlike, tanrısal güçler veya öteki dünya güçlerinin somutlaşması olarak kabul edilir ve kahramanların düzeni sağlamak veya medeniyeti korumak için yenmeleri gereken bir engeli temsil etmektedir. Birçok mitolojik anlatıda kahramanın bu yaratıkları yenmesi, zorlukların üstesinden gelmenin ve doğaya karşı insan gücünün üstünlüğü ve egemenliğinin ortaya çıkışının bir simgesi hâline gelir. Örneğin Gılgamış'ın Sedir Ormanı'nın koruyucusu Humbaba'ya karşı yaptığı savaşta Humbaba, vahşi doğanın ve kaosun güçlerini temsil eden korkutucu ve güçlü bir hibrit hayvan olarak tasvir edilir. Gılgamış'ın Humbaba'ya karşı zaferi; gücünü, cesaretini ve vahşi doğayı dizginleyerek düzen sağlama yeteneği sergilediği önemli bir başarı olarak gösterilebilir. Yunan mitolojisinden Perseus, saçları yerine başında yılanlar olan Gorgon Medusa'yı yener. Perseus'un Medusa'ya karşı zaferi, olağanüstü bir başarı olarak kutlanır. Medusa'nın korkutucu ve ürkütücü bir rakip olarak tasvir edilmesi, Perseus'un zaferinin büyüklüğünü vurgular. Bunun gibi zaferler, kahramanı yüceltir ve onu epik anlatı içinde güçlü ve saygı gören bir figür olarak yükseltir. Campbell (2010); kahramanın düşmanlar ve zorluklar karşısındaki zaferinin bireyin kendini gerçekleştirme arayışını yansıttığını, insanlığın anlam ve amaç arayışının kolektif bir yansıması olduğunu savunur.

Mitlerdeki melez hayvanların sembolizmi, kutsal ile bağlantı kurma ve öz benliğin gerçekleştirilmesi gibi başka bir anlam katmanını da sunmaktadır. Bu yaratıklar, çelişen nitelik veya güçlerin birleşimini temsil etmektedir: güç ve kurnazlık, bilgelik ve vahşilik veya dünyevi ve ilahi doğa. İnsan başlı ve aslan bedenine sahip olan, bazen kanatlı temsil edilen Sfenks'in onu geçmek isteyenlere sorduğu bilmecenin içimizdeki ilkel ve akılcı yönleri uzlaştırma ihtiyacını simgelediği düşünülebilir. Mitlerdeki melez hayvanların sembolizmini düşünürken bireysel varoluşumuzun doğasında yer alan zıtlıkların birleşimine odaklanmaya yönlendiriliriz. Bu yaklaşım, insan varoluşunun farklı yönlerinin ve karmaşıklığının derinlemesine anlaşılmasını mümkün kılar. Mitolojik yaratıklar, kendini keşfetme yolculuğu ve birlikte bütünleşme arayışı hakkında önemli fikirler sunar.

Tarihin ilk çağlarında hibrit hayvanlar, yaygın olarak öteki dünya inancı ve hayvan tanrı ile anlamlandırılırken zamanla tanrının elçileri olarak ve hayvana özgü birtakım kabiliyetleri simgelemek için tercih edilmiştir. Toplumlarda bilgi ilerleyip yaygınlaştıkça doğayla büyümlü bir ilişkiden, bilinç dışı çağrışımlardan doğan bu varlıklar giderek mantığın kurbanı olmuş; keskin sınırlar hibrit hayvanları birbirinden teker teker ayırmış, geriye ise süslemelerdeki yansımaları kalmıştır.

Jung'a (2009) göre çoğumuz, her türlü fantastik çağrışımı bilinç dışının çok derinlerinde gizlemiş; ilk toplumlara renkli ve fantastik görünümü veren bu özelliği yitirmişizdir (s. 43-45). Bu renkli ve fantastik dünyayı koruyan Afrika'daki, Pasifik Okyanusu'ndaki bölgeler ve eski Amerika yerli halklarının sanatındaki büyü, inançlar ve korkularla direkt ilişkili ilginç eserlerde özellikle maskelerde, hibrit hayvan tasvirlerinden örnekler görülebilir. Kolomb dönemi öncesinde Panama-Kosta Rika bölgesine özgü bir biçimde karşımıza çıkan hayvan ve insan unsurlarını bir araya getiren eşsiz figürler, grotesk sanat anlayışını yansıtmaktadır. Özellikle timsaha benzeyen baş ve insana benzeyen bedeni olan altın nesnelere oldukça dikkat çekicidir.⁹ Eski Peru'daki Nazca uygarlığı; Şamanistik imgeler, tanrılar, mitsel hayvanlar ve kediler gibi canlıları içeren seramik kaplar oluşturmuştur. Kendilerinden önce gelen Paracas kültüründen esinlenerek seramiklerini doğalcılıktan yüksek derecede süslü ve soyut tasarımlara dönüştürmüşlerdir. Bu kaplar genellikle üç boyutlu etkiler ve savaş gibi hikâyeleri içerecek şekilde tasarlanmıştır. Paracas tekstil sanatı incelendiğinde özellikle kedigiller, hibrit hayvan tasvirleri ve maskeli insanlar gibi mitsel öğeler ile sıklıkla karşılaşılır.

Kanatlı figürlerin sembolik önemi insanlık tarihi boyunca çok çeşitli kültürlerde ve mitolojilerde kendini göstermiştir. Bu tasvirler, genellikle insan ve doğaüstü dünyanın arasındaki köprüyü temsil eder. Kanatlı figürler; özgürlük, yükseliş, ruhsal dönüşüm, tanrıların habercileri ve melekler gibi çeşitli anlamlar taşımaktadır. Harpialar, Sirenler, Sfenks ve kanatlı diğer birçok mitolojik yaratığın yanında Peru'nun güney sahillerinde bulunan Paracas kültüründe vücut bulmuş başka bir hâllerini görmekteyiz.

⁹ Met Museum, Micheal C. Rockefeller koleksiyonunda farklı varyasyonları da bulunan timsah kafalı figürlü kolye ucu mitolojik bir varlığı veya maske takan bir insan figürünü temsil ettiği düşünülmektedir.



Görsel 9. Pelerinli insan, Detay. M.S. 50-100. (Düz dokumuş yün üzerine yün nakış, 101 x 244,3 cm). (Museum of Fine Arts Boston). <https://bit.ly/49LjJLZ>

Görsel 9’da görülen figür stilize edilmiş bir insan yüzüne sahiptir, kanatları ve kanatlarının altında insan kafaları vardır. Bir elinde yılan uçlu kuşakları olan bir baston; diğer elinde bir çeşit bitki, püskül veya balık kuyruğu olan bir süs olduğu düşünülen eğimli bastonlar taşır. Kuşa benzer pençelerle birlikte figürün üst bedeninden aşağı doğru inen yılanlar gibi fantastik unsurlara sahiptir. Bu birden fazla hayvan özelliklerini bir araya getiren stil, figürü mutlaka hibrit yaratık tasvirleri arasına yerleştirir. Elbette bu hibrit form yalnızca sembolik anlamlara hizmet etmemekte, formun Paracas kültürünün ritüel performansları ile doğrudan ilişkisi olduğu düşünülmektedir. Bu ritüellerde seçtikleri yol gösterici, muhtemelen şamanlar gibi trans hâlindeyken bir hayvana dönüşerek spiritüel bir yolculuğa çıkmakta ve diğer dünya ile bağlantıya geçmektedir.¹⁰ Paracas kültüründen önce And Dağları’nda jaguar, Şamanistik dönüşümle daha yakından ilişkilendirilen bir hayvandı. Bu durum, yüksek dağlıktaki Chavín kültürünün anıtsal taş sanatında görülmektedir.

Gerçekleşen bu ritüellerde maskeyi takan kişi, bir kuşu ya da bir panteri taklit etmemektedir; kendini o hayvan olarak düşünüp onunla bütünleşerek spiritüel yolculuğunu gerçekleştirmektedir. Elbette kültürden kültüre bu olgu değişmektedir.

¹⁰ Bu tür Şamanistik uygulamalar ve ritüeller, sadece tarih öncesi ya da yerli topluluklarda değil, aynı zamanda çağdaş sanatta da karşımıza çıkar. Örneğin, Joseph Beuys’un sanat anlayışı ve performansları bu bağlamda dikkate değerdir. Beuys, sanatının birçok yönünde Şamanistik rolleri ve ritüelleri benimsemiştir.

Henry Pernet'in *Ritüel Maskeleri: Aldatmacalar ve Açığa Çıkılmalar* adlı kitabında Senoufo halkında eşlik eden müzik, şarkı ve dansın birleşimiyle yaratılan karakterde maskenin yalnızca bir aksesuar olduğunu ve genellikle değiştirilebilir olduğunu aktarmıştır. Klasik tanımı ile maskenin, yüzü tamamen veya kısmen örterek, kimliği gizlemek veya saklamak amacıyla kullanılan bir nesne olarak nitelendirilmesi göz önünde bulundurulduğunda, Pernet (1992), genel olarak yaygın bir fenomen olarak kabul edilen maskelerin aslında bu derece evrensel olmadığına dikkat çekmektedir (s. 13,160). Bu bağlamla bir maske incelendiğinde, stilize edilmiş bir yüz tasviri, avlanırken kendini kamufleden bir avcı, süslü bir kişi veya efsanevi bir varlık arasında ayırım yapılması gerektiğinde spekülasyonların, çoğu zaman tarih öncesinin kesin bir şekilde bilenemeyeceği gerçeğini gölgede bıraktığı görülmektedir. Ritüel maskelerin evrensel varlığının belirsiz olması gibi yaratık temsili yaratan ve temsille karşılaşan kişinin yaratığın kendisini düşünüp düşünmediği de temsiliyle verilmek istenen mesajın ne olduğu da belirsizliğini korumaktadır. Bu sebeple yaratıkların temsilleri incelenirken yalnızca melezlik özelliklerine dikkat edilmiştir. Paracas tekstil ya da çömleklerinde karşılaştığımız formlar yapısal olarak hibrit yaratıklar olsa da efsanevi bir hibrit yaratıktan söz edilip edilmediğine dair kanıt bulunmamaktadır. Bu sebeple hibrit yaratıkların temsilleri bazen bir tanrıyı, mitolojik bir varlığı ifade ederken bazen başka bir kimliğe atıfta bulunan simgelerdir ya da sembolik bir anlatım dilinin ürünleridir. Hatta Hristiyanlık sonrasında grotesk figürler şeklinde süslemeler dahi olmuşlardır.

Yaratık formlarına olan ilginin arttığı Orta Çağ'dan örnekler, kaynaklarla desteklenebilirlik ve çeşitlilik açısından oldukça zengindir. Kötü varlıkları temsil eden belirli figürlerin geliştirildiği bir sistem ortaya çıktığından beri birçok kültürde kötü temsillerinin yanında onlarla savaştan, onları kontrol eden figürler kullanılmıştır. Gılgamış ve Odysseia destanlarından verilen örneklerde yaratıklar yenilmesi ya da aşılması gereken bir engeldi, ne kadar yüceleştirilirse kahramanın zaferi bir o kadar görkemli olurdu. Tanrıları betimlerken hibrit özellikler, onların hayvanların güçlü özelliklerinin bir arada oluşturduğu yenilmezlik ve doğaüstü güçleri vurgulanmaktaydı. Bunlar arasında hem insan hem de hayvan özelliği taşıyanlar bulunmaktadır. Ancak onların varlığı birtakım soruları da beraberinde getirmektedir. Bir yandan tanıdık olan görüntüleri diğer hayvan özellikleri ile bizi kendine yabancılaştırır. İnsana dair özellikler taşıması onu daha mı az korkutucu yapar

yoksa daha fazla mı? Varlıkları tehdit mi oluşturur yoksa yarar mı sağlar? Canavar kelimesi bizi tehdit eden, korkutan ya da zarar veren canlılar için kullanılan bir sözdür. Yaratık ise canlının yalnızca formuyla ilgili belirsizlik ya da yabancılığı vurgulamaktadır. İki türlü de insanın bilinmeyene dair korkusunu tetiklemekte; hayranlık, rahatsızlık, saygı, heyecan ve coşku gibi diğer birtakım duyguları da uyandırmaktadır. Tüm bu duyguları yatıştırmak için bilgi ve kontrol gerekmektedir.

Anglosaksonlar ve İskandinavlar gibi Germetik halkların mitolojileri, zengin yaratık betimlemeleriyle yaratıklar üzerine gelişen edebiyat alanında güçlü materyaller sunmaktadır. İskandinav mitolojisi ile ilgili *Şiirsel Edda*'nın en bilinen şiirlerinden *Völuspá*'da dev Ymir ile ilgili anlatılar bulunur. Anlatıda Ymir adındaki dev yaratığın yaratılışıyla ilgili rolüne ilişkin bilgiler yer almaktadır. Devler dünyanın birçok yerindeki mitolojilerde yaygın olarak görülen yaratıklar arasındadır. Devler, insan ve doğaüstü niteliklerin birleşimini simgelerken hibrit yaratıklar farklı hayvan özelliklerinin birleşimini temsil eder. Hikâyedeki davranışlarına göre canavar ya da yaratık olarak tanımlanabilir olsalar da canavarlar her durumda yaratık olmadığı gibi her yaratık da canavar değildir. Daha önce *Gılgamış Destanı*'ndan verilen örnekte Gılgamış ve Enkidu'nun savaştığı Humbaba, dev bir hibrit yaratıktır ancak hikâyede kahramanın yenmesi gereken bir canavardır. Yunan efsanelerinde Homeros'un *Odyseia* adlı eserinde tek gözlü devlerden söz edilir.¹¹ Yunan mitolojisinde 3 dev türü anlatılmaktadır ve bu türler; hikâyelerde sahip oldukları farklı rollere göre kimi zaman canavarken kimi zaman Poseidon'a üç dişli mızrağını, Hades'e de görünmezlik miğferini veren faydalı yaratıklardır. Bir Anglosakson destanı olan *Beowulf* kahramanı, Grendel adında bir dev ile savaşarak sonunda onu öldürür.

Tanrıların yaratılış hikâyeleri arasında Çin Gangsheng mitolojisinde Pan gu'nun kozmik yumurtadan çıkması, dünyanın yaratılışı gibi konular yer alır. Pan gu, efsanelerde ilk ilahi insan olarak geçer ve dev vücudunun doğana kadar bir yumurtanın içinde kıvrılarak kalması ona adını vermiştir.¹² Günümüze parçalar hâlinde ulaşan kaynaklarda yer ve gökyüzü arasında doğar ve büyür, bedeninin parçalarıyla dünyayı şekillendirir. Pan gu, ilk ilahi varlıktır ve dev bedeni dünyayı

¹¹ Yunan Mitolojisinde bu devlere *Kyklops* adı verilir. Heseidos'un *Theogonia* adlı eserinde tek gözlü tanrıya benzeyen devlerin Zeus'a şimşekleri verdiklerinden bahsedilir.

¹² Pan "kıvrılmak" anlamına gelirken gu ise "antik" anlamına gelir.

şekillendirirken bir yandan çözülmektedir. Çözülen bedeni ise metamorfozla dağlar, denizler, yıldızlar gibi oluşumlara dönüşür. İlk doğan varlık olduğu gibi ölen bir tanrının efsanesidir. Bazı anlatılarda Pan gu'ya yardım eden 4 kutsal hayvandan bahsedilir ve bunlar arasında hibrit hayvan olan ejderha yer almaktadır. Çin mitolojisinin anlatılarında kutsal ejderhalar ve ejderha terbiyecileri de betimlenmektedir. Birçok yaratılış anlatısında dönüşümler, tek bir varlıkta birleşen karmaşık hayvanlar betimlenir. Bu anlatılarda diğer örneklerde olduğu gibi faydalı yaratık ve canavarlar yer almaktadır. Tüm bu mitlerinin yaratılış hikâyeleri ve bunun sonucunda varlıkların dönüşümü, grotesk sanattaki karmaşıklık kavramıyla uyumlu bir şekilde buluşur. Her biri tanıdık ve yabancı arasındaki sınırları keşfederek gerçeküstü olanı kucaklamakta, gerçeğe doğaüstü dünyaya ait kavramlar arasında farklı kombinasyonlar yaratmaktadır.

Hibrit yaratıkların en popüler örneklerinden ejderhalar, tarihte birçok kültürün mitolojisinde yer almıştır ve örnekleri zaman zaman çağdaş sanatta da karşımıza çıkmaktadır.¹³ Ejderha tasvirleri, birçok farklı kültürde yaygın olarak bulunduğu için kültürel farkların en açık şekilde gözlemlendiği hibrit yaratıklardır. Ejderha genellikle uzun, yılanımsı bir gövde; geniş kanatlar ve keskin pençeler ile karakterize edilir ve temsilleri her kültürde geniş bir çeşitlilik gösterir. Bu temsiller, sürüngen, kuş, karp balığı, kaplan pençesi, geyik boynuzu gibi çeşitli hayvan özelliklerinin birleştirildiği; benzersiz bir hibrit yaratık çeşitliliğini temsil eder. Çin'in günümüzdeki sınırları içerisinde ejderha temsili en az 6.000 yıl öncesine dayanmaktadır.¹⁴ Çin biliminde ejderhaların temel özellikleri konusunda iki ana hipotez bulunmaktadır. Bazı belgeler ejderhaların çeşitli türlerinin olduğunu belirtir. Pulları olan ejderhalara "Jiao Long" (long, Çince'de "ejderha" anlamına gelir), boynuzları olanlara "Qiu Long" ve boynuzları olmayanlara "Chi Long" denir. Birçok geleneksel metinde ejderhalar farklı şekillerde tasvir edilmiştir. Bazı kaynaklarda ejderhaların çenelerinin altında, çapı bir *chi* (bir metrenin üçte biri) olan pulları olduğu, bazılarında ise at başı ve yılan kuyruğuna sahip oldukları söylenmektedir. Başka bir versiyonda ejderha; geyik

¹³ Genellikle toplumsal veya siyasi meselelerle eleştirel bir şekilde ilgilenmeyi amaçlayan çağdaş sanattan ziyade, geleneksel sanat, folklor ve fantezi türlerinde daha çok ejderha örneği bulunur.

¹⁴ Yang ve An, *Handbook of Chinese Mythology* kitabında, 1987'de, Henan Eyaleti, Puyang İlçesi'nde yer alan Xishui Arkeolojik Mezarlık Alanı'nda, kabuklardan oluşturulmuş bir ejderha ve kaplan tasviri keşfedildiğini aktarmıştır.

boynuzlu, öküz kulaklı, deve başlı, tavşan gözlü, yılan boyunlu, midye karınlı, balık pullu, kaplan ve kartal pençeli olarak ortaya çıkar. Bazı belgelerde ejderhaların başlarında tepelere benzeyen "Chimu" adlı bir yapıya sahip oldukları ve çenelerinin altında en değerli incinin büyüdüğü gibi bilgiler yer almaktadır. Ejderhanın Antik Çin'de farklı kabilelere ait totemlerin bir kombinasyonu olduğu da düşünülmektedir. Bu hipotezler, ejderhanın kökenleri hakkında yapılan araştırmalardaki birçok farklı düşüncenin sadece ikisidir ancak hakkında yapılan incelemelere rağmen ejderha için hâlâ kesin bir yorum yapılmamıştır (Yang ve An, 2005, s. 100-102).



Görsel 10. Ai Wei Wei. Rüzgarla (With Wind). 2014. (Enstalasyon). <https://bit.ly/48dgBH4>

Ai Weiwei'in 2014 yılında Alcatraz'da izleyicilere sunduğu *With Wind* eserinde (Görsel 10) bireysel özgürlük ve bağımsızlık hakkında fikirlerini iletmek için ejderha sembolüne geleneksel anlatıdan farklı olarak daha demokratik bir yorum getirir ve "herkesin bu güce sahip olduğunu" vurgular. Bu; bireylerin kültürel anlatıları, çağdaş bağlamlarda yeni amaçlara hizmet etmek üzere nasıl şekillendirebileceği ve yeniden tanımlayabileceği konusunda güçlü bir ifade örneğidir. Ejderhalar Doğu'da ve Batı'da farklı biçim ve konseptlerde tasvir edilmiştir. Bu fark özellikle Çin ve Japon anlatılarındaki ejderha ile İncil anlatısındaki ejderha karşılaştırıldığında görülecektir. Çin mitolojik kavramları içerisinde ejderha, suyun farklı formlarının -yağmur, nehir ve deniz gibi- denetleyicisi olarak tanımlanır. Bazı örneklerde havayı kontrol edebilme gücüyle ilişkilendirilmekte, tasvirlerinde uçabilmesine rağmen çoğunlukla kanatsız görünmektedir. Ejderha kutsal güç ve enerjinin sembolü olarak değerlendirilir, kahramanların yanında önemli bir yardımcıdır ve tanrı veya yarı tanrı

figürlerinin taşıyıcısıdır. İmparatorluk döneminde ejderha, bu özellikleri ile imparatorluk gücünün bir sembolü olarak kabul edilmiştir. Ejderhanın Çin kültüründeki genel anlamının aksine Ai Weiwei ejderhayı "imparatorluk otoritesi" yerine "bireysel özgürlük ve bağımsızlık" anlamına gelecek şekilde kullanmış, çağdaş bağlamlarda yeni amaçlara hizmet etmek üzere şekillendirmiş ve yeniden tanımlamıştır.

Japon folkloru, bünyesinde birçok ilginç hibrit yaratık barındırmaktadır ancak tez kapsamında yalnızca ejderha örneğiyle ele alınmıştır. Japon mitolojisinde ejderhaların havayı kontrol edebilme gücüne dair ilginç bir hikâye örneği bulunmaktadır. Büyükannesi ve babasıyla bir çiftlikte yaşayan 13 yaşındaki Wu'nun evine bir prens ve onun hizmetkârları ziyarete gelir ancak Wu, prens ve hizmetkârlarının olağandışı olduğunu fark eder. Prens ayrıldıktan sonra Wu; onların aslında insan değil, Sarı Ejderha ile onun hizmetkârları olduklarını anlar. O gece büyük bir fırtına çıkar ancak Wu'nun evi korunur. Fırtına sonrası, komşularının çoğunun ev ve hayvanları zarar görürken Wu'nun evi zarar görmez. Daha sonra Sarı Ejderha, Wu'ya sihirli bir pul verir ve onu hep hatırlayacağını söyler. Wu, bu pul ile birçok mucize gerçekleştirir. Sarı Ejderha tasvirlerinde kanatsızdır. Bir yılanın kıvrak bedenine, bir balığın kuyruk ve pullarına, 4 güçlü kertenkele bacağına ve pençelerine sahiptir. Aziz Yorgi ve Ejderha, Azize Marina, Andromeda hikâyelerindeki gibi Avrupa mitolojisinde ejderhalar genellikle tehlikeli bir varlık olarak betimlenirken hikâyelerin kahramanları da bu tehlikelere karşı koyanlar olarak karşımıza çıkar.

Asya kültürlerindeki örneklerinden farklı olarak Batı ejderhası ateş ile ilişkilendirilmiştir. Çin folklorunda ejderhalar, göklerden yayılan ve dünya üzerindeki konvansiyonel ateşten farklı olan "ilahi kıvılcım" veya "vital enerji" ile özdeşleştirilen ışığın temsilcileri olarak kabul edilmiştir ve en önemlisi Avrupa'da kötülük ile ilişkilendirilen ejderhalar Çin inançlarında faydalı yaratıklar olarak tasvir edilmiştir. Belirli mitolojik anlatımlar, bu varlıkları Güneş ve Ay ile ilişkilendirir. İkonografik tasvirlerde sıkça, göksel cisimleri koruyan iki ejderha motifine rastlanır. Bunun yanı sıra bazı temsiller ejderhanın Ay veya Güneş'i nasıl yuttuğunu, bu hareketin bir Güneş veya Ay tutulmasının mitolojik yorumu olduğunu gösterir. Çin'de geleneksel

festivallerde yaklaşık 5 metre uzunluğunda ot, bez ya da bambu şeritleri ve kâğıttan yapılmış ejderhalar hazırlanır ve ejderha dansları gerçekleştirilir. Bu performanslar başlangıçta iyi meteorolojik koşullar ve başarılı hasat için düzenlenirken günümüzde ejderha dansı eğlence olarak işlev görmekte ve kutlama, fuar ve festivallerde yer almaktadır (Yang ve An, 2005).

Hristiyanlıkta bu mitolojik yaratıklar dinî metinlere uyarlanmıştır, en bilinen örneklerinden biri Vahiy Kitabı'nda Aziz Michael'ın ejderha ile savaşıdır (Görsel 11). Bu savaş 14. yüzyıl Norman el yazmasında detaylı olarak resmedilmiştir. Aşağıda yer alan 2 görselde Doğu ve Batı ejderha tasvirleri arasındaki farklılık, kanatlarının olup olmaması ile görülmektedir. Doğu tasvirlerinde ejderhalar (Görsel 12) çoğunlukla kanatsızdır.



Görsel 11. (sol) Vahiy Kitabı illüstrasyonu, The Cloisters Apocalypse, 1330, (The Met).
<http://bit.ly/3QyCqd9>



Görsel 12. (sağ) Ejderha Paneli (Panel with dragon), 8-9. yy, Tang Dönemi, (The Met).
<https://bit.ly/49QkEKW>

Çin'in Dört Büyük Klasik Romani'ndan biri olan *Batı'ya Yolculuk* adlı eserde birçok mitolojik ve fantastik karakterlerle beraber hibrit yaratıklar da bulunur. Ming Hanedanlığı döneminde 16. yüzyılda Wu Cheng'en tarafından yazılan hikâyede 7. yüzyılda Budist kutsal metinleri elde etmek için Hindistan'a yolculuk yapan bir rahip olan Xuanzang'ın tarihi yolculuğu anlatılmaktadır ve bu hikâyede efsanevi hibrit yaratık olan ejderha, kahramana yardım etmektedir. Ejderha rahip Xuanzang'a

yardımcı olmak ve geçmişteki hatasını telafi etmek için beyaz bir ata dönüşür ve ona eşlik eder. Mitolojik ejderha, güney Çin kozmolojisi içerisinde merkezî bir role sahiptir. Bu yaratık genellikle yeryüzü ile göksel âlemler, insan ve doğaüstü alanlar arasında bir aracı olarak işlev görmektedir. MÖ 5. yüzyıla tarihlenen Yangzi bölgesi sanatı, ejderhaların uçuşunu tasvir ederek onların kültürel önemini belirtir. Bu ejderhalar, özellikle Güney ve Batı Çin'de öne çıkar; Sarı Nehir bölgesinde görülen soyut-dekoratif tarzdan saparak daha gerçekçi bir betimlemeye yönelir. Ejderha temsillerinin tamamının iyi anlamı olduğunu söylemek mümkün değildir. Soushan tu (dağ arayışı resimleri) bağlamında ejderhalar yakalanır ve onlara boyun eğdirilir (Hinton, 2017).

