



T.C.
ÇANKIRI KARATEKİN ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANABİLİM DALI

TEOGONİK MİTLERİN ÇAĞDAŞ MODA
TASARIMINDA YORUMLANMA BİÇİMLERİ

Fadime AKGÖZ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman
Doç. Arzu EVECEN

Çankırı - 2023

T.C.
ÇANKIRI KARATEKİN ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANABİLİM DALI

**TEOGONİK MİTLERİN ÇAĞDAŞ MODA
TASARIMINDA YORUMLANMA BİÇİMLERİ**

Fadime AKGÖZ
ORCID:0000-0003-1477-2338

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman
Doç. Arzu EVECEN

Program: Sanat ve Tasarım

Çankırı-2023

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ.....	iv
TEZ KABUL VE ONAY.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
ÖZET.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KISALTMALAR.....	ix
TABLO LİSTESİ.....	x
GÖRSEL LİSTESİ.....	xi
1.GİRİŞ.....	1
2. MİT VE MİTOLOJİ.....	4
2.1. Mit ve Mitoloji Kavramları.....	4
2.1.1. Mit Kavramı.....	4
2.1.2. Mitoloji Kavramı.....	7
2.2. Mitlerin Kökeni.....	10
2.3. Mitlerin Sınıflandırılması.....	14
2.4. Mitlerin İşlevleri.....	18
3. MİTOLOJİNİN FARKLI SANAT DİSİPLİNLERİYLE İLİŞKİSİ.....	21
3.1. Mitoloji ve Sanat.....	21
3.1.1. Mitoloji ve Resim.....	23
3.1.2. Mitoloji ve Heykel.....	34
3.1.3. Mitoloji ve Müzik.....	39
3.1.4. Mitoloji ve Sinema.....	42
4. MİTOLOJİNİN MODA TASARIMINDAKİ YANSIMALARI.....	48
4.1. Moda ve Esin Kaynağı.....	48
4.2. Moda Tasarımı ve Mitoloji.....	50
4.3. Mitolojiden Esinlenen Moda Tasarımcıları.....	55
4.3.1. Karl Lagerferld.....	55
4.3.2. Donatella Franccesca Versace.....	58

4.3.3. Alexander McQueen.....	61
4.3.4. Riccaro Tisci.....	63
4.3.5. Emre Tamer.....	65
4.3.6. Şansım Adalı (Sudi Etuz).....	66
4.3.7. Ann Demeulemeester.....	68
4.3.8. Azura Lovisa Wännman.....	70
4.3.9. Mao Geping İmaj Dizayn Sanat Okulu.....	72
4.3.10. Jean Louis Scherret.....	73
5. YÖNTEM.....	75
6. BULGULAR VE YORUM.....	76
6.1. Teogonik Mitlerin Moda Tasarımında Kullanımı.....	76
6.1.1. Esin Kaynağı Olarak Antik Yunan ve Roma Tanrıçaları.....	76
6.1.1.1. Aphrodite.....	76
6.1.1.2. Pandora.....	84
6.1.1.3. Pasithae.....	86
6.1.1.4. Persephone.....	90
6.1.1.5. Flora.....	93
7. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	97
KAYNAKÇA.....	100

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Yüksek Lisans Tezi olarak hazırladığım *Teogonik Mitlerin Çağdaş Moda Tasarımında Yorumlanma Biçimleri* adlı çalışmanın öneri aşamasından sonuçlanmasına kadar geçen süreçte bilimsel etiğe özenle uyduğumu, tez içerisindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve kurallar çerçevesinde elde ettiğimi ve sunduğumu, doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntı için kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu; ayrıca, yazılı izin alınmış olması dışında tezde herhangi birisine ait kişisel veri bulunmadığını, tezin bizzat teslim ettiğim basılı veya elektronik kopyasında bulunan bana ait kişisel verilerin tezde yer alması için izin verdiğimi ve telif hakkı başkasına ait olan yazılı, görsel, işitsel veya başka biçimdeki herhangi bir malzemenin ancak bilimsel etik ilkeleri çerçevesinde ve/veya gerekli izinler alınarak tezde kullanıldığını beyan ederim.

13/01/2023

Fadime AKGÖZ

TEZ KABUL VE ONAY

ÇANKIRI KARATEKİN ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Fadime AKGÖZ tarafından hazırlanan Teogonik Mitlerin Çağdaş Moda Tasarımında Yorumlanma Biçimleri başlıklı bu çalışma, .../.../20... tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda oybirliğiyle başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir

TEZ JÜRİSİ ÜYELERİ (Unvanı, Adı ve Soyadı)

Danışman : İmza:.....

Üye : İmza:.....

Üye : İmza:.....

ONAY

Bu Tez, Çankırı Karatekin Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yönetim Kurulunun .../.../20... tarih ve sayılı oturumunda belirlenen jüri tarafından kabul edilmiştir.

Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

“Teogonik Mitlerin Çağdaş Moda Tasarımında Yorumlanma Biçimleri” başlıklı çalışmamın başlangıcından itibaren konunun şekillenmesi sürecinden teslim aşamasına kadar yapmış olduğum bu çalışmamın ortaya çıkması aşamasında desteğini her zaman yanımda hissettiğim sonsuz bilgi ve tecrübeleriyle bana rehberlik eden değerli danışmanım Sayın Doç. Arzu Evecen’e kalpten teşekkürlerimi sunarım. Benim bu günlere gelmemde büyük emekleri olan ve eğitim hayatım boyunca bana her zaman destek olan annem ve babama, her koşulda desteğini esirgemeyen sevgili eşim Gökhan Akgöz’e ve canım kızlarım Ece ve Eda’ya sonsuz sevgi ve saygılarımı sunarım.

13/01/2023

Fadime AKGÖZ

ÖZET

Tezin Başlığı: Teogonik Mitlerin Çağdaş Moda Tasarımında Yorumlanma Biçimleri

Tez Yazarı : Fadime AKGÖZ

Danışman : Doç. Arzu EVECEN

Tezin Türü : Yüksek Lisans

Yunan dilinde “söz”, “öykü” anlamında kullanılan “mit” güçlü bir dinsel hikâye olarak anılır. Tanrıların, kahramanların yaşadıkları olağanüstü maceraları, yaratılışı, evrenin izah edilemeyen düzenini anlamlandırmak için var olmuştur. Mitoloji ise bunların hepsini kapsayarak inceleyen bir disiplindir. Mitoloji sanat aracılığıyla fazlaca disiplin alanında esin kaynağı olmuştur. Moda olgusu içinde de sıklıkla başvurulanan mitoloji, pek çok tasarımında kendine yer bularak bilinçli bir tavırla yeniden canlanmış ve kimi zaman örtük göndermelere karşılık bulan görünümle tasarımların görsel karakterini oluşturmuş, mitolojinin moda tasarımındaki esin alanları ve mitoloji çerçevesinde anlatım biçimi olarak ortaya çıkan biçimsel ifadeler, geçmiş ve günümüz moda tasarımcılarının koleksiyon örneklemeyle ortaya konulmuştur.

Bu bağlamda çalışma yedi bölümden oluşmuştur. Çalışmanın birinci bölümü giriş bölümüdür. Çalışmanın ikinci bölümde mit ve mitoloji kavramları ele alınmıştır. Mitlerin kökenleri, sınıflandırılması ve işlevlerine yer verilmiştir. Çalışmanın üçüncü bölümünde mitolojinin farklı sanat disiplinleriyle ilişkileri irdelenmiştir. Bu bilgilerin sonucunda dördüncü bölümde çalışmanın ana konusu mitoloji ve moda tasarımı ilişkisi farklı moda tasarımcılarından örnekler verilerek açıklanmaya çalışılmıştır. Beşinci bölümde çalışmanın yöntemi açıklanmış, altıncı bölümde Antik Yunan ve Roma mitolojisinde yer alan kadın tanrıçalarından esinlenerek oluşturulan giysi tasarımlarının betimlemeleri yapılmıştır. Çalışmanın son bölümünde ise sonuç ve öneriler bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mit, Mitoloji, Teogonik Mitler, Moda Tasarımı, Giysi Tasarımı

ABSTRACT

Thesis Title: Interpretations of Theogonic Myths in Contemporary Fashion Design

Author : Fadime AKGÖZ

Supervisor : Assoc. Prof. Arzu EVECEN

Thesis Type: Master's

In the Greek language, “myth”, which is used in the sense of “word”, “story”, is referred to as a powerful religious story. It exists to make sense of the extraordinary adventures experienced by gods and heroes, creation, and the inexplicable order of the universe. Whereas mythology is a discipline that examines all of these by covering them. Mythology has inspired many disciplines through art. Mythology, which is also often referenced in the phenomenon of fashion, has been revived with a conscious attitude by finding a place for itself in many of its designs and has formed the visual character of the designs with looks that sometimes correspond to implicit references, the inspirations of mythology in fashion design and the formal expressions that arise as a form of expression within the framework of mythology were revealed with the collection sample of past and present fashion designers.

In this regard, the work consisted of seven parts. The first part of the study is the introductory part. In the second part of the study, the concepts of myth and mythology are discussed. The origins, classification, and functions of myths are given. In the third part of the study, the relations of mythology with different art disciplines are examined. As a result of this information, the main topic of the study in the fourth section, the relationship between mythology and fashion design, was tried to explain by giving examples from different fashion designers. In the fifth section, the method of study is explained, and in the sixth section, descriptions of clothing designs created inspired by female goddesses in ancient Greek and Roman mythology are made. In the last part of the study, the results and suggestions are given.

Keywords: Myth, Mythology, Teogonic Myth, Fashion Design, Clothes Desing

KISALTMALAR

Akt.	Aktaran
Çev.	Çeviren
Ed.	Editör
Haz.	Hazırlayan
s.	Sayfa
ss.	Sayfa sayısı
TDK.	Türk Dil Kurumu
vb.	Ve benzeri
vd.	Ve diğerleri
yy.	Yüzyıl

TABLO LİSTESİ

Tablo No	Sayfa
Tablo 6.1: Mary Katrantzou.....	79
Tablo 6.2: Vassilios Kostetsos.....	82
Tablo 6.3: Pierpaolo Piccioli.....	86
Tablo 6.4: Paul Sebastian Vasileff.....	91
Tablo 6.5: Meltem Özbek.....	94



GÖRSEL LİSTESİ

Görsel No	Sayfa
Görsel 3.1: Willendorf Venüs'ü.....	22
Görsel 3.2: Bizon, MÖ 14.000- 10.000. Kireçtaşı kaya üzerine boyama, uzunluk 1.95 m. Altamira, İspanya.....	24
Görsel 3.3: Aslan Paneli bölümü ve gergedan sürüsü, MÖ 25.000- 17.000. Kireçtaşı kaya üzerine boyama. Chauvet Mağarası, Ardeche Vadisi, Fransa.....	24
Görsel 3.4: Attika Vazoları, MÖ 7.- 3. yüzyıl.....	25
Görsel 3.5: Exekias, Vulci bölgesinden amfora, MÖ 540-530. Yüksekliği 60.7 cm. Vatikan Müzesi, Roma.....	26
Görsel 3.6: Dionisos, <i>Gizem Kültü</i> , Gizemler Villası, Pompeii	26
Görsel 3.7: Aziz Marcellus ve Aziz Peter katakompu. Via Casilina, Roma.....	27
Görsel 3.8: Meryem ve Çocuk İsa, MS 867. Apsis mozaikinden detay. Ayasofya, İstanbul.....	28
Görsel 3.9: Sandro Botticelli, <i>Venüs'ün Doğuşu</i> , 1485 dolayları, Uffizi, Floransa...29	
Görsel 3.10: Michelangelo Merisi Da Caravaggio, <i>Medusa</i> , 1597. Uffizi, İtalya.....31	
Görsel 3.11: Rembrandt Van Rijn, <i>Europa'nın Kaçırılışı</i> , 1632. Paul Getty Museum, ABD.....	32
Görsel 3.12: Francis Picabia, <i>Hera</i> , 1929. Paris.....	33
Görsel 3.13: Salvador Dali, <i>Narcissus'un Metamorfozu</i> , 1937. Tate Museum, Londra.....	34
Görsel 3.14: Michelangelo, <i>Baküs</i> , 1497. Mermer. Bargello Müzesi, Floransa.....36	
Görsel 3.15: Gian Lorenzo Bernini, <i>Apollo ve Dapne heykeli</i> , 1622-25. Villa Borghese, Roma.....	37
Görsel 3.16: Henri Matisse, <i>Deniz Kabuğundaki Venüs</i> , 1931. The Museum of Modern Art, New York.....	38
Görsel 3.17: Giorgio De Chirico, <i>Hektor ve Andromache'nin Kucaklaşması</i> , 1966. Fondazione Giorgio e Isa de Chirico, Roma.....	39
Görsel 3.18: Musalar, İ.Ö. 2. yy'daki bir mermer lahit. Louvre Müzesi.....	40
Görsel 3.19: Star Wars filmindeki Darth Vader karakteri.....	45
Görsel 3.20: Guillermo del Toro, 2006, Pan'ın Labirenti (Pan's Labyrinth) filmi....46	
Görsel 3.21: Pan'ın Labirenti (Pan's Labyrinth) filmi, Pan ve Ofelia.....	47
Görsel 4.22: Eirene'nin mermer heykeli.....	53
Görsel 4.23: Karl Lagerfeld Antik Yunan saç aksesuarlarından esinlenerek hazırladığı Chanel cruise koleksiyonunda örnekler.....	54
Görsel 4.24: Gucci resort 2018 koleksiyonundan uzun pelerin örneği.....	54
Görsel 4.25: 2017-2018 Antik Çağ'ın Modernliği adını taşıyan Chanel cruise koleksiyonundan örnek.....	54
Görsel 4.26: Karl Lagerfeld, 2011 Pirelli Takvimi'nden örnekler.....	56
Görsel 4.27: Anselm Feuerbach'ın "Studienkopf zur Stuttgarter Iphigenie", 1870 (solda) ve Karl Lagerfeld 'in "Moderne Mythologie", 2013.....	57

Görsel 4.28: Karl Lagerfeld Antik Yunan panteonundan esinlenerek hazırladığı Antik Çağ'ın Modernliği isimli 2017-2018 Chanel crusise koleksiyonunda örnekler.....	58
Görsel 4.29: Versace markasının logosu Medusa.....	59
Görsel 4.30: Versace, 2021 ilkbahar/yaz koleksiyonunu “Versacepolis'e yolculuk defilesi mekânı.....	61
Görsel 4.31: Versace, 2021 ilkbahar/yaz koleksiyonunu “Versacepolis”ten örnekler.....	61
Görsel 4.32: Alexander Mcqueen, Banshee- 1994 coture koleksiyonundan örnekler.....	63
Görsel 4.33: Antik Mısır'da Horus'un Gözü.....	64
Görsel 4.34: Riccardo Tisci'nin Givenchy fall 2016 koleksiyonundan örnekler.....	65
Görsel 4.35: Emre Tamer, 2021 yaz koleksiyonu ‘Medusa’nın Harem Ziyareti’....	66
Görsel 4.36: Sudi Etuz sonbahar/ kış 21 koleksiyonu.....	68
Görsel 4.37: Ann Demeulemeester 2011 sonbahar/kış koleksiyonunda.....	69
Görsel 4.38: İsveç/ Malezyalı tasarımcı Azura Lovisa Wännman, 2022 ilkbahar- yaz koleksiyonundan.....	71
Görsel 4.39: Azura Lovisa, Chapter IV, susuklar veya tılsım iğneleri mücevher tasarımı.....	72
Görsel 4.40: Mao Geping İmaj Dizayn Sanat Okulu defilesinden örnekler...73	
Görsel 4.41: Antik Girit Yılanlarla Tanrıça Heykeli, M.Ö 1600. Kandiye Arkeoloji Müzesi, Yunanistan.....	74
Görsel 4.42: Jean Louis Scherret 2002-runway defilesinde örnekler.....	74
Görsel 6.43: Knidos Afrodit'i, Roma dönemi kopyası. Mermer, yüksekliği 2,03 m. Vatikan Müzesi, Roma.....	78
Görsel 6.44: Pandora'nın Yaratılışı, M.Ö. 470-460. British Museum, Londra.....	85

1.GİRİŞ

Mit ve mitoloji kavramları sanatın birçok alanında kendine zaman içerisinde yer bulmuştur. Mit kavramı efsane ve söylence ifadeleriyle ‘uydurulmuş’ söz anlamındaki sıfatından türetilirken, epos sözcüğü ise ılımlı kelime kavramında ve olanı anlatan logos’a karşı alışılmışın üzerinde kahramanlıkları ve doğüstü güçleri ifade eden imgesel sözler olarak tanımlanmıştır (Hançerlioğlu, 1975, s. 166). Gerçeğin dile getiren logos ile hayali kahramanları anlatan mit arasında karşıtlık an ziyade bütünlük ilişkisi vardır. Bu bütünlük ilişkisini Grimal (2005), “*Logos ve mitos* dilin iki yarısı, zihinsel hayatın eşit derecede temel iki işlevidir” biçiminde ifade etmiştir (s. 9).

Toplumlar mitlerle yaşadıkları her türlü olayı açıklamaya çalışırken bunları sözlü gelenek yoluyla bir araya getirerek kuşaktan kuşağa aktarmışlardır. Mit inkara değil, bir topluluğun onu kabul etme şartlarında vardır. Mitler toplum yapısının ana parçalarını oluştururken olağanüstü gerçekleri koruyan sırlar olmuşlardır. Bu anlamda miti daha net ve akıllıca tanımlamak gerekirse, hemen göze görünmeyen her zaman ruhsal ve toplumsal bir anlamın görünen biçimine ve yazı değeri taşıyan anlam yüküne öncelik verdiği bir sanat ya da edebiyat yapıtıdır. Kozmik mitlerin ve tanrılara kadar anlatılan öykülerin aşırı biçimde var olma anlamı taşımaktadır. Şimdiki zamanın değerini geçmişle bütünleşerek insanların kafalarında kurdukları mitolojik gerçek, sanat ve din onurunu, kişilik saygısını olanaklı kılmaktır (Baynes, 2002, s. 83).

Başlangıçta mitin bir biçimi olarak ortaya çıkan mitoloji, öyküleri adlandırmak için kullanılırken daha sonra bu öyküleri inceleme aşamasında karşımıza çıkmaktadır. Mitoloji kavramını açıklarken anlaşılmayarı “kavrama” ve özne- nesne farkına müsaade etmeyen var olan her şeyi saran bütünün, kişiliğin dışında kalan parçaların “nesneleştirme” aşamasının bir sonucu olduğunu ifade etmiştir. İnsanoğlu “mitojenik” dir, yani mitlerin yaratıcısıdır, aynı zamanda nesnesi yani “mitolojik” dir de. Buda insan dışında evrende var olan diğer nesneler “mitolojik” iken, “mitojenik” değildir. Bu iki kavram benlik şuurunun hem amacı hem de işlevidir. İnsan hala günümüzde de mitolojik/ mitojenik insan statüsündedir. Yani mitolojinin meydana gelmesine olanak sağlarken aynı zamanda mitolojinin de bir parçası olmuştur. Bilimin gelişmesi ve insanoğlunun aydınlanarak yeni oluşumlara girmesi mitolojinin dışında değildir (Bilgin Saydam, 1997, ss. 44-45).

Aynı zamanda mitoloji; insanoğlunun yaratılışındaki zamansızlığa vurgu yaparak üstün körü olayların karmaşık akışından çıkarıp gerçeğin ortaya çıkmasını sağlayan bir sanat biçimidir. Mitoloji, tüm disiplinlerde etkinliğini devam ettirirken geçmiş zamandan günümüze baktığımızda sanatın her alanında varlığını göstermiş birçok sanat dalı mitolojiden beslenmiştir (Erdoğan ve Akarslan, 2020, s. 57; Armstrong, 2006, s. 11). Bunun yanında evrende var olan her şeyin bir adı vardır. Ayrıca var olan her şey bir sanat yapıtı içinde fikir olabileceği gibi, mitlerde bir sanat eserinin teması olabilmektedir (Cassirer, 1984, s. 46).

Sanatçılar hem esin kaynağı olarak hem de sembolik özellikler açısından mitlerden fikir ve ifade aracı olarak yararlanmışlardır. Sanatçılar eserlerinde mitolojiyi geliştirerek değişik konularda ele alarak günümüze değin eserlerinde sıkça kullanmışlardır. Bazen sanatçılar kendi hikâyelerin de mitleri yaratırken bazen de hiçbir değişiklik yapmadan doğrudan mitolojik hikâye ve kahramanları eserlerinde canlandırmışlardır. Sözlü olarak geçmiş den günümüze kadar gelen masal, destan, efsane gibi toplumların geleneksel anlatıları zamanla sanatçının elinde bir yapıt haline geçerek somutlaştırılmıştır. Mitoloji, sanat yapıtlarında sözlü veya yazılı olarak konu edinilmiştir. Mitolojiye bir anlam vererek sanat yapıtlarına dönüştüren sanatçılar mitolojik kahramanlardan, doğa güçlerinden ve doğaüstü varlıklardan, esinlenerek günümüze kadar mitolojiyi eserlerinde kullanmışlardır. Bu anlamda mitler, sanatçının hem ilham kaynağı hem de sembolik özellikleri açısından düşünceyi söyleyiş yöntemlerinin temel malzemesidir (Mansuroğlu, 2018, s. 4).

Pek çok sanat yapıtında mitolojik simgeler işlenerek gelecek kuşaklara o toplumlara ait inançlar aktarılmış ve böylece bu öğretilerin yaşatılması sağlanmıştır. Sanatın her alanında esin kaynağı olarak kullanılabilen mitoloji, moda tasarımında da masal, efsane, doğaüstü varlıklar, tanrılar, tanrıçalar vb. unsurların temalaştırıldığı birçok koleksiyonda var olmuştur. “Teogonik Mitlerin Çağdaş Moda Tasarımında Yorumlanma Biçimleri” başlıklı bu çalışmada, adı geçen iki farklı disiplinin biçim-anlam bağlamdaki birliktelikleri konu edilmiştir. Fakat bu birliktelik yalnızca modanın esin kaynağı olarak mitolojiden beslenmesiyle sınırlandırılmıştır. Konu bağlamında mitolojik kahramanların, doğa güçlerinin ve doğaüstü varlıkların vb. bazen olduğu gibi bazense dönüştürerek moda tasarımcılarının tasarımlarında nasıl konu edildiği ve bunu biçimsel anlamda nasıl değişikliğe uğrattığı ele alınmıştır. Böylece mitolojinin

moda tasarımındaki yansımalarının tasarımcı perspektifiyle nasıl yorumlandığı ortaya konularak okuyucuya yeni bir düşünüşle yeni farkındalıklar ve yeni bir tasarım bilinci oluşturmak bu çalışmanın amacını ortaya koymaktadır. Buna dayanarak mitolojinin moda tasarımcılarına özgü bakış açılarıyla ortaya konulması benzer çalışmalar için hem bilimsel hem de görsel bilgi aktarımında kaynak oluşturacaktır.

Bu çalışma nitel araştırma yöntemlerinden betimsel olup, belgesel tarama yöntemiyle kaynaklar incelenmiştir. Alanında uzman kişilerin bilimsel yayınları ve çalışmaları üzerinden notlar alınarak konunun kapsamı oluşturulmuştur. Konu ile ilgili geçmişten günümüze kadar olan kitaplar, tezler, dergiler, internet yayınları detaylı şekilde incelenerek kaynakça meydana getirilmiştir. Kaynaklara kütüphane, arşiv, internet verileri vasıtasıyla ulaşılmış, baz alınan bilimsel çalışmalar akademik bir dille yorumlanarak görsel örneklerle de çalışmaya aktarılmıştır.

2. MİT VE MİTOLOJİ

2.1. MİT VE MİTOLOJİ KAVRAMLARI

2.1.1. Mit Kavramı

Mit ve mitoloji kavramlarının bazı kaynaklarda birbirinin yerine kullanıldığı görülmekte olup bu kavramların arasındaki bağlantı bazı düşünce karmaşasına yol açmaktadır. Oysaki mit, mitolojiden çok önce adı konularak ortaya çıkmış bir terimdir. Çünkü mitoloji kavramının kökeni mitten doğmuştur. Bu da bize mit kavramının çok daha eski olduğunu göstermektedir.

Mit; söylenen veya duyulan söz olarak tanımlanmaktadır. Mitin tanımı aslında onun söz dağarcığından ileri gelmektedir. Şöyle ki mit, Eski Yunanca'da *uydurulmuş* söz anlamındaki *mythos* deyiminden türetilmiştir ve onun kelime anlamı da zaten onun anlamını vermektedir. Şöyle ki masal, öykü, efsane anlamlarında kullanılan *mythos* alışılmışın dışında kahramanlıkları ve doğaüstü güçleri anlatan hayal ürünü sözlerdir. Mitin tanımında yer alan söz kavramının anlamı Eski Yunanca'da geçen “epos” ve “logos” sözcüklerinin içerisinde yer almaktadır. Epos kelimesi düzen ve ölçüye göre söylenen, okunan söz olarak tanımlanırken mit kelimesi ile epos arasında anlamsal bir yakınlık vardır. Mit söylenen sözün, anlatılan öykünün içeriğini anlatırken, epos da onun doğal olarak aldığı ölçülü, süslü ve dengeli biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Epos ne kadar güzelse mit de o kadar etkili olmaktadır. Logos ise, gerçeğin insan sözüyle dile gelerek yasal düzeni yansıtmaktadır. Logos insan bedeninde ve ruhunda düşünce olarak bulunduğu gibi, doğa da her yerde ve her şeyde vardır (Erhat, 1996, s. 4).