Ejderhaların Çin kültüründeki geniş sembolik temsilleri çok yönlüdür. Ejderhalar, güçlü ve potansiyel olarak tehlikeli kabul edilirken birçok bağlamda kuvvet, güç ve iyi şans sembolleri olarak da görülürler. Bu hikâyelerde onları bağlama veya kontrol etme ihtiyacı, bu gücü etiketlemek yerine kullanma veya yönlendirme arzusu yansıtma olasılığı önerilebilir. *35 Evil Beasts of Shu* adlı eski Çin metni Guankou Shen, bir ejderhanın etrafa zarar vermesini engellemek için onun demir bir direğe bağlanması pratiğine dair eski referanslardan birini sağlar. Bu fikir, Batılı örneklerde görülen kahramanın yarattığı öldürmesi olgusundan oldukça farklıdır. Ejderhanın öldürülmesi yerine zincire vurulması, Erlang efsanelerinin de önemli bir özelliğidir. Guo Ruoxu'nun yazdığı *Resim Deneyimleri (Tuhua jianwen zhi)* adlı eser, Song hanedanından İmparator Taizong'a sunulan ve büyük bir ilgi gören "Soushan tu" başlıklı bir tabloyu detaylandırır. Bu resimler, dağlarda geçen av sahnelerini gösterir. Şeytani karakterler, kısmen insana benzeyen yaratıklar ve zincirlerle bağlanmış ejderhaları yakalar. Bu görsel temaların özellikle Song döneminde hükümetin güç ve yetkisini simgeler bir şekilde kullanıldığına dair belirtiler bulunmaktadır. Zamanla "Soushan tu" tasvirleri değişmiş; 19. yüzyıla gelindiğinde Batılılar, şeytanlara benzer tehditler olarak gösterilmiş hatta 20. yüzyılda, Kültür Devrimi sırasında, muhalifleri şeytani varlıklar olarak etiketlemek için metafor olarak kullanılmışlardır (Hinton, 2017). Japon folklorundaki örneklerden biri ise Okçu Tawara Toda hikâyesidir. Hikâyede bir gölün kralı olan Ryuji adındaki ejderha, krallığındaki bir dev bir çıyanı ortadan kaldırması için kahramandan yardım ister. Ejderha, çıyanı ortadan kaldıran kahraman okçuyu bitmek bilmez piring balyasıyla mükâfatlandırır (Ashkenazi, 2022, s. 161).

Sonuç olarak bu metinlerden anlaşıldığı gibi, Asya ve Batı kültürlerindeki hibrit yaratık olan ejderha tasvirleri arasındaki bazı önemli farklılıklar görülmüştür. Batı'da genellikle ateş püsküren, kötülükle ilişkilendirilen yaratıklar olarak betimlenen ejderhalar, Asya kültürlerinde, özellikle Çin ve Japonya'da, daha olumlu ve kutsal varlıklar olarak görülmektedir. Çin mitolojisinde, ejderhaların göksel enerjiyle ilişkilendirilmesi ve güneş ve ay tutulmaları gibi doğa olaylarına bağlı mitolojik yorumları, bu yaratıkların doğaüstü ve kutsal güçlerinin temsilcileri olarak kabul edildiğini göstermektedir. Çin edebiyatında yardımsever ve koruyucu roller üstlenen ejderhalar, Japon hikâyelerinde de benzer şekilde pozitif karakterler olarak yer alır. Bu tasvirler, bu kültürlerin kozmoloji ve sanatında ejderhaların nasıl merkezî bir rol oynadığını yansıtmaktadır. Ayrıca bu mitolojik yaratıkların zamanla değişen temsillerinin sosyal ve siyasi durumların etkisiyle nasıl evrildiğini de göstermektedir. Özellikle Çin'de ejderhaların gücünün kontrol altına alınması ve bunun politik simgelerle ilişkilendirilmesi, bu mitolojik figürlerin kültürel öneminin boyutlarını ortaya koymaktadır. Bu nedenle Asya kültürlerinde ejderhalar sadece mitolojik yaratıklar değil; aynı zamanda tarihsel, kültürel ve politik anlamda da zengin sembolik değerleri olan varlıklardır.

1.3. Teolojik ve İkonografik Hibrit Yaratık İncelemeleri

Tezin başlarında hibrit yaratıkların öteki dünya inancı bağlamında ritüel ile ilişkilendirilen tasvirleri incelenmiştir. Mitlerde bazen yararlı ifritler bazen de canavarlar olarak betimlenen, sayı ve form olarak giderek artan figürler gözlemlenmiştir. Yunan mitolojisi; Kimera, Minotaur, Siren, Gorgon gibi birçok sıra dışı yaratığı bünyesinde barındırarak hibrit yaratık çeşitliliğinin önemli bir örneğini teşkil eder. Yunan mitolojik evreninde; düzen ile kaos, kontrol ile özgürlük aralarındaki gerilim, iyilik ve güzellik karşısında, güçlü bir kötülük ve çirkinlik anlayışı yaratmıştır. Anlatılar, didaktik bir yönlendirmeye temel olarak hayal gücüne dayalı tasvir ve anlatılar üzerine odaklanarak dinî ve ahlaki öğretilere yoğunlaşmıştır. Bu dönemde Yunanlılar ve Romalılar, Mısır ve Mezopotamya kültüründe görülen bazı eski kutsal yaratıkların tasvirlerini sürdürmüşlerdir; bu yaratıklar kimi zaman tanrıların kendisi kimi zaman da tanrılar ve insanlar arasındaki melezleşmenin ürünü olarak karşımıza çıkarak tanrılarla akraba olma özelliği taşımışlardır. Bu yaratıklar, her şeyin daha büyük ve güçlü olduğu kahramanca bir geçmişi temsil etmişlerdir. Çok tanrılı inancın bir sonucu olarak bu tema geçmişten beri tekrarlanmaya devam

etse de temsillerde vurgu, insana doğru kaymıştır.¹⁵ Hem *Odysseia* hem de *İlyada* anlatılarında tanrılar, antropomorfik olarak betimlenmiştir. Zeus, Athena, Dionysos gibi Yunan tanrılarının hayvanlarla ilişkilendirildiği bazı temsiller olsa da tanrıları yalnızca hayvan olarak gösteren örnekler oldukça azdır. Yunanlıların mitolojik yaratıklara gerçekten inanıp inanmadıkları konusu, tarihçiler ve mitoloji uzmanları arasında tartışmalı bir konudur.¹⁶ Antik Yunan toplumu; tanrılar, kahramanlar ve fantastik yaratıklar içeren çok sayıda mitolojik hikâyeye sahiptir ancak bu yaratıklara olan inançlarının ne kadarının dinî veya ruhsal inançlardan geldiği, ne kadarının eğlence içerikli veya öğretici hikâyeler olarak anlatıldığı hakkında kesin bilgi vermek zordur. Gilmore'a göre (2009) Klasik Antik Dönem'de bu yaratıklar canavarlardır, devasa boyutları ve kibirleri ile hem ilahi büyüklüğü simgelemekte hem de tehdit edici bir güç olarak algılanmaktadır. Eğer tanrılar idealize edilmiş bir anne baba ise tanrının parodisi olan canavarlar da şeytanlaştırılmış babayı sembolize etmekte ve belki de insanın ebeveyniyle olan ilişkisinin bir metaforu olarak kullanılmaktadır (s. 46).

İnsanlık tarihinin başlarında insanoğlu, doğayla olan ilk birliğinden fırlatılıp atılmış olsa bile hâlâ bu ilkel bağlara sıkıca tutunmaktadır. Bu ilkel bağlara geri dönerek, onlara sarılarak kendini güvenli hisseder. Hâlâ hayvanlar ve bitkiler dünyasıyla bir olduğunu duyar, doğanın içinde kalarak onunla bütünleşmeyi dener. Birçok ilkel din, evrimin bu evresini doğrulayan tanıktır (Fromm, 1989, s. 68).

Fromm, *Sevme Sanatı* adlı kitabında insanlığın diğer varlıklarla olan bu karmaşık ve çelişkili ilişkisini vurgulamaktadır. İnsanın doğa ile bağları psikolojik bir sığınak işlevi görmekte ve hem bireysel hem de kolektif davranış üzerindeki etkilerinde önemli bir

¹⁵ Xenophanes, İlk Çağ Yunan düşünürleri arasında, tanrıların antropomorfik tasvirlerine eleştirel bir yaklaşım sergileyen öncü figürlerden biridir. "Ancak atlar, öküzler veya aslanlar elleri olsaydı ve elleriyle çizim yapabilseydi, insanların yaptığı gibi işler başarabilseydiler; atlar tanrıların figürlerini kendilerine benzer şekilde, yani atlar gibi çizerdi, öküzler ise tanrıları öküzlere benzer şekilde tasvir ederdi ve her bir hayvan kendi türüne uygun bedenler oluştururdu." ifadesiyle, Tanrı tasvirlerinin daha soyut ve evrensel bir varlık olarak anlaşılmasını savunarak, tasvirlerin kültürel ve subjektif yönlerini vurgulamıştır.

¹⁶ Yunanlıların mitolojik varlıklara olan inançları konusu, Paul Veyne'nin 1988 tarihli *Did the Greeks Believe in Their Myths?: An Essay on the Constitutive Imagination* adlı kitabında işlenmiştir. Kitapta Veyne'nin yorumları, Antik Yunan toplumunun mitlere yaklaşımını konusunda özgün bir bakış açısı sunmaktadır ve Yunan mitolojisi üzerine yapılan, geniş kapsamlı tartışmaların taraflarından biridir. Ek olarak, E.R. Dodds'in *The Greeks and the Irrational* adlı eseri de Antik Yunan kültürünün mitolojik ve dini inançlarının rasyonel düşünceyle nasıl etkileşime geçtiği analizleri, Yunan kültürünün tarihsel süreçte mitlere yaklaşımları konusunda aydınlatıcıdır.

rol oynamaktadır (1989, s. 68). Bu ilişkinin deęişen dinamikleri, hayvanlar ve yaratıkların tasvirlerinde eski çağlardan günümüze kadar gözle görülür etkiler yaratmıştır.

Teolojik örneklere sıkça rastlanan Orta Çağ'da hayvan imgeleri, doğrudan gözlemlenerek deęil büyük ölçüde ikincil kaynaklardan türetilmiş; çoęu zaman bilinen hayvanların belli özellikleri alınarak doğada görülmeyen şekillerde yeniden bir araya getirme antik teknięi kullanılmıştır. Bazen tanrının yaratma çeşitlilięiyle ilişkilendirilen bazen de tanrının güzelliklerinin karşısına yerleştiren birçok yaratık ve canavar tasviri, bu çağda üretilmiş ve çeşitlendirilmiştir. Orta Çağ boyunca hayvanlar hakkında bilgi ve imgelerin bir araya getirildięi kitaplar olan bestiyerler (bestiary), oldukça popüler hâle gelmiştir. Orta Çağ'da bilinmeyene karşı hızla artan ilgiyle üretilen yaratık tasvirleri, doğanın repertuarını hızla genişleterek literatürde kendini göstermiştir. Halk hikâyeleri, İspanya'daki Müslüman sanatçılar¹⁷ tarafından tekstile işlenmiş tasvirler, Anglosakson ve İrlanda el yazmaları gibi çeşitli kaynaklar bu ilgiyi beslemiş ve çeşitlendirmiştir (Benton, 2004). Kitaplarda hayvanlarla ilgili yapılan tanımlamalar, Orta Çağ'da hayvanlara duyulan ilginin esasında alegorik amaçlara hizmet eden simge olarak kullanılmasına dayalı olduęu görünmektedir.

Hristiyanlık anlatılarında yaratıklar bazen bir haberci olarak karşımıza çıkmış bazen de bir erdem ya da kötülükle ilişkilendirilmiş ve sıkça bir İncil pasajıyla desteklenmiştir. Eski Ahit'te Daniel'in rüyasında gördüęü yaratıkların bir imparatorluęun yükselişini ya da çöküşünü sembolize etmesi, hibrit yaratıkların sembolik rolünü gösterir.¹⁸ Örneęin Daniel'in rüyasında gördüęü ilk yaratık; denizden yükselen ve aslan gibi bir görünüme sahip olan, kanatlı ve insan başlı hibrit bir hayvandır. Bu yaratık, Babil İmparatorluęunu sembolize etmektedir ve büyük bir otorite ve güce sahip olduęu ifade edilmiştir. İkinci yaratık, aęzında büyük dişleri olan

¹⁷ Dodds'un (1992) *Al-Andalus: İslamik İspanya'da Sanat* adlı kitabında, Murabıtlar hanedanının, karakteristik olarak öne çıkan murabıt tekstilinde aslanlar, kartallar, tavus kuşları, Yunan, Roma ve daha eski örnekleri olan Griffinler, Sfenksler, Harpialar gibi yaratıklar karşılıklı ya da yan yana tasvir edildięi ve bazı örneklerde pençelerinde avlarını taşıdığı bilgileri yer almaktadır.

¹⁸ Del Toro'nun "Pan'ın Labirenti"nde yer alan fantastik varlıklar benzer olarak gerçek dünyanın birtakım olgularına metaforik bir yansıma sunar. Faun, Ofelia'nın kaderini keşfetmesine yardımcı olarak ona rehberlik eder ancak güvenilmez bir karakterin özelliklerini de taşır, gösterişli bir ziyafetin önünde oturan yaratık (the pale man), iktidarda olanların hırsını ve tüketimini temsil eder, Dev Kurbaęa oburluk ve içsel bir yozlaşmayı temsil eder. Buradaki sembolizm Kutsal Kitap ve Orta Çağda yaratık tasvirlerinin kullanımına güncel bir örnek olarak verilebilir.

ve arasında 3 kaburga kemiği bulunan bir ayağa benzemektedir. Daniel'in gördüğü bu yaratık, Med-Pers ittifakındaki Pers İmparatorluğu'nu sembolize etmektedir. Yaratığın ağızındaki 3 kaburga, Perslerin 3 büyük fethi (Lidya, Babil ve Mısır) ile sahip olduğu gücü temsil etmektedir. Üçüncü yaratık; dört kanatlı, 4 başlı bir panterdir ve Büyük İskender'in MÖ 330-334 yılları arasında hızlı bir şekilde gerçekleştirdiği fetihleri temsil etmektedir. Yaratığın dört başı¹⁹ ise MÖ 323 yılında Yunan İmparatorluğu'nun dörde bölünmesini sembolize eder. Daniel'in rüyasında gördüğü dördüncü yaratık ise demir dişli, 10 boynuzlu, güçlü ve korkutucu bir yaratıktır. Rüyasında yaratığın boynuzlarına daha küçük boynuzlar eklenmekte olduğu ve boynuzların insana benzer gözleri ve böbürlenen bir ağız olduğu ifade edilmiştir. Dördüncü yaratığın anlamı genellikle önceki üç krallıktan sonra ortaya çıkan güçlü ve baskıcı bir krallığı veya imparatorluğu temsil ettiği şeklinde yorumlanmaktadır (Daniel 7:3-8, NIV). Daniel'in rüyasındaki örnekler üzerinden okuma yaptığımızda hibrit yaratıkların sıklıkla korku, güç, otorite gibi kavramlarının sembolü olarak ifade edildiği görülmektedir. Bu rüyalarındaki hibrit yaratıklar yapısal olarak Mezopotamya sanatındaki Lamassu, Sfenks, Nemea gibi hibrit figürler ile benzerlikler taşımaktadır. Ancak Mezopotamya sanatı figürleri, genellikle tanrısal bağlamda koruyucu varlıkları temsil etme amacı taşırken Daniel'in rüyalarındaki hibrit yaratıklar birer rüya sembolüdür. Bu semboller, Daniel'in rüyalarının özel bir anlam taşıdığına inanıldığı ve rüyaların yorumlanmasında merkezî bir rol oynadığı için dinî bir bağlama sahiptir. Bu bağlamda hibrit yaratıkların insanın karşı karşıya kaldığı karmaşıklığı ve belirsizliği ifade etmedeki gücü vurgulanmalıdır. İmparatorluklar ve dünyevi güç dengelerinin sarsılabilirliğiyle ilgili mesaj iletmeye konusunda hibrit yaratıklar oldukça etkili olmuştur. Sonuç olarak bir önceki hibrit yaratık örnekleriyle kıyaslandığında aralarında farklı görev ve işlevler bulunduğu, bu farklılıkların kültürel ve dinî bağlamlardaki amaçlara göre şekillendiği ancak güçlü imgeler olarak temsillerinin devam ettiği görülmektedir.

¹⁹ Bu dört baş, dört bölgeye işaret eder: Makedonya ile Yunanistan (Antipater ve Kassander yönetiminde), Trakya ile Anadolu (Lisimahos yönetiminde), Suriye (I. Selekiler yönetiminde) ve İsrail ile Mısır (I. Ptolemaios yönetiminde).



Görsel 13. Yunus'un bir balık tarafından yutulmasını tasvir eden mozaik panel, 5 yy.

Görsel 13'te bulunan panelde Kutsal Kitap'ın Eski Ahit'inde yer alan bir öykü anlatılmaktadır. Bu öyküde geçen deniz yaratıkları ve sirenler, sembolik yaratıklara örnek olarak dikkat çekmektedir. Öyküde tanrı, Jonah'a kötülüğüyle ünlü bir şehir olan Ninova'ya gitmesini ve halka günahlarından tövbe etmeleri için bir uyarı iletmesini istemektedir; aksi takdirde şehir yok olacaktır. Ancak Jonah, şehre gitmek istememektedir. Tanrı'nın huzurundan ve sorumluluklarından kaçabilmek için Tarşış'e giden ters yönde bir gemiye binmiştir. Gemi yolculuğundayken denizde büyük bir fırtına çıkmasıyla gemideki mürettebatın hayatı tehlikeye girmiştir. Panelde denizciler hayatta kalmak, gemiyi ve gemidekileri kurtarmak üzere mücadele ederken gösterilmiş; etrafları ise deniz yaratıklarıyla sarılmıştır. Yunus, hatasını kabul ederek tövbe eder ve tanrı tarafından onu boğulmaktan kurtarmak için gönderilen bir büyük balık ya da balina tarafından yutulur. Balık sahnede tanrının lütfu ve bağışlamasının sembolü olarak hizmet eder, insanlığa ruhsal olarak yeniden doğuş ve kurtuluş için ikinci bir şans sunar. Panelde sol alt köşede Jonah'ı yutan balık görülür; onu yutan bir balık, onu da yutan başka bir balık vardır. Bir balığın ötekini yediği sahnede balıklar gemiye göre devasa boyuttadır.²⁰ İlahi yardım

²⁰ Yunan geleneğinde de karşımıza çıkan balıkların birbirini yemesi Aristoteles'in Hayvanların Tarihi adlı kitabında "Güçlüler zayıflara karşı düşmanca davranır, çünkü güçlü balıklarda diğerlerini yer." (1885, sf.235) olarak yer alırken, kilise pederi St. Irenaeus'un 4. kitabında 14. bölümünde, dünyevi yönetimin Tanrı tarafından atandığını ve bu sayede insanların balıklar gibi birbirini yememesinin sağlandığı düşüncesi yer alır.

rolündeki balıkların birbirini yutması eylemindeki yırtıcılık, görünüşte çelişkilidir. Birbirini yutan 3 balığın olmasının anlatıya göre Jonah'ı yutan balığın onu 3 gün 3 gece sonra tükürmesi ile ilişki olduğu da düşünülebilir. Yine de balığın bu ikircikli tasviri (hem vahşilik hem de ilahi müdahalenin araçları olarak) canavarlık kavramının akışkanlığını da vurgulamaktadır. Balıkların doğasındaki bu eylem sahnede sembolik bir anlama hizmet eder, tıpkı panelde sahnenin sol üstünde yer alan hibrit yaratıklar gibi... Panelde dikkat çeken; yan yana duran üç hibrit yaratık, kuş benzeri bacaklar ve kuyruklarla tasvir edilmiş, yarısı kadın bedenine sahip olan figürlerdir.²¹

Trajedi gerçekleşirken ellerindeki enstrümanlarını çalan bu yaratıklar, Yunan mitolojisinde Harpialar olarak tanımlanır ve fırtına rüzgârları ile sık sık ilişkilendirilirler (Smith, 1893, s. 104). Paneldeki sahnede Harpiaların tanrı tarafından Johan'ın itaatsizliğinin cezalandırmak ve tövbe etmeye teşvik etmek için yaratılan fırtınayı sembolize etmek için kullanıldığı görülmektedir.²² Daha sonrasında 15 ve 16. yüzyıl rönesansında Klasik Antik Dönem'e ait insan-hayvan melezi figürlerin yeniden keşfedilmesiyle gelen yeni bir çelişki ile Rönesans dönemine ait Sfenks, hem bilgeliği hem de cehaleti temsil etmesiyle ilişkilendirilecek; Harpialar ise Rönesans edebiyatı ve sanatında fahişenin Hristiyan imgesi hâline gelerek ve günah, tövbe ve pişmanlık anlamları taşıyacaktır (Cohen, 2008, s. 222).

²¹ Harpia ve Sirenler hakkında güncel feminist incelemeler yapılarak, tarihte kadınları marjinalleştiren, şeytanlaştıran veya nesneleştiren geleneksel anlatıları ve bunların toplumsal sonuçlarını sorgulanmıştır. Bu incelemelere örnek olarak, 2021'de yayınlanan Jeannine Hall Gailey tarafından yazılmış "Women and Other Monsters: Building a New Mythology" (Kadınlar ve Diğer Canavarlar: Yeni Bir Mitoloji İnşa Etmek) isimli kitabı örnek verilebilir. Kitap "canavar" kavramını (Medusa, sirenler, cadılar gibi), kadınlar, mitoloji ve çağdaş toplum bağlamında ele almaktadır.

²² Harpia ve Sirenler özelliklerinin karışması nedeniyle sık sık ayırt edilemez hale gelmektedir. Odysseia'da Homeros, Harpiaları ölüleri taşıyan karakterler olarak betimler, sirenler ise ezgileriyle insanları büyüler (Homeros, s. 249, s. 215). Rodoslu Apollonios tarafından yazılmış Argonautica'daki Phineus efsanesinde, Harpialar, cezalandırılan Phineus'un elinden hatta ağzından yiyeceklerini kaparlar ve geriye çoğu zaman bir şey bırakmazlar (II, 174).



Görsel 14. Yunus'un Kıyıya Vurması, M.S. 280-290. (Cleveland Sanat Müzesi).
<https://bit.ly/49OaUkn>

Jonah'ı yutan "büyük balık" veya "balina", bazen daha fantastik ve yaratıcı bir biçimde yaratık olarak da tasvir edilmiştir. Bu tasvirler, hikâyenin sembolik ve mucizevi niteliğini vurgulamak için sanat ve edebiyatta sıkça başvurulan bir yoldur. Örneğin Görsel 14'te Jonah'ın yutulduğu sahnenin başka bir yorumu görülmektedir. Bu sahnede onu yutan bir balık değil karmaşık yapılardan oluşan bir hibrit hayvandır. Daha önce tasviri hibrit de olsa bedenindeki işlevleri doğal bir biçimde yerine getirebilir hâlde karşımıza çıkan yaratıklardan farklı olarak bu yaratık, farklı hayvan türlerinin özelliklerini şaşırtıcı bir şekilde bir araya getiren eşsiz bir canlıdır. Bu tasvir, eski çağlardaki çeşitli hayvan türlerinin özelliklerini bir araya getiren mitolojik yaratıkların özgün ve yaratıcı bir yaklaşımını yansıtmaktadır. Bu yaratığın bedeni yalnızca Jonah'ı yutmak üzere yaratılmış gibidir. Farklı hayvanların özellik ve işlevlerini doğal bir biçimde yerine getirmez ancak bu, onu kâbuslardan fırlamış fantastik unsurları içine dâhil eden bir varlığa çevirmiştir. Jonah'ın yutulması hikâyesinde izleyiciyi Jonah yerine yaratığın kendisini odak noktasına koyan bir perspektife yerleştirir. İlk Ahit'ten Hezekiel Kitabı ve Vahiy Kitabı, hibrit yaratıklar için başka örnekler taşır. Hezekiel Kitabı'nda dört gerçek dışı canlı yaratıktan bahsedilmiştir. Kitapta bu varlıkların görünüşü meşale gibidir; varlıkların her biri insana benzeyen bir vücut, dört yüz (insan, aslan, öküz ve kartal) ve dört kanada

sahiptir. Yaratıkların bacakları düzdür, ayakları buzağı ayakları gibidir ve cilalı tunç parıldamaktadır. Kanatların ikisi yukarı doğru açıken diğer ikisi bedenlerini örter ve her yaratığın kapalı kanatlarının altında insan elleri bulunur. Bu anlatıda insan yüzü, tanrının insanları kendi suretinde yaratmasını ve onun akıl ve bilgeliğini alan insan özelliklerini temsil eder. Aslan yüzü, tanrının güç ve ihtişamını; öküz yüzü (veya boğa), yaratıcı kudretini; kartal yüzü ise hız ve çevikliğini temsil etmektedir. Bu yaratıkların cennetin koruyucuları olan Keruvlar olduğu düşünülmektedir. (Ezekiel 1:4-14, NIV)



Görsel 15. Dört yaratık tarafından çevrelenmiş İsa'yı tasvir eden fildişi oyma tetramorf, 13. yy. (Muse national du Moyen-Âge, Paris). <https://bit.ly/3MUVdOx>

Görsel 15'te tasvirine çok sık rastlanılan bir tetramorf örneği görülmektedir. Bu yaygın örneklerde İsa ve etrafında dört hayvan bulunur. Aslan Marko'dur, boğa Luka, kartal ise Yuhanna'dır. Vahiy Kitabı'nda da benzer tasvirler bulunmaktadır. Tanrı'nın tahtının etrafında dört canlı yaratık bulunur. Bu yaratıklar da aslan, insan, öküz ve kartala benzer ancak bu sefer hepsinde 6 kanat bulunur. İç ve dışları gözlerle kaplıdır, sabah akşam şarkı söyledikleri anlatılır. Yunan Piskopos St. Irenaeus dâhil birçok Hristiyan teolog tarafından bu hibrit yaratıkların Dört Evanjelist Matthew, Mark, Luke ve John'u temsil ettiği ve yaratıkların simgelediği erdemlerin de İsa'yı betimlediği ifade edilmektedir. Daha önceki tarihlerde benzer bir şekilde Mısır tanrısı Horus'un oğulları (Kebeçsenef, Duamutef, Hapi ve İmset), yarı hayvan biçiminde tasvir edilmiştir. Bu dört oğul, Ölüler Kitabı ve diğer dinî metinlerde anlatılmaktadır. İmset insan, Hapi habeş maymun, Daumutef çakal, Kebeçsenef ise şahin başlı betimlenir. Bunun gibi örnekler çoğaltılabilir olsa da önemli olan nokta, hibrit

hayvanların kimi zaman birini betimlerken kimi zaman bir erdem ve kabiliyeti sembolize etme özelliğidir.

Yaratıklar; tanrının temsili, vekili, habercisi, askeri olabilirken canavarlar genellikle kontrolden çıkmışçasına içgüdüsel, öngörülemeyen ya da anlaşılabilir davranır. Bu da onları toplum ve insanlar için tehlikeli yapar. Canavarların sembolizmi toplumdaki kusurları da betimlemektedir. Canavarlar çoğu zaman tuhaf şekilleri olan, korkunç, saldırgan davranışların beden bulmuş hâlidir. Orta Çağ'da canavarlar genel olarak olağandışı varlıkları betimlemek için kullanılmaktadır. Üretilen imgelerse korkutucu veya anlaşılabilir şeyleri daha anlaşılabilir hâle getirerek insanlara anlaşılabilir deneyimler üzerinde tanıdık birlik ve kontrol sunmaktadır. İnsanlar canavarlara bakarak rahatsız olmakta ancak aynı zamanda rahatlamaktadır. Canavarların bu noktada evrensellikleri, insan zihni ile ilgili bir şeyler söylemektedir. Orta Çağ literatüründe karşımıza iki tür canavar tasviri çıkmaktadır: anormal doğumlar ve yaratıklar. İki türlü de ilgi ve merakla karşılanan sıra dışı formlar, ilerleyen zamanlarda hakkında gelişen bir edebiyat alanına sahip olacak hatta şehrin sütunlarını süsleyecektir. Yaklaşık 1125 yılına tarihlenen bir eleştirisinde Bernard de Clairvaux, kilise ortamlarında insan-hayvan melezlerinin kullanılmasından hoşnut olmadığını ifade ederek bu durumu pagan alegorik etkilerle Hristiyan ilkelerinin aşığılanması olarak algılamıştır (Renzo, 1995).

Grotesk estetiği üzerine akademik tartışmalarda Horace ve Vitruvio'nun düşünceleri özel bir öneme sahiptir. Grotesk, kınanmış ve küçümsenmiş abartılı bir süsleme formu olarak görmüşlerdir. Ancak görüşleri daha sonra özellikle Yüksek Rönesans ve Maniyerizm dönemlerinde yeniden yorumlanmıştır ve grotesk kavramı belirgin bir dönüşüm geçirmiştir. Giorgio Vasari ve Benvenuto Cellini gibi bilim insanları, Horace'ın düşüncelerine daha liberal bir yorum getirerek sanatçının yaratıcı riskler alabilme özgürlüğünü savunmuşlardır (Connelly, 2003, s. 22). Bu grotesk biçimler, lineer mantık ve dilin dayatmaya çalıştığı kategorizasyonu reddeden bir alanda gelişerek, duysal ve zihinsel deneyimlerin karmaşıklığını yansıtabilecek güçlü bir biçim dilidir. Simona Cohen'in (2008), toplumun görsel imgelerin sihirli gücüne ve kötü ruhları yatıştırmak ve kontrol etmek için gizli (veya okült) uygulamaların etkinliğine dair yaygın inancının ruhsal temizlik veya arınma ritüellerinde çirkin veya canavar ve yaratıkların tezahürlerine etkisi olabileceği ile ilgili aktardıkları bu

düşünceyi desteklemektedir. Grotesk biçim diline yönelik evrilen perspektifler ve yaratılış mitlerinde tasvir edilen yaratıkların rol değişimleri bir arada ele alındığında bu yaratıkların kültürel ve estetik kavramlarla derinlemesine bir bağlantısı olduğu görülmektedir.

Yaratık (Creature) kelimesinin etimolojisi incelendiğinde kökeni yaklaşık olarak 1300'lü yıllara dayanmaktadır. Bu kelime başta “oluşturulan her şey” anlamında kullanılmış, daha sonraları ise yaygın olarak canlı varlıklar için kullanılmıştır. Kelimenin kökeni, eski Fransızcadan “creature” kelimesine dayanmaktadır ki bu kelime de “yaratılmış varlık; tüm yaratılış” anlamına gelir (Modern Fransızcada “créature” olarak kullanılmaktadır.). Bu terim, sonrasında geç Latin kökenli “creatura” kelimesine evrilmiştir; bu da “oluşturulan şey, yaratılış, bir varlık” anlamına gelir. Latince “yapmak, ortaya çıkarmak, üretmek, meydana getirmek, doğurmak” anlamına gelen “creare” kelimesinin geçmiş zamanlı hâli olan “creatus” kelimesinden türetilmiştir. Bu etimolojik köken, Proto Hint-Avrupa dili kökenli olan ve “büyümek” anlamına gelen “ker” kökünden türemiştir. Bu terim, bazı sınırlı durumlarda insanlar için kullanılmasına rağmen genellikle küçümseme, sevgi gibi duygusal bağlamlarda kullanılır (Douglas, 2023).

Canavar kelimesinin etimolojisi incelendiğinde; Canavar (Monster), eski dünyada, “monstrosities” ya da “monstre” terimi, bir uyarı veya işaret anlamına gelen “monitus” kelimesinden türetilmiştir ve bu terim, bir şeyin işaret veya sembolünü temsil etmektedir. 14. yüzyılın başlarında “monstre” terimi, doğuştan kusurlu veya anormal şekilli bir hayvan veya insanı ifade etmek için kullanılmıştır. Bu terim, eski Fransızcada “canavar” veya “ucube” anlamına gelen “monstre”, mostre'den ve Latince “monstrum”dan türemiştir. Latincedeki “monstrum” olağanüstü bir şeyi, ilahi bir alamet veya uyarıyı ifade eder; kötü talih, anormal şekil veya iğrenç bir karakter gibi anlamlara gelir. Ayrıca bu kelime, “monere” kelimesinden türemiş olup hatırlatma, uyarma, tavsiye etme, öğretme gibi anlamları içerir. Proto-Hint-Avrupa dilinde “moneie”, düşündürmek veya hatırlatmak anlamına gelir ve düşünme anlamındaki “men” kökünden türemiştir. O dönemlerde anormal veya olağanüstü hayvanlar, gelmekte olan felaketin işaretleri olarak kabul edilirdi. Sonraki dönemlerde bu terim, hibrit yaratıkları da (centaur, griffin vb.) içerecek şekilde genişledi. “Muazzam boyutta hayvan” anlamı 1520'lerde gelirken “insanlık dışı

vahşet veya kötülükle bilinen kişi, ahlaki bozukluk nedeniyle korkulan kişi” anlamı ise 1550'lerde karşımıza çıkmaktadır (Douglas, 2023).

Erken Orta Çağ'da tanrının, yarattığı doğaları dilediği şekilde değiştirebileceği anlayışı, “canavarlar”, “işaretler” ya da “alâmetler” olarak görülen yaratıklar ya da olağanüstü olaylar (çift cinsiyetli doğanlar, birden fazla ya da olması gerektiğinden az uzuvla doğan bebekler) gibi kategorilerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bu terimler, genellikle ilahi mesaj veya uyarılar olarak kabul edilen olağanüstü varlık veya olayları tanımlar. Orta Çağ yaratık tasvirleri açısından oldukça zengin örneklerle sahiptir. Teolojik gelenekte yaratık tezahürleri, tanrının uygun gördüğü şekilde doğal düzeni değiştirebileceği düşüncesinin bir kanıtı olarak kabul edilmiştir. Bu düşünce, tanrının eylemlerini sınırlayabilecek hiçbir kısıtlama veya doğal yasanın olmadığı inancına dayanır.²³ Erken Hristiyan âlimlerinin eserleri, özellikle de 5. yüzyılın başında Augustine tarafından yazılan *Tanrı'nın Şehri* adlı eser, dönemin yaratıklara bakış açısının önemli örneklerini sunar.



Tanrı'nın doğayı dilediği gibi yaratması²⁴ imkânsız olmadığı gibi, yarattığı bu doğayı dilediği gibi değiştirmesi de imkânsız değildir. İşte bu yüzden çok çeşitli canavarlar, işaretler, alametler ya da öncü olaylar olarak adlandırılan harikalar ortaya çıkmıştır... Bunlar, bize 'canavarlar', 'işaretler', 'alâmetler' ve 'harikalar' olarak adlandırılan şeylerin, Tanrı'nın ölümlerinin bedenleriyle ne yapacağını önceden bildirdiğini göstermeli: O'nu engelleyecek hiçbir zorluk olmadığı ve O'nu bu işten alıkoyacak hiçbir doğa yasası olmadığı...(Augustine, 1998).²⁵



Görsel 16. (Sol) MS. Ashmole el yazmasında “Griffon” illüstrasyon örneği.1504, (Bodleian). <https://bit.ly/3SOPzkZ>

Görsel 17. (Sağ) Cesur Charles'ın Dua Kitabı illüstrasyon örneği. 1469, (Folyo 18), (The J. Paul Getty Museum). <https://bit.ly/46xNe0W>

²³ 7. yüzyılda yaşamış, dönemin en etkili düşünürlerinden biri olarak kabul edilen ve özellikle *Etymologiae* adlı eseriyle tanınan İspanyol bilgin, teolog ve Başpiskopos Sevilalı İsidor, tuhaf yaratıkları Tanrı'nın işaretleri olarak görmektedir.

²⁴ “Create natures” ifadesinin Türkçe’de doğrudan karşılığı olarak doğayı yaratmak olarak çevrilmiştir, ancak yazıdaki yaratıklar bağlamında “varlıklar yaratmak” olarak düşünülmesi daha anlamlı olacaktır. Orijinal metinde ifade edilen yaratılış ve doğa kavramlarının bütünlüğünü yansıtmak amacıyla doğrudan çevrilmiştir.

²⁵ Orijinal yazı: “just as it was not impossible for God to create whatever natures He chose, so it is not impossible for Him to change those natures which He has created in whatever way He chooses. This is why there has sprung up so great a multitude of those marvels which are called ‘monsters’, signs’, ‘portents’ or prodigies’ [...] these things which are called monsters, signs, portents and prodigies ought to demonstrate to us [...] that God will do with the bodies of the dead what He foretold: that there is no difficulty to impede Him, and no law of nature to forbid Him, from so doing”.

Bu bakış açısı, Orta Çağ boyunca birçok teolog ve âlim tarafından sürdürülmüş ve canavarlar, o dönemin ansiklopedik yazılarında tekrar eden bir tema hâline gelmiştir. En bilinen örnek, etimolojik bir ansiklopedi olan ve 636 yılında tamamlanan Sevilalı İsidor'un *Etymologiae* adlı eseridir. Eser, canavarların konusunun ilerleyen zamanlarda tekrar ele alınmasına zemin hazırlamış; böylece canavar kavramı Hristiyan entelektüel geleneğinde sağlam bir konuma sahip olmuştur. Ayrıca canavarların çeşitli biçimlerdeki sanatsal temsilleri taş heykellerden sütun başlıklarına, ahşap oymalarından kitap illüstrasyonlarına kadar çeşitlenerek artmış; grotesk olanı betimlemede sınırsız bir yaratıcılığı yansıtmıştır.²⁶ Orta Çağ'da İngiltere ve Fransa'da hızla popülerleşen, *bestiary* olarak adlandırılan el yazmaları; birçok hibrit yaratığa yer vermektedir. Bu el yazmaları hayvanlar ile yaratıkların tanımlamalarını ve temsillerinin illüstrasyonlarını içerir. İlginç bir şekilde de bu yaratıkları gerçek olarak kabul eder.²⁷ Sayfalarda yer alan görseller (Görsel 16-20, 22) gibi birçok el yazması süsleme örnekleri, hâlihazırdaki Coğrafi Keşiflerin bilinmeyen toplum ve toprakların etkisinde "öteki" hakkındaki tartışmaya katkı sağlayarak Orta Çağ düşüncesindeki yabancı varlıklar ve dünyalar hakkında derin bir tema yaratmıştır. Buna karşın, Kuzeybatı Avrupa'da, muhtemelen Germen halklarının Hristiyanlığa çok daha sonra geçmiş olmasından dolayı, canavarların tövbe etmeyen; putperestlikle ilişkilendirilen saf, katıksız kötülükleri simgelediği bir görüş gelişmiştir. Bu anlayış kuzey efsaneleri, Alman *Nibelungenleid* ve *Beowulf* gibi eserlerde ortaya çıkmış; canavarımsı varlıkları kötülüğün somutlaşmış hâli olarak sunmuştur (Gilmore, 2009).

Görsel 18. (Sağ) Cesur Charles'ın Dua Kitabındaki bir illüstrasyon örneği. 1469, (Folyo, 30), (The J. Paul Getty Museum) <https://bit.ly/3sMvCAF>

Farklı dönem ve bölgelerde canavarların rol ve önemi üzerine zengin ve gelişen söylemler bulunmaktadır. Geç Orta Çağ ve Erken Rönesans döneminde Hieronymus Bosch, Pieter Breughel ve Mathias Grunewald gibi birçok sanatçı çeşitli yaratıkları resmetmişlerdir. Bu sanatsal eğilim, gelişen teolojik paradigmalara



²⁶ Geç Orta Çağ sanatçıları, Mezmurlar, Saat Kitapları, dini kitaplar ve daha birçok kitabın kenarlarına garip figürler çizmekte sınır tanımamışlardır.

²⁷ Gerçek ve mitolojik çeşitli hayvan tasvirlerinin bir arada yer aldığı bu eserlerde tasvirler genellikle ahlaki veya dini derslerle eşlik edilir. Enstrüman çalan hayvanlar, ilginç sahneler, tuhaf hibrit yaratıkların illüstrasyonları ve açıklamaları ile günümüzün eğlenceli çizgi romanlarını akıllara getirirse de bu el yazmalarının ana işlevleri, bir çizgi romandan farklı olarak eğitici ve ahlaki olmasıdır; etik öğretiler, dini semboller, doğa ve tarih gözlemlerini iletmeyi amaçlamaktadır.

uyumlu olarak kelimesi kelimesine canavar yorumları ve kültürel korkular yerine metaforik ve sembolik bir anlayışa doğru kaymıştır. Bu perspektif değişikliği, yaratıkların ontolojisinin yalnızca temel bir işaret veya tehdit olarak değil dinî doktrinler (tanrının yaratıcı gücünün vurgulanması gibi) ve sanatsal ifade aracı olarak yeniden değerlendirildiğini vurgulamaktadır. Özünde Orta Çağ ve Erken Modern sanatta tasvir edilen yaratıklar, teolojik anlayışın ve sanatsal temsilin çeşitlenmesini ve derinleşmesini sağlayan çok boyutlu araçlar olarak işlev görmektedirler. Her ne kadar tanrının gücünü vurgulasa da bu tasvirler, bu güç yapısıyla kesişen noktaları ile toplumsal normları hem sürdüren hem de bu normlara meydan okuyan bir kültürel sermaye biçimi olarak işlev görmektedir. Örneğin canavar, insan erdemleriyle olan karşıtlığı ile toplumsal beklentileri yansıtırken “İnsan doğası nedir ve ne olmalıdır?” gibi soruları da gündeme getirerek kurulu dinî ve ahlaki inançları sorgulatmaktadır. Bu durum; sosyal yapı ve baskın ideolojilerin sorgulanması, yeniden değerlendirilmesi, tartışılması ve eleştirilmesini tetiklemektedir.

16. yüzyıl boyunca, özellikle Maniyerizm bağlamında, sanatçılar Rönesans stilinin kısıtlamalarına karşı bir başkaldırı olarak grotesk imgelere yoğun ilgi duymaya başlamışlardır. Şekil bozulmaları, anamorfozlar ve hibrit kombinasyonlar gibi daha önce marjinal kabul edilen görsel dilin sanatsal tartışmalar içinde merkezi bir konuma taşınmasına hizmet etti. Bu değişim, Giorgio Vasari ve Benvenuto Cellini gibi 16. yüzyıl İtalyan teorisyenleri tarafından Horace’ın *Ars Poetica*’da aşağıdaki alıntıda görüldüğü gibi groteskin saçma birleşimler olduğu ve izleyici için bir kahkaha kaynağı olabileceği düşüncesini yeniden yorumlamış ve sanatçının yaratma özgürlüğünü savunmuştur (Connelly, 2003).



Bir ressam, bir at boynunu bir insan başıyla birleştirmeye, farklı yaratıklardan çeşitli beden parçalarını bir araya getirmeye ve onları rengarenk tüylerle kaplamaya karar verseydi, üstte güzel bir kadın olarak başlayıp, altta çirkin bir biçimde siyah bir balık olarak bitseydi, kendinizi gülmekten alıkoyabilir miydiniz dostlarım? İnanın bana, sevgili Pisos, böyle bir edebi eser, anlamsız imgelerle dolu olacak, akıl hastasının düşleri gibi, başından sonuna kadar hiçbir uyumu olmayacaktır (Hardison, 1995).

Görsel 19. (sol) Siren (Ms. Ludwig XV 3). yaklaşık 1270.

<https://bit.ly/49Qrct9>



Görsel 20. (sağ) Şeylerin Özellikleri Kitabı İllüstrasyonu (Livre des propriétés des choses).

yaklaşık 1350. <https://bit.ly/4a0ItA6>

Orta Çağ dönemi boyunca gelişen geleneksel yaratık tasvirleri ve bu tasvirlerle en sık ilişkilendirilen cehennem anlatıları, çeşitli örneklerde görülmektedir. Bu betimlemeler genellikle yer altı bölgelerine yapılan ziyaretleri anlatan hikâyeler şeklinde sunulmuştur. En ünlü örneklerden biri, nesiller boyu sanatçılara ilham veren Dante'nin *Cehennem* adlı eseridir. Kuzey Avrupa'da yaygın olan örnekler arasında ise İrlandalı bir şövalyenin diğer dünya vizyonunu anlatan *The Visio Tnugdali* adlı 12. yüzyıla ait anonim eser ve diğer öteki dünya hikayeleri, yer altı dünyasıyla ilgili birçok efsanenin geliştirilmesine yol açmıştır (Gibson, 1997, s. 57). Hieronymus Bosch, korku ve karanlığın hâkim olduğu Orta Çağ'ın ve bu hikayelerin etkisinde çeşitli yaratık temsilleri üretmiş önemli bir sanatçısıdır.

Hollandalı 15-16. yüzyıl ressamı Hieronymus Bosch, el yazması süsleme sanatçılarından repertuarından esinlenerek bunu büyük ölçekli panel resimlere aktarmasıyla öne çıkmaktadır. Bosch'un eserlerinde görülen cehennem, geleneksel dinî edebiyattan etkilenerek hem fiziksel hem de ruhsal anlamda işkenceleri tasvir etmektedir. Ancak tasvirleri Orta Çağ hayal gücünü aşarak zengin renkler ve ilgi çekici hibrit yaratıklar içeren *estetik zevkler* hâline gelir ve basit açıklamalara meydan okur. Bosch, ahlaki çöküş, sık sık işlenen suçlar, Vauderie d'Arras²⁸ gibi olaylar ve Visio Tundale gibi popüler yazılardan beslenen, yaklaşmakta olan felaket korkusu ile tanımlanan bir dönemde yaşamıştır (Lassaigne ve Delevoy, 1958). Kilisenin sapkın ve cadılarla ilgili yoğun zulmü, dönemin toplumsal kaygılarını yansıtmaktadır. Eserlerindeki birçok motifte (okla vurulmuş ve direğe bağlanmış adam gibi) el yazmaların kenarlarındaki grotesk şekillerden esinlenmiştir. Felipe de Guevara ve Karel van Mander gibi 16. yüzyıl eleştirmenleri onu esas olarak yalnızca yaratıkların mucidi olarak görmüştür. Bu sanat eseri çeşitli şekillerde yorumlanmıştır: Wilhelm Fraenger, onu gizli bir tarikatın ayinlerini temsil eden bir eser olarak görmüş; Dirk Bax ise erotik ve cinsel semboller üzerine odaklanmıştır. Bosch'un sanatına dair yıllar içinde yapılan yeni çalışmalarda, eserlerinin alegorik veya sembolik

²⁸ Vauderie d'Arras, 16. yüzyıldaki Avrupa cadı mahkemelerinin temelini atan kritik bir olaydır. Bir zulüm kampanyası olarak tanımlanan olay, yalnızca orta çağ batıl inancının bir ürünü değil, aynı zamanda hem modern hem de orta çağ düşünce kalıplarını entegre eden yeni, agresif bir sosyal ve yargısal inceleme biçimini işaret eder. Fransa'nın orta çağında, Arras cadı avları ve yargılamaları sırasında ortaya çıkan bu konuda iki önemli kaynak metin olan Tincto'run İthamları (Tincto'rs Invectives) ve Anonim Hatıralar'ın (Anonymus Recollectio) ilk tam ve erişilebilir İngilizce çevirisi The Arras Witch Treatises kitabıdır. Kitapta, Arras'ın Anonimi (Anonymous of Arras) (Muhtemelen yargıç Jacques du Bois olarak düşünülmektedir) ve entelektüel Johannes Tincto'run gözlemlerine dayanan çalışmalara değinilmiştir.

olabileceği düşünölmekte; çağdaş sapkınlıklar, Orta Çağ ezoterik uygulamaları, astroloji hatta bilinçaltı ile bağlantılı karmaşık anlam katmanlarına sahip olabileceği savunulmaktadır (Gibson, 1997).



Görsel 21. Hieronymus Bosch. Dünyevi Zevkler Bahçesi / Garden of Earthly Delights. 1500.

<https://bit.ly/47II1ph>

Bosch'un *Dünyevi Zevkler Bahçesi* adlı eserindeki (Görsel 21) alegori, Dickson'ın ifadesiyle anlatı unsurlarının (nesnelere, karakterler ve eylemler) anlatı çerçevesinin ötesine taşınan semantik yapılarla korele olduğu kapsamlı bir dili işaret etmektedir. (Dickson, 1990) Bu yaklaşım, anlatının sadece yüzeyine odaklanan gözlemlerden yani literal anlamdan daha fazlası olduğunu ifade eder. Her bir öge genellikle alegorik veya metaforik bir boyutta, daha yüksek derecede soyut ya da evrensel anlamlar taşıyarak anlatının çok katmanlı yorumlarını mümkün kılmaktadır. Resim, cinselliği hem yüceltme hem de eleştirme yönüyle daha geniş temalara; duyular, algılar ve hayal gücüne kadar uzanır. Ayrıca insanın kurtuluşu, "tanrıya benzemek" için gerekli erdemler ve bu erdemleri sürdürmemenin sonuçları gibi teolojik konuları içerir. Bu temalar insan erdemlerine kadar uzanmakta, bu da tabloyu çok katmanlı bir teolojik ve toplumsal söylem yapmaktadır. Meryem Ana Tarikatı üyesi olan Bosch'un tasvirlerinin ahlaki yozlaşmaları eleştirdiği düşünölmektedir. Umberto Eco *Çirkinliğin Tarihi* adlı kitabında Bosch'un hibrit yaratıklarını "yeryüzünün uçurumlarında yaşayan şeytanların görüntülerinden çok, yaşadığı toplumdaki

ahlaksızlıklara dair imgeler sunar” (2015, s. 102) şeklinde yorumlamıştır. Fantastik, garip ve çoğu zaman rahatsız edici resmedilmiş bu yaratıkların sürekli aksiyon içinde ve eğlendirici formları; Bosch’un eleştirel ve alegorik yaklaşımının bir parçası gibi görünmektedir. Bosch'un tablosunda sıra dışı ve grotesk formların varlığının altında tanrısal ideal yaratılış ve tanrıdan uzak kötü bir dünya arasındaki “farklılık” motivasyonunun çıkarımını yapmak mümkündür.²⁹

Görsel 22. Hieronymus Bosch. Dünyevi Zevkler Bahçesi / The Garden of Earthly Delights, hibrit yaratık detayı. 1490-1500. <https://bit.ly/47sMo6S>



Cennetin betimlenmesinde (Görsel 21) kötülüğün temsili, kaya şeklinde bir baş olarak tasvir edilen şeytan figüründe belirgindir. Şeytanın yüz hatları, kapalı gözler ve etrafında bulunan sürüngen ile böcek benzeri yaratıklarla karakterize edilmiş; böylece karanlık ve kötücül bir varlık ima edilmiştir. Şeytanı temsil eden kaya benzeri formun üstünde, bir yılanın aşağı doğru sürüldüğü bir palmye ağacı yer almaktadır. Bu sembolizm “bilgi ağacı”nın “lanet ağacı”na dönüştüğüne bir gönderme gibi görünmekte, bu da “insanın düşüşünün” zaten meydana geldiğini ima etmektedir. Gölet ve çevresinde doğanın geleneksel formlarını alaya alan garip hibrit yaratıklar yer almaktadır. Bunlar arasında tek boynuzlu denizati, üç başlı bir balıkçıl, kanatlı bir balık ve diğer fantastik yaratıklar bulunmaktadır. Bosch'un eserinde yer alan sayısız yaratık sadece süsleyici fanteziler olarak hizmet etmemekte, aksine, eserin temasının derinliğine katkıda bulunan alegorik varlıklar olarak işlev görmektedir. Bosch'un yaratıkları (Görsel 22) hibrit özellikler içeren birer kâbus ürünü ya da müstehcen olarak karşımıza çıkmaktadır. Betimlenme şekilleri çoğunlukla canlı, hareket hâlinde, karnavalistik şeytanlar gibidir. Özellikle tanrının kavranamaz oluşu, ne olmadığı veya neyin karşısında olduğunun temsilleri aracılığıyla kısmen tanımlandığı söylenebilir. Bu temsiller güzelliğin karşısına yerleştirilen çirkinlikler, ahlaksızlıklar çoğunlukla da canavar olan yaratıklar şeklinde kendini göstermektedir.

²⁹ Bosch hakkında güncel araştırmaları olan sanat tarihçilerinden Reindert Falkenburg, *Hieronymus Bosch: The Land of Unlikeness* adlı kitabında, sanatçının resimlerindeki grotesk formların çeşitliliğinin, Şeytan'ın etkili bir şekilde "doğanın kitabını yeniden yazdığını" göstermek amacıyla olduğunu savunmaktadır.



Görsel 23. Piero di Cosimo. Perseus'un Andromeda'yı Kurtarması (Perseus Freeing Andromeda). 1510-1515. <https://bit.ly/3UnzB29>

Perseus'un Andromeda'yı Kurtarması tablosu (Görsel 23) mitolojik temaların yeni bir ikonografisini içerir. Resimdeki manzara incelendiğinde kompozisyonun merkezinde tuhaf bir deniz canavarı dikkat çeker. Etrafında figürlerin yer aldığı sahnede Perseus, deniz canavarının üstünde Etiyopya Kralı'nın kızı olan ve canavarın öfkesini yatıştırmak için kurban olarak sunulan Andromeda'yı kurtarıken betimlenir. Rönesans döneminde Floransa'da faaliyet gösteren Piero di Cosimo'nun mitolojik ve dinî temaları içeren çalışmalarının bir örneğidir. Rönesans, sanatın insan merkezli bir bakış açısıyla yeniden şekillendiği bir dönemdir ve bu dönemde sanatçılar, Antik Çağ'ın kültürel mirasını keşfetmekte ve Hristiyanlık ile mitolojik temalar arasında bağlantılar kurmaktadırlar. Piero di Cosimo da Floransa'da dinî konuların yanı sıra mitolojik hikâyeleri işleyen bir sanatçıydı. Bosch'un eserleri genellikle daha karanlık ve fantastik unsurlar içerirken Piero di Cosimo'nun çalışmaları daha çok mitolojik hikâyeler ve doğa manzaraları üzerine yoğunlaşır. Piero di Cosimo çoğunlukla mitolojik canavarları, Satirler ve Kentaurlar gibi hibrit yaratıkları yansıtır. Eserindeki deniz canavarı, Bosch'un kendine özgü yaratıkları gibidir; hayvan kolajından çok, yeni ve farklı dünyaya ait bir türmüş gibi dikkatleri üzerine çeker.