Mite ilişkin başka bir tanımlama ise şu şekildedir; tanrıların tarihini açıklamaya çalışırken dünyanın varoluşunu, aralarındaki ilişkileri, olağanüstü varlıkların maceralarını anlatan, hemen her dinde bulunan ve eski çağlara ait olan hikâyeler olarak ifade edilmektedir. Var olmayan bir gerçeği anlatmamakla beraber eski çağların dili ile insanları etkileyen doğaüstü gerçeği ifade etmeye çalışır (Schimmel, 1999, s. 309).

Yine başka bir kaynakta mit (mitos, söylence); tanrıları, kahramanları, konu edinen ve içinde dinsel barındıran öykülere de verilen bir tanımlamadır (Mutlu, 2017, s. 23). Bir nevi masal, hikâye veya birçok hikâyeler silsilesi anlamında da kullanılan mit; cinlerden, perilerden, devlerden, ilahlardan, kahramanlardan ve tanrılardan bahseder.

Dünyada her milletin böyle hikâyeleri vardır ve bazı ilkel dediğimiz kavimler onlara hala inanırlar (Ata, 1932, s. 5).

Aslında mit kavramını tanımlarken bu kavrama tek bir anlam yüklemek pek mümkün olmamaktadır. Bu kavramı ifadelendirirken farklı bakış açılarını sunmaktan önce en çok üzerinde durulan ve sürekli altının çizildiği ifadeyle betimlemek doğru bir yaklaşımdır.

Gerçekten de mit, kelimesinin günümüzde “*kurmaca*” ya da “*hayal*” anlamında olduğu kadar etnologlar tarafından da model anlamında kullanıldığı ifade edilir (Eliade, 2001, s. 11). Kutsal öyküden yola çıkarak mit, her zaman bir yaratılışın öyküsünü anlatmaktadır. “Bir şeyin nasıl yaratıldığını, nasıl var olmaya başladığı gibi. Mit gerçekten olup bitmiş, tam anlamıyla oraya çıkmış olan şeyden söz eder ve mitlerdeki kişiler doğaüstü varlıklardır. Özellikle başlangıçtaki o olağanüstü zamanda yaptıkları şeylerle tanınırlar. Mitler, onların yaratıcı etkinliğini ortaya koyan ve yaptıklarının kutsallığını ya da yalnızca doğaüstü olma özelliğini gözler önüne serer” (Artun, 2009, s. 35’e atıf yapan Köktan, 2014, s. 262).

Konuyla ilgili olarak Eliade (2001)’nin açıklaması konuyu aydınlatmada bize yol gösterir:

Mit kutsal bir öyküyü anlatır; en eski zamanda, “başlangıçtaki” masallara özgü zamanda olup bitmiş bir olayı anlatır. Bir başka deyişle mit, Doğaüstü Varlıklar’ın başarıları sayesinde, ister eksiksiz olarak bütün gerçeklik yani Kozmos olsun, isterse onun yalnızca bir parçası (sözelimi 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 (ss. 15-16).

Bununla birlikte mit kelimesine karşılık olarak söz ve söylence kelimeleri de kullanılmaktadır (Zeki Eyuboğlu, 1998, s. 8). Aktarılan sözler veya söylenceler Batı dillerinde mit olarak kullanılırken, Doğu dillerinde geldiğimizde karşımıza efsane olarak çıkmaktadırlar (Demir, 2018, s. 9). Söylence, ilk bakışta sadece bir kargaşa değil tutarsız idelerin biçimsiz bir birikimi olarak da görülmektedir (Cassirer, 1980, s. 75). Rosenberg (2003), mitler için söylenceler ifadesini kullanmaktadır. Söylenceler; toplumların manevi değerlerini yansıtan öykülerdir. Rosenberg, bu öykülerin bir

toplumun dünya görüşünü ve önemli inançlarını temsil ettikleri gibi o toplum tarafından korunan ve değer verilen insani deneyimlerinin de bir simgesi olduğunu ifade etmektedir. Söylenceler kökenler, doğal olaylar ve ölümleri konu edinmektedir. Tanrıların özelliklerini açıklarken işlevlerini betimler ya da kahramanlık öyküleri anlatır. Kahramanca ve erdemli davranışlara örnek bir model oluşturulmasını sağlar. Toplumların var olmalarını, gelenek ve göreneklerini, etkileyici bir davranışta bulunma durumlarını genel olarak oluşturdıkları özellikleri esrarengiz bir biçimde anlatılması olarak da ifadelendirilir. Söylenceler, kültürlerinin gelişmişliği ile diğer kültürlerin özelliklerine bağlı olarak var olan kültüre ya da başka kültürlerle olan ilişkilerimizi anlamamızı sağlayan bir yol olarak ifade edilmektedir (ss. 17-18).

Mit günümüz de çoğunlukla gerçek olmayan bir şeyi tanımlamak ya da gerçeğin çarpıtılması anlamlarında da kullanılmaktadır. Armstrong (2006), mit sözcüğünü gerçeklere dayalı bilgi verdiği için değil, etkili olduğu için gerçektir ifadesinde kullanmıştır (s. 10-12). Mitler insanların faydalandığı ya da zarar gördüğü doğa olaylarını konu edinirken, kimi zaman da doğa olaylarının kendileri birer mit durumuna gelmektedir. İnsanoğlu sürekli bir gerçekliğin parçası olduğuna mitlere inanarak güven duygusu içinde olurlar (Çınar, 2006, s. 2). Bu ifade de gösteriyor ki mit, ilkel bir toplum içinde ortaya çıktığı şekliyle yalnızca anlatılacak bir hikâyeyi değil aynı zamanda bir gerçekliği de ortaya koymaktadır (Malinowski, 1998, s. 102). Mitler, gerçek olan şeylerin nasıl var olduğunu anlarken kurmaca anlamına gelmeyip sadece gerçeklikten söz ettiği için en mükemmel hakikati dile getirdiği kültürleri incelemektir (Bonnefoy, 2000, s. 783). Ancak mitos, efsane, destan ve halk öyküsü ile masal arasında sıklıkla yapılan ayırım, edebiyatla ilgili ölçüte dayanır; yapılmakta olan bir başka ayırım, “mit” ile “tarihsel gerçekler” arasında olup, mit niteliği taşıyan herhangi bir şeyin inanmaya karşılık bir değerinin olmadığı düşüncesine dayanmaktadır (Henry Hooke, 1993, s. 9).

Mitlerin gerçekliği ile ilgili olarak Eliade (2001), fabllar ve masalları mitlerden ayrı tutarak bunların yalancı öykü olarak adlandırıldıklarını, mitlerin ise belirgin olarak yaşadığı toplumlarda gerçek öyküler olarak yer aldıklarını ifade etmiştir. Bununla birlikte gerçek öykülerin tanrısal, kutsal ve olağanüstü olayları; gerçek olmayan öykülerin ise din dışı içerikli olayları karşıladığından bahseden yazar mitlerin sadece

kutsal bir zaman dilimi anlatırken, fabl ve masalların ise her zaman anlatıldığını söyler (ss. 18-19).

Mitleri ele alırken din ile olan ilişkisini göz ardı etmemiz mümkün değildir. Din mite belirli bir anlam yüklerken dini kavram içeren bir mite çevirmektedir. Mitsel inanç sistematığı içerisinde dinsel kavramı yerini almaktadır. Mitler, çoktanrıcılık ya da tektanrıcılık dinlerin oluşumlarında önemli bir faktör olarak görülmektedir. Mitler dinin bir aracı olarak zaman zaman dinlerin yararlanmasına olanak vermiştir (Bayat, 2005, ss. 80-84). Bu da gösteriyor ki din mit üzerinde önemli bir etkiye sahip bazı dini mitsel inançların ortaya çıkmasında da etkili olmuştur. Mitlerin ortaya çıkmasında yaygınlaşmasında önemli bir yere sahip olan din kavramıdır. Tanrıların özellikleri, yaratılış mitleri, ölüm, ölümden sonra dirilme, cennet, cehennem, dini törenler gibi konuların dinlerin temel unsurları oluşturmaktadır (Rosenberg, 2003, s. 26). Mitsel bir unsur yeni bir din olarak kabul edildiğinde kendisine bu çerçevede yer bularak devam eder. Eğer bu yeni unsur din içerisinde yer bulamayıp yeni düşüncelerle bir paralellik kuramaz ise zaman içerisinde etkisini kaybederek yok olabilmektedir (Güzel, 2017, s. 18).

Mitler pek çok kültürde yer aldıkları için evrenselidir. Mitler özgün olarak nesilden nesile sözlü olarak geçtikten sonra yazılı hale gelmişlerdir. Mitler dünyanın oluşumu, insanın ortaya çıkışı hakkında temel sorulardan söz eder ve evreni tamamen kuşattıklarından dolayı bir kültürün çoğu yönünü aydınlatabilmişlerdir. Bilimsel anlamda mitoloji mitlerin tabiatı, tarihi ve kökenlerini ortaya çıkarması ve yorumlarını yapabilmesi mitoloji bilimi sayesinde olmuştur. Mitoloji bilimi 18. yy. sonundan itibaren ancak ortaya çıkabilmiştir. Max Muller'in ilerlemiş dilbilimi okulu sayesinde De Brosses ve Schelling'in mitos yorumlamasıyla birlikte Mannhardt ve Tylor'ın antropolojik okulu vasıtasıyla Andrew Lang ve Frazer'den modern psikolojinin bilim adamları Jung ve Freud'a kadar önemli kişiler mitos değerlendirerek açıklamışlardır (Hadi Tezokur, 2007, ss. 47-48).

2.1.2. Mitoloji Kavramı

Mitoloji ve mit kavramları insan zihninde aynı anlamlara geldiği için zihin karmaşasına neden olmaktadır. Oysaki mit, yukarıda da belirtildiği üzere mitolojiden çok daha önce var olmuş bir kavram olarak literatürde yerini almaktadır. Sonrasında ise mitleri incelemeye yarayan bir bilim dalı ortaya çıkmış ve buna da mitoloji

denilmiştir. Mit ve mitoloji benzer ifadelerle tanımlansa da aslında mitolojinin bir bilim dalı olduğu vurgulanarak mitolojinin mitten daha genel bir anlamının olduğu varsayımına varılabilir.

Şöyle ki mitoloji, dünyanın Batı olarak bilinen bölgesinde başlangıçta mit olarak sınıflandırılmış hikâyelere verilen ad olarak kullanılırken, daha sonraki zamanlarda, 17. Yüzyılın sonlarına doğru bu hikâyelerin hangi toplumsal örgütlenişlere kaynaklık etmiş olduğunu, ya da hangi toplumsal değişikliklerce üretilmiş olduğunu araştıran bir bilim dalı haline gelmiştir (Bonney, 2000, s. 6). Aynı zamanda mitoloji kavramı, mitlerin düzenli bir şekilde “toplama”dır (Necatigil, 1988, s. 11). Tecimer (2005), Necatigil’in görüşüne benzer bir biçimde mitolojiyi ister kahramanlardan, ister ilahi güçlerden ya da tanrılardan söz etsin, mitolojinin tamamı, mitoslar bütünüdür ifadesinde kullanmıştır (ss. 23-24). Bayat (2005), mitoloji kendini oluşturan bazı kozmolojik temel inançlar ya da birtakım özel kahramanlıkların üzerine yapılanmıştır. Mitolojide önemli olan mitolojinin neyi simgelediğini temsil eden ilkeleri olduğunu ve bu simgeyi daha iyi anlatabilmek için onu süsleyen öyküler olmadığından bahseder. Bundan dolayı öykülerin farklı farklı olmasının hiçbir önemi olmadığını ve bunun yanında “dünyayı algılama sistemi” olarak da düşünüldüğü zaman hayatın ve olayların genellenmiş biçiminden bahseder (s. 11). Şöyle ki, mitlerin tarihi ve onları yorumlayan bilim olarak karşımıza çıkan mitoloji ifadesi; çok tanrıcı İlk Çağ inançlarının, tanrıların, yarı tanrıların ve kahramanlarının tarihini inceleyerek yorumlamak olarak da kullanılmaktadır (Hançerlioğlu, 2000, s. 336). Mitoloji ile tamamen kendi dünyamızla birlikte var olan ve bir şekilde ona destek olan başka bir alemden söz edilir. Mitolojinin temelini de oluşturan tanrılar dünyası adı da verilen bu alem; gözle görünmez, ama güçlü bir gerçekliğe sahiptir. “Mitoloji, töre ve toplumsal düzenlemeler hakkında bilgi vermesi ve günümüzde daha geleneksel toplumları etkilemeyi sürdürmesi nedeniyle “kalıcı (kadim) felsefe” adını da alır”. Yeryüzündeki her varlık kendi aslının, özgün biçiminin yalnızca soluk bir gölgesi, eksik kalmış bir örneğini temsil etmektedir. Ölümlü, kırılgan insanoğlunun gizilgücünün ortaya çıkması ancak bu göksel yaşama girmesiyle mümkündür. Kalıcı (kadim) felsefeye göre de bu, dünyada var olan her şeyin, işittiğimiz ve gördüğümüz ne varsa tümünün, bizimkinden çok daha zengin, güçlü ve daha dayanıklı olan tanrılar dünyasında

muhakkak ki bir vücut bulunmuş halinin olacağı anlamına gelmektedir (Armstrong, 2006, s. 9).