Görsel 24. Piero di Cosimo. Orman Yangını (The Forest Fire). 1505. <https://bit.ly/47RK8pg>

Piero di Cosimo, Hieronymus Bosch gibi kendine özgü Rönesans döneminin kendisini tanımladığı dinî ya da mitolojik unsurların ötesine geçen bireysel bir ikonografi yaratmıştır. Görsel 24'te sanatçının *The Forest Fire* resminden bir detayda yer alan hibrit yaratıklar görülmektedir. Bu yaratıklar Orta Çağ'ı ve Rönesans dönemini etkileyen keşiflerle popülerleşen temsiller olmuşlardı. Özellikle sanatçının döneminin "öteki"ne olan ilgisini alevlendiren olaylardan birinin Amerigo Vespucci ya da Kristof Kolomb gibi gezginlerin seyahat günlükleri yayımlaması olduğu düşünülebilir. Piero di Cosimo hayvanları insan yüzleri vererek hibritleştiren bir formülle yaratıkları oluşturur. Bu figürler, bestiary tarzındaki el yazmalarında görülen grotesk yaratıkların detaylı ve büyük resmedilmiş hâllerini anımsatır. Biri geyiğin yanında ondan farklı olarak keçiye benzer boynuzları olan, diğeri ise insan yüzüne sahip bir domuz formunda bize bakarak hafif gülümseyen bu iki yaratık; insan ve hayvan arasındaki sınırları belirsizleştirerek hem tanıdıklık hem de tedirginlik duygusu yaratır. Ne olduğunu bilmediğimiz bu yaratıklardan biri bizi fark etmiş ve yüzündeki hafif gülümseme, bir tür alaycılık taşıyor gibidir.

Çeşitli medya biçimlerindeki hibrit yaratık tasvirlerinin doğal dünya ve doğaüstü anlayışın sürekli evrilen bir yansıması olduğu görülmektedir. Tarihte insanlar çevrelerini anlamaya çalışmış; sıklıkla mitoloji, din ve sanat gibi ifade araçlarına başvurarak kendilerini ifade etmişlerdir. Bu bağlamda hibrit yaratık tasvirleri; bilinen ile bilinmeyen, sıradan ile olağanüstü arasındaki boşluğu doldurmanın bir yolu olarak hizmet etmiştir. Mağara resimlerini yaratan eski kültürler, hibrit yaratık

imgelerini sadece yaratıkları tasvir etmek için değil aynı zamanda karmaşık sembolik ve ruhani anlamları iletmek için kullanmışlardır. Bu tasvirler, doğal dünya ve onun gizemleri hakkındaki inançlarla iç içe geçmiş; genellikle ilahi olanla bağlantı kurma veya doğal olayları anlama yolu olarak hizmet etmiştir.

İlk bölümün başında hibrit yaratık tasvirlerinin büyü ve ritüel anlamlara sahip olduğunu gördük. Erken dönem insanların doğayı anlamaya yönelik adımlarında onlara eşlik eden bu yaratıklar; diğer eski kültürlerde de doğa ve tanrılar arasındaki etkileşimin sembolleri, bazen tanrı ve ifritlerin tasviri olmuşlardır. Bu yaratıklar bazı örneklerde tanrıların kendisi, bazen insanlar arasındaki melezişmenin ürünü ya da kahramanlarla akraba olarak görülmüştür. Çok tanrılı inanç yapıları, geçmiş kültürlerin kutsal hibrit yaratık kültürünü sürdürmelerini kolaylaştırmıştır ancak insan figürü özellikle antik çağda ön plana daha çok geçmeye başlamıştır.

Teolojik ve ikonografik örneklerin incelendiği bölümde Hristiyanlıkla birlikte Batı'da ortaya çıkan tek tanrılı ve tanrı merkezli dünya görüşüyle yaratık tasvirleri; genellikle semboller, tanrının elçileri, ifritler veya şeytan olarak temsil edilmiştir. İnsanın bilgisi genişledikçe ve evrildikçe hibrit yaratık tasvirleri de evrilmiş; artık tek olan tanrının temsili, insan bedenine yerleşmiştir. Ancak bu dönemde hibrit yaratık tasvirleri; el yazmaları, mimari ve resimlerde zirveye ulaşmıştır. Odak noktasını insana yönlendiren ve insanın doğa üzerindeki üstünlüğünün vurgulandığı Rönesans döneminde doğa bilimleri ve insan anatomisi daha fazla keşfedilmeye başlanmış ve bu durum, insanın çevresini anlama ve denetleme arzusunu artırmıştır. Bosch ve Piero di Cosimo'nun eserleri, bu dönemin insanın doğayla ilişkisi ve doğaüstü varlıklara ilgisine dikkat çekmektedir. Rönesans'ın aydınlatıcı atmosferi, doğa ile insan arasındaki ilişkide karanlıkta kalan ne varsa aydınlatmayı hedeflemiştir ve evrenin sınırlarını çözme isteğinin yeniden canlanmasını sağlamıştır.

1.4. Gerçek ve Fantastiğin Birliđi

Önceki bölümde incelenen hibrit yaratıkların teolojik, ikonografik bağlamlarda sembolik doğaları sunulmuştur. “Gerçek ve Fantastiğin Birliđi” alt başlığı, bu figürlerin hem gündelik ve gerçeklikten alıntılar hem de fantastik unsurlarla nasıl bir araya getirildiđini sunmayı hedeflemektedir. Hibrit yaratıkların tasvirleri, gerçek ve hayal ürünü öğelerin birleşiminden doğan bir yaratıcılık ve anlam zenginliđini temsil eder. Bu özgün sentez, onların estetik değerlerinin ötesinde dinî, ritüel, kültürel ve sembolik derinlikleriyle de ön plana çıktıklarını göstermektedir. Aynı zamanda sosyolojik ve psikolojik boyutlarıyla toplumsal normlar ve bireysel bilinçaltı üzerindeki etkilerini, karmaşık anlatıları ve duyguları aktarabilme güçlerini de ortaya koymaktadır. Bu bölümde tarihte sanatçı kavramının belirginleştiđi ve bireyselliđin ön planda olduđu eser örnekleri ile hibrit yaratıkların din ve ritüel dışında kullanıldıđı farklı bağlamlara göz atılacaktır. Bireysel temalarımızda da görülen fantastik ile gerçek dünyanın birliđinin öne çıkan hibrit yaratık tasvirlerine geçmeden önce bu yaratık tasvirlerinin diđer sanatçıların bireysel temalarında nasıl kullandıđına dair örnekler incelenecektir.



Görsel 25. Johann Heinrich Füssli. Kâbus (The Nightmare). 1781. bit.ly/48fTXOD

Sanatçının iç dünyası fikrini yansıtan yaratık tasvirinin görüldüğü önemli örneklerden biri, Johann Heinrich Füssli'nin Görsel 25'te görülen *Kâbus (The Nightmare)* adlı eseridir. Füssli'nin *Kâbus* eseri, gerçek ve fantastiđi ustaca birleştirir; resimde görülen kadının yatađında yaşadığı dehşet ile bayılma anı ve üzerinde oturan

yaratık, gerçeklik ile kâbus arasındaki bulanık sınırları vurgular³⁰. Tabloda tasvir edilen yaratık, genellikle bir “incubus” olarak yorumlanır. Incubus, Batı folklorunda kadınları uyurken ziyaret eden ve onlara kâbuslar yaşatan erkek bir demon olarak bilinir.³¹ Füssli, Kâbus eserini döneminde çok popüler olması sebebiyle farklı versiyonlarla çoğaltmıştır ve yukarıda yer alan resim, bu versiyonlardan biridir. İsviçre doğumlu, Henry Fuseli olarak da bilinen Johann Heinrich Füssli; 1741'de Zürich'te dünyaya gelmiştir. İngiltere'nin Romantizm akımındaki öncü ressamlarından biri olan Füssli, 1770'te eğitim için İtalya'ya gitmiş ve orada Michelangelo'nun eserlerinden etkilenmiştir. Füssli, Shakespeare başta olmak üzere edebî ve teatral eserlerden esinlenmiş; insan doğasının karanlık yönlerini, bastırılmış korkuları, cinsellik ve şiddeti eserlerinde yansıtmıştır. 18. yüzyılın sonlarından 19. yüzyılın ortalarına kadar süren Romantizm dönemine ait olan bu eser, dönemin karakteristik kaygılarını yansıtmaktadır. Romantizm; Aydınlanma döneminin akılcılığı ve endüstri devriminin getirdiği sosyal değişimlere, Ernst Fischer'in tanımladığı şekilde “yitirilmiş düşler” (2018, s.69) düzenine bir tepki olarak ortaya çıkmıştır. Bu dönemde bireysel duygular, doğa ve hayal gücü vurgulanmış; geleneksel kurallar ve akılcı düşünce kalıpları sorgulanmıştır. Romantizm döneminin sanatçıları; kişisel deneyimlere, duyguların yoğunluğuna ve sıklıkla fantastik ya da hayalî konulara odaklanmışlardır. Bu hareket; başlangıç aşamasında soylu sınıfın normlarının ve estetik ölçülerinin benimsendiği Klasizm'e, günlük yaşamın unsurlarının ihmal edildiği bir temele karşı küçük burjuva sınıfının bir başkaldırısı niteliğindedir. Her konu, sanatın bir parçası olabilirdi. Bu dönem, bireyin iç dünyasına odaklanan bir yapıya sahiptir ve kullanılan yaratık tasvirleri de subjektif temalarda kendilerini göstermiştir.

Sanat tarihi boyunca melek, şeytan ve iblis gibi yaratıkların tasvirleri; özellikle dinî simgecilik alanında tekrar eden bir motif olmuştur. Bu figürler yalnızca ahlaki ve teolojik kavramların temsilleri olarak değil, aynı zamanda kültürel ve tarihsel anlatıların somutlaştırılmış hâlleri olarak işlev görmekte; mistik ve manevi bir önem

³⁰ Heinrich Füssli'nin "Kâbus" (The Nightmare) eserinin bir gravürü, 1920'lerde Sigmund Freud'un Viyana'daki dairesinde bulunmaktadır.

³¹ The Nightmare' tablosu, adından da anlaşılacağı üzere, rüya gören bir kişinin kâbus gördüğü bir sahneyi tasvir eder ve bu sahnede görülen yaratıklar da kabuslarla ilişkilidir. Bazı kaynaklar, tabloda görünen at ile kâbus anlamına gelen 'mare' (dişi at) kelimesi arasındaki bağlantıya dikkat çekerek bir kelime oyunu olduğunu vurgular. Ayrıca, 'mare' kelimesinin iki farklı anlamı olduğunu belirtmek önemlidir: biri dişi atı, diğeri ise Alman folklorunda uyuyan kişinin göğsüne oturarak ağır bir baskı yaratan ve kabuslara neden olan bir demonu ifade eder. Bu demon 'mara' olarak da adlandırılır.

taşımaktadır Önceki bölümde yer alan incelemelerde Hristiyanlık sanatında yaratık tasvirlerinin iyi ile kötü, cennet ile cehennem arasındaki ebedî mücadeleyi görselleştirmede önemli bir rol oynadığı görülmüştür. Hümanizmin etkilediği Rönesans sanatında ilahi olan varlıklar, onları insan deneyimine daha yakın ve ilişkilendirilebilir kılabacak insan benzeri özelliklerle betimlenmiştir. Bu tasvirler, genellikle dönemin teolojik öğretilerini ve kültürel inanışlarını yansıtmaktadır. Benzer şekilde, İslam sanatında, ilahi varlıkların tasvirinden genellikle kaçınılsa da bazı el yazmalarında cinler gibi fantastik yaratıkların tasvirlerine rastlanmaktadır.³²

Çeşitli kültürel bağlamlarda bazı yaratık figürleri, ölen ruhları öbür dünyaya eşlik eden psikopomplar olarak tasvir edilir. Örneğin Orta Çağ Avrupa sanatında, özellikle veba ve savaş zamanlarında, ölümün figürleştirilmesi olan iskelet Azrail (Grim Reaper), ölümlülük korkusu ve hayatın kaçınılmaz sonunu işaret etmek üzere ortaya çıkmıştır.



Görsel 26. Arnold Böcklin. Veba. 1898. <https://bit.ly/496INNI>

İsviçreli simbolist ressam Arnold Böcklin tarafından yapılan *Veba* isimli resimde (Görsel 26), elinde tırpan tutan bir iskelete benzeyen figürü yarasa kanatlı, yılan kuyruklu, uçan bir yaratığın üstünde betimlemiştir. Böcklin'in *Veba* tablosunda ölüm dansı (Danse Macabre) ve ölümün zaferi gibi eski zamanlarda sıkça kullanılan

³² Özellikle, Tercüme-i Miftah Cifrü'l Câmi, Fâl-ı Kur'ân, Acâibü'l-mahlûkat ve Ahvâl-ı Kıyâmet gibi eserlerde birçok hibrit yaratık tasvirleri yer alır.

iskelet ikonografisinden farklı bir yaklaşım sergilediği görülüyor. Ölümün sokaklarda kol kanat gezdiği vurgulanırken ölüm, hibrit yaratıkla daha heybetli ve korkutucu bir görünüm kazanmıştır. Orta Çağ'da felaket işaretlerinden ahlaki sembollere kadar oldukça ilgi duyulan hibrit yaratıklar, Böcklin'in resminde ölüm temasında tekrar felaket habercisi olarak belirmiştir. Ölümün figürü gibi o da insanlara eziyet etmektedir. Duyuların, algıların ve aklın kavrayamadığı şeylerin figürleştirilmesinde sıklıkla başvurulan hibrit yaratıklar; ölümün betimlenmesinde de baskın tasvirler arasında yer alır. Karşısında ne yapacağı bilinmeyen, açıklanamayan ve endişe duyulan bir durumla karşılaşan halkın yaşadığı korkuyu betimleyen resimde Füssli; yaratık formu ile durumu daha da tekinsizleştirir. Bu unsurların tekinsiz bir his uyandırması, aslında sadece yabancı bir forma indirgenemeyecek kadar derin bir anlam taşır. Eco'nun *Çirkinliğin Tarihi* kitabında belirttiği gibi, tekinsiz olan şey; insanın temelde farkında olduğu ancak genellikle görmezden geldiği bir korkusunu hatırlatır (2009, s.311).

Kapitalist sistemde iş bölümü ve uzmanlaşmanın bir sonucu olarak birey, toplum içinde yabancılaşmış bir "ben" olarak var olmaya başlamıştır. Fischer, *Sanatın Gerekliliği* kitabında bu dönemin bireyde derin bir öz bilinç duygusu ve şaşkınlıkla beraber amaçsızlık hissini de beraberinde getirdiğini aktarır. Yazara göre bu süreç, "hem dünyayı ele geçirmeye hazır bir 'ben'i hem de yalnızlığın korkusuna yenik düşen bir 'ben'i ortaya çıkarmıştır" (2018, s.72). Sanayileşme ve nesneleşme süreçlerinin karakterize ettiği çağdaş burjuva toplumunun bireylere yabancılaşması sonucunda sanat ve edebiyatta temel bir dönüşüm yaşanmıştır ve bu dönüşümün mitolojiye yönelimi de kapsadığı görülür. Fischer, bu yönelimin insanların mitolojideki bütüncül yaklaşımları nedeniyle toplumsal gerçekliklerden ve kimliklerinden uzaklaşmalarına yol açacağı konusunda kaygılanmaktadır. Ona göre toplumsal ve tarihsel koşullar, bir "ilk varoluş" seviyesine, zaman ve gerçeklik dışı bir boyuta taşınmıştır (2018, s.117-122). Bu durumda çağdaş burjuva dünyasında gizemleştirme ve mit yaratmanın toplumsal normlardan ve yükümlülüklerden bir uzaklaşma aracı olarak işlev gördüğü söylenebilir.



Görsel 27. Max Frey. Hayvan ve İnsan (Tier und Mensch).1931. <https://bit.ly/47LmVVD>

Max Frey, 1. Dünya Savaşı döneminde Almanya'da yaşamış bir sanatçıdır. Rüya benzeri gizemli atmosferleri içeren eserlerinde yaratık formları nü figürlerle bir aradadır. Resimlerindeki hibrit yaratık, birden fazla hayvanın kolajından çok sanki yeni bir türmüş gibi görünür. İssiz bir mekânla bir araya gelen bu yaratık ve figür, gerçek ve fantastiğin sınırlarının bulanıklaştığı bir dünyada yer alır. Resimdeki (Görsel 27) sahnede hem insan ve hem de yaratık yorgun ve kırılğan görünür. Dünyanın gürültüsünden, tehlikelerinden kaçmış ve birbirlerine sığınmışlardır. Resimdeki belirsizlik, yorgunluk ve yalnızlık; sanatçının çağının savaş ve sonrası koşullarını hatırlatır. Daha önce el yazmalarında gördüğümüz canavarları hatırlatan bu yaratığın âdeta bir yüz ifadesi vardır. Kulak ya da boynuz gibi görünen uzuvları, kertenkeleyi andıran sırtı ve benekleri olan bu yaratık; sevimli ve bir o kadar tuhaftır. Sis in ortasında kumların üstünde oturan bu insana göre devasa boyutlardaki yaratığın yanındaki figürle ilişkisi merak uyandırır. Bu yaratık, mitolojide okuduğumuz dev canavarlar, kanatlı yaratıklar ve iblislerden oldukça farklı görünür. O da yanındaki insan gibi savunmasız, mağdur ve mağlup görünmektedir. Bu yaratığın tanımlanamayan biçimi ise itici değil tam tersine heyecan vericidir. Kocaman gözleri neredeyse hüznü antropomorfik bir yüzü anımsatır. Öyle ki resimdeki bu durum insanda hemen bir empati duygusu uyandırır. Resimdeki yaratık izleyiciyi insanlarla hayvanların birbirine daha çok benzediği ilkel mitos zamanlarına götürür.



Görsel 28. Odilon Redon. Gülümseyen Örümcek (The Smiling Spider). 1891.

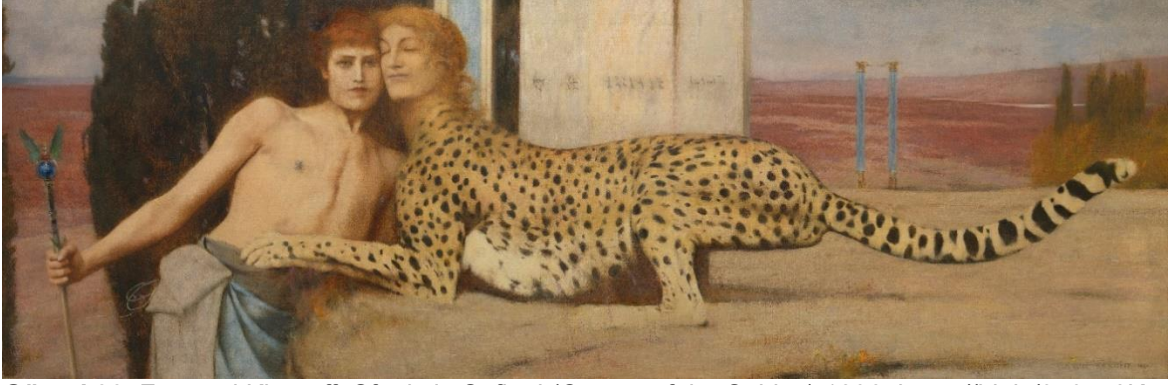
<https://bit.ly/3SAiNnb>

Görsel 29. Odilon Redon. Ağlayan Örümcek (The Crying Spider). 1881. <https://bit.ly/3OmXEKG>

Melankolik unsurları sanat eserlerine harmanlamasıyla tanınan Fransız sanatçı Odilon Redon'un hayal gücü; çeşitli edebiyat eserlerinden, İncil anlatılarından ve mitolojik temalardan ilham alarak kendi sanatsal bakış açısıyla yeniden yorumladığı karanlık hibrit varlıkların geniş bir spektrumunu yaratmaktadır. Resimlerinde insan-hayvan yaratıklar, canavarlar, bitki insanlar ve gülümseyen örümcekler gibi fantastik unsurlar görülür. Jodi Hauptman, *Görünenin Ötesinde* adındaki kitabında Redon'un canavarlarına verilen tepkilerin sanatçının döneminden bu yana genellikle izleyicide korku uyandırdığını, çağdaş eleştirmenler için de eserin ürpertici bir etkiye veya deliryum hâllerine yol açtığını belirtir. Hauptman; Martha Lucy'nin görüşlerini aktararak bu tür varlıkların kendilik duygusunu istikrarsızlaştırdığını, "insanın biçimsiz kökenlerine" bir gönderme olarak tehditkâr bir nitelik taşıdığını belirtir (2005, s. 8-31). Bu düşünceye göre yaratıklar, evrimsel teoriye ve insanın belirsiz, formu olmayan kökenlerine atıfta bulunarak insanların kendileri ve çevrelerini nasıl algıladıklarını sorgulamalarına yol açmıştır. Bu tür bir temsil, insanın bedensel ve kimliksel sabitlerini sarsarak bireylerin kendilerini tanımlama ve anlama şekillerini istikrarsızlaştırma potansiyeli taşır. Yani bu yaratıklar; insan ve hayvanların birleştirildiği, cansızların canlandırıldığı, bedenlerin sakatlanıp bozulduğu ve tekrar çalışır hâle getirildiği dış görünüşleriyle aynı zamanda insanın kendisini algılama biçimini ve varoluşsal sorularını derinden etkileyen simgesel varlıklar olarak işlev

görmektedir. Hauptman, Paul Gauguin'in bu konudaki farklı bakış açısını da sunar: "Odilon Redon'un canavarlar çizdiği söyleniyor ama bunu anlamıyorum. Bunlar hayalî varlıklar. O bir hayalperest, yaratıcı bir ruh... Tabii ki alışık olmadığımız hayvanlar canavar gibi görünüyor, ama bu sadece alışlagelmiş olanı gerçek ve normal olarak kabul etme eğilimimizden kaynaklanıyor..." (2005, s. 31). Odilon Redon'un *Gülümseyen Örümcek* eseri (Görsel 28), antropomorfik özelliklerin hayvan betimlemelerine uygulanması açısından ilginç bir örnektir. Bu eserlerde geleneksel olarak insanlara atfedilen ifade -gülümseme - bir örümceğe verilmiştir. Bu yaratık, örümcek uzuvlarına sahipken aynı zamanda kürklü, sevimli bir dış görünüş sergiler; bu durum onun yüz ifadesi ile giderek daha absürt bir karakter kazanmasına yol açar³³. Örümceğin gülümsemesi tüyler ürpertici etki meydana getirecek kadar tuhaftır; neden gülümsediği soru işareti olan bu yaratık, aynı belirsizlikten tedirgin edicidir. İfadesinin bir kısmının gölgede kalması, bu gülümsemenin belirsizliğini pekiştirir ve bu ifadenin olumlu olup olmadığı ile ilgili şüphe uyandırır. Yüzü, ifadesi ve bedeninin kürklü yapısı ona hibrit bir form kazandırır. Karo fayanslarla kıyaslandığında devasa boyutlara sahip olan bu örümcek, gerçeklik ile fantastik arasında dolaşır. *Ağlayan Örümcek* eserinde (Görsel 29) betimlenen örümcek yaratık, insan yüzüne sahip olup Max Frey'in resimlerindeki yaratıklara benzer bir şekilde üzgün bir ifade taşımaktadır. Örümceğin insan benzeri yüz ifadesi ve üzgün görünümü, bazı izleyicilerde empati duygusu uyandırma potansiyeline sahipken bazı izleyicilerde bu duygusal tepki aynı olmayacaktır. Bu ikilem, özellikle örümcek gibi çoğu kültürde olumsuz algılanan hayvanların tasvirlerinde daha belirgindir. Redon, resmindeki fantastik ve gerçekliğin birlikteliğinin vurgulandığı bu örümcek yaratığı ile gerçekliğin sınırlarını aşan ve izleyicinin algısına meydan okuyan bir sanat ifadesi yaratır. Bu durum yaratıkların gerçeklik ile fantastik arasındaki sınırı nasıl bulanıklaştırabileceğini ve izleyicinin algı dünyasında nasıl yeni anlam katmanları oluşturabileceğini gösterir. Aynı şekilde gözle görülen gerçekliğin yanında, zihinsel ve duygusal yeni gerçeklikler yaratmaktadırlar.

³³ Benzer bir yaratık Hayao Miyazaki'nin *Ruhların Kaçışı* animasyonunda da görülür. Animasyondaki yaratıklar tüylü yuvarlak bedenleri, örümceksi kolları ve büyük gözleri ile dikkat çeker. Yine Redon'un örümceğinin sahip olduğu gülümseme ve tüylü yapı Alice Harikalar Diyarı'nın Tim Burton'ın yönettiği filmdeki Cheshire kedisini akıllara getirmektedir.



Görsel 30. Fernand Khnopff. Sfenksin Şefkati (Caress of the Sphinx) 1896. <https://bit.ly/3u9cq0K>

Sembolist bir sanatçı olan Fernand Khnopff; eserlerinde cinsiyet, güç, romantizm, baştan çıkarma ve iç çatışmalar gibi konuları işlemiştir. *Sfenksin Şefkati* adlı eserinde hem kahramanca hem kırılğan bir erkek figürü ile yanında Venüs benzeri kadın figürü ve çita karışımı hibrit yaratık aracılığıyla geleneksel imgeleri yeni bir bağlama taşır. Resimdeki öğeler; insan ile vahşi doğa, eril ve dişil arasındaki sınırları bulandırırken bu kavramlar gerçek ile fantazyaya arasındaki diyalektikle yeniden inşa edilir. Sembolist sanatçı ve yazarlar, deneyimi aynen betimlemek yerine çağrışım ve imayı tercih ederler. Schopenhauer, maddi (doğa) ve metafiziksel (ideal) arasında bir diyalektik ilişki önermiştir. Khnopff'un Schopenhauer düşüncesine olan ilgisi göz önüne alındığında bu öneri, resimleri yorumlamak üzere bir dayanak olarak kullanılabilir. Resim, Gustave Moreau'nun *Oedipus ve Sfenks* eseriyle benzerlikler taşır. Khnopff'un resminde Sfenks benzeri hibrit yaratık, her an ileri atılmaya hazır bir kedi pozisyonundadır ancak aynı zamanda yanağını yasladığı figüre de bir yandan şefkat göstermektedir. Sfenks ne itaatkar ne de kısıtlanmış görünür, pozisyonu onun evcilleştirildiğini göstermez aksine o tam zıttıyla uzlaşma içinde simbiyotik bir ilişki hâlinindedir.

Knopff'un eserindeki dişi Sfenks ve figürün temsil biçimi, sanatçının kişisel algı biçimine dair de ipuçları sunar. Khnopff'un eserindeki dişi figürünün tehlikeli ve şehvetli temsili, femme fatale, yani ölümcül kadın temasını çağırıştırır³⁴. Bu temada kadın figürleri genellikle tehlike ve erotizm öğeleriyle öne çıkarılır ve doğaları gereği

³⁴ Sanat tarihçisi Whitney Chadwick, *Kadın Sanatçıları ve Sürrealist Hareket* kitabında hem koruyucu hem de yıkıcı olan Sfenks'in, aynı zamanda kadın imgesinin güçlü bir sembolü olduğunu savunur. Oedipus ve Sphinx efsanesi de erkek ve kadın yaratıcılığı arasındaki çatışmayı gösteren örneklerden kabul edilebilir. Klasik geleneğe Kimeralar, Sirenler ve cadılarda hem şehvet hem de yıkımı sembolize etmişlerdir.

vahşi içgüdüleriyle erkek üzerinde egemenlik kuran karakterler olarak tasvir edilir. Bu bağlamda Khnopff *Sfenksin Şefkati* eserinde toplumsal cinsiyet, iktidar, baştan çıkarma ve bireysel çelişkilerle ilgili konuları klasik ikonografinin Oedipus ve Sfenks'inden referans alarak sorgulamaktadır.



Görsel 31. Pablo Picasso. Mağara Önünde Ölü Kısrakla Minotaur (Minotaur with Dead Mare in front of a Cave). 1936. <https://bit.ly/3SzS89S>

Görsel 31'de mağaranın içinden çıkan iki el, dev bir elin avuçlarına alınmış kadın, güçlü bir minotor ve kollarında baygın bir beyaz at karşımıza çıkmaktadır. Minotor, Picasso'nun 17 yaşındaki Marie-Therese ile tanışmasıyla birlikte ikonografisine girerek eserlerinde sıklıkla kullanmaya devam eder. Yunan mitolojisinde minotor yarı insan yarı boğa temsili, eski toplumların mitolojisinde de görülen boğa insan figürleriyle benzerlik taşır. Minotorun vahşi gücü, İspanyol kültürünün boğa güreşi gibi unsurlarını ve zaman zaman Picasso'nun iç dünyasını yansıtır. Buradaki insan-hayvan hibritliği, Picasso'nun alter-egosu, eril ve dişil arasındaki karşıtlık, ışık ile karanlık, vahşilik ve medeniyet gibi ikilikleri somutlaştırır. Görselde hibrit figür ve çevresiyle ilişkisinde korku ve acı gibi duygular ifade edilir. Minotorun tasviri, özellikle kollarındaki atın yaralı ve baygın durumu; hem Picasso'nun kişisel yaşamına hem de toplumsal bağlamda erkeklik konusuna metaforik bir gönderme yapar. Picasso, bu tasviriyi insanlık ile hayvan doğası arasındaki ilkel bağlantılara da iner. Minotoru, Moreau'nun Sfenksi gibi klasik geçmişin ikonografisine atıfta bulunmaya devam ederken eseri, fantazyaya ve gerçeğin birbirine tamamen karıştığı örneklerden biridir.

Tezin ritüel imgeleri olarak hibrit yaratıklar bölümünde görüldüğü gibi Şamanistik dinlerde şamanların kutsal hayvanların özelliklerini benimsemeleriyle insan ve hayvan özelliklerinin birleşiminden oluşan karma yaratıklar, mitolojik anlamda canlandırılmışlardır. Totem hayvanlarıyla olan bu özdeşleşme süreci, hibrit yaratıklara hem fiziksel hem de kutsal bazı özellikler kazandırmıştır. Hibrit yaratıklar, ayrımsız farklı hayvan unsurlarının bir arada var olabileceği heterojen bir doğanın yansıması olarak bir yaratıcı metaforunu somutlaştırır. İnsanların algıladıkları doğa düzenini sekteye uğratar hatta korku uyandırır. Bir yandan da psikolojik çatışmaları ve içsel ikilemleri de simgelerler. Şamanistik ritüeller ve inanç sistemlerinde merkezî bir konuma sahip olan hibrit yaratıklar, evrenin gizemlerinin beden bulduğu semboller olarak önemli bir işlevi yerine getirirler. Şaman kültüründe yaratılan totem hayvanıyla metaforik özdeşleşmenin tarih sürecindeki yankıları; Picasso'nun Minotoru gibi Ernst'ün yarı kuş, yarı insan Loplop resimlerinde de kendini gösterir.³⁵



Görsel 32. Max Ernst. Gelinin Giydirilmesi (The Robbing of The Bride). 1940. (Ernst, 2005, s. 235)

Ernst'in *Gelinin Giydirilmesi* (Görsel 32) resmindeki karma gelini harpy ve diğer kimera türlerinin klasik tipolojisini tersine çevirir. Sanatçının figürleri, klasik formüllerle tanınmayacak şekilde tuhaf bir fizyonomik dönüşüme uğrar. Hieronymus

³⁵ Loplop, Max Ernst ve Alkemi kitabında çocukluk travmaları ve şamanistik sembollerle ilişkilendirilmiştir. Ernst'in eserlerinde, Loplop genellikle sanatçının alter egosu olarak görülür ve bu sebeple şamanların aracı rolüne benzer bir şekilde kullandığı totem hayvanlarıyla benzerlik taşır.

Bosch'un cehennem atmosferi gibi morbid belirsizlik hissi yaratır. *Gelinin Giydirilmesi*'ndeki merkezî kadın figürü; büyük, kuş benzeri bir başlıkla maskelenmiştir. Gelin, baykuş benzeri keskin bakışlarıyla izleyiciyi gözetler. Ernst'ün eserlerinde kadın ve hayvanın birleşimi kutsal ve yüce bir his uyandırır. Gelinin başının sağ alt tarafında tüylerin arasından fırlayan bir insan gözü görünür. Gelinin kuş başlığından uzun tüylü pelerini aşağı doğru akar. Bu görkemli gelinin pelerinde ona isabet etmiş büyük bir ok görülmektedir. Sağında saçları yerine mor tüylerin olduğu bir dişi refakatçi, gelinin arkasındaki tüm sahnenin yansımaya bakmaktadır. Sağda ise kuş benzeri yeşil-mavi tonlarındaki mızraklı figür, el yazmalarında sayfa kenarlarına resmedilen grotesk yaratıkları hatırlatır. Mızrağı gelini kontrol edencesine tutan yaratık, izleyici ve gelin arasında bir bariyer oluşturur. Sağ alt köşede dört meme (polimasti) ve kuş kanadı olan küçük, yeşil bir varlık görülmektedir. Yaratığın çok memeli tasviri, 40 memeli Efes'in bereket tanrıçası Artemis'i; dişi yeşil deniz canavarı hâli ise bir çeşit harpiayı anımsatmaktadır. Ernst'in kolajlar ve karışık medya eserleri yarattığı dönemde ortaya çıkan yarı kuş yarı insan yaratık Loplop, Picasso'nun Minotor'u gibi kendi ikonografisinde alter egonun bir sembolüne dönüşür. Ancak Picasso, Minotor ile klasik geçmişin ikonografisine atıfta bulunurken Ernst'ün hibrit yaratığı türünün ilk örneği gibidir. Bu eser, kadın bedeninin unsurlarının parçalanması ve farklı unsurlarla yeniden yapılandırılması temelinde şekillenir. Bu; sürrealizmin temel özelliklerinden biri olarak rasyonel düşüncüyü sorgulayan, bilinçaltını keşfeden ve aynı zamanda düşsel dünyayı ifade eden bir temadır.

Ernst hibrit formları resimlerinde sıkça kullanmıştır. Sanatçının üçüncü kolaj romanı *Merhamet Haftası*'nın (*Une Semaine de bonté*) ilk kolajında yüksek rütbeli bir askerî subay olarak tasvir edilen aslan, göğsünde madalyalarla donatılmış bir figür olarak görünür³⁶. Bu aslan, arkasında bulunan çerçevenin içindeki Napolyon portresine bakar; bu durumda daha yüksek bir otorite hayalini kuran ya da itaat eden bir figür

³⁶ M. E. Warlick'in Max Ernst ve Alkemi kitabında, yedi bölümden oluşan ve her biri haftanın farklı bir gününü temsil eden Merhamet Haftası kitabında yedi rakamı, alkimyada yedi antik gezegenle ve bu gezegenlerin yedi metali, kurşundan altına doğru ilerleyişle ilişkilendirilir. Alkemi, Ernst ve diğer sürrealistler için, dönüşüm ve yaratım süreçlerini metaforik olarak ifade etmenin bir yolu olmuştur. Özellikle "Au delà de la peinture" (Resmin Ötesinde) adlı eserinde, Ernst kolajı "görsel imgenin alkemisi" olarak tanımlamıştır. Ernst'in otobiyografik yazıları ve çocukluk anılarında, çalışma pratiklerinde hermetik geleneklere ve alkemiye atıfta bulunarak, sürrealizmin gizemli alkimist-büyücüsü konumunu pekiştirmektedir.

olarak yorumlanabilir. Aynı kolajda dişilin somutlaştırıldığı bir dişi aslan da görülmektedir. Ernst, bu kolaj romanında eserler aracılığıyla burjuva ahlak anlayışlarını eleştirir ve sorgular. Şiddet, cinsellik ve özgürlüğün engellenmesine dair bireysel mücadele yansıtılır. Bu anlamda eserleri politik bir mesaj taşıdığı gibi cinsiyet, toplumsal roller ve güç dinamikleri gibi temel insan ilişkilerine dair felsefi soruları da ortaya atar. Ernst; sürrealist teknikler ve kolaj kullanarak, rüya gibi sahneler ve gerçeküstü imgeler yaratarak, cinsiyet rolleri ve güç dinamiklerini ele alırken hibrit yaratıklar kullanmıştır. Bu yaratıklar; gerçek ve hayalî, insan ve hayvan, eril ve dişil gibi öğelerin birleşiminden oluşur ve izleyiciyi alışlagelmiş düşünce yapısından uzaklaştırır.



Görsel 33. Kara Walker. Sugar Sphinx. 2014. <https://bit.ly/3OKNNVF>

Kara Walker'ın *Sugar Sphinx* eseri (Görsel 33) Sfenks referanslı kadın bedeni üzerinden politik bir meseleyi ele alır. Walker, bu yolla Antik Dönem'de dinî sembolik bağlamları olan bir imgeyi kendi bağlamından çıkararak toplumsal bir eleştiri şeklinde çağdaş sanata dâhil eder. Pablo Picasso'nun Minotor'u ve Kara Walker'ın Sfenks'i, tarihsel hibrit imgelerin yeniden kullanımı açısından karşılaştırıldığında her iki sanatçının da cinsiyet, güç ve toplumsal dinamikleri üzerinden kendi dönemlerinin toplumsal sorunlarını ele alış biçimlerinde benzersiz yaklaşımlar sergilediklerini gösterir. Picasso'nun Minotor'u, insan ve hayvan özelliklerinin birleşimiyle daha bireysel bağlamda cinselliğin ve dürtüsel gücün sembolize edilmesine odaklanırken Walker'ın Sfenks'i, ırk ve cinsiyet meselelerini ele alarak çağdaş toplumsal sorunları vurgular. Bu durumda eser, sanatın tarihî sembollerinin, çağdaş sorunları tartışmak için nasıl yeniden kullanabileceğinin güçlü bir örneği olarak kabul edilmelidir.



Görsel 34. Patricia Piccinini, Biz Bir Aileyiz (We Are Family). 2002. <https://bit.ly/3OmJTAt>

Patricia Piccinini, eseriyle genetik müdahalelerin ve insanın doğal evrime müdahalesinin potansiyel sonuçlarını sorgulama eğilimindedir. Piccinini, teknolojinin etik olmayan kullanımının özellikle de canlılar üzerindeki deneysel uygulamaların olası etkilerini Görsel 34'teki gibi gerçekçi heykeller yoluyla gözler önüne sermektedir. Eserdeki yaratıkların ten, kol ve bacaklar gibi insansı yönleri; Max Frey'in resmine bakarken yaşadığımız empati duygusunu uyandırırken aynı zamanda bilimin sınırlarını zorlamanın ve "doğal"ın anlamının yeniden tanımlanmasının getirebileceği sorunları ele alır. Modern tarih boyunca özellikle Kant'ın düşünceleriyle birlikte hayvanlara karşı empati kurmanın bir mekanik süreç olarak değerlendirilmesi, bu olgunun olasılık dışı olarak kabul edilmesine neden olmuştur. Kant'ın yaşadığı dönem olan 18. yüzyılın sonları ve 19. yüzyılın başlarında hayvan hakları ve hayvan etiği konuları, modern anlamda henüz yaygın olarak ele alınmamıştır. 19. yüzyılın ilerleyen dönemlerinde ve 20. yüzyılın başlarında hayvan hakları ve hayvan etiği konuları daha fazla ilgi çekmeye başlamıştır. Peter Singer gibi hayvan haklarının felsefe ve edebiyatta konu alınmasıyla hızla tersine bir hareket başlamış, literatürde hayvan etiği ve hakları konusu yaygınlaşmıştır. Bu dönemlerde filozof ve aktivistler, hayvanların insanlarla ahlaki bir ilişkisi olduğunu ve onlara saygı gösterilmesi gerektiğini savunmaya başladılar. Peter Singer gibi hayvan haklarının felsefe ve edebiyatta konu alınmasıyla hızla tersine bir hareket başlamış literatürde hayvan etiği ve hakları konusu yaygınlaşmıştır. Bu dönemlerde, filozoflar ve aktivistler, hayvanların insanlarla ahlaki bir ilişkisi olduğunu ve onlara saygı gösterilmesi gerektiğini savunmaya başladılar. Peter Singer gibi düşünürler,

hayvanların acı çekme kapasitelerini ve haklarını ele aldılar; hayvanların daha etik bir şekilde muamele görmesi gerektiğini vurguladılar. Peki, gerçek olmadığını bildiğimiz yaratığa karşı nasıl empati duyabiliyoruz ya da duyabilir miyiz? Bu bağlamda Patricia Piccinini'nin eserleri, gerçeküstü antropomorfik varlıklar aracılığıyla insan ve öteki arasındaki sınırları bulanıklaştırır. Özellikle *Biz Bir Aileyiz (We Are Family)* eserinde görülen, bebeklerini emziren anne yaratık figürü ile yabancılaşma ve empati hissi bir arada yaratılır. Bu yaratıklar Greko-Roman dinindeki Sfenks, Minotor, hermafrodit veya androjen gibi transa girmiş boynuzlu şaman kadar; şeylerin doğal düzenini bozan olağanüstü bir şey olarak korku ve merak uyandırır. Öyle ki yıllar önce Orta Çağ'da bu güçlü duyguları uyandırmış olan yaratı ideası; el yazmalarından mimariye, duvar süslerinden duvar resimlerine kadar birçok sanat eserini ve edebiyatı etkisi altına almıştır. Bestiyerler; farklı hayvanların özelliklerini karıştırarak yeni, mitolojik varlıklar yaratan fantastik yaratıkların bulunduğu eserlerdi. Sadece çeşitli yaratıkların koleksiyonlarından daha fazlası olan bu eserlerde her bir yaratık genellikle ahlaki veya dinî bir dersi sembolize ederdi. Piccinini'nin yaratığı da benzer şekilde çağdaş ahlaki bir dersi içerir. Bu bağlamda heykelleri genetik manipülasyon, çevre sorunları veya insanın doğal evrime olan etkisi gibi temaları da yansıttığı gibi hibrit yaratığı bu tür müdahalelerin öngörülemeyen sonuçları için bir metafor hâline de gelir.

Gerçek ve Fantastiğin Birliği bölümünde artık sanatçıların hibrit yaratık tasvirlerine bireysel konuları nasıl dâhil ettiği incelenerek önceki bölümde görülen örneklerden farklı olarak konunun odak noktasının tam anlamıyla mitoloji ya da din olmadığı, bireysel üslubun da bu ifade biçimini etkilediği görülmüştür. Günümüze yakın örneklerden Kara Walker'ın *Sugar Sphinx*'i ve Piccinini'nin eserleri, çağdaş toplumsal meseleleri ele alarak hibrit yaratıklarla ve mitolojik referansları gerçeklikle birleştirir. Eskiden bu hibrit yaratıklar; Orta Çağ insanını gerçeklik ve fantazy arasında belirsiz sınırdaki dünyayı kategorize etme ve anlama arzusuyla nasıl baş başa bıraktıysa bu güçlü etkisini benzer bir şekilde günümüze kadar da devam ettirmiştir.

BÖLÜM 2: SANATSAL PRATIĞİMDE HİBRİT YARATIKLAR

Tarihsel süreçte farklı kültür ve dönemlerde yaratık imgelerinin, bağlamlarının sürekli bir evrim geçirdiği görülmüştür. Bu yaratıklar tanrıları, koruyucuları, iblis ve şeytanları; dönemin korku, arzu, ihtiyaç ve umutlarını temsil eden metaforlar olarak karşımıza çıkmıştır. Orta Çağ'da karanlıkta saklanan yaratıklardan Rönesans'ta sanatın merkezine yerleşen mitolojik figürlere ve çağdaş dönemde toplumsal sorunların ele alındığı yaratık temsillerine kadar tüm bu dönemsel değişiklikler, insanların dünyayı ve kendilerini nasıl algıladığını yansıtmaktadır. Bu bölümde tarihsel ve kültürel evrimlerin izinden giderek yaratık temsillerimi sanatsal perspektifimde nasıl kullandığımı ayrıca bu imgelerin tarihsel ve kültürel evrimleriyle nasıl bir etkileşim içinde olduğunu ele almayı planlamaktayım.

15. yüzyılın sonlarında Piero di Cosimo'nun fantazyasını tuvale aktardığı dönemde popüler olan her ressamın kendisini çizdiği ifadesi kendisine atfedilmiştir. Dönemin vaizi Savonarola da ressamların zihinlerinin soyut kavramlarını ve fikirlerini düşündüğünde kendilerini resmettiklerini düşünüyordu. Ressamın ürettiği fantazy ve figürler ne kadar farklı görünürse görünsün, kendini gösteren zihninin bireysel tercihlerini tanımlamaktadır; yani hepsi kendi kavramına (conchetto) göredir (Lampe, 2022). Bu ifadeler, dönemin ünlü deyişi "Her ressam kendini çizer. (Ogni dipintore dipinge se)" ile paralellik göstermektedir. Bu fikir bağlamında bölümün başında eserlerimde hibrit yaratık temsillerinin bireysel endişeler ile nasıl etkileşim içinde olduğuna dair incelemelere yer verilecektir.

Bir sanatçı olarak, yaşadığım topluma dair gözlemlerimde toplumun hızla değişen dinamiklerinin sürekli evrilen teknolojik trendler ve sosyal değerleriyle uyum içinde olmadığı fikrindeyim.³⁷ Sosyal medya ve reklamlarda sıkça idealize edilen yaşam tasvirleriyle birçok kişinin günlük hayat deneyimlerini tanımlayan tekdüzelik

³⁷ Daryush Shayegan, *Kültürel Şizofreni* adlı kitabında, globalleşme ve teknolojik ilerlemelerin geleneksel toplumlar üzerindeki etkisini incelemektedir ve geleneksel dünya görüşleri ile modernlik arasındaki çatışmanın, kolektif kimliğin parçalanması ve bilişsel uyumsuzluğa yol açan bir 'kültürel şizofreni' yarattığını savunmaktadır. Shayegan, bu durumun, teknolojik evrimin sunduğu zorluklar için yeterli başa çıkma mekanizmalarını geliştiremeyen bir topluma yol açtığını öne sürer, bu düşünce yukarıda bulunan toplumsal uyum zorlukları ile ilgili ifademi desteklemektedir.

arasındaki uyumsuzluk incelendiğinde önemli varoluşsal sorularla karşılaşmaktadır.³⁸

Kendini farklı, topluma aykırı ya da toplumdaki uzak hissedilen ve bulunduğu ortama ait olmadığına inanan birey; dinî değerlere ve baskıcı otoritelere karşı bir tutum sergileyebilir. Kendi özgünlüğünü ve barınak arayışını tanımlarken madde ile maneviyat, doğa ile insan, kırsal ile kentsel arasında dengeler arayabilir. Bu durum, Teber'in (2022) aktardığı gibi bireyin "...'Kabuklu bir hayvan gibi kendi içinde derinleşebileceği' bir alan (Nazım Hikmet), 'penceresiz bir mekân' (Leibniz) ya da 'kendine ait bir oda' (V. Woolf)" (s. 303) bulma hayaliyle örtüşmektedir. Bu bağlamda dış dünya ile iç dünya arasındaki ayrım, bireyin kendini ve çevresini algılama biçimini belirleyen metaforik bir çerçevedir. Dış dünya, genellikle homojen bir kolektifin doğurduğu toplumsal norm ve değerlerin egemen olduğu bir alan olarak tanımlanır. Dış dünyada bireyler, toplumun monolitik yapısına uyum sağlamaya teşvik edilir; özgünlük ve bireyselliğin yitirme riski ile karşı karşıya kalırlar. Buna karşılık iç dünya; bireyin kendi özgün kimliğini ve yaşam öyküsünü geliştirebildiği, kişisel özelliklerini ve düş gücünü serbestçe ifade edebildiği bir mekân olarak ortaya çıkar. Burada birey, dış dünyanın tek boyutlu sınırlamalarından uzaklaşarak kendi benliğinin derinliklerine doğru bir arayışa girer. Bu çift yönlü yapı, bireyin kendini gerçekleştirme sürecinde dışsal etkiler ile içsel motivasyonlar arasındaki dinamik bir etkileşimi vurgular. İç dünya, bireyin kimliğini keşfedebilmesi ve dış dünyanın normatif baskılarına karşı özgün bir varlık sergileyebilmesi için önemli bir alan olarak kabul edilir. Hibrit yaratıkları iç dünyanın sembol ve imgeleri olarak ele almak, dış dünya ile iç dünya arasındaki gerilimi yansıtmak ve bu iki alan arasında bir denge kurmak ya da var olan dengeyi yıkmak için mükemmel bir yol sunar.

Tarihte canavar ve fantastik yaratıkların toplumsal korkuları veya kaygıları temsil ettiği görülmüştür. Bu varlıklar, insanın sadece karanlık yanlarının somutlaşmış hâli olarak değil aynı zamanda toplumsal değerlerin, ahlaki ve etik kuralların birer

³⁸ Günlük deneyimlerin tekdüzeliği ile medyada idealize edilen görüntüler arasındaki uyumsuzluk, çeşitli psikolojik ve sosyolojik teorilere dayanarak akademik birçok incelemenin konusu olmuştur. Song, Zmyslinski-Seelig, Kim, Drent, Victor, Omori ve Allen tarafından gerçekleştirilen meta-analiz, dijital platformlarla etkileşimli bir şekilde ilgilenmenin sosyal izolasyon ve depresif belirtilerle artış gösterdiği iddiasını desteklemektedir. Ayrıca, Turkle'in öncü kitabı *Alone Together* dijital dünyaya dalmanın yarattığı yalnızlık duygularının şiddetlenmesi üzerine açıklamalarda bulunmaktadır.

yansıması ve bu kurallara olan bağlılığın bir hatırlatıcısı olarak da karşımıza çıkmaktadır. Özellikle Orta Çağ'da toplumsal sınırların ötesine konumlandırılan bu canavarlar, modernizme dek süregelen ve günümüz bireylerinin de karşı karşıya olduğu birtakım zorluklarla benzerlikler taşımaktadır. Fromm'a göre (1989) "İnsanın varoluşunun temelindeki gerçek, hayvanlar âleminden içgüdüsel uyumdan çıkarak -tümüyle kopmasa da- doğaya egemen oluşundadır. O doğanın bir parçasıdır ama kopmuştur ondan, geri dönmesi olanaksızdır artık." (s. 17). Kendi içinde derinleşen modern insan da Orta Çağ'ın canavarlarıyla benzer bir konumu paylaşmaktadır. Bu durum, bulunduğu toplumda yani dış dünyada kendini uyumsuz hisseden ve oraya ait olmadığını düşünen bireyin "sınırların dışında" olma durumunda kendini gösterir. Kendi içinde derinleşen modern insanın Orta Çağ'ın canavarlarıyla paylaştığı benzer konum, resimlerimde de kendini göstermektedir. Bu durum, toplumda yani dış dünyada uyumsuzluk hisseden bireylerin 'sınırların dışında' olma durumlarıyla ilişkilidir. Özellikle otoportrem olan tek bir figürün ve hibrit yaratıkların, hayvanların betimlendiği resimlerimde izleyici genellikle figürü "yalnız" olarak tanımlar. Bu, modern insanın içsel çatışmalarını ve dış dünyadaki yalnızlığını Orta Çağ canavarlarının metaforik anlamıyla birleştirerek görsel bir ifadeye dönüştürmektedir. Figürün yanında başka yaratıkların olması figürün yalnız olmadığını gösterir. Bu durum, diğer hayvanların insanların yaşadığı yalnızlık türünü tam olarak dolduramamasından ve hibrit yaratıkların bilimsel gerçeklikten uzak, sanatsal bir temsil olmasından kaynaklanıyor. Geçmiş zamanlarda insanların hibrit yaratıkların gerçek olabileceğine olan inancıyla bilimin hâlâ aydınlatmadığı karanlık bir sır olarak saklanabileceklerine dair fikirleri, onları büyüleyici bir gizemle çevrelemiştir. Bu gizem insan figürünün hibrit yaratıklarla çevrenmesi ve onun statik konumunun yarattığı tuhaflik hissinde tekrar belirir. Resimlerdeki gerçekçi bir figür ve gerçeküstü hibrit yaratıklar ile geçmişteki bilinmezlik duygusu tekrar açığa çıkarılmaya çalışılır. Gizemli bir mekânda, tanıdık olan ile tanıdık olmayan varlıklar arasında şiirsel bir ilişki kurularak güven ve tedirginlik hissi bir arada uyandırılmaya çalışılır. Ben bu tasvirlerin sadece kişisel ifadeler olmadığına aynı zamanda daha geniş toplumsal nüansları yansıttığına inanıyorum. Çalışmalarım da tarih sürecinde ekosü hâlâ devam eden hibrit yaratıkların evrensel varlığı ve bir yandan da aktarılan yalnızlık duygusu, çağdaş insan deneyimini yansıtmaktadır.

Geleneksel olarak yaratıklar, sıklıkla insanların korkularını veya hayal güçlerini yansıtan semboller olarak kabul edilmiştir. Amacım; bu varlıkların insanlarla doğa arasındaki karmaşık ilişkilerini, bireyin içsel yolculuğu bağlamında anlamak ve kasıtlı bir vurgu kaymasına uğratmaktır. Kompozisyonlar, mit ve masallar gibi temelde bireyin içsel mücadelelerini ve bu mücadelelerin üstesinden gelme yolunu yansıtırken mücadele alanını yaratıklarla paylaşır. Figürler sıkça gerçek dünyaya hem benzeyen hem de benzemeyen, olağandışı ve farklı bir evrende tasvir edilir; çünkü bu evren, psikolojik bir aksiyonun sembolik bir temsilini sunar.

Hayvanlar ve fantastik yaratıkların yanında yalnız başına duran otoportrem olan figürle izleyiciye büyü, mistik, lirik, karanlık bir atmosfer oluşturmaktayım. Portrelerimdeki ifadesizlik, modern bireyselliğe bağlı karmaşık duyguları ve varoluşsal belirsizlikleri somutlaştırmak için kullandığım unsurlardandır. Elbette dijital çağda yetişmek, kaçınılmaz olarak algılarımı şekillendirerek beni kendi portrem üzerinden kimlik, izolasyon ve birey ile toplum arasındaki etkileşim-/sizlik gibi temaları da keşfetmeye yönlendirmiştir. Tek figür ve gerçeküstü tasvirler ile kompozisyonlarım, günümüzün karmaşık sosyal manzarasında iç dünyamız ve bizi çevreleyen evren arasındaki bulanık sınırları yakalamayı amaçlamaktadır. Otoportrelerin bireyin kendisini tanıması, kendi kendini analiz etmesi anlamında belge niteliği taşıdığını düşünüyorum. Özellikle kendi portrelerimi kullanarak gerçek hayatta konfor alanım olan yalnızlığın yaratıklarla beraber görselleştirilmesinin tekrar iç dünyamı beslediğini ve bu durumun birbirinden beslenen bir mekanizma yarattığına inanmaktayım. Yaratık ve hayvanların arasında yer alan portreme bakmak bana bir yandan katarsisi yaşatmakta, diğer yandan doğadan uzak kalan bir şehirlinin ayağını toprağa basması ile aynı şeyleri hissettirmektedir. Arınmış, hem huzurlu hem de tedirgin... Walter Benjamin'e göre tek başına kaldıkça bütünlüğe ulaşılan, girdikçe yaşamın anlam ve hazzının netleştiği ve saydamlaştığı labirent tanımı; benim için kendi iç dünyamdır. Dış dünyadan beslenen ancak günün sonunda aklın dinlenip derinleştiği, huzura ve bütünlüğe kavuştuğu yer, insanın iç dünyasıdır (Teber, 2022).