Mitolojinin kelime anlamına geldiğimizde Yunanca iki kelimenin birleşiminden oluşmaktadır. Tıpkı mit gibi mitolojinin de kökeni Eski Yunancadan gelen bir kelimedir. Aynı şekilde Eski Yunancada mitologia(mitoloji) kelimesi mithos(mit) ve logos kelimelerinin birleşmesinden oluşur. Mithos(mit) yani “söylenen veya duyulan söz, masal, öykü, efsane” anlamına gelirken, “logos” ise “söz/bilim” kelimelerinin birleşmesinden meydana gelmiştir. Günümüzde de logos kelimesi herhangi bir bilginin veya bilimin anlatılmasında kullanılan bir ek olarak kullanılırken mithos(mit) kelimesine de eklenerek mitoloji kavramını oluşturmuştur (Erhat, 1996, s. 3).

Ögel (2010), “Efsanelerin kendilerine Mythos veya Myth denir. Mitoloji (Mythologie) ise, bu efsaneleri inceleyen ilim koludur.” diyerek bu fikri desteklemektedir (s. 5).

İlkel ya da arkaik düşünceler sözlü kültürde yer alsaydı bile ilk denemeleri nesiller boyunca kuşaktan kuşağa aktardığı için mitoloji ilk bilim olarak nitelendirilir. Ayrıca mitoloji kozmik bilgilerin sembolleşmiş kaynağı olarak da ele alınır. Sosyo-kültürel anlam bakımından insanı iyi ya da kötü olarak sınıflandırılan ögeler çerçevesinde ise, en az zarara uğramasını ve evrenin düzeninde de bireylerin kendine özgü bir yer edinmeye çalışmasını gerekçe göstererek mitoloji ilk siyaset biliminin yerine de geçebilmektedir. Bu da bize gösteriyor ki mitoloji, gerçekleri zihnimizin alamayacağı bir şekilde aktaran dil ve düşüncenin tüm imkanlarını bir araya toplayarak varlığın meydana gelmesini sağlayarak, ilkel toplulukların bu varoluş aşamasında yerini ve kaosu evrene çeviren mutlak gücün öyküsünü anlatır. Mitolojinin dinamik bir yapılanmaya sahip olması ve diyalektik bir yaşantı içerisinde de varlığını sürdürebilmesinin en önemli sebeplerinden biride düşüncenin donuk olmaması ve bunun yanında dildeki anlatım ifadelerinin de yenilemeye, değişmeye ve zenginleşmeye açık olmasıdır. Bu nedenle de mitoloji bilinen en eski ve devam eden kolektif bir bilimdir (Bayat, 2005, ss. 4-5).

Campbell’de Bayat’ın mitolojiyi bir bilim olarak ifade etmesini farklı bir açıdan ele almıştır. Campbell (1995), mitolojinin bir bilim dalı haline gelmesiyle biyolojik psikoloji adı verilen bu yaklaşımların ışığı altında mitolojinin insanın sinir sisteminin bir görevi olarak görülmekte olduğundan bahsetmiştir. Beynimizin de onun en eşsiz

bir meyvesi olduđu, dođanın enerjisini harcamayı ve yönlendirmeyi sađlayan dođuştan gelen ve sonradan kazanılan bulgu uyarımlarına denk olduđu ifadelerini kullanmıştır (s. 50). Armstrong (2006), da bu konuyla ilgili olarak mitolojinin de bilim gibi insanođlunun hayal gücünü üretmesinde önemli bir unsur olarak insanlığın ufkunu genişleterek dünyada daha etkin bir yer almasını sađladığını ifade etmiştir (s. 8).

Mitolojiler evrenin yaratılış öykülerini içine alan ve bunları konu edinen bir disiplindir. Mitolojiyle insanların ve evrenin nasıl yaratıldığının yanı sıra, ilk ölüm, ilk günah, tufan, insanların tanrılar tarafından nasıl cezalandırıldıkları; daha sonra avcılık, hayvancılık, ateşin bulunuşu, ilk ailenin ortaya çıkışı, gelenek ve göreneklerin meydana gelmesi işlenmiştir (Veyis Örnek, 1971, s. 72). Bu da gösteriyor ki mitoloji, var olan şeyleri aklın ulaşamayacağı şekilde yansıtan dil ve düşüncenin bütün fırsatlarını bir araya getirerek varlığın oluşumunu sađlayan, ilkel toplumları bir varoluş aşamasında ortaya çıkan kargaşayı evrene çeviren hâkim gücün öyküsü olarak karşımıza çıkmaktadır (Bayat, 2005, s. 12). Bunun yanı sıra mitolojiler tarihin geçmiş zaman döneminde oluşturulmuş düşünce ve bilgi birikimlerini içlerinde saklayan belgelerdir. Cevat Şakir'in tabiriyle taş ve vazo kalıntıları arkeologlara gerçeđi bulmakta ne kadar hizmet ederse, günümüz mitolojileri için de efsaneler o kadar yararlıdır (Ateş, 2001, s. 14). Mitoloji sadece söz konusu topluluklara ait "kutsal tarih" gibi bir şeyi oluşturmaz ya da gerçeđin tamamını açıklayarak farklılıkları haklı çıkarmaz. Aktardığı destansı başarıları sıralarken aynı zamanda bir hiyerarşiyi de ortaya çıkarmaktadır (Bonney, 2000, s. 783).

2.2. MİTLERİN KÖKENİ

Yapılan çalışmalara bakıldığında mitin ne zaman ortaya çıktığını, ilk hangi kültürlere ait olduğunu, ilk mitin ne olduğunu, niçin ortaya çıktığını tam olarak ortaya koymanın mümkün olmadığı görölmektedir. Her akım, kendi sınırları çerçevesinde mitin ilk olarak nasıl ortaya çıktığını belirlemeye uğraşır. Mitlerin ilk ortaya çıkışı hakkında birçok antropolog tarafından yapılan araştırmaların çok eski ayinlere kadar ulaştığını ifade etmiştir (Moran, 1999, s. 220).

İlk mitos (mit) ların nasıl meydana geldiğini açıklayabilmek için insan hayatına bakmakta fayda vardır. İlkel insan, kendisini her türden görünür ve görünmez tehlikeyle kuşatılmış hisseder. Ancak insanođlu bu tehlikeleri yalnızca fiziksel

araçlarla alt edebileceğini düşünmemektedir. Dünya, insana göre cansız veya dilsiz bir şey olmayıp, işitebilen ve anlayabilen bir şeydir. Bu sebeple doğa, güçlerini kendilerinden uygun şekilde isterse insanlardan yardımlarını esirgemez (Cassirer, 1980, s. 108).

Fiske (2002), ilk mitos (mit) ların oluşumlarıyla ilgili olarak eski hikâyelerin büyük bir kısmının doğa kavramının olmadığı dönemlerde doğaüstü kavramının da daha ortaya çıkmadığı zamanlara ait olduğunu söylemektedir. Ayrıca, “ilkel zamanların dinsel mitleriyle, eski ve şimdinin ocak başı söylenceleri ortak kökenlerini ilkel insanın düşünce tarzından alırlar. Bunlar, bu insanların kendilerini içinde bulundukları dünyayla ilgili kaydedilmiş ilk ifadelerdir” (ss. 21-22).

Mitlerin ortaya çıkışıyla ilgili pek çok teori ortaya atılmıştır. Scriptual teoriye göre, anlatılan bütün mitsel olaylar kutsal kitapların anlatımıyla ortaya çıkmıştır. Tarihsel teoriye göre ise, mitlerde bahsi geçen kişiler bir zamanlar gerçek kişiler olup efsaneler ve olağanüstü gelenekler zamanla çeşitli süslemelerle ve ilavelerle onlara bağlanmıştır. Bir diğer teori ise eski çağlara ait olan bütün mitleri ifade eden alegorik teoridir. Bu teori bazı ahlaki, tarihi ve felsefi gerçekleri alegori şeklinde ihtiva eder ve zamanla yaygınlık kazanır. Fiziksel teori görüşüne göre ise, ateş, su, hava gerçeğinde dinsel tapınma objeleriydi ve tabii güçlerin kişileştirilmiş ana tanrılarıydı. Böylece şahıslastırılmış elementlerden, farklı tabiat şekillerinin üzerine hâkim olan olağanüstü varlıklar fikrine geçiş daha kolaydı (Ali Tökel , 1998, ss. 13-14).

Mit üzerine ilk fikir yürüten kişi milâttan dört yüz yıl önce gelen Yunan filozof Evhemeros olmuştur. Evhemeros, toplum tarafından uydurulmuş olan bu hayali mitlerde tarihsel ve gerçek olayların izlerini buluyordu. Mitlerin konusunu işlediği tanrılarda bile çok eski zamanlarda gelmiş, yaşamış kralların ve tanınmış insanların bilgeliklerini veya kötülüklerini seziyordu. Bu düşünce tarzı sonradan 19. yy İngiliz filozofu Herbert Spencer tarafından da kabul edilmiştir. Ayrıca bu düşünce biçimini ilk Hristiyan din bilginleri de benimseyerek puta tapanların tapındıkları tanrıların insanüstü birer kuvvet ve tapınılmaya değer birer tanrı olmadıklarını, gerçekte insan olduklarına halkı inandırarak Hristiyanlığı yaydılar. Mitlerdeki olağanüstü olayların içine, tarihî gerçeklerin karışmış olduğuna inanarak, ilâhları, halkın hayranlık duyarak tanrılaştırdıkları birer kişilik olarak kabul eden Evhemeros'dan sonra gelen ve mitler üzerinde fikir yoran eski bilginler, onları ahlâkî ve dinî bakımdan incelemeye

başlamışlardır. Theagenes, Homeros'un mitlerinde felsefeyi bulurken, Filozof Aristoteles ise mitleri yasa koyucular tarafından uydurduğunu söylemiştir. Aristoteles'e göre yasa koyucular mitleri, kanunî birer yaptırım gibi kullanarak halkı iyi şeyler yapmaya yönlendirmişlerdir. St. Augustinus, mitleri ilâhî birer kişilik değil; şeytanî birer varlık olduğuna inanıyordu. Plotinos ile Porphyrios milâdın üçüncü yüzyılında mitleri; felsefi ve dini inançları, gelenekleri ve görenekleri tersine çeviren birer sembol olarak kabul ettiler. Mitler ahlak ve felsefe yönünden ayrılarak zamanla 'Tarih bilimi' sınırları içine girmiştir (Can, 2016, ss. 18-19).

Mitlerin kökeni hakkında ilk yaratıcıları olarak Herodot'un da söylediği gibi tanrılara adlarını veren, efsanelerle niteliklerini tanımlayan, tanrıların soylarını anlatan Homeros'la Hesiodos'tur. Herodot bunları İlk Çağ dininin peygamberleri olduklarını dile getirmektedir. Yunan mytho (mit)'unun yazına aktarılması, Homeros ve Hesiodos'la başlar. Homeros'la Hesiodos'un yarattıkları tanrı soylarına ve efsanelerine yeni eklemeler yapılarak yazın türleri çoğalır ve böylece çoğalan yazın türleriyle mythos(mit)lar da yeni anlatımlar ve yorumlarla zenginleşirler. Platon, mitleri kökten kabul etmeyip, uydurma masal olarak tanımlayıp topluma zarar getirdiğini vurgulayıp tragedyayı yasaklamıştır. Ancak yeni bir devlet kurgularken kendini mitsel düşünceden kurtaramayıp tanrı katındaki hakikatleri fizik üstü kanıtlarla tanımlayarak gözler önüne sermiştir (Erhat, 1996, ss. 3-4)

Orta Çağ'a gelindiğinde eski mitlerin simgeler ve sembollerle ifade edilmesi üstün gelmiştir. Rönesans'ta Orta Çağ'ın simgeler ve sembollerle ifade etme görüntüsü Rönesans ile devam ettirilmiştir. Rönesans'ın yeni bir moda olarak zevk aldığı eski düşünce biçimi Astroloji olmuştur. İtalya'da daha felsefik bir durumda Yeni Platoncu düşünürlerden olan Marsilio Ficino ve Giovanni Pico della Mirandola, putperest mitoloji ile Hristiyan teolojisini uzlaştırma çabası içine girmişlerdir. Düşünürler pagan mitoloji öğelerini teorik biçimden daha çok resim ve şiir sanatında ilham ve esin oluşturması için yaratıcılık alanında değerlendirmişlerdir. Romalı şair Ovidius'un eserlerine 14. yüzyılda ahlakçı yorumlar getirilmiştir (Hadi Tezokur, 2007, s. 53).

Aydınlanma Çağ'ında (17-18. yy), akıl baskısının artmasıyla beraber mitlerin simgeler ve sembollerle açıklamaları gözden düşmüştür. Aydınlanma Çağ'ının başında mitler de kısmen bütün dini oluşumlara karşı gelişen düşmanlık ikliminden dolayı aydınlar tarafından olağanüstü uydurmalar ve saçmalıklar olarak

biçimlendirilmiş ve gözden düşmüştü. Ayrıca eskilerin ve yenilerin karşı karşıya geldiği bu dönemde modern ve klasik göreceli iyiliklerin tartışılması da mitlerin ve mit yapıcılarının gözden düşmesine bir etki etmiştir. Yunan ve Roma mitlerinin anlamsız olduğunu söyleyen Fransız yazar Pierre Bayle (1697), *Historical and Critical Dictionary*'de, mitler hakkında eğlenmiştir. 17. yy sonlarında özellikle Amerika da mit yapıcı halklar hakkında yeni bilgiler bağlamında mitolojiye farklı bir görüş ortaya çıkmış ve Avrupalılar, 16. ve 17. yy keşif yolculuklarında bu insanların fark etmeye başlamışlardır (Hadi Tezokur, 2007, ss. 53-54).

Bilginler 19. yy başlarında dillerin karşılaştırmalı bir çalışması ile Avrupa ve Yakın doğudaki bütün dillerin önemli benzerliklerinden dolayı Hint- Avrupa dil ailesine ait olduğu sonucuna varmışlardır. Ayrıca bu yüzyılın başlarında mitoloji uzmanları Avrupalı toplumların mitolojileri arkasında durduğu tahmin edilen köken mitleri için araştırmalar yapmışlardır. Hint- Avrupa mitlerinin en eski söylemlerini yansıtan ve Hint- Avrupa dillerinde yazılmış olan en eski edebiyat eseri Rig Vega olduğu sonucuna İngiliz bilgin Max Müller ulaşmıştır (Hadi Tezokur, 2007, ss. 53-54). Max Müller'in 'Doğa Mitolojisi' ekolünü benimsemiştir. Doğadaki simgeler ve olaylar ile ilk ruhsal varlıkların dilin değişkenliği sonucunda doğayı farklı bir kişiliğe geçirmesinden kaynaklı mitleri bir 'dil hastalığı' olarak yorumlanmıştır. Karşılaştırmalı mitolojinin temeli Max Müller'in dillerin ortak soy araştırmaları oluşturmaktadır. Bu ifadeye göre de Müller'in mitleri yorumlamasında tabiat olaylarının hepsinin aynı olması yatmaktadır (Bayat, 2005, s. 31).

Bunun yanı sıra 19. yy. sonlarına doğru mitlerin tarihsel gelişimlerinde ilkel insanların büyü ile ilgili inanışlarının da büyük rol oynadığı düşünceleri ortaya çıkmıştır. Ayinsel mit kuramcılarında İngiliz bilgini James George Frazer, 1890 tarihli 'The Golden Bough' adlı kitabında her şeyin kökeni birbirini izleyen değişiklikler olduğunu ifade etmiştir. Frazer'a göre aynı sebepler aynı sonuçları doğururken, aynılık aynılığı oluşturur. Ayrıca geçmişte birbirleriyle ilişkili nesnelerin fiziksel ya da farklı bağlantılarla birbirlerine etki etmeye devam etikleri fikrine varılmıştır (Bayat, 2005, ss. 35-36).

20. yy geldiğimizde Avusturyalı Psikanalist Sigmund Freud, Fromm (1992)'unda ifade ettiği gibi mitleri yoğun deneyim aracı ve bunların sembollerle ifade edilmesi

şeklinde ele almıştır. Mitlerin, Freud'un bakış açısıyla psikanalize denek haline gelerek insanın bilinçaltının anormal veya normal şekilde kendini göstermesi biçiminde ortaya çıktığından bahsederken, Freud'a göre dinin ortaya çıkışı ise insanda var olan çocuksu güçsüzlükler ve gereksinimlerden olduğunu söyler. Bununla birlikte din ve mit kavramının ortak psikoz gibi kabul edildiğinden bahseden yazar mitleri insanların çocukluk çağının ruhsal yaşamında görüldüğünü söyler. Ayrıca insanların rüya görmesini ise onların miti olarak ifade eder (ss. 209-210).

İsviçreli psikolog Carl Jung, Freud'un düşüncesini farklı bir görüşle ele almıştır. Jung mitolojide bütün evrene, topluma ve tüm insanlara ait olan ortak bilinçsizlik ifadesini görerek psikanalizin asıl görevinin bu ortak bilinçsizliğin 'arkaik tipleri' ve onun dinlerini bilme şeklinde ifade etmiştir. Jung'a göre insanlar bazı semboller meydana getirme erdemine sahiplerdir. Arkaik tipler uykuda ortaya çıkarak kendi yansımasını bulurlar (Hadi Tezokur, 2007, ss. 56-57).

Mitlerin açıklanmasında yapısal metodu öne süren Fransız bilgin Claude Levi-Strauss için mit; simetri, tersyüz etme, zıtlıklar yerine başkasını koyma veya yer değiştirme ilişkilerine göre yorum yapabilen değişim yöntemleridir. Mitsel düşünme sürekli bu zıtlıkların farkında olup amacı da bu tutarsızlıkları yok etmeye yönelik bir model sunmaktır. Akıl biçimleri olarak mitler, doğa ve kültür, ölüm ve hayat, yer ve gök gibi karşıtlıklar üzerinden bilgileri farklı biçimde dile getirirler. Mit ile dil arasındaki ilişki ise 'yaban düşünce'yi ele alış biçiminden dolayı önemli bir yer tutar (Levi-Strauss, 2013, s. 26).

2.3. MİTLERİN SINIFLANDIRILMASI

Mitlerin çeşitliliği bakımından çok fazla olmasından dolayı bütün türlerini içine alabilecek bir sınıflandırma yapmak oldukça zordur. Genel olarak edebi, tarihî, dini, inançsal ve işlevsel özellikleri ele alınarak sınıflandırmalar yapılmaktadır. Mitin tanımında olduğu gibi sınıflandırılmasında da tam bir ortak gruplandırma yapmak mümkün olamamıştır.

Eliade (2001), genel olarak mitleri sınıflandırmamış ancak "Mitlerin Özellikleri" adlı eserinde kozmogoni ve köken mitleri ile eskatoloji mitleri üzerinde durmuştur. Evrenin yaratılışını ve oluşumunu konu alan kozmogoni mitleri ile insanlığın karşılaştığı olay ve nesnelerin nasıl meydana geldiğini anlatan köken mitleri Eliade

tarafından tek bir mit olarak ifade edilmekle birlikte yine yazar köken mitleri ile yeni bir durumu anlatırken evrenin var olduğunu kabul eder. Ayrıca yazara göre, köken mitleri kozmogoni mitlerini bütünler bu nedenle de aralarında sıkı bir ilişki vardır. Bununla birlikte bahsettiği bir diğer mit çeşidi de dünyanın sonunu ele alan eskatoloji mitleridir. Bu mitlerle ilgili olarak da evrenin giderek bozulması ve belli bir süre sonrasında yok olup yeniden yaratılması düşüncesi eskatoloji ve kozmogoni mitleri arasındaki bir dönüşümün olduğunu söyler (ss. 37-82).

Mitlerin sınıflandırılması genel anlamda genel ve özel mitler olarak iki kategoride yer almaktadır. Genel mitler; dünyanın hemen hemen tüm toplumlarında görülen, insan tiplerini belirleme bağlamında birbirinin tamamlayıcısı niteliğinde olan mitlerdir. Özel mitler ise dünyanın her toplumunda bulunmayan veya bir toplumda görülmesine rağmen diğerinde görülmeyen mitler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu mitler; kozmogoni, teogonik, antropogonik ve eskatoloji mitleri olarak dört grupta ele alınmaktadır (Bayat, 2005, s. 8),

Kozmogoni Mitleri: Bayat (2005), dünyanın yaratılışını ve evrenin oluşumunu ele alan mitlerin kozmogoni mitleri başlığı altında toplandığını ifade etmektedir (s. 8). Eliade (2001) de, kozmogoni mitleri ile ilgili olarak evrenin yaratılışının her türlü yaratılışa örnek olarak gösterileceğini, her şeyin kökenini açıklarken bile ilk olarak yaratılışın olduğunu ifade etmektedir (s. 37). Çınar (2006), kozmogoni mitleri hakkında pek çok kültürün mitolojisinde karşımıza çıkan evrenin nasıl ve neden oluştuklarını ele alan yaratılış miti olduğundan bahsederken, kozmogoni mitlerinin toplumun bir kökenine sahip olmasını amaçladığından bahsetmektedir. Ayrıca yazar kozmogoni mitleri ile ilgili olarak toprağı işleyerek ürün elde etme gibi hayatın sürekliliğini sağlaması bakımından önemli rol oynadığından ve bir sonraki kuşaklara aktarılmasına olanak sağladığından bahsetmektedir (s. 3).

Teogonik Mitler: Tanrıların nasıl meydana geldiğini, kökenlerini inceleyen mitlerdir. Evrenin yaratılışıyla ilgili mitlere bağlantılı olan tanrılar hakkında mitler genel olarak evrenin yaratılmasından tanrıların rolünü öne çıkarmakla beraber, bu veya diğer işlevle sınırlı olan tanrıların veya Türk mitolojisinde olduğu gibi yüksek dereceli ruhların ortaya çıkma sebeplerini açıklar. Evrende bilinen veya bilinmeyen bütün nesnelerin sahibi olduğu inancına dayanır (Bayat, 2005, ss. 9-10).

Antropogonik Mitler: İlk insanın yaratılmasını ele alırken Antropogonik mitlere göre ardı sıra yaratılan gök, yer, dağlar ve ormanlar, bitkiler ve hayvanlar, son olarak ta insanların yaratılması evrenin yaratılmasından sonra gelmektedir. Bu mitlere göre öncelikle evren yaratılır ve daha sonra ilk insan tanrı tarafından yaratılmaktadır (Bayat, 2005, s. 8).

Eskatoloji Mitleri: Evrenin ve insanlığın sonunu ele alan mitlere eskatoloji mitleri adı verilmektedir. Bu mitlerde tarih bilincinin ortaya çıkması ve dini inançların kuvvetlenmesiyle evrenin sonu ve kıyamet düşüncesi ağırlık kazanmıştır. Bundan dolayı eskatoloji mitlerinin oluşmasında tektanrıci dinlerin önemli bir etkisi bulunmaktadır. Ayrıca ilkel topluluklarda dünyanın sonu fikri oluşmamasına rağmen, tufan ya da evreni yok edecek eskatolojik mitler yer almaktadır (Bayat, 2005, s. 8). İlkel topluluklarda görülen evrenin sonuyla ilgili konularda Eliade (2003), önce dünyayı kaosa çeken, daha sonrada çeşitli ritüellerle kefareti ödemek isteyen insanların yapmış oldukları hatalar, suçlar ve yanlışlar kozmik düzenin sürekli sarsılmasına neden olduğunu belirtmiştir (s. 82).

S. Henry Hooke (1993), Eski Yakındoğu'nun bıraktığı son derece çeşitli mitolojik malzemenin incelenmesiyle ortaya koyduğu fikirleriyle mitleri beş grupta toplamıştır. Hooke bu gruplamayı yaparken ölçüt olarak "işlev" kavramını kullanmış ve mit türlerini; ritüel mitleri, orijin mitleri, kült mitleri, prestij mitleri ve eskatalogya mitleri olarak sınıflandırmıştır (s. 9).

Ritüel Mitleri: Mitlerin en eski türü olan ritüel mitleri yapılan olaylar bölümü ile söylenen sözler bölümünden oluşmaktadır. Ritüelin istenen sonucu oluşturmaktan dolayı adını işlevinden almıştır. Ritüeller toplumda yaşanan temel ögesini oluştururken, mitler anlatılan öykülerin gerçekliği ile ilgilenmezler. Topluluğun varlığını devam edebilmesi için asıl önemli olan eylemlerdir ve bu da mitlerin görevidir (Henry Hooke, 1993, ss. 10-11). Canip Olgunlu (2015), öncelikle ritüeli insanların ilahi güçler ile iletişime geçmek istediklerinde aralarındaki doğru ilişkiyi meydana getirmeye yönelik yaptıkları eylemler olarak tanımlarken, bu tanıma istinaden ritüel mitlerinin de istenilen sonuca ulaşabilmesi için ritüelin tüm kademelerine bağlı kalması gerektiğini ifade etmiştir (s. 19).

Orijin Mitleri: Etiolojik mit (nedenbilimsel mit) olarak da adlandırılan bu mit türü oldukça eski bir türdür. Orijin mitlerinin görevi, bir göreneğin, bir adın, ya da hatta bir nesnenin nasıl ortaya çıktığının imgesel bir açıklamasını sunmaktır (Henry Hooke, 1993, s. 11). Bu mitlere örnek verecek olursak, yer, bölge, şehir isimlerinin kökeni üzerine oluşturulan bu mitler bolca ürün verdiği alanlardır (Canip Olgunlu, 2015, s. 20).