Yalnızlık anlayışı, 16. yüzyıldan önceki dönemlerden modern döneme kadar önemli ölçüde evrilmiştir. Yalnızlık büyük ölçüde dinî asketizm veya manastır hayatı

bağlamında ele alınmış, esasen ruhsal olgunluğa ve gerçeği anlamaya yönelik bir hazırlık aşaması olarak görülmüştür. Bireyin kendisini bulma eylemindeki tekillik, tıpkı şaman adayının ormanın derinliklerine doğru yaptığı yalnız yolculukta kendi rolünü, ruhani hayvanını bulması gibidir ve temelde kişinin yolculuğunu tamamladığında topluma geri dönerek fayda sağlayacağı düşüncesine dayalıdır. Ancak 18. yüzyılda modernlikle birlikte, sosyal veya dinî otorite tarafından açıkça düzenlenmeyen bir bireysel dünyaya çekilme özelliği gösteren yeni yalnızlık türleri ortaya çıkmıştır. Teber'e göre (2022) "modern yalnız" birey, sadece dogmatik dini değil, aynı zamanda pragmatik akıl tarafından yayılan baskıcı normatif sistemleri de reddeder (s. 301,302). Hem modernlik hem de post-modernlik, otoritenin doğrudan veya dolaylı olarak ulaşabileceği herhangi bir alanı reddeden uyumsuz bireyin varoluşsal yalnızlığını sürekli olarak pekiştirmiştir.

Günümüz toplumunun en belirgin özelliklerinden biri olan artan yalnızlık hissi, bireyin kendi içinde derinleşebileceği bir alan sunmaktadır. Bu his, sadece fiziksel bir izolasyon olarak değil aynı zamanda sosyal ve duygusal bir uzaklık olarak da yaşanmaktadır. Yalnızlık, bazıları için etraflarında meydana gelen olaylardan uzak kalma veya bu olaylara yabancılaşma şeklinde tezahür ederken bazıları için ise topluluk içinde bile kendilerini dışa itilmiş hissetme şeklinde ortaya çıkabilir. Özellikle sosyal medyanın kullanımı ile insanlar arası ilişkilerin yüzeyselleştiği ve bireylerin eski toplumsal dinamiklerinden uzaklaştığı görülmektedir. Bu durum, günümüz insanının yalnızlıkla başa çıkmak adına yeni strateji ve yaklaşımlar geliştirmesini zorunlu kılmaktadır.

İnsanlar arasındaki ilişkilerin samimiyetten yoksun ve yüzeysel olmasıyla melankolik resignasyon eğilimlerinde eş zamanlı bir artış olduğu görülmektedir. Bununla beraber toplumsal baskıların yarattığı konformist "normal" insanların oluşturduğu kitleden sıyrılabilen kişi, kendisini aramaya dönmektedir. Canavarlar; modern toplumun yüzeyselliği ile mücadele ettiği bir çizgide, içtenliğin sembolü olarak belirir. Bu varlıklar, baskı altında kalan sınır dışı edilen insan duygu ve davranışlarının doğrudan yansımalarıdır; saf, filtrelenmemiş, sansüresiz ve en önemlisi doğaldırlar. İnsanoğlu, binlerce yıl boyunca doğa ile iç içe yaşamış ancak modern toplumların doğadan, kutsallıktan ve öz benliğinden uzaklaşması; bireyin bilinçaltında derin yaralar bırakmıştır.

Çağdaş söylemde canavarlar, modern yüzeyselliğinin parçalandığı kritik bir alanı işgal eder ve baskılanmış özgünlüğün keşfine kapı aralar. Bu varlıklar, milenyumlar boyunca insan psikolojisi üzerinde gölgelenen bastırılmış duygu ve davranışları somutlaştırmıştır. Bu evrimsel kökenleri doğrultusunda insanın doğa ile uyum içinde yaşadığı dönemlerin kalıntıları, yaratıkların temsillerinde görülebilir. Örneğin, canavarlar, çoğunlukla çizgi romanlar ve medyanın daha geniş spektrumunda modern ortamlarda temsil edilmektedir. Ancak varlıkları, toplumsal bilincinin sınırlarının dışına doğru büyük ölçüde indirgenmiştir. Yine de bu yaratıklar, insanlığın kaybettiği ya da sakladığı yönleri dürüstçe yansıtan birer sembol olarak kalmaya devam ederek bireyleri özgün bir varoluş arayışında kendi kimliklerini keşfetmeye yönlendirebilecek güce sahiptir. Sadece canavarca nitelikleri değil aynı zamanda çirkinlik ve güzelliği temsil eden hibrit formları ile incelemeye değer, tuhaf ancak değerli bir vizyon sunmaktadırlar. Genç şaman adayının ormana çekilip şaman kimliğini keşfetmesi yolculuğu sürecindeki gibi karşılaşılan yaratıklar, süreçte yardımcı olan ruhani rehberlerin veya hayvan ruhlarının çağdaş bir temsilini sunar.

İnsan uzamsal-zamansal dünyadan kendi içine geri çekilebilen bir varlıktır ve tam da bu geri çekilme edimi esnasında dünyayı bir nesne olarak yeniden keşfeder. İnsan, yansız ve kişiselliğinden sıyrılmış zihinle bir adım geride durup dünya ve kendi üzerine düşünceye dalabilir ve yalnızca bunu yapabilmesinden ötürü varoluşçuların dünyada varlığımız dediği şeyin özünde neyin içerildiğini görme yetisine sahiptir. İnsan uzamsal-zamansal varoluş dünyasını aşabilir, "hayır" diyebilir ve özgürlüğün temeli de budur (Pivcevic, 1970, s. 101; akt., Turner ve Stauth, 2005).

Birey, toplu bilince uyması ve tek boyutlu bir varoluşu benimsemesi için yönlendirildiği dış dünya ile zıt bir şekilde, iç dünyada derinlik ve gerçek varoluş anlayışına doğru bir arayışa yönlenebilir. Dış dünya, bireyi kitle insanı olmaya iten ve tek boyutlu yaşamın normlarını benimsemeye teşvik eden bir alandır; bu bağlamda yaşam alanı, büyük bir metropol ya da sakin bir köy olabilir. Ancak iç dünya, tamamen farklı bir arayışın alanıdır ve bu canavarlar tam olarak bu içsel dünyanın ürünleridir. Erik Erikson 1972'de bir sempozyumda bu yaratıcı zihinsel oyunun, çocuklar için endişelerine "somut bir biçim" vermelerine ve ardından onları uzaklaştırmalarına ve yenebilmelerine izin verdiğini belirtir (akt., Gilmore, 2009). Bu projeksiyon süreci yetişkinlikte de devam eder. Sadece rüyalarda ve fantezilerde değil aynı zamanda topluluk ritüellerinde de kendini gösterir. Heinz Mode'un (1973) dediği gibi canavarlar; ilkel korkularını yaşamın parlak ışığına çıkarmada, hayal

gücünden yaratılmış varlıklara gözle görülür bir şekil vermekte ve böylece onları mistik gizlilikten ve anlaşılmaz ebediyetten çıkararak kısa bir dünya ömrüne getirmede küçümsenmeyecek ölçüde katkıda bulunmaktadır (s. 232).

Canavarlar ve insanlar arasındaki sınırlar her zaman keskin ve sabit değildir. İnsan varoluşunun içgüdüleri ile donatılmış olması ne vahşilik ne de medeniyet arasında ne de canavarlar ve insanlar arasında net bir ayırım yapabilmemizi mümkün kılar. David Gilmore, Beowulf'un Anglosakson destanından Yurok ve Polinezya efsanelerine kadar çeşitli kültürel mitolojilerden örnekler vererek kahramanları tanımlayan özelliklerin sıklıkla canavarları karakterize edenler ile örtüştüğünü göstermektedir. Beowulf ve Yurok savaşçısı hibrit yaratık olan Pulekukwerek gibi figürler, sadece fiziksel güç ve agresif korkusuzluk gibi savaştıkları canavarlarla benzer özellikleri temsil etmekle kalmayıp mağlup ettikleri düşmanlara yönelik paralel vahşi eylemlerde de bulunmaktadır. Gilmore (2009), bu etik belirsizliği özetleyen kışkırtıcı bir soru ortaya atar: “Yani bu karşılıklı kan dökme ve vahşette, kim canavardır ve kim kurbandır?” (s. 191). Bu soru, geleneksel etik ikilikleri yeniden gözden geçirmeyi önerirken canavar ve kahraman arasındaki karmaşık etkileşimi vurgulamaktadır.

Canavarların gücü, zıtları birleştirme, karşıtları kaynaştırma, kuralları yıkma, bilişsel engelleri, ahlaki ayrımları ve ontolojik kategorileri devirme yeteneğindedir. Canavarlar zamanın kendisine olan engeli bile aşarlar. Geçmiş ile şimdiyi, şeytani ile ilahiyi, suçu ile vicdani, yırtıcıyı ve avı, ebeveyni ve çocuğu, kendini ve yabancıyı birleştirerek, canavarlarımız en içteki benliğimizdir (Gilmore, 2009, s. 194).

Sanatımda, belirsiz sınırlar arasında dolaşan bir insan figürü tasvir ediyorum. Bu figür; tarihsel olarak çoğu zaman kötü, öteki, şeytani ya da kahramanın üstesinden gelmesi gereken engeller olarak portre edilmiş yaratıkların arasında durmaktadır. Gerçek “canavar” (bu canavarca nitelikleri bu varlıklara yansıtan varlık) insanlığın kendisidir. Bu yaratıklara atfedilen tüm karakter özellikleri aslında insanlığın kendi yansımaları değil midir? Bu sebeple resimlerimde yaratıkları tarihsel olarak atandıkları rollerden en iyi ihtimalle kurtararak kendi bağlamımda sembiyotik alanlar yaratmaktayım. Genç bir şaman adayının ruh hayvanı ve topluluğunda rol arayışını resimdeki figür yani otoportrem, ruh hayvanları ile gerçekleştirir. Bu bağlamda

otoportremin içsel bir gözlem aracı ve kendimle önemli bir diyalog olduğunu da düşünüyorum.

Käthe Kollwitz, terapötik ifade ve sosyal yorumun bir aracı olarak otoportre kullanmıştır. Eserleri, onun duygusal durumlarını gösteren bir psikolojik günlük işlevi görür ve İkinci Dünya Savaşı sırasında işçi sınıfı kadınların yaşadığı zorlukları aydınlatır. Bu otoportreler aynı zamanda onun politik ve sosyal inançlarının bir kanıtı olarak durur, sıklıkla sanatçının savaşın toplumsal etkilerine olan yanıtını ortaya koyar (Kearns, 1976; Borzello, 1998).

Eserlerim; güven ile güvensizlik, güzellik ile canavarlık ve özellikle öteki gibi sabit kategorilerin istikrarsızlaştırıldığı bir performans alanıdır. Sınırları bulanıklaştırma eylemi, sadece kültürel arketipleri sorgulayarak içinde faaliyet gösterdiğimiz etik çerçevelerin yeniden değerlendirilmesini de zorunlu kılar. Tezimin ilk bölümünde tarih öncesi dönemlere ait hayvan başlı antropomorfik figürlerin incelenmesi yapıldığında bu figürlerin zaman içinde Antik Yunan, Roma ve Orta Çağ dönemlerinde daha çok insan özellikleri taşıyan mitolojik yaratıklara evrildiği gözlemlenmiştir. Resimlerimde tarih öncesine ait hayvan başlı hibrit yaratık tasvirleri, öznel yaratık tasvirleriyle birleştirilerek çağdaş bir bağlamda yeniden canlandırılmaktadır. İnsan figürünün bu yaratık figürleriyle yakın bir konuma yerleştirildiği eser; kimlik, doğa, öteki kavramlarını sorgular. İnsan ve yaratık figürlerinin yan yana konumlandırılması, bu kavramların büyük ölçüde sosyal ve kültürel yapılardan etkilendiğini vurgulama amacı taşır. Geleneksel kahraman-yaratık sembolizminin bu şekilde değiştirilmesi, tarih sahnesinde bu varlıkların kısıtlayıcı anlatılardan özgürleştirilmesine hizmet eder. Kahraman ve yaratık arasındaki ahlaki ikiliklerin hikâyesinin ötesine uzanan yeni diyaloglar için bir alan açar. Bireyin iç dünyasında gölgede kalanlara dair dürüst bir görüş sunarken insanın kendini arayarak özgün yaşamayı seçtiği durumlarda yaratıklar, ipuçları sunma gücüne sahiptir. Yaratıkların yalnızca canavarca olan özellikleri değil iyi ve güzel olan şeylere de beden olan hibrit formları, tuhaf ancak incelemeye değer bir vizyon sunar.



Görsel 35. Maria Roza. Wading Through Spectacle (Gösteriden Geçmek). 2023.
(Alüminyum üzerine yağlı boya, 30x30 cm).

Görsel 35'te insan hayatındaki varoluşsal ikilikleri sorgulayan doğa-yaratık-insan ilişkisini sunmaktayım. Kompozisyon, kürkle kaplı bir vücuda sahip bir kızın ve yanındaki yaratığın portresine odaklanır. Hemen göze çarpan görsel ikileme beraber karanlık atmosfer ve kürkün durgunluk hâliyle bir arada olması, ilkel içgüdü ve korkuların kabul edilmesi olarak yorumlanabilir. Arkasında büyük pençeleri ile siyah tüylerle kaplı antropomorfik bedeni olan ihtişamlı yaratık, bir köpeğin kafasına sahiptir. Kompozisyonda figürü arkadan kollayan bu yaratığın köpek yüzüne sahip olması; kompozisyondaki dostluk, sadakat gibi anlamları desteklemektedir. Havanın karanlık ve kızın da şehirden uzakta olmasının tedirgin edici atmosferinde yaratığın dostluğu izleyiciye güven hissini vererek iki zıt duyguyu bir araya getirir. Resimde kullandığım büyük patileri diğer resimlerimde olduğu gibi doğanın yönlendirici ya da destekleyici elini sembolize edecek şekilde kullanmaktayım. Resimde insan figürü ve hibrit yaratık arasındaki bu ilişki, Erik Erikson gibi düşünürlerin sembolik temsil yoluyla ilkel korkularla yüzleşmenin terapötik

potansiyeli düşüncesini ve medeniyet ile vahşilik arasındaki belirsiz sınırları yansıtmaktadır. Arka plandaki koyu mavi ve lacivert tonlarındaki gökyüzü, yıldızlarla bezenmiş ve bir ay tutulması ile kozmik bir kayıtsızlık³⁹ unsuru sunmuştur. Ancak gökyüzü dağlarla buluştuğunda daha açık mavi bir şerit, güneşin soğuk bir tonda sahneye dokunuşunu hissettirir. Uzak bir şehrin varlığı, minik turuncu ve sarı ışıklarla belirginleşir; bu da tablonun kendi tematik güvenlik ve tehlike, bilinç ve bilinçdışı, ilkelik ve medeniyet arasındaki etkileşimini yansıtan paradoksal bir sıcaklık ve soğuk karışımıdır. Portrede kendi portremi kullanarak resme başka bir karmaşıklık katmanı daha eklemeyi amaçladım; bir varoluşsal alegori olarak kendi karmaşıklığını kabul etmenin getirdiği korku ve konforunun keşfedilişidir. Özne görünüşte yalnızdır, ancak kendinden çok daha büyük bir dünya tarafından sarılır, bu dünya aynı anda tehdit edici ve koruyucudur, korku uyandırır ve huzur getirir. Resim, doğa ve kültür ve nihayetinde korku ve güvenlik arasındaki değişken sınırlarda dolaşarak karmaşık bir görsel anlatı olarak çalışır.

Farklı organik unsurları birleştirdiğim yukarıdaki canavar, insan anlayışını oluşturan ahlaki zıtlıkları da birleştirir. Sevimli, kürk kaplı, dev patili bu yaratık; gizemi ve gücüyle tanrısal ve anlaşılmaz, bir hayranlık ve hatta özdeşleşme nesnesidir. Orta Çağ'da, yaratıklar St. Augustine gibi teologlar tarafından kutsallaştırılmış; bazen kutsal kişiler ve hatta tanrının kendisi "yaratık" olarak temsil edilmiştir. İtalya'daki Canavarlar Parkı aynı zamanda Kutsal Orman olarak da bilinir. Ne kadar korkunç olursa olsun; canavar, etkileyici ve hayranlık uyandırıcı bir şekilde karşımızda durur. Bu ilişki Piero di Cosimo'nun *Avdan Dönüş* tablosundaki mitolojik yaratıkların sahnede tutarlı bir şekilde bulunması ve çevre ile uyumsuzluk içermemesi, hibritlerin insanla simbiyotik bir ilişki içinde olması açısından dikkat çekicidir. Piero'nun insanlar arasına satir ve kentaur eklemesi sadece Antik Çağ'ı çağrıştırmakla kalmaz, aynı zamanda diğer İtalyan Rönesans tasvirlerine ters düşen ilkel yaratıklara sempatik bir yaklaşım sergiler. Bu yaklaşım, benim eserlerimle benzer nüanslar taşımaktadır.

³⁹ Lovecraft'e göre evren, hayat, varlık düzlemi, insan denen varlığı umursamamaktadır. İnsanın evreni oluşturan sayısız varlığın üzerinde kraliyet kurmasını gerektirecek ontolojik bir ayrıcalığı yoktur ve hayat insana karşı kayıtsızdır. Lovecraft'ın James Ferdinand Morton'a yazdığı mektubunda bu hâle kozmik kayıtsızlık adını vermiştir.



Görsel 36. Maria Roza. Anıtsal Çerçevelerin Olduğu Güvenli Alan / A Safe Space At Where The Monumental Frames Are. 2022. (Tuval üzerine yağlı boya, 80x80 cm).

Yukarıdaki görselde (Görsel 36) kompozisyonun merkezinde bir genç kız ve bir genç erkek görülmektedir. İzleyiciyle göz teması kuran kız, otoportremdir. Bu figürün yanındaki erkek, omzunda dinlenen mavi bir patinin dokunsal hissine belirgin bir odaklanma sergilemektedir. Eserlerimde sıkça yer alan renkli patiler, bu çalışma bağlamında özel bir önem taşımaktadır. Bu patide insan parmakları görünmekte, ortaya hibrit bir form çıkmaktadır. Bu ayrıntı, üç resimlik bir seride tekrar etmektedir. Üzerinde yer alan insan parmakları (özellikle yüzük ve serçe parmağı), insanlık tarihinde başparmak ile diğer parmaklar arasındaki iş bölümünü temsil eder. Başparmak alet yapma yeteneği ile öne çıkarken diğer parmaklar, doğal kaynakları toplamak için kullanılmıştır. Bu ayırım, insan evriminin erken dönemlerindeki işlevsel farklılıkları yansıtarak insanın doğayı şekillendirme yeteneğinin nasıl geliştiğine ve nasıl kullanıldığına işaret eder. Bu kavramın kompozisyona entegrasyonu ile eserin insanlık, doğa ve insan icadının sonuçları arasındaki çok yönlü dinamiklerle ilgilendiğini vurgulamaktadır. Arka planda siyah duvarların oluşturduğu belirgin bir köşe görünmektedir. Bu yapı bir tavana sahip değildir, bu da iç mekânın dış dünyaya

açık bir şekilde sunulduğu anlamına gelir. Duvarlardan biri geniş bir pencereye sahiptir ve bu pencereden izleyici, dış dünyanın bir görüntüsünü görür. Dışarıdaki manzara; koyu yeşil ağaçları, mor dağları ile kızıl bir gün batımını içerir ve iç mekânın karanlık ciddi havasına karşı bir tezat oluşturur. Duvarlar ve merkezî figürlerin giydiği siyah renk; genel anlamıyla ölüm, gizem ve bilinmeyi sembolize ederken aynı zamanda güç, ciddiyet ve zarafet gibi kavramları çağrıştırmaktadır. Kompozisyonda köşelere yerleştirilen figürler, izolasyon hissini yaratmak için görsel bir araç olarak hizmet eder. Çatısızlık, iç mekânı doğal çevreyle bütünleştirme arzusunu ifade ederken mavi gökyüzü özgürlük hissi uyandırır. İnsanın doğadan uzaklaşarak kendini siyah duvarlar arkasında hapsetmesi ve doğayı yalnızca bir pencereden izlemesine; ne kadar duvar örülürse örülsün, aynı gökyüzü altında doğanın şartlarına tabi olacağımız düşüncesine de vurgu yapılır.



Görsel 37. Maria Roza. Yörüngedeki Sezgi / Intuition In Orbit. 2022.
(Tuval üzerine yağlı boya, 35x40cm).

Yukarıdaki resimde görülen (Görsel 37) insan figürü, otoportremdir. Figüre siyah kürk ile kaplı ve antropomorfik bedeni olan mavi başlı bir panter sarılır. Önceki resimlerde de tekrar eden pati detayı bu resimde de görülmektedir. Resimdeki otoportrede sakinlik, güvende olma, dinlenme ve hatta teslim olma hâli görülmektedir. Bu kompozisyon, hem figürlerin konumlandırılması hem de tematik odak açısından geleneksel beklentileri kırmaktadır. Figürler merkezî bir konumda değildir, daha çok sola yaslanmıştır; bu da esere bir miktar dengesiz dinamizm sağlar. Bu merkezden kayma, özellikle geniş bir mavi gökyüzü tarafından oluşturulan arka planı özgür bırakır. Gökyüzüne önemli bir alan ve dolayısıyla metaforik bir ağırlık verir. Bakışları kompozisyonun sağ tarafında görülen çayırlara ve dağın eteğine doğru gezdirir. Sağdaki manzaraya bakıldığında figür ve panterin yüksek noktada durduğu anlaşılırken ifade, gözlerin geniş alanlara ve yükselen dağlara doğru baktığı gerçeğiyle desteklenir. Bu, resme düşündürücü bir katman ekler; iki figür arasındaki önemli, özel bir anı yakalayan anlık bir görüntü oluşturur. Her iki figür de kürkle kaplıdır, bununla onların ilkel ve duygusal yönleri vurgulanır.

Kompozisyon; izleyiciyi insanlar ve doğa arasındaki ilişki, melankoli, bireysellik ile evrensellik arasındaki denge gibi birçok temayı keşfetmeye davet eder. Mavi gökyüzü tuvalin büyük bir bölümünü kaplar, iki figür arasındaki yoğun yakınlıkla oluşan gölge ile tezat oluşturan sakin bir arka plan oluşturur. Bu, makrokozmos ve mikrokozmos arasında bir ikilik oluşturur.

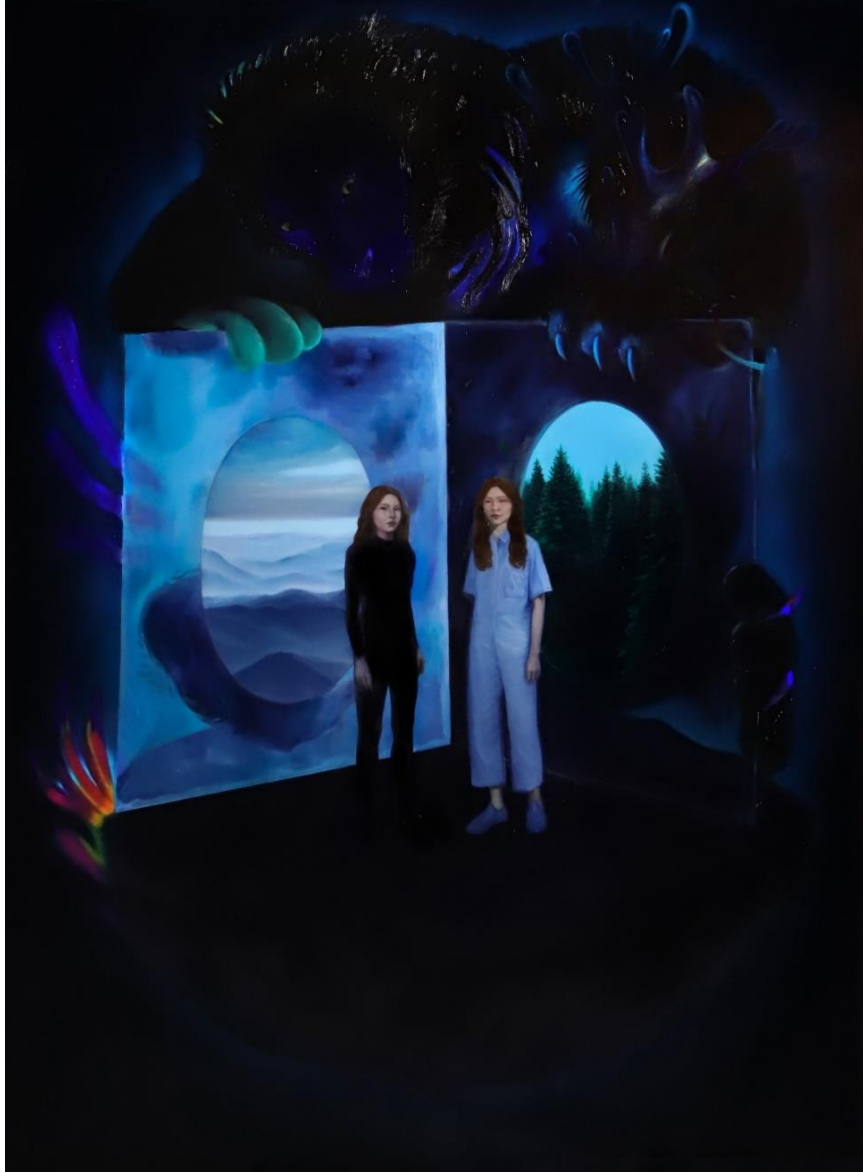


Görsel 38. Maria Roza. Aporia Sonrası / Post Aporia. 2022. (Tuval üzerine yağlı boya, 160x160 cm).