Kült Mitleri: Mitlerin yeni bir kullanım biçimi İsrail dininin gelişmesi sırasında ortaya çıkar. Mit, ritüel miti iken sahip olduğu olağanüstü sihirselleştiren gücünden soyutlanarak yeni bir kullanım biçimine sahip olur. Bu yeni durumu betimleyerek söz konusu durumun sürmesini sağlama işlevini üstlenir. Böylece işlevini devam ettirirken sihirselleştiren bir güçle değil moral yoluyla gerçekleştirir (Henry Hooke, 1993, ss. 12-13).

Prestij Mitleri: Mitin diğer sözünü ettiğimiz çeşitlerinden hiç birisine benzemeyişle dikkati çeken bir türü daha vardır. Bu türün işlevi, bir halk kahramanının doğuşuna ve yaptıklarına bir gizem ve olağanüstülük havası vermek olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu halk kahramanları ya tanrı çocukları ya da olağan dışı insanları ifade etmektedir. Hz. Musa'nın doğuşu, Oğuz Kaan'ın evlatlarının doğum anlatıları bunlara birer örnektir (Henry Hooke, 1993, s. 13).

Eskatalogya Mitleri: insanların ve dünyanın sonuna dair mitleri eskatoloji mitleri olarak sınıflandırmıştır. Özellikle bu mitlerin Yahudi ve Hristiyan düşüncesinin karakteristik bir ögesini oluşturduğunu savunmaktadır. Peygamberler dünyanın düzeninin genel bir yıkım ile sona ereceği düşüncesini ancak mitsel sembollerini kullanarak meydana geleceğini dile getirmektedir. Burada mitlerin, simgeciliğin bir uzantısı olarak görülmesinin en önemli nedeni, insanlara başka biçimde dile getirilemeyecek, anlatılamayacak konuları sembollerini kullanarak anlatmak olarak karşımıza çıkmaktadır (Henry Hooke, 1993, ss. 14-15).

Mitlerin sınıflandırılması konusunda yapılan bir diğer çalışma da Bonnefoy'in yapmış olduğu sınıflandırma biçimidir. Bonnefoy (2000), mitleri sınıflandırırken din tarihçileri tarafından sınıflandırılmış geleneksel mitlerin yanında, mitleri daha öncekilerden farklı bir anlayışa götüren değişik bir mit türünün meydana geldiğini ifade etmiştir. Vahiy yoluyla gelen dinlerin mit gibi düşünülmesinin kabul edilmemesi ve tanrıları yerinden eden modern akılcılığın doğrulanması nedenlerinden dolayı mit

anlayışının çıkmaza girdiğini söyleyerek mitleri üç grupta incelemiştir. İlk olarak çok tanrılı dinin geleneksel miti. Bu mit eski zamanlarda bir yerde geçen, insanoğlunun dünyaya gelişini ve insanla evrenin korunmasını doğrulayan kutsal hikâyledir. İkincisi tarihsel bir mit olan evrenselci eğilimli, kutsal dinlerin özelliklerini taşıyan mittir. Bu mit açıklık sayesinde insanların zamansal ilişkilerini bırakıp bir kurucunun ya da peygamberin var oluşu ile insanlık tarihinde bulunmuştur. Kurucunun kutsal zamanı ile benzer özellikler gösteriyor olması ayrıca önceki ve sonraki zaman ile dinsel başlangıç, yaratılış ve ahiret saadeti arasında kararsız kalan mit ve zaman ilişkileri şekil değiştirilmiştir. Üçüncü ve son mit türü ise modern ideolojiler mitidir. Artık gerçek hareketini yön verenler tanrılar değil düşüncelerdir. Burada ana düşünce insani ve bireysel olan ortak bir zamanın ayarlanmasıdır. Mit, her olayda zamanın kendine has düzenlenmesi gibi algılanmaktadır. Üçüncü miti tanımlarken ideoloji yerine ideolojik kavramını kullanmak daha doğru olacaktır. Mitleri sınıflandırdığımız da her dönemin sonunda bazı kişiler tüm mit düşünce tarzının gerçeğin karşısında yok olacağını düşünürlerken, mitler her defasında kimsenin onu tanımayacağı farklı bir görünümle yeniden ortaya çıkmaktadır. Buda bize gösteriyor ki, ideolojik mit çağının sonlarında bulunsak da bizim farkına varmadığımız bir zaman ve bir yerde geleceğin mitinin belirginleştiğinin bilincine ulaşmaktayız (ss. 791-792).

2.4. MİTLERİN İŞLEVLERİ

Mitler evrenin yaradılışıyla ortaya çıkmış olup günümüzde de etkisini devam ettirerek varlığını sürdürmüştür. İnsanlık hayatına ilk dönemlerde olduğu gibi günümüzde de yol gösterici etkiye sahiptir. Mitlerin hali hazırda masal, destan, legend, halk hikâyesi gibi çeşitli geleneksel ürünlerin içinde yer aldığından bahsederek, ulusların var olmaya başladıkları ilk zamanlardan bu yana varlıklarını gösterdiklerini ifade etmektedir. Bu nedenden dolayı ilk dönemlerin araştırılması tarihte mümkün olmayacağı için ancak bu dönemde ortaya çıkan mitlerle bunu sağlamak mümkün olacaktır (Ali Tökel , 1998, s. 26).

Bu da bize gösteriyor ki mitler sembolik bir dil kullanarak insanlığın dini ve felsefi düşüncelerini, geçirilmiş tecrübeleri gelecek kuşaklara aktarmaktadır. Mitler tıpkı rüyalar gibi zaman ve mekân içerisinde gelişerek etkili bir tarihçeye sahip olmuştur. Mitlerin gerçek temelini anlayamazsak; ya bilim öncesi ve saf bir evren görüşünün sanatsal özelliğe sahip bir sonucu olarak görürüz, ya da temelinde gerçek bir olayın

var olduğunu ve bununda sanatsal bir şekilde konu edildiğini, böylelikle günümüze kadar gelebildiğini düşünebiliriz. Şimdiki zamanda mitlerin daha fazla dini ve felsefi yanları ön planda yer alırken, ortaya çıkan anlatım biçiminin bu dini ve felsefi ana temanın sembolik bir ifadesi olmuştur. Böylece davranışlarla ortaya konulan anlatım biçiminin, hikâyenin ilkel toplumların hayali düşleri olmadığını, onların değerli hatıralarını geçmişten günümüze kadar getirdiklerini anlamamızı sağlamaktadır (Fromm, 1992, ss. 209-210). Campbell (1995) de mitlerin işlevinin simgelerle gerçekleştiğini belirterek, simgeler ister görünür resimler isterse soyut düşünceler biçiminde gerçekleşsin, tüm insanlığı aynı biçimde etkileyip en derin dürtü merkezlerine dokunup uygarlıkları harekete geçirdiğinden bahsetmiştir (s. 20).

Mitlerin bir başka işlevi de daha sonraları insanların örnek alabileceği davranış biçimleri ortaya koyarak farklı disiplin modelleri geliştirmektir. Yapılan bütün törenlerin ve bütün anlamlı insan etkinliklerinin beslenme veya evlilik olduğu kadar çalışma, eğitim, sanat ya da bilgelikte de örnek oluşturacak modellerini ortaya koymak olarak belirtebiliriz (Eliade, 2001, s. 18). Gaster (2000), Eliade'nin mitlerin işlevleri hakkındaki görüşlerine paralel olarak gerçek olanı ideal olanın, anlık olanı sürekli ve aşkın olanın diline çevrilmesi olarak ifade ederken mitin ritüel işlemlerini ideal olaylar düzlemine yansıttığından bahseder. Ayrıca bu yansıtımlar işleminden sonra nesnel olarak yeniden üretime başladığını ve mevsimsel törenlerinde temel bir parçası olduğundan bahseder. Ayrıca dramının temel anahtarını mitin ve ritüelin yorumlanması biçiminde yorumlar (s. 25).

Mitlerin işlevleri konusunda önemi araştırmalarda bulunan Malinowski (1998)'ye göre mitlerin ilkel kültürlerde vazgeçilmez bir işlevi vardır; mitler inançları yükselterek bir düzene koyuyor ve bunun anlatılarak ifade edilmesini sağlıyor. Bunun yanı sıra yazara göre, ahlakı koruyarak el üstünde tutulmasını ve böylelikle ayinin yapmış olduğu yeterliliğini güvence altına alarak insanoğlunun davranışları için daha kolay kuralları oluşturmaktadır. Mitin, insan uygarlığı için aktif bir güç ve değerli bir anlatı olarak insanlığın temel bir parçası haline geldiğinin ve böylece kültürel bir açıklama ya da yeniden canlandırma olarak değil, durağan olmayan bir yapıda ilkel düşüncenin ve ahlaki bilgeliğin ifade edilmesi olarak söyler (ss. 103-104).

Mitlerin ahlaki işlevleri konusunda Malinowski'nin görüşüne benzer bir görüşte, mitlerin belirlemiş olduğu biçimi yorumlayarak baskıcı bir görünüş geliştirmesidir.

Mit kendini besleyen kaynakların gücüne inanarak altında yatan bilinci ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca ferdi yaşadığı yer ve geçmişi ile koşullanmış sosyal grubun ihtiyaçlarına göre şekillendirerek ahlaki bir düzeni kabul etmektedir. Bireylerin topluluk içinde şüphesiz bir biçimde yer almasını sağlamaktır (Campbell, 2004, ss. 14-16). Mitlerin bir bakıma insanın yaşam tecrübeleri içinde bir biçimde kendini var edemeyen insan tarafından kabul edilmiş soyut imgelerle gerçekliğini tamamlar. İnsan yaşamı tüm olasılıklara rağmen mitlerle yeniden yaratılır, kültürel geçmişin arkasında neler olduğunu ortaya koyar. Mitolojinin beslendiği kaynak mitlerin koşullanmış ve doğrudan olmayan bir bilgi kaynağından gelmesidir. Her evren kendi kahramanlarını yaratırken bir şekilde gerçeğe yansıyan kahramanlar yaratır. Ancak bu yansımaların gerçek olduğu anlamına gelmezler. Mitlerin bu yansımalardan ayrışması gerekirken mitoloji farklı toplumların bir iletişim aracı olarak kendini göstermektedir. Kültürel ve toplumsal değerler açısından değerlendirildiğinde mitsel semboller ve simgelerin aynı olmasına rağmen farklılıklar hayal gücünün yapabileceklerini yansıtır (Şahan, 2011, ss. 17-18).

3. MİTOLOJİNİN FARKLI SANAT DİSİPLİNLERİYLE İLİŞKİSİ

3.1. MİTOLOJİ VE SANAT

İnsanoğlunun evreni anlama çabaları esnasında söz ve simgesel ifadelerle ortaya çıkardığı her şey sanatın bir parçası olmuştur. Mitler kültürle, zamanla ve yerle o kadar birbiriyle ilişkilidir ki semboller sanat aracılığı ile yeniden yaratılarak yeni bir eser ortaya çıkarmadığı takdirde canlılıklarını kaybederler (Campbell ve Moyers, 2007, s. 87). Böylece mitoloji ve sanat arasındaki ilişki; insanoğlunun ilkel dönemlerden itibaren açıklayamadığı olayları ortaya çıkarmak, korkularından korunmak için karşısında durmaya çalıştığı güç ve inançsal amaçlarla mağaralara çizdikleri resimlerle başlamaktadır (Mansuroğlu, 2018, s. 11). İlkel toplumlardan günümüze kadar gelen mağara duvar resimlerinden, ana tanrıça figürleri veya yerin altından çıkartılan eserler geçmişin birer yansımasını taşıyarak kültür vazifesi görevi görmektedir (Evecen ve Gürbüz Beydiz, 2018, s. 316). “Bu duvar resimlerine ilk sanat eserleri diyebiliyorsak şayet; o zaman sanatı insanoğlu korkularını bastırmak veya kontrol altına almak ihtiyacından yarattı, diyebiliriz.” Dolayısıyla mitoloji sanatın ortaya çıkması için kaynaklık etmiştir. Sanatta yaratıcılığın önemli bir noktası da toplumların mitlerle olan ilgisidir. Toplumlarda farklı sanatsal tarzların ve yorumlamaların ortaya çıkmasının temelinde mitoloji yer almaktadır (Canip Olgunlu, 2015, s. 25). “Aslında mitoloji olayları değil, olayların ortaya çıkma sebeplerini açıklar, gerçek dünyanın resmini çizmez; bu alemin sembollerle kavranılmasını sağlar” sözleriyle toplumların farklı sanat tarzlarıyla ortaya çıkışlarını mitlerin yorumlanma biçimleriyle de yakından ilgili olduğundan bahsetmiştir (Bayat, 2005, s. 5).

Yaratıcılık mitoloji ve sanat arasındaki önemli bir olgudur. Eski çağlardan beri insanoğlunun doğaya karşı verdiği mücadele yaratıcı olmak zorunda olduğu bir ön şart olarak kabul edilmektedir. İnsanların fiziksel anlamda varlığından kaynaklı zayıflıklarından dolayı doğanın diğer canlılarına oranla daha az uyumlu olması onları yaratıcı düşünmeye itmiştir. Fiziksel olarak esnek bir yapıya sahip olmamaları doğaya adaptasyonda zorlanmalarına neden olmuştur. Bu sebepten dolayı da fiziksel olumsuzluklarını kültür üreterek desteklemişlerdir. Böylece yeni şeyler üretme zorunluluğu daha sonraki zamanlarda sanat olarak karşımıza çıkmıştır. Toplumlar farklı tasarımlarla alet üretmeye başlayarak başlangıçta doğa karşısında uğraş vermiş, ancak ilkel ve karanlık ölüm korkusunu içlerinden atabilmek ürettikleri aletlerle yeterli

olmamıştır. İnsanların yaşadıkları sorunlar soyut olunca çözümde soyut anlamlı olmuş ve yaşamlarında somut olarak yarar sağlamayan bir farklı bir yönteme sığınmışlardır. Sonraları sanat olarak adlandırılacak soyut silah, hayatı soyutlayabilme yeteneği sayesinde tüm insanların hissettiği duyguları ortak bir noktada toplayarak görünebilecek bir yerde sunmaktadır. Yaklaşık MÖ. 28.000- 25.000 yıl öncesinde sanat eseri olarak kabul gören ilk nesneler hayvan heykelcikleri, kabartmalar, oymalar yapılmış, ortaya çıkardığı aletlerini hayvan resimleri ve şekillerle süslemiştir. Willendorf Venüs'ü (Görsel 3.1) olarak da bilinen anatomik olarak abartılı, yüzü çoğunlukla belirsiz kadın figürleri bu dönemde ortaya çıkmıştır. Bu estetikten yoksun kadın figürlerine “bereket tanrıçası” adı verilmiştir. O dönemlerde insan sanatı yaratırken bireysel ihtiyaçlar ve estetik kaygıları ön planda olmayıp toplumsal ve karanlık korkuları bastırmayı hedeflemiştir. Bu hedefe ulaşmak için insanın bilinçdışı karanlığında yer alan korku ve kaygıları tetikleyen yaratma davranışı onun yaratıcı cesaretinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu cesaret sayesinde insanoğlu korkularını yok ederek yaratıcı olmayı sağlamıştır. Böylece sanatçıda ortaya çıkan yaratıcılık, toplumların fikirlerini, korkularını ve karanlıklarını somutlaştıran bir olay olarak yerini almaktadır (Gezgin, 2008, ss. 11-28).



Görsel 3.1: Willendorf Venüs'ü. (Kaynak: Evecen ve Gürbüz Beydiz, 2018, s. 320).

Mitoloji ve sanat arasındaki ilişkiyi iki farklı boyutta incelenmek mümkündür. Bunlardan birincisi mitlerin sanat eseriyle kendinden ilişkisidir. Mağara, mezarlık, anıt, mabet resimlerinin, heykellerin, kazılarda ortaya çıkan bazı buluntuların mitsel bir figürü somutlaştırması ya da bunların yorumlanması için mitsel bilgilere ihtiyaç duyulması mitoloji ve sanat arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmaktadır. İlk dönemlere ait sanat eserlerinin çoğunluğu mitsel bir özellik taşımasından dolayı sanat eserlerinin

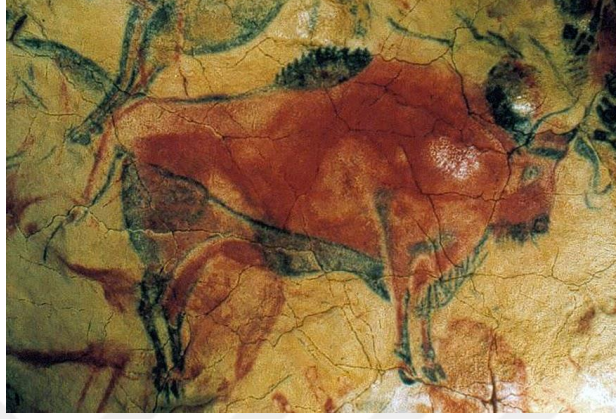
yorumlanmasında mitsel çözümlenme yapılmadan anlaşılması olanaksızdır. Sanatın temel kaynağı olarak eserlerinin ortaya çıkmasında mitolojinin kendisi sanat için bir malzeme olmuştur. Mitoloji ve sanat arasındaki bir diğer ilişki ise, mitsel figürlerin edebiyatta veya resim de olduğu gibi bir sanat eserinin malzemesini ya da arka planını meydana getirmesidir. Birinci boyutta sanat eserinin özü mitsel bir objeyi ifade ederken, diğer boyutta ise objenin malzemesini mitsel bir düşünce ya da bir figürle meydana getirmek olarak ifade edilmektedir. Sanatçı için mitlerin hazır birer obje olması sanatçının eserlerinde mitlere başvurmasında önemli bir etkidir. Mitlerin var oluşları itibarıyla belli bir zaman diliminde sınırlı olmamaları onların yüzyıllar boyunca insan zihninde belli kalıplara girerek estetik nesnenin algılanmasını kolaylaştırmıştır. Ayrıca mitlerin büyüleyici özelliğini sanatçının eserine katmış olması sanatçının eserinde gizem ve gizlilik etkisini yaratmasında önemli bir rol oynarken mitlerin sahip olduğu derin ve anlamsal yapılarından dolayı sanatçıların eserlerinde çok fonksiyonel bir işlev görmektedir (Ali Tökel , 1998, ss. 33-37).

Mitolojin sözlü ve yazılı sanat dallarında yer aldığı gibi görsel sanatlarda da etkisini göstermektedir. Mitos(mit), bu sanat dallarında doğası gereği iç içe yer almaktadır. Bundan dolayı ortaya çıkan tüm sanatsal ürünler mit olarak yerini alırken mitlerin ortaya çıkardığı kültürel sanat eserlerinin incelenmesi bir anlam taşımaktadır. Çünkü mitolojinin kendine ait kavramında yer alan hayal ve içinde gizli olan gerçek anlamları bunu ifade ederken mitlerin hikâyelerindeki başka anlamları, sanatın anlattığı hikâyeye girebildiği ölçüde önemlidir. Eski çağ toplumlarından başlayarak edebiyat, müzik, heykel, tiyatro, resim, sinema gibi pek çok sanat dalının konusu olan mitolojik temelli hikâyeler günümüzde de sanatın konusu olmaya devam etmektedir (Canip Olgunlu, 2015, s. 17).

3.1.1. Mitoloji ve Resim

Mitoloji sanatın pek çok alanında esin kaynağı olarak kullanıldığı gibi resim alanında da anlatımın bir parçası olarak kullanılmıştır. Tarih öncesi sanata dair bilgilerin kaynağı o dönemden günümüze kadar korunarak ulaşan eşyalardır. Bu dönemlerden kalan resimlerin ilk örnekleri; 1879'da Kuzey İspanya'daki Altamira Mağarası'nda keşfedilen (Görsel 3.2) MÖ 14.000 yılından kalma duvar resimleri ve Jean-Marie Chauvet tarafından keşfedilen ve kendi adını taşıyan Fransa'daki Chauvet Mağarası'ndaki MÖ 25.000 yıllarından kalma duvar resimleridir (Görsel 3.3). Chauvet

Mağarası’ndaki resimler yüzlerce metre yerin derinliklerine yayılarak mağaranın insanların barınmak için kullanmadıkları, doğal ışığa sahip alanlarda yer almaktadır. Bu resimlerin yapımında kömür ve kırmızı aşı boyası kullanılmıştır (Fleming ve Honour, 2016, s. 27).



Görsel 3.2: Bizon, MÖ 14.000- 10.000. Kireçtaşı kaya üzerine boyama, uzunluk 1.95 m. Altamira, İspanya. (Kaynak: Fleming ve Honour, 2016, s. 28).



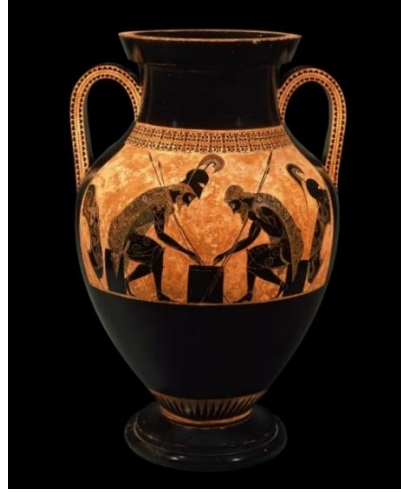
Görsel 3.3: “Aslan Paneli” bölümü ve gergedan sürüsü. Chauvet Mağarası, Ardeche Vadisi, Fransa. (Kaynak: Fleming ve Honour, 2016, s. 29).

MÖ 9. yüzyıldan itibaren Yunan uygarlığında mitolojik kaynaklar varlıkların şekillerinin konusu olarak karşımıza çıkmaktadır. Yunan uygarlığının Doğu ile ticaretin gelişmesi ile MÖ 8. yüzyıldan sonra eserlerinde mitolojik ilk figür anlatımları ortaya çıkmıştır. Yunanlar için bedensel güzellik ahlaksal güzellikle aynı etkiye sahip olmasından dolayı önceleri sadece tanrıları betimlerken insanlardan daha iri ve daha güzel göstermeye çalışılmıştır. MÖ 5. yüzyılda eserlerinde ideal insanı güzel ve iyi olarak betimlemişlerdir (Estin ve Laporte, 2008, s. 50). MÖ 7.- 3. yüzyılda üretilen

Attika vazolarının (Görsel 3.4) üzerine işlenen resimler Antik Yunan resim sanatını mitolojik anlamda yansıtan ilk betimlemelerdendir. Antik Yunanda günlük ihtiyaçlar ve depolama için kullanılan Attika vazo ve çömlekleri zaman içerisinde çeşitlilik göstererek farklı biçimde eşya ve sanat objesine dönüşmüştür. Bu kapların üzerine çizilen figüratif sahnelerin konusu genellikle mitolojiden esinlenerek hikâye edilmiş Tanrılar ve masalsı hayvanlar olmaktadır. Ayrıca bu vazolar cenaze ve törenlere hizmet etmiştir. Buna en güzel örnek Antik Yunan'da savaş tanrıçası Athena adına düzenlenen Panathenaia festivalinde kazananlara sunulmasıdır. MÖ 540 yıllarında resmedilmiş amfora (Görsel 3.5) hem çömlekçi hem de ressam olan Exekias'ın imzasını taşımakta olup büyük bir canlılık ve duyarlılıkla Akhilleus ve Aias'ın dinlenirken masa oyununa dalmalarını yansıtmaktadır. Vazonun üzerine çizilen figüratif motif tek bir anı küçük bir alana idareli bir biçimde yansıtmıştır. Akhilleus'un giymiş olduğu miğfer ve Aias'ın arkasındaki kalkanın üzerinde yer alan miğfer çift yönlü simetriden ihtiyaç olduğu ölçüde ayrılarak kompozisyon dengelenmeye çalışılmıştır. Bu ve buna benzer Attika vazo resimlemeleri bize Antik Yunanlıların o dönemlerde mitolojiyi ne şekilde kullandıklarının en güzel örneklerini vermektedir (Fleming ve Honour, 2016, ss. 116-143).



Görsel 3.4: Attika Vazoları, MÖ 7.- 3. Yüzyıl. (Kaynak: Attika vazo, t.y.).



Görsel 3.5: Exekias, Vulci bölgesinden amfora. Vatikan Müzesi, Roma. (Kaynak: *Attic black-figure*, t.y.).

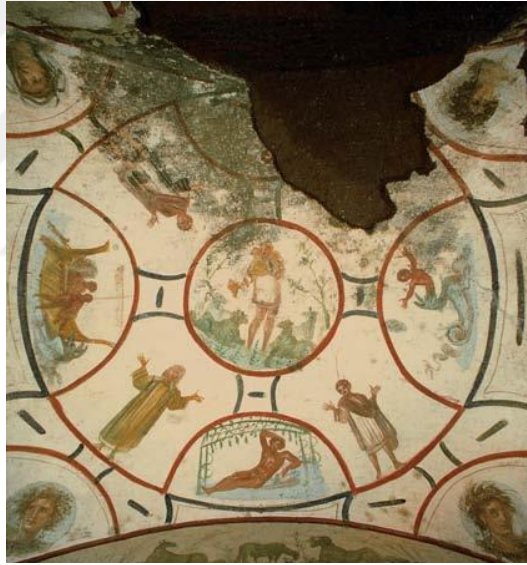
Helenistik ve Roma dönemlerine geldiğimizde MÖ 70-60 yıllarında kimin tarafından yapıldığı hala aydınlatılmamış olan Gizemler Villası (Görsel 3.6) adıyla bilinen evdeki resimli oda adlı duvar resmi mitolojinin o dönemde konu olduğu eserlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu resmin konusu Dionisos’a yapılan bir kabul ayin törenini anlatmaktadır. Duvar resminde tasvir edilen figürler gerçek ölçülerden biraz daha küçük olup odayı çevreleyen temsili bir sahnede yer alırken sanki canlı bir tablo izlenimi yaratmaktadır (Fleming ve Honour, 2016, s. 181).