Görsel 38’de gösterilen kompozisyon, merkezî bir figür ve çevresindeki yaratıkları güneşin doğuşu veya batışını temsil eden bir sahnede bir araya getirmektedir. Merkezî figür, güneşin batışını arka plana alarak bir yaratığın dizlerinde dinlenmektedir ve gözleri kapalı bir şekilde huzur içindedir. Güneşin tepede olmaması, uzağı seyreden hibrit yaratık, dizlerinde dinlenen kız ile dönüşümü, yeniden doğuşu ve umudu temsil eden bir atmosfer yaratılmıştır. Figürün omzundaki pati, doğanın elini temsil eden bir sembolizm olup diğer eserlerde de

tekrarlanmaktadır. Tuvalin sol tarafında amorf yapıda yaratık bedenleri, kurumuş bir ağaç, bir geyik, bir çift baykuş ve iki hibrit karga mevcuttur. Bu hibrit yaratıklar, karga başına sahip antropomorfik beden ve dev kedigil patilerine sahiptir. Sahnedeki tüm hayvanlar, kızın dizine başını yasladığı kuşa odaklanmışlardır oysa bu kuş uzağı seyretmektedir. Sahne, hayvanlar âleminin semiyotik gözetmenlik etme ilişkisini çağrıştırır. Kompozisyonun arka planında uzaktaki sisli ormanda iki devasa kayalık belirginleşir. Yerde parlayan spot ışığı ile gün batımı, yapay ve doğal arasındaki etkileşimi vurgular; ikisi arasında nüanslı bir diyalektiği önerir. Işık ve gölge kontrastı, sahne veya figürlerle doğrudan etkileşimde bulunmayan bir odak noktası işlevi görerek sahenin durağanlığını bir kez daha vurgulamaktadır. Işık kaynaklarından hiçbiri sahnedeki figürleri doğrudan aydınlatmaz, bu da onları arada bir alanda bırakmaktadır. Figürler ne tamamen yapay ne de doğal alandalardır. Bu sembolizm, figürlerin zıt aydınlatma biçimleri arasında konumlandırıldığı dinamik bir gerilim yaratır. Figürün modern kıyafetleri, bulunduğu büyülü mekân ile uyumsuz görünmektedir. Mekân ve zamanı belli olmayan, farklı bir evrenmiş gibi görünen bu yerde figür; çağdaş dünyanın kıyafetlerini giymiştir. Bu mistik ortamda tıpkı 16. yüzyıl Fransa'sına ışınlanmış bir modern bireyin doublet ve ruff yaka giymiş bir kalabalığın arasında durması kadar uyumsuz görünmektedir.

Hibrit yaratıklar; zaman içinde farklı form, stil ve yorumlarla kendini gösteren bir çekiciliğe sahiptir. Resmimde hibrit yaratıkların kuşun başına ve antropomorfik bedene sahip olmasıyla tarihsel sürecin hibrit yaratıkların tarih öncesi kökenlerinin incelendiği bölümde örnek olarak gösterilen *Kuş Adam/Yaralı Adam* mağara resmine benzemekte, ilk çağlardan beri süregelen bir diyaloga katılmaktadır. Kompozisyon, kullanılan yaratıkların ve temanın sembolik dili ile eski bir geleneği tekrar kullanarak "manevi yolculuk, gerçekten kaçış, iç dünyaya sığınmak" gibi evrensel temaların çağdaş bir yorumunu sunar. Tezde daha önce de örneği verilen Bosch'un, *Dünyevi Zevkler Bahçesi* (bkz. Görsel 20) gibi resimlerinde, gerçeküstü yaratıkları insan figürleriyle yan yana getirerek seçtiği temada insan ahlakının karmaşıklıklarını ve iyi ile kötü arasındaki ebedî savaşı vurgularken benim resimlerimdeki yaratıklar; kimlik, doğa-insan, toplum ve birey arasındaki ilişkileri irdeler. Bu çerçevede antik ahlaki ve sembolik manzaralar arasında bir köprü oluşturulur.



Görsel 39. Maria Roza. Bahçem / My Garden. 2022. (Tuval üzerine yağlı boya, 160x120 cm).

Görsel 39'da eserin merkezinde duvar köşesini ve ayrılmış bir kitabı andıran sürreal bir yapı bulunur. Bu yapılar, her biri farklı ve rüya gibi manzaralara açılan bir pencere içerir. Birinci pencereden buz mavisi, soğuk ve bulutlu bir gökyüzü; uçan kuşlar ve uzak dağlar gözlemlenir. Özellikle daha sonradan eklenen bir detay olarak kuşlardan biri pencereden uçuyor gibi görünür ve sahneye hareket ve kaçış hissi katar. Buna karşın ikinci pencere karanlık bir ormana açılır ve içinde iki ayının mücadelesi ettiği bir manzarayı sunar. Bu pencerelerden bakılan bu farklı manzaralar, soldaki gökyüzünün durgunluğunu ve huzurunu ormandaki yoğun çatışma ile karşı karşıya getirerek dikkat çekici bir tezat oluşturur. Pencere duvarlarının önünde duran iki kız da otoportredir. Bulutlu gökyüzü görünümünü sunan pencerenin önünde duran kız,

siyah bir silüete sahiptir ve daha karanlık bir izlenim bırakır. Buna karşılık diğer kız, buz mavisi/beyaz bir tulum giyer ve daha aydınlık bir izlenim verir. Bu kızların ikiliği, mekândaki zıtlıklarla yansıtılır ve kimlik ve öz keşfin derinlemesine bir keşfini işaret eder. Bu iki kız ve önünde durdukları yapı; bilinmeyenlerle dolu, gerçeküstü bir karanlıkta asılı gibi görünür. Buldukları kara parçası ana karadan kopmuş görünür. Köşeye sıkıştıkları, kaçış olmayan bir yer gibi görünen bu alanda kullanılan pencerelerle tam tersi bir duygu vücut bulur. Kompozisyonun rüya gibi ve gerçeküstü doğası vurgulanır ve bu vurgu, izleyicileri gerçeklik ile gerçeküstü arasındaki bulanık sınırlarda dolaştırır. Bu duvarlarda duran iki kız dikkatlice izleyen bir yaratığın varlığı ile daha fazla merak uyandırılır. Bu yaratık; duvarları sıkıca kavrayan pati ile pençeye, mor renkte bir panter yüzüne sahiptir. Varlığı, sahnede bir gözlemci mi yoksa bir katılımcı mı olduğu konusunda soruları gündeme getirir; gerilim ve belirsizlik duygusunu güçlendirir.



Görsel 40. Maria Roza. Külliyyat / Corpus. 2022. (Ahşap panel üzerine yağlı boya, 47x47 cm).



Görsel 41. Maria Roza. Paralel Agresyon / Parallel Agression. 2022. (Alüminyum üzerine yağlı boya, 26x21 cm).

Görsel 37, 39 ve 40'ın odak noktasında ortak olarak vücudu siyah görünen bir otoportre bulunmaktadır. Bu bilinçli otoportreler, içsel bir muhasebe ve kendini keşfetmeye işaret ederek izleyicileri iç dünyama ve bakış açımaya davet eder. Bölümün başında avcı toplayıcılarda Şamanistik esrimeden bahsederken bu anlam ile amaç arayışında ve bireyin varlığının özüne iniş sürecinde yalnızlaşma ve içe çekilme durumu görüldüğüne, bunun günümüzdeki örneklerine değinilmiştir. Eserlerimde çoğunlukla tek başına kendi portremin bulunması, bu arayışın bireyselliğini vurgularken portredeki sakinliğin karşısına yerleştirilen, birbirine kükreyen iki vahşi kedi ile varoluşun içindeki karmaşa ve zıtlıklar yansıtılmaktadır. Mitolojik yaratıkların, korkular, hayaller, değerler, iyilik-kötülük gibi farklı varoluşsal

unsurların birbirine bağıllığını simgelemesi gibi resimdeki kız ve vahşi kedilerin birleşimi de bu bağıllığın bir ifadesi, içsel deneyimin farklı yönlerinin birbiriyle etkileşimidir. Kompozisyondaki canlıların siyah kürkle kaplanarak yarattığı birleşik beden imgesi, içgüdüsel dürtüler ile insan bilincinin uyumunu temsil ederek insan ile diğer hayvanların dünyası arasındaki sınırları bulanıklaştırır. Buradaki kürkle kaplanma ile yanıltıcılık ya da kamuflaj değil kabulleniş ön plandadır. Örneğin Yar. 27:14'te Yakup'un babası İshak'ın onun Esav olduğunu anlamaması için bedenini oğlak derisiyle kaplaması gibi bir yanıltıcılık söylenemez. Görsel 41'de figürün elinde tuttuğu Venüs sinekkapanı bitkisi dikkat çekmektedir. Sinekkapan, beyaz çiçeğinin güzelliği ve sinekkapanların korkutucu görüntüsüyle aldatıcı bir ikileme yol açar. Venüs sinekkapanı bitkisi, genellikle etobur bitkiler kategorisinde sınıflandırılır ve sinek, böcek ya da karınca yakalayarak beslenen bir türdür. Bu bitkinin bireyin güçlü ve yırtıcı doğasını yansıttığı düşünülebilir. Sinekkapanın zarif, beyaz çiçeği; özellikle saflık, masumiyet ve ruhsallık gibi sembolik anlamları çağrıştıırken kapanların saldırgan doğası arasındaki zıtlıklar oldukça ilgi çekicidir. Bu durumda vahşi ve agresif bir doğa ile birleşerek tek bir bedene dönüşen kadın figürü ile ona eşlik eden Venüs sinekkapanının varlığı bir eko oluşturur. Kadının bu bitkiyi tutması, doğanın kendi içindeki dengeyi sağlama ve hayatta kalmak için doğal içgüdülerimizi kullanma gerekliliğine işaret ederken yüz ifadesindeki dinginlik ve sakinlik ile daha önce de bahsedilen denge unsuru vurgulanmaktadır.



Görsel 42. Maria Roza. Omuzdaki Pati / The Paw On Shoulder. 2022. (Tuval üzerine yağlı boya, 120x90 cm)

Omuzdaki Pati resminde (Görsel 42) insan bedeninin renginin değiştirilmesi ve şehir kıyafetleriyle doğada konumlandırılmasıyla insanın sembolik iktidarının geçici olarak askıya alınması söz konusudur. Nereden geldiği ve hangi hayvana ait olduğu belirsiz olan patiler, sahnedeki gizemli duyguyu artırmaktadır. Figürdeki koyu lacivert ve yeşil tonlar, figürün silüetini vurgularken onun statik varlığını dramatize ederek baskın bir melankoli hissi uyandırmaktadır. Bu da izleyiciyi gözlerine, özellikle de omzundaki patilere ve başına konumlandırılmış fare grubuna yönlendirmektedir. Resimde daha önceki resimlerimde de olduğu gibi, insan parmaklarının da bulunduğu, doğanın elini sembolize eden pati görülmektedir. Arka plandaki doğa

manzarası ve geniş gökyüzü, iç ve dış doğayla tekrar yakınlaşan şehirli bir insanın kendini nasıl hissettiği ve yalnızlığın kişisel deneyimi hakkında kendi öyküsünü nasıl oluşturduğu ile ilişkilendirilebilir. Resimde figür, ona dokunan patiler ve üzerinde dolaşan fareler aracılığıyla doğayla bütünleşmenin övücünü hissederken ve bu durumun ne olduğunu anlamaya çalışırken kaçınılmaz olarak kişisel yalnızlık deneyiminin sınırlarına çarpmaktadır.

Yalnızlığı bilmek için onu hayal etmek gerekir—onu sevmek ya da kendini ondan korumak, huzurlu olmak ya da cesur olmak için. Psikenin *chiaroscuro*'sunun bir psikolojisini yaratmak isteyen kişi, varlığımızın bilincinin aydınlatıldığı veya karartıldığı bir durumu yansıtmak için imgeleri çoğaltmalı ve her birini kopyalamalıdır. Yalnız olmanın şerefine sahip olan kişi, sıklıkla yalnızlığın ne olduğunu söyleyebileceğini sanır. Ancak, herkesin kendine göre bir yalnızlığı vardır. Ve yalnızlığı hayal eden kişi, bize yalnızlığın *chiaroscuro*'sunun bu karalama defterinde sadece birkaç sayfa verebilir (Bachelard, 1998, s. 36).

Figürün bu statik varlığı ve etrafındaki hibrit imgeler, Bachelard'ın (1988) *Mumun Alevi* kitabında betimlediği "varlığımızın bilincinin aydınlandığı ya da karardığı" (s.36) anları betimleyen imgelerdir. "Psikenin *chiaroscuro*'sunun bir psikolojisini yaratmak isteyen kişi, bilincin aydınlatıldığı veya karartıldığı bir durumu yansıtmak için imgeleri çoğaltmalı ve her birini kopyalamalıdır" cümlesi, insan psikolojisini anlamak ve temsil etmek için Bachelard'ın bir yaklaşımını ifade eder. Bu cümledeki "psikenin *chiaroscuro*'su", psikolojik durumların aydınlık ve karanlık yönlerinin yani bilinçli ve bilinçdışı süreçlerin karışımını simgeler. *Chiaroscuro*, sanatta ışık ve gölgenin dramatik kullanımını ifade eder ve burada insan ruhunun derinliklerini yani bilincimizin aydınlatıldığı ve karartıldığı anları betimlemek için kullanılır. Bachelard'ın düşünceleri; rüya imgeleminin insanların iç dünyalarını, duygusal durumlarını ve hayal gücünü nasıl yansıttığını anlamada önemli bir rol oynar.⁴⁰

Carl Gustav Jung'un toplu eserlerinin 13. cildi olan *Alchemical Studies* kitabında "Felsefi Ağaç, 'Ağaç Sembolünün Bireysel Temsilleri'" bölümünde bir hastasının resimlerindeki ışık ve karanlık temalarını incelerken bir dizi imgeyi ışık ve gölge

⁴⁰ Özellikle *Uzayın Poetikası* (The Poetics of Space) ve *Düş Kırıklığının Poetikası* (The Poetics of Reverie) gibi çalışmalarında, rüyaların ve hayal gücünün insan deneyimindeki önemini ve bu unsurların insan psikolojisi ve yaratıcılık üzerindeki etkilerini ele almıştır.

bağlamında değerlendirmektedir. Hastasının “ben”liğini çok ışıklı bir şekilde tasvir ettiği tuhaf yola atıfta bulunarak bunun Batı teosofisine özgü etkilerinden kaynaklanıyor olabileceğini ancak bireyselleşme sürecinin aydınlık, pozitif veya idealize edilen unsurları düşünmekle değil karanlık ile yüzleşmek ve onu bilince taşımakla mümkün olacağını vurgulamaktadır. Jung (1970) “Bir kişi, ışık figürlerini hayal ederek aydınlanma sağlayamaz; bunun yerine, karanlığı bilinçli hâle getirerek aydınlanma sağlar.” düşüncesi ile bilinçaltının karanlık yönleriyle yüzleşmenin önemini vurgular (s. 265-266). Bu görüşüne dayanarak, karanlık bilinçdışıyla eşdeğerdir ve bireyselleşme süreci, aydınlık, pozitif veya idealize edilen unsurları düşünmekle değil, karanlığı bilince getirmekle mümkündür. Kitabında söylediği gibi bu süreç genellikle rahatsız edici ve popüler olmayan bir yol olsa da. Yaratıklar tam da bunu yapar. Jung'un "karanlığı bilinçli yapma" fikri ile Bachelard'ın bireyin bilincinin aydınlık ve karanlık durumlarını yansıtan imgelerin çoğaltılması üzerine düşünceleri birleştirildiğinde, hibrit yaratıkların insan psikolojisindeki rolünü, insanın iç dünyasını, korkularını, arzularını ve hayal gücünü nasıl temsil edebileceğini anlamada derin bir analiz alanı ortaya çıkar.



Görsel 43. Maria Roza. Zaman Uçar / Time Flies. 2022. (Alüminyum üzerine yağlı boya, 35x30 cm).

Figürler arasındaki etkileşim içinde farklı hayvan formlarının yan yana geldiği *Zaman Uçar* (Görsel 43) adlı resim; varlıklar arası bağlantı, insanlık ile doğa arasındaki ilişki veya bilinen ile bilinmeyen arasındaki etkileşim gibi temaları araştırmaktadır. Sahnede antropomorfik kürklü hibrit yaratığın yüzü, bir delikten kafasını sokar gibi görünen kırmızı bir timsaha aittir. Eser; bir arada var olma, sözcüklerin ötesinde iletişim ve farklı dünyaların buluşması gibi kavramları keşfetmektedir. Özellikle 2019 pandemi sürecinin devamında karantinede yaşamının etkisiyle nispeten sessiz ve izole bir ortamın içindeki yaşam teması resimde kendisini göstermektedir. Mekân, mavi-yeşil tonların hâkim olduğu anahtar deliği şeklinde penceresinden gökyüzünün görüldüğü mağara ya da ini düşündürür. Sahne, genel anlamda huzurlu ve sakin olsa da suda yüzen ve figürün arkasında duran mavi timsahlar sahneye gerilim eklemektedir. Figürlerin suyun üstünde durmasıyla da gerilim ve gizem hisleri pekiştirilir. Işık ve gölgenin kullanımı, sahnede figürlerin arkasındaki açıklığın etrafında bir odak noktası yaratır; bu açıklık ışığın kaynağı gibi görünür ve umut, kaçış veya farklı bir dünyayla bağlantıyı simgeler.



Görsel 44. Maria Roza. Kairos' Elysium. 2023. (Tuval Üzerine yağlı boya, 200 x130 cm).

Bu resimde (Görsel 44) merkezde büyük bir hibrit yaratık ve üzerinde oturan figür görülmektedir. Bu melez yaratığın bir boynu kükreyen bir kaplanın yüzüne diğer boynu da bir karganın yüzüne sahiptir ve ikisinin boynu da lacivert bir atın gövdesinde birleşir. Bu atın sırtında bir kız figürü oturmaktadır. Bu figürde de otoportre özelliği görülür. Yaratığın boyunlarının birbirine dolanmış olması, iç içe geçmiş düşünce ve duygu akışlarının hareketi ve ilerlemeyi engelleyen bir içsel çatışmaya işaret etmektedir. Figürün kendi içine dönük, düşünceli hâlde hareketsiz oluşu ve dinlenme durumu; derin bir içsel muhasebeyi ve belki de çözüm arayışını vurgular.



Görsel 45. Maria Roza. Ağaç Kovuğundan Çıkanlar / The Ones Who Come Out From Hollow Tree. 2021. (Kâğıt üzerine karakalem, 40 x 40 cm).



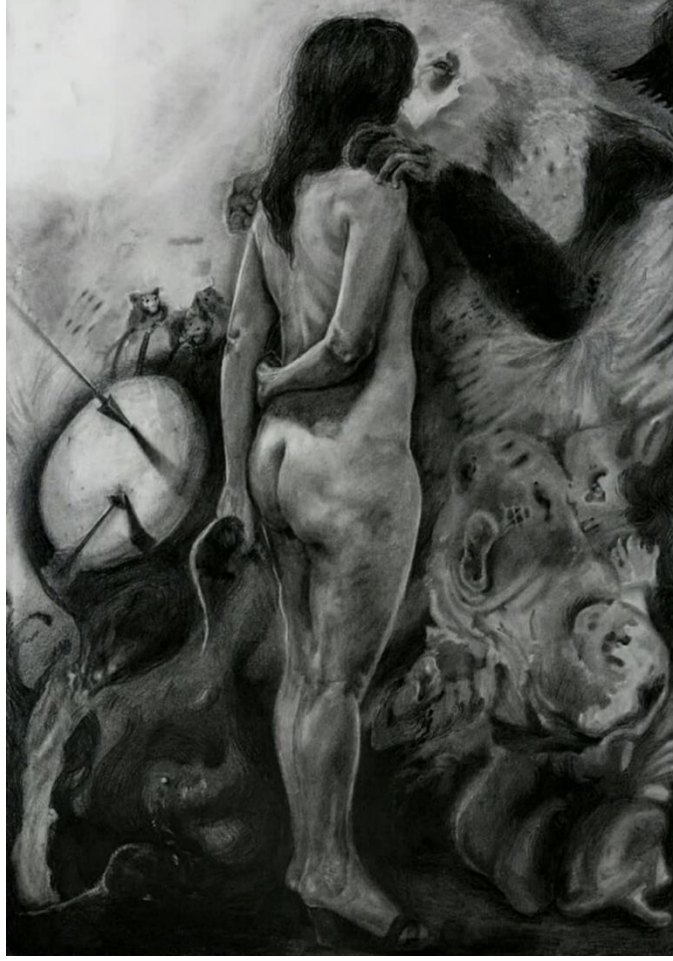
Görsel 46. Maria Roza. Sempati / Sympathy. 2021. (Kâğıt üzerine karakalem, 40 x 40 cm).



Görsel 47. Maria Roza. Mistik Serenat / Mystical Serenade. 2019. (Kâğıt üzerine karakalem, 30 x 30 cm, 2019).



Görsel 48. Maria Roza. Mephisto. 2019. (Kâğıt üzerine karakalem, 30 x 30 cm, 2019).



Görsel 49. Maria Roza. Güzel Olan Canavar / Beauty is the Beast. 2018. (Kâğıt üzerine karakalem, 60 x 80 cm).

Görsel 45-49'da yer alan kara kalem çalışmalarım, sanat pratiğimin siyah beyaz karşılığını gösteren örneklerdir. Bu eserler, yaratıkların formları ve kompozisyonun temel öğeleri üzerine odaklanır; sunum ve tasvirdeki çeşitliliği vurgular. *Mistik Serenat* adlı (Görsel 47), oklarla yaralanmış ve bu yaraların etkisiyle yerde yığılmış bir figüre doğru eğilen hibrit yaratık örneğindeki gibi bu yaratıklar, çoğu kara kalem çalışmamda figür ile farklı varyasyonlarda bağ kurmaktadır. Hayvanlar ve yaratıkların birbirini ya da figürü oklardan korudukları kompozisyonlar aracılığıyla (Görsel 45, 47, 49), simbiyotik ilişki içinde fedakârlık teması ön plana çıkarılarak resimlerde trajik bir atmosfer yaratılması amaçlanmıştır.⁴¹

⁴¹Edith Hamilton, *The Greek Way* adlı kitabında trajedinin, sadece bir kahramanın ölümü ya da kötülüğün iyiliği yenmesini değil, bir iyinin ya da iyiliğin, diğer iyilere neden olduğu kaçınılmaz acıları da işlediğine dikkat çeker. Yazar trajediyi, kendiliğinden hak edilmiş acı ve onu hissetme gücü ile karakterize ederken, insan yaşamının asaleti ve anlamı olmadan var olamayacağını vurgular. Kendi resimlerimdeki ifade edilen atmosferde, yaşamın asaleti ve anlamı her canlıyı kapsamaktadır.

Bu görsel öğelerin etkisiyle eser; acı ile teselli, ölüm ile yaşam arasındaki sınırların bulanıklaştığı bir manzarayı sunar. Resimlerde simbiyotik ilişkilerin geleneksel anlamı, karanlık ve şiirsel bağlamlar içerisinde yeniden değerlendirilmektedir.



Görsel 50. Maria Roza. Tatlı Bir Çocukluk Anısı / A Sweet Childhood Memory. 2022.
(Tuval üzerine toz pastel. 25x20 cm).

Resimlerimde sıkça rastlanan hibrit yaratık tasvirleri ve hayvan imgeleri, çocukluk animizminin etkisiyle köken almaktadır. Yukarıda (Görsel 50) bu ilginin başlamasıyla ilgili bir çalışmam yer almaktadır. Resimde hibrit yaratıklar tarafından etrafı sarılmış bir kız çocuğu görülmektedir. Piaget, hayalî canavarlar yaratma gibi sınırsız zihinsel işlemlerin insanlara devrimci fikir ve imgelerle deney yapabilecekleri bir hayalî oyun alanı (Spielraum) sunduğunu belirtir (akt; Gilmore, 2009, s. 190). Bundan yola çıkarak resimde görülen figür ve etrafındaki kurgusal yaratıklar, *Spielraum*'un görsel bir temsilidir. Piaget'e (1999) göre çocukların kurgusal oyun arkadaşları, kendilerine sempatik bir dinleyici veya egonun aynası olarak hizmet eder. Çocuklar tarafından oyun sırasında yaratılan bu kurgusal karakterler, monologlara karşılık gelen ve daha sonra içselleştirilecek konuşmaların yerine geçmektedir (s. 131). Bu durum, sadece bir çocuğun karmaşık fikirleri asimile etme ve uyum sağlama yeteneğini yansıtmakla kalmaz; aynı zamanda gerçek ile hayali birleştiren, kültürel anlatılardaki hibrit yaratıklar gibi simgesel temsiller yaratma konusunda insanın doğuştan gelen

eğilimini de göstermektedir. Hibrit yaratıklar, çocuğun zihninde bu figürlere atfedilen ahlaki otoriteye benzer şekilde, insan özellikleri veya ahlaki nitelikler ile donatılmıştır. Kısaca çocukların kendi arkadaşlıklarını ve egolarını yansıtacak şekilde kurgusal karakterler oluşturma süreçleri, mitoloji ve folklor alanlarında hibrit yaratıkların kavramsallaştırılması ile paralellik gösterir. Bu hibrit yaratıklar, genellikle bir dizi özelliğin veya niteliğin entegrasyonunu temsil ederek insan psikolojisi ve deneyimini görselleştirir.

Çocukluk dönemimde özellikle hayvan oyuncaklarıyla ve evimin bahçesinde geçirdiğim sürede çeşitli böcek ve sürüngenlerle tanışmam, çocuk animizmi⁴² kavramı çerçevesinde hayvanlarla derin bir bağ ve empatinin temellerini attı. Bu çocukluk sürecindeki canlı olmayan nesnelere yaşamsal özellikler atfetme ve onlara amaç yükleme eğilimi, hayvanlarla ilişkimi ve onlara karşı merakımı güçlendirmiştir. Aynı zamanda bilim kurgu eserlerinde karşılaştığım fantastik yaratık imgelerine olan ilgim, ilerleyen yaşlarda hayvan ve hibrit yaratık tasvirlerine doğru evrilmiştir. Hayvanlar ve yaratıklar kavramıyla olan bu erken temaslarım, ilgi alanlarımı daha da pekiştirmiş ve zaman içinde resimlerimdeki ana temalardan biri hâline gelmiştir. Özellikle bu tasvirlerin çeşitlenerek ve derinleşerek zaman içinde resimlerimde daha fazla yer bulması, kendi sanatsal ifademdeki gelişimi de yansıtmaktadır. Bu nedenle sanatsal üretimimdeki bu temanın hem kişisel anlamlarını analiz etmek hem de hem tarihsel kökenlerini anlamak, tezimdeki önemli odak noktalarından birini oluşturmaktadır.

Nietzsche *Böyle Söyledi Zerdüş* kitabında tinin üç dönüşümünden bahseder ve bunlar önce deveye, sonra deveden aslana son olarak aslandan da çocuğa evrilen dönüşümlerdir. Deve, zorlu çöl koşullarına dayanıklı bir yük hayvanı olarak tasvir edilir. Kendi çölünde teslimiyetle yaşayan ve önüne konulana, sırtına yükleneni kabullenmek zorunda olan bir figür olarak gösterilmektedir. İkinci dönüşümde ruh, deveden aslana dönüşür. Aslan; yırtıcılığı, özgürlüğü ve kendi çölünün kralı olmayı

⁴² Piaget, *Play Dreams & Imitation in Childhood* kitabında çocuk animizmini, genç çocukların kendi öznel düşüncelerinin ve duygularının farkında olmadıkları bir düşünce süreci olarak tanımlar. Bu süreçte, çocuklar canlı olmayan nesnelere yaşamsal özellikler atfeder ve bunları kendi iç dünyalarıyla ilişkilendirir. Tanımladığı şekilde bu egosantrik özümsemeler, zamanla daha objektif ve mantıksal düşünce yapısına doğru evrilir. Piaget kitabında, çocukların oyun, rüya ve taklit gibi davranışlarını incelemiş ve bu davranışların çocukların bilişsel ve psikolojik gelişiminde nasıl önemli rol oynadığını araştırmıştır.

temsil eder. Aslanın isteği, kendi özgürlüğünü elde etmek ve eski değerlere meydan okumaktır. "Ben istiyorum!" diyerek sadece özgürlüğü talep eder. Bu noktada yeni değerler yaratmak için ruhun aslandan çocuğa dönüşmesi gerekmektedir. Çocuk; masumiyeti temsil eder ve unutmaya yeteneğiyle birlikte yeni başlangıçlara, oyuna ve yaratıcılığa sahiptir (Nietzsche, 2011). Kitapta tartışılan tinin aslandan çocuğa dönüşümü, öz keşif ve büyüme yolculuğunu yansıtır. Aslan, varlığımızın ilkel ve egemen yönlerini temsil ederken çocuk; masumiyeti, oyunculuk ve yeni başlangıç potansiyelini simgeler. Bu dönüşüm, hayvansal doğamızla daha dengeli ve bütünleşmiş bir varoluş hâlini kucaklama gereğini ifade eder. Elbette günümüzde hayvansal doğanın kucaklanması, çağdaş bakış açısından çok uzak gelebilir; makinenin icadı, endüstriyel hayvancılık ve bilimin gelişimi insan yaşamını büyük ölçüde değiştirmiştir. Nietzsche'nin ilk *Şen Bilim* adlı kitabında kullandığı "Tanrı öldü!" ifadesi, *Böyle Söyledi Zerdüşt* kitabında da öne çıkan sözlerden biridir. Bu ifadeyle Nietzsche, çağın tanrı inancının zayıfladığını ve artık insanların tanrıya olan inancını sürdürmeyeceğini ifade etmektedir. Bu, büyümlü geçmiş ile mitlerin ve şiirsel evreninin sonuna işaret etmektedir. Nietzsche'ye göre tanrının ölümü, insanlığın yeni bir evreye geçişini ve üstün insanın doğuşunu simgeler. Ona göre üstün insan; sıradan insanın ötesine geçen, kendi değerlerini yaratma gücüne sahip olan bir varlıktır.

Benzer bir konsept ile Campbell'e (2010) göre çağdaş kahramanın görevi geçmiştekilerden oldukça farklıdır. Çağdaş kahramanın görevi, "yönelimli ruhun kayıp Atlantis'ini arayıp tekrar gün yüzüne çıkarmaktır." (s. 421). Geleneksel olarak kahraman, yolculuğunun zirvesinde canavarla karşılaşır ve bu karşılaşma, kahramanın büyümesi ve dönüşmesi için bir dönüm noktasıdır. Çağdaş anlayışla canavarlar sadece bir düşman değildir. Aynı zamanda bireyin kendisini anlaması için bir fırsat sunar ve ona iç dünyasını yansıtan bir ayna tutar. Resimlerimde görülen hibrit yaratıklar, tarihsel süreçte ilk örneklerden bu yana gördüğümüz Şamanistik ritüel, mit ve sanatsal ifadelerin kolektif bilincimde nasıl yankılandığını göstermektedir. Bu figürler, insanlık tarihinin derinliklerinden süzülerek gelen ve günümüzün modern zihninde hâlâ canlılığını koruyan kültürel mirasın bir yansımasıdır. Tarihsel perspektifte bu yaratıkların her biri, engin inanç ve mitoloji okyanusunda kritik bir öneme sahiptir. Kimi zaman yolculukta yüzgecine tutunulan

bir yunus gibi yoldaş, kimi zaman gemiyi parçalayan katil balina, kimi zaman yenilmesi gereken korkunç bir canavar gibi birçok farklı durumda oradalardır.

Yaratıkların ritüellerle ilişkili sembolik işlevleri için mi yaratıldığı yoksa potansiyel olarak var olabilecek büyümlü yaşam formlarının bir temsili mi olduğu hakkında kesin bir bilgi olmasa da bu varlıkların insanlık tarihi boyunca hayal gücünü yansıtmada ve kültürel anlatıları zenginleştirmede önemli bir rolü bulunmaktadır. Bu durumda sadece belirli bir kültür veya zaman dilimine özgü olmadıkları, aksine insanlık deneyiminin genel ve evrensel yönlerini temsil ettikleri için aynı zamanda arketip oldukları söylenebilir. Toplumların süregelen dönüşüm sürecinde tarih öncesi dönemlerden beri rol ve formları evrilmiştir ancak bu yaratıklar; insanlık deneyiminin hayal gücünün, inançlarının ve hikâyelerinin kuşaktan kuşağa aktarılmasında her zaman kritik bir işlev üstlenmiştir. Bu işlev, aktarım sürecinde insanının zihinsel ve ruhsal yapısında hep derin bir etki yaratmıştır ve bu etki gelecek nesillerde de devam edecektir. Yaratıklar bir yandan da kolektif hayal gücünde bilinmeyen, keşfedilmemiş olanın ve potansiyel olarak var olabilecek diğer yaşam formlarının bir temsili olarak işlev görür.

Tezde tarihsel seçkideki veriler, yaratıkların hem güçlü evrensel bir sembol hem de sadece kendi koşullarında açıklanabilen büyüleyici bir fenomen olduğunu göstermektedir. Mitlerde zaman zaman çirkinlikten güzelliğe, iyilikten kötülüğe kadar korkutucu, tiksindirici, şaşırtıcı, hayranlık uyandırıcı her şekilde karşımıza çıkan bu yaratıklar; hem şeytani bir varlık olarak algılanır hem de paradoksal bir şekilde tanrısaldir. Tasarımları ve güçleri insan kavrayışının sınırlarını aşar, bu nedenle saygının yanı sıra iğrenmenin de bir nesnesi olurlar. Bu yaratıklar, insanlarda karışık duygular uyandırır. Yaratık temsillerinin yaygınlığının Orta Çağ'da zirveye ulaşmasının ardından modernizme kadar giderek azaldığı gözlemlenmiştir. Yaratık temsillerinin yaygınlığı, Orta Çağ'da zirveye ulaşmış gibi görünse de günümüzün popüler kültüründe hâlâ farklı bağlamlarda kendini göstermeye devam etmektedir.

SONUÇ

Bu tezde yaratık figürlerinin insan düşüncesindeki derin izleri ve duygusal katmanları, tarihsel ve kişisel bir perspektifle anlaşılabilir kılınmaya çalışılmış; aynı zamanda yaratıkların mitolojik ve sembolik dünyası incelenmiştir.

İlk bölümde yaratıkların tarih boyunca nasıl tasvir edildiği ve sanattaki evrimleri incelenmiştir. Hibrit yaratıkların sanatta gelişimi, ritüel imgeler olarak seçilen örneklerle incelenmeye başlanmıştır. Bu çalışma, çeşitli kültürel ifadelerin desteğiyle genişletilmiş ve teolojik ile ikonografik örnekler aracılığıyla gerçek ile fantastik öğelerin bir arada ele alınmasıyla devam etmiştir. Her bir inceleme, hibrit yaratıkların sanatta nasıl bir evrim geçirdiğini aydınlatarak, gerçek ve fantastiğin birleşimi aracılığıyla sanatsal ifadeye olan katkılarını ortaya koymaktadır. Bu inceleme, yaratıkların anlamlarının değiştiğini; farklı dönem ve kültürlerde farklı anlamlar taşımaya karşın şaşırtıcı ve etkileyici bir unsur olarak etkisini hâlâ koruduğunu göstermektedir. Kimi zaman insanların kendilerini ve dünyayı anlamalarını sağlayan kutsal figürler, kimi zaman toplumların korku ve beklentilerini yansıtan canavarlar, kimi zaman da çağdaş sorunların ve duyguların ifade aracı olarak karşımıza çıkmışlardır. Bu tezde yaratıkların bilinçaltıyla, çağdaş toplumsal olaylarla; korku, merak gibi güçlü duygularla nasıl etkileşime geçtiğine ve insanların doğa ve çevresi ile ilişkisini nasıl yansıttığına bakılarak “öteki” ya da bilinmeyen olarak etkisini hâlâ kaybetmediği görülmüştür. Tez, sanatçıların yaratık temsilleri aracılığıyla tarihler arasında nasıl güçlü köprüler kurduğu ve bu sanatsal ifadeyi nasıl zenginleştirdiklerini göstermeyi hedeflemektedir.

Tez kapsamında yapılan araştırmalar sanatsal pratiğimde yeni bir keşif isteği ve merak uyandırmıştır. Tez sürecinde resimlerimde kullandığım yaratıkların temsilleri ve anlatımların özünü yakalamak adına farklı medya, tarz ve tekniklerle deneysel olma eğilimi görülmüştür. Yaratıkların doğal ve kültürel bağlamlarda nasıl anlaşıldığı ve temsil edildiğinin incelenmesi, bireysel perspektifime katkı sağlamıştır. Bu, eserlerimdeki anlamı ve karmaşıklığı artırarak daha çeşitli ve dinamik bir çalışma yelpazesi ortaya çıkarmıştır. Eserlerimin analiz sürecinde içsel bir mücadeleyi yansıttıklarını ve bu mücadelenin çağdaş bireyin kendi doğasından uzaklaşmasıyla başladığını fark ettim. Sonuç olarak bireyin kendi doğasıyla yeniden bağ kurmasının onu sonuca ulaştıracağına farkına vardım. Bu bağlantı, sahnelerdeki simbiyotik

ilişkiler aracılığıyla sağlanırken belirli semboller ve otoportreler aracılığıyla içsel mücadeleleri iletmekte ve böylece bir katarsis etkisi yaratmaktadır. Ayrıca bu yaratıkların etkileyici ve gizemli varlığının çelişkili duyguları kolayca uyandırabilme yeteneği ile “öteki” kavramı araştırmalarımda güçlü imgesel kaynaklara dönüştüklerini gözlemledim. Bir sanatçı olarak yaratıkları ve onların sembolizmini sanatsal ifademde merkeze alıp türler arasındaki sınırları sorgulamayı amaçlayan bir yaklaşım benimsemekteyim. Tezin temeli, türler arasındaki sınırları sorguladığım ve yaratıkların önemini vurguladığım bakış açısıyla bireyin “öteki” ve doğayla olan ilişkisinin incelemesine dayanmaktadır.

Günümüzde bilim ve teknolojideki ilerlemelerle birlikte popüler kültür; bilim kurgu filmlerinden çizgi filmlere, edebiyata ve video oyunlarına kadar çeşitli biçimlerde hibrit yaratıkları benimsemiştir. Bu tasvirler, hâlâ doğal dünya ve kozmosun olasılıklarına duyduğumuz ilgiyi yansıtmaya devam etmekte ve diğer yaşam formlarının varlığı hakkındaki merakımızı sürdürmektedir. Özüne inildiğinde bu merak duygusu, Kolomb ve Vespucci'nin keşif yazılarının dönemin insanında uyandırdığı “öteki” ile ilgili merakla büyük benzerlikler taşımaktadır. Bu sebeple bilinmeyen ve erişilemeyen yerler olduğu sürece bu yaratıkların kendisine bakını garipsetmeye devam edeceğine inanıyorum. Ayrıca araştırmalarımda kapsamımda fantastik dünya ve tüketimi ile ilgili yeni bulgulara ulaştım. Bu yeni bulgular, eserlerimdeki fantastik unsurların tüketim dinamikleriyle nasıl etkileşime girdiğini ve bu etkileşimin neden olduğu sorunsalları irdelememe sebep olmuştur. Bu süreç, beni eserlerimin nasıl algılandığı ve tüketildiği üzerine tekrar düşünmeye sevk ederek sanat pratiğimin toplumsal ve kültürel etkileşimleri üzerine yeni bir perspektif kazanmaya doğru yönlendirmiştir.

Özetle, hibrit yaratık tasvirleri insanlık tarihinde dinamik ve evrilen bir olgu olmuştur. Çevremizi anlama çabalarımızla yakından ilişkili olan bu tasvirler, bilgi ve anlam arayışımızda hem doğal hem de doğaüstü dünyalarla daha derin bir bağlantı kurma arayışımızın sürekli bir göstergesidir. Literatürde hakkında fazla kaynak bulunmaması sebebiyle bu tez, yaratıkların sanat ve kültürel çalışmalardaki rolünün daha fazla incelenmesi gerektiği yönünde bir çağrıda bulunmaktadır. Bu çalışma, gelecekteki araştırmacılara yaratıkların insan düşüncesindeki önemi, bireyin iç dünyasındaki rolü hakkında bir kaynak seçeneği sağlayarak literatüre bu anlamda bir katkı sunmaktadır.

KAYNAKLAR

Adams, C. J. (2020). *Etin Cinsel Politikası*. (G. Tezcan, M.E. Boyacıođlu, ev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Arhive. Mađara Önünde Ölü Kısrakla Minotaur. Eriřim: 18.01.2024.

https://arthive.com/pablocicasso/works/376409~Minotaur_with_dead_horse_in_the_cave_before_the_girl_in_a_veil

Artnet. Sugar Sphinx. Eriřim: 28.01.2024.

<https://news.artnet.com/app/news-upload/2014/06/kara-walker-creative-time-01.jpg>

Ashkenazi, M. (2022). *Japon Mitolojisi*. (Ö. Özarpacı, ev.). İstanbul: Say Yayınları.

Augustine. (1998). *Augustine: The City of God against the Pagans*. (R. W. Dyson, Dü.) Cambridge:Cambridge University Press.

Bachelard, G. (2023). *The Flame of Candle*. (J. Caldwell, ev.). Dallas: The Dallas Institute Publications. Eriřim: 22.11.2023.

<https://archive.org/details/flameofcandle00bach>

Bataille, G. (1955). *Lascaux; or, The Birth of Art: Prehistoric Painting*. Lozan: Skira. Eriřim: 14.04.2023. <https://archive.org/details/lascauxorbirthof0000bata/>

Benton, J. R. (2004). *Holy terrors: Gargoyles on medieval buildings*. New York: Abbeville Press.

Biblical Archaeology Society. Yunus'un bir balık tarafından yutulmasını tasvir eden mozaik paneli. Eriřim: 27.09.2023 <https://www.biblicalarchaeology.org/wp-content/uploads/2019/05/BAR-MJ19-Huqoq.pdf>

Borzello, F. (1998). *Seeing Ourselves: Women's Self-Portraits*. New York: Harry N. Abrams, Inc.

British Museum. The Lion Man. Eriřim: 11.01.2023

<https://www.britishmuseum.org/blog/lion-man-ice-age-masterpiece>

Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuđu*. (S. Gürses, ev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Campbell, J., Moyers, B. (2009). *Mitolojinin Gücü*. (Z. Yaman, Çev.). İstanbul: Mediacat Yayıncılık.

Cleveland Sanat Müzesi. Yunus'un Kıyıya Vurması. Erişim: 08.09.2023.
<https://www.clevelandart.org/art/1965.237>

Cohen, S. (2008). *Animals as Disguised Symbols in Renaissance Art*. Leiden: Brill.

Connelly, F. S. (2003). *Modern Art and the Grotesque*. Cambridge: Cambridge University Press.

Di Renzo, Anthony. (1995). *American Gargoyles: Flannery O'Connor and the Medieval Grotesque*. Illinois: Southern Illinois University Press.

Dickson, L. L. (1990). *The Modern Allegories of William Golding*. Florida: University of South Florida Press.

Digital Bodleian Library. Bodleian Library MS. Ashmole 1504. Erişim: 23.11.2023.
<https://digital.bodleian.ox.ac.uk/objects/385c0fdd-03ce-42c7-b43f-369003bee8f3/>

Duralı, Teoman. (2000). *Gılgamış Destanı*. İstanbul: Dergâh Yayınları.

Eco, Umberto. (2015). *Çirkinliğin Tarihi*. (A.U. Ergün, Ö. Çelik, A. Uysal, E. N. Akbaş, M. Barsbey, K. K. Akbulut, D. Arslan, B. Yılmazcan, Çev.). İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık.

Eliade, Mircea. (1999). *Şamanizm*. (İ. Birkan, Çev.). İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları.

Eliade, Mircea. (2001). *Mitlerin Özellikleri*. (S. Rifat, Çev.). İstanbul: Om Yayınevi.

Encyclopedia Britannica. Büyücü / Sorcerer. M.Ö. 12000. Erişim: 22.06.2023
<https://www.britannica.com/place/Trois-Freres#/media/1/606267/7844>

Ernst, Max. (2005). *A Retrospective*. Werner Spies, Sabine Rewald (Ed.). New York: Metropolitan

Farthing, S. (2014). *Sanatın Tüm Öyküsü*. (G. Aldoğan, F. C. Çulcu, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Fischer, Ernst. (2018). *Sanatın Gerekliliği*. (C. Çapan, Çev.). İstanbul: Sözcükler Yayınları.

Fromm, Eric. (1989). *Sevme Sanatı*. (I. Gündüz, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.

Getty Museum. A Siren and a Centaur. Erişim: 17.10.2023. <https://www.getty.edu/art/collection/object/103SAW#full-artwork-details>

Getty Museum. Cesur Charles'ın Dua Kitabı illüstrasyon örneği (Folyo 18). Erişim: 16.11.2023. <https://www.getty.edu/art/collection/object/105T06>

Getty Museum. Cesur Charles'ın Dua Kitabı illüstrasyon örneği (Folyo 30). Erişim: 16.11.2023. <https://www.getty.edu/art/collection/object/107SP6>

Gibson, W. S. (1997). *Hieronymus Bosch (World of Art)*. Londra: Thames & Hudson.

Gilmore, D. D. (2009). *Monsters Evil Beings, Mythical Beasts, and All Manner of Imaginary Terrors*. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press.

Halis, Göktuğ. (2022). *Göbeklitepe Sembolizmi: Taş Çağı'ndan Bugüne Uzanan Anlamların Analizi*. İstanbul: A7 Kitap.

Hauptman, Jodi. (2005). *Beyond The Visible: The Art of Odilon Redon*. New York: The Museum of Modern Art.

Heritage Auctions. Paracas-Ocucaje dönemine ait, üzerinde oyulmuş iki kedili yumurta şeklinde bir kavanoz. Erişim: 17.05.2023. <https://fineart.ha.com/itm/pre-columbian/ceramics/a-paracas-ocucaje-phase-ovoid-jar-with-pair-of-incised-felinesc-300-200-bc/a/5412-70320.s>

Hinton, Carmelita. (2016). Evil Dragon, Golden Rodent, Sleek Hound: The Evolution of Soushan Tu Paintings in the Northern Song Period. *The Zoomorphic Imagination in Chinese Art and Culture*, s. 171–214. Erişim:11.18.2022. <http://www.jstor.org/stable/j.ctvvn60j.11>

Jung, Carl. Gustav. (2009). *İnsan ve Sembolleri*. (A. N. Babaoğlu, Çev.). İstanbul: Okuyan Us.

Kearns, Martha. (1976). *Kathe Kollwitz: Woman and Artist*. New York: The Feminist Press.

Kirchner, Horst. (1952). Ein archäologischer Beitrag zur Urgeschichte des Schamanismus. *Anthropos*, s. 244–286. Erişim: 23.07.2023.
<http://www.jstor.org/stable/40449610>

Kuijt, Ian. (1996). Negotiating Equality through Ritual: A Consideration of Late Natufian and Prepottery Neolithic A Period Mortuary Practices. *Journal of Anthropological Archaeology* 15, s. 313-336. Erişim: 11.06.2023
https://www.academia.edu/16802861/Negotiating_Equality_through_Ritual_A_Consideration_of_Late_Natufian_and_Prepottery_Neolithic_A_Period_Mortuary_Practices

Lampe, Moritz. (2022). *The Involuntary Self-Portrait: Automimesis and Self-Referentiality in the Art Literature of the Italian Renaissance*. Erişim: 03.02.2024
<https://books.ub.uni-heidelberg.de//arthistoricum/catalog/book/923>

Lassaigne, J., Delevoy, R. L. (1958). *Flemish Painting From Bosch To Rubens*. (S. Gilbert, Çev.). New York: Skira. Erişim: 14.09.2023.
<https://archive.org/details/flemishpaintingf0000lass>

LBV Magazine, Henri Breuil. Büyücü veya Boynuzlu Tanrı. Erişim: 17.04.2023.
<https://www.labrujulaverde.com/en/2020/06/the-strange-and-controversial-prehistoric-sorcerer-of-the-cave-of-the-trois-freres/>

Levi-Strauss, Claude. (2013). *Mit ve Anlam*. (G. Y. Demir, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.

Lewis-Williams, David. (2002). *The Mind in the Cave: Consciousness and the Origins of Art*. London: Thames & Hudson.

Lewis-Williams, James David. (2020). *Mağaradaki Zihin*. (T. Esmer, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Met Museum. Ejderhalı Panel / Panel with dragon. Erişim: 03.06.2023.
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/50497>

Met Museum. The Cloisters Apocalypse. Erişim: 03.06.2023
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/471869>

- Mode, Heinz. (1973). *Fabulous Beasts and Demons*. New York: Phaidon.
- Museum of Fine Arts Boston. Pelerinli insan. Eriřim: 19.06.2023.
<https://collections.mfa.org/objects/456932/mans-mantle-and-two-border-fragments>
- Nietzsche, Friedrich. (2011). *Böyle Söyledi Zerdüş: Herkes İçin ve Hiç Kimse İçin Bir Kitap*. (M. Tüzel, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları .
- Online Etymology Dictionary. Eriřim: 14.11.2023.
<https://www.etymonline.com/word/creature>
- Online Etymology Dictionary. Eriřim: 14.11.2023.
<https://www.etymonline.com/word/monster>
- Özkaya, Vecihi, Cořkun, Aytaç. (2011). Körtik Tepe. *The Neolithic in Turkey, New Excavations & New Research, The Tigris Basin*, s. 89-127. Eriřim: 27.09.2023.
https://www.researchgate.net/publication/291334998_Ozkaya_V_A_Coskun_Kortik_Tepe_The_Neolithic_in_Turkey_New_Excavations_New_Research_The_Tigris_Basin_eds_M_Ozdogan_N_Basgelen_P_Kuniholm_2011_89-127
- Pernet, Henry. (1992). *Ritual Masks: Deceptions and Revelations*. Güney Carolina:University of South Carolina Press. Eriřim: 07.09.2023.
<https://archive.org/details/ritualmasksdecep0000pern>
- Peters, Joris, Schmidt, Klaus. (2004). Animals in the Symbolic World of Pre-Pottery Neolithic Göbekli Tepe, South-eastern Turkey: A Preliminary Assessment. *Anthropozoologica*, 39, s. 179-218. Eriřim: 02.10.2023
https://www.researchgate.net/publication/237785162_Animals_in_the_Symbolic_World_of_Pre-Pottery_Neolithic_Gobekli_Tepe_South-eastern_Turkey_A_Preliminary_Assessment
- Piaget, Jean. (1999). *Play Dreams & Imitation in Childhood*. London: Routledge
- Prado Müzesi. Dünyevi Zevkler Bahçesi / The Garden of Earthly Delights. Eriřim: 20.10.2023. <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-garden-of-earthly-delights-triptych/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609>
- Roslyn Oxley9 Gallery. Biz Bir Aileyiz. Eriřim: 28.01.2024
<https://www.roslynoxley9.com.au/exhibition/we-are-family/blbmy>

Smith, Cecil. (1893). Harpies in Greek art. *The Journal of Hellenic Studies*, 13, s. 103-114. Eriřim: 15.09.2023. <https://www.jstor.org/stable/623895>

Sproul, Barbara. (1991). *Primal Myths: Creating Myths Around The World*. San Fransisco: HarperSanFransisco.

Stol, M., Wiggermann, F. (2000). *Birth in Babylonia and the Bible: Its Mediterranean Setting*, s. 224-225. Groningen: Styx.

Teber, Serol. (2022). *Melankoli: Normal Bir Anomali*. İstanbul: Okuyan Us Yayınevi.

Turner, B. S., Stauth, G. (2005). *Nietzsche'nin Dansı*. (M. Küçük, Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Watkins, Trevor. (2015). Ritual Performance and Religion in Early Neolithic Societies. *Defining the Sacred: Approaches to the Archaeology of Religion in the Near East* (s. 153-158). Eriřim: 18.09.2023

https://www.researchgate.net/publication/333113595_Ritual_performance_and_religion_in_early_Neolithic_societies

Wikipedia. Ağlayan Örümcek. Eriřim: 15.01.2024.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/16/Redon_crying-spider.jpg

Wikipedia. Dört yaratık tarafından çevrelenmiş İsa'yı tasvir eden fildiři oyma tetramorf. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7c/CLUNY-Coffret_Christ_1.JPG

Wikipedia. Ejderha Paneli. Eriřim: 02.06.2023.

https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Mirror,_lobed_with_a_dragon_and_clouds,_Tang_dynasty,_7th-th_century_AD_-_Freer_Gallery_of_Art_-_DSC05636.JPG

Wikipedia. Gülümseyen Örümcek. Eriřim: 15.01.2024.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/d2/Redon_smiling-spider.jpg/474px-Redon_smiling-spider.jpg

Wikipedia. Hayvan ve İnsan. Eriřim: 15.12.2023.

https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Max_Frey_-_Tier_und_Mensch_1931.JPG

Wikipedia. İnsan ve Aslan Başlı Hitit Sfenksi. Eriřim: 22.11.2023

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hittite_relief,_sphinx,_9th_century_BC,_M_ACA,_3096.jpg

Wikipedia. İřtar Kapısı, M.Ö. 630-562. Eriřim: 03.02.2023.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Berl%C3%ADn,_Museo_de_P%C3%A9rgamo_05.jpg

Wikipedia. Kâbus. Eriřim: 10.01.2024.

[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Nightmare#/media/File:Henry_Fuseli_\(1741%E2%80%931825\),_The_Nightmare,_1781.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Nightmare#/media/File:Henry_Fuseli_(1741%E2%80%931825),_The_Nightmare,_1781.jpg) Eriřim: 15.12.2023

Wikipedia. Sfenksin Őefkati. Eriřim: 20.01.2024.

https://en.wikipedia.org/wiki/Caress_of_the_Sphinx#/media/File:Fernand_Khnopff_-_Caresses_-_Google_Art_Project.jpg

Wikipedia. Veba. Eriřim: 27.11.2023.

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Veba_\(B%C3%B6cklin\)#/media/Dosya:The_Plague,_1898.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Veba_(B%C3%B6cklin)#/media/Dosya:The_Plague,_1898.jpg)

Yang, L., An, D., Turner, J. A. (2005). *Handbook of Chinese Mythology*. Santa Barbara: ABC-CLIO.

Zondervan. (2011). NIV Study Bible. Michigan: Zondervan.

Etik Beyanı

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

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

beyan ederim.

06/02/2024

Maria Roza ACAR

**Yüksek Lisans/Sanatta Yeterlik/Doktora
Tezi/Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu**

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: HİBRİT YARATIK TEMSİLLERİ VE
ÇAĞDAŞ UYGULAMALAR

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

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
06.02.2024	91	150236	19.12.2023	%2	2287727666

Uygulanan filtreler:

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

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

(07/02/ 2024)
Maria Roza ACAR

Öğrenci No.: N20134390

Anasanat/Anabilim Dalı: Resim

Program:

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI
UYGUNDUR.
Doç. Dr. Havva ALTUN DEMİRCAN

**Master's/Proficiency in Art/PhD
Thesis/ Art Work Report Originality Report**

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title: REPRESENTATIONS OF HYBRID CREATURES AND CONTEMPORARY PRACTICES

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

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
06.02.2024	77	150236	19.12.2023	%2	2287727666

Filtering options applied are:

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

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

(07/ 02/2024)
Maria Roza ACAR

Student No.: N20134390

Department: Painting

Program/Degree:

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED
Assoc. Prof. Dr. Havva ALTUN DEMİRCAN

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

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

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

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

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

16/02/2024

Maria Roza ACAR

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

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

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

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