Görsel 3.6: Dionisos *Gizem Kültü*, Gizemler Villası. Pompeii. (Kaynak: Fleming ve Honour, 2016, s. 180).

Roma dönemi resimlerinin zengin mitolojik konuları Pompeii, Roma villalarının duvarlarını süslerken ilk tepkiler erken Hristiyan resminin farklı örneklerini kapsayan Roma’da Hristiyan azizlerinin kutsal kemiklerinin gömülü olduğu duvar resimleriyle

süslü katakomp (Görsel 3.7: Aziz Marcellin ve Aziz Peter katakompu. Via Casilina, Roma yer altı mağaralarıyla tasvir edilmiştir. Hristiyanlığın resmileşmesinden sonra farklı üslup özellikleriyle anıtsal kiliseler ve saraylar resmedilip süslenmişlerdir. İkonografik dinsel resim sahneleri mimari eserlerde yerlerini almaya başlarken kutsal kitaplarda yer alan peygamberler ve onların hikayeleri resmedilerek kilise duvarlarında yerini almaya başlamıştır (Tansuğ, 1988, s. 76-78). İkonoklazm dönemin sonrasında Ayasofya’da 9. yüzyılda yapılmış ilk figüratif tasviri Meryem ve Çocuk İsa (Görsel 3.8) mozaik örneği olmuştur. Mozaikte Hz. Meryem değerli taşlarla süslenmiş bir minderin üzerinde tahtta oturup kucağında da çocuk Hz. İsa’yı tutarak tanrı anası tasvir yapılmıştır. Şuhba’da ki üçüncü yy mozaiklerinde görüldüğü gibi, Hz. Meryem Kutsal Roma mitolojisinin simgesel belirlemelerinde ortaya çıkan analığı ile tasvir edilmiştir (Wittmore, 1937, s. 618).



Görsel 3.7: Aziz Marcellin ve Aziz Peter katakompu. Via Casilina, Roma. (Kaynak: *Aziz Marcellin ve Peter’in yer altı mezarları*, 2019).

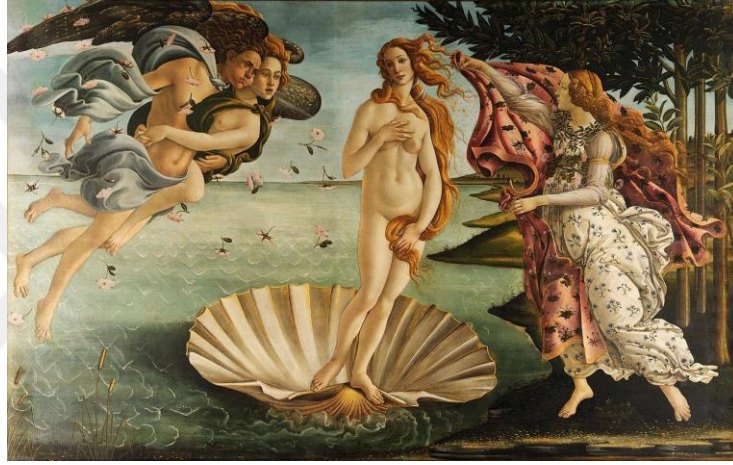


Görsel 3.8: Meryem ve Çocuk İsa, MS 867. Apsis mozağinden detay. Ayasofya, İstanbul. (Kaynak: Çetintaş, 2017).

Orta Çağ sanatında alçakgönüllülük düşüncesinden uzakta acı, üzüntü, tevekkül ve Hz. İsa'nın yaşamış olduğu acılar yer almaktaydı. Avrupa'nın pek çok yerinde bu durum Rönesans'a kadar benzer gelişmeler göstererek devam etmiştir. Rönesans'la birlikte doğayı yansıtmaya düşüncesi sanatçıları daha etkili yeni yollar aramaya yöneltmiştir. Bundan dolayı da sanatçılar yeni buluşlar ve kişisel anlatımları ortaya çıkarmıştır. Rönesans dönemiyle yeniden canlanan Antik sanat ve mitolojiye olan ilgi günümüz sanat eserlerine kadar her dönemde kendini göstermektedir (Kılıç, 1998, ss. 43-44).

Klasik Mitoloji'nin konularını yapıtlarına taşıyan Sandro Botticelli, Rönesans sanatında diğer ressamlardan farklı olarak uyumlu kompozisyon, çizgi ve güzelliğe çok önem vermiştir. Botticelli'nin 1485-1486 yılları arasında yapımını tamamladığı "Venüs'ün Doğuşu" adlı (Görsel 3.9) mitolojik konulu ünlü eserinde sanatının kendine has üslup ve güzellik anlayışını bir arada toplamıştır. (Gombrich, 2011, s. 264). Roma mitolojisinde aşk ve güzellik tanrıçası olarak bilinen Venüs'ün doğumuna ilişkin iki farklı mit karşımıza çıkmaktadır. Homeros'a göre Zeus'un Dione'den doğma kızı olup on iki Olymposlu ölümsüzden bir iken Hesiodos Theogonia'da farklı bir öyküden bahsetmektedir. Uranos'un oğlu Kronos tarafından kesilen uzuvları dalgalı denizde beyaz köpükler saçarak denizin sularına karışır ve bu sulardan güzeller güzeli bir kız doğar. Önce kutsal Kythera adasına daha sonra da dört tarafı denizlerle bezenmiş Kıbrıs'ta karaya çıkar (Yörükkan, 2006, ss. 15, 329; Erhat, 1996, ss. 48, 379). Bu eserde Venüs'ün denizden etkileyici bir biçimde doğuşunu resmederken bunun yanında birkaç farklı figür daha yer almaktadır. Resmin odak noktasında güzelliği ve cazibesiyle yer alan Venüs'ün yanında batı rüzgârı tanrısı Zefirus (Zephyrus) ve çiçek

tanrısı olan karısı Chloris'i görünmektedir. Mevsimleri simgeleyen tanrıçalarından Horai ise resmin sağında yer alıp Venüs'ün çıplak bedenini örtmek için elindeki kıyafetle görülmektedir (Yıldız, 2019). Bütün bunların ışığında sanat eserinde dönemin diğer sanatçılarının yapmış olduğu anatomik doğruluğa yönelik bir gayret yoktur. Venüs'ün doğal olmayan boyun uzunluğu, aşağı sarkan omuzlarının, sol kolunun vücuda farklı şekilde bağlanması eserin biçiminin ve anlatmak istediği temanın uyum ve güzelliğinden dolayı fark edilmemiştir. Sanat eserindeki zarif hareket ve uyumlu çizgiler 14. yüzyıl sanatını ve hatta Gotik geleneği yansıtmaktadır (Gombrich, 2011, s. 264).



Görsel 3.9: Sandro Botticelli, *Venüs'ün Doğuşu*, 1485 dolayları. Uffizi, Floransa. (Kaynak: Şahin, 2019, s. 760).

Barok resim sanatı denildiğinde akla gelen en önemli ressamlardan biri olan Michelangelo Merisi da Caravaggio (1571-1610) mitolojik temalara resimlerinde sıklıkla yer verir. Eserlerinde, detaylara ve ışığın dramatik kullanımına yoğun bir biçimde yer veren sanatçı umutsuzluk, korku, telaş, çaresizlik, dram ve öfke gibi duyguları etkileyici bir tarzla izleyiciye sunulmaktadır. Caravaggio' nun yapmış olduğu bu dönem eserlerinde zamansız ve mekânsız gibi işlenilen hikayeler cinayet, şiddet ve vahşet gibi örneklerle yoğun bir biçimde izleyiciye sunulmuştur (Uçar, 2014, s. 4).

Caravaggio eserlerini bizzat gördüğü gerçeklere yer vererek alışılmış yöntemlerden ziyade yeni bir bakış açısı ile ele almaktadır. Işık ve gölge yöntemini kullanarak gerçeği eserlerinde en iyi biçimde yansıtmaktadır. Ressamın kullandığı ışık,

eserlerinde zarafet ve yumuşaklık yerine sert ve derin gölgeler oluşturarak zıtlıklarla göz almaktadır (Gombrich, 2011, ss. 392-393).

Barok döneminin ruhunu abartılı ışık-gölge ile sunan ressam Caravaggio'nun 1597'de yapmış olduğu "Medusa" adlı eseri Yunan mitolojisinde en çok bilinen ve karşımıza çıkan karakterlerden biri olan Medusa'yı konu edinmektedir (Görsel 3.10: Michelangelo Merisi Da Caravaggio, *Medusa*, 1597. Uffizi, İtalya. (Kaynak: Uçar, 2014, s. 69) (Dura Yaşkın, 2022, s. 25).

Yunan mitolojisinde Medusa güzelliği ile tanrıların beğenisini toplarken tanrıçalar arasında da kıskançlık nedeni olmuştur. Athena kıskançlığı ve öfkesiyle Medusa ve iki kız kardeşini baktıklarını taşa çeviren, saçlarından yılanlar çıkan canavarlara çevirmiştir (Ovidius, 1994, s. 115). Athena bununla da kalmayıp Medusa'nın ölümlü olması nedeniyle onu öldürmek için Perseus'u gönderir. Perseus üç canavar kız kardeşi uyurken bulur kanatlı sandaletleriyle havalanır. Medusa ile göz göze gelmemek için Athena'nın kalkanını ayna gibi tutarak Medusa'nın kafasını uçurur. Perseus, Medusa'nın kafasını kesince akan kandan Pegasos'la Khrysaor doğar. Perseus kesik başı büyülü heybesine koyarak görünmezlik şapkasını takar ve diğer iki Gorgo'ya görünmeden kurtulur (Erhat, 1996, s. 312; Bonnefoy, 2000, s. 914). Caravaggio, bu eserinde Medusa'nın başını, yaratıcı fırça darbeleri ile etkileyici bir şekilde tasvir etmiştir (Uçar, 2014, s. 86). Ressam eserinde Medusa'nın başında kıvrılan ve oldukça fazla sayıda yer alan yılanları gerçekçi bir üslupla betimlerken Medusa'nın yüzünde yaşayan bir ifade yer almaktadır. Boynundan kanlar akan Medusa'nın ölü olması eserde ressamın ifade ve anlatımda zıtlıklara yer verdiğini göstermektedir. Caravaggio eserlerinde izleyicide korku ya da iğrenme uyandıracak anları betimlemekten kaçınmamıştır. Bu da sanatçının eserlerinde bütün gerçekliği yansıttığını göstermektedir. Ayrıca sanatçının bu eserinde arka planı tek renk betimlemesi ve sol taraftan gelen ışık ile Medusa'yı aydınlatması ışık ve gölgeyi en iyi şekilde kullanmasının bir göstergesi olmuştur (Sayar, 2019, s. 204).



Görsel 3.10: Michelangelo Merisi Da Caravaggio, *Medusa*, 1597. Uffizi, İtalya. (Kaynak: Uçar, 2014, s. 69).

17. yy. Barok dönemin önde gelen sanatçılarından olan Rembrandt Van Rij'in eserlerinde nadiren de olsa mitolojik konuları ele almıştır. Bugünkü Avrupa kıtasına adını veren Fenikeli prenses Europa'nın Zeus tarafından kaçırılması hikayesi birçok ressamı esin kaynağı olurken Rembrandt Van Rij'in 1632 tarihli *Europa'nın Kaçırılışı* (Görsel 3.11) adlı eseri de bu hikâyeden ortaya çıkmıştır. Zeus bir ilkbahar sabahı yeryüzünü gözetlerken gözleri güzel ve çekici Europa'ya takılır. Güzel Europa, kadın kılığına girmiş iki kıtanın kendini paylaştığını gördüğü rüyasını yorumlamadan arkadaşlarıyla çiçek toplamaya deniz kıyısındaki tarlalara giderler. Çiçek tarlasında çiçeklerin arasında ışıldayan Europa, Zeus'un ilgisini çeker ve boğa kılığına girer. Çiçek toplayan kızların arasına giren boğayı Europa dayanamayıp sevip, okşar ve sırtına biner. Europa'nın sırtına binmesiyle boğa denize dalar ve denizi iki yana açılarak Girit'e kadar gider. Karaya ulaştıklarında Zeus kendini gösterir, birlikte olurlar, Girit'in ilk kraliçesi olur (Erhat, 1996, ss. 135-136). Rembrandt Van Rij'in eserinde, Zeus'un Europa'yı bir boğa sırtında kaçırması ve geride kalanların haykırıışları sahnesini betimlerken hikâyenin en can alıcı duygusal anını resmetmiştir. Hikâyede kaçırılma sahnesi bir kumsalda geçmekte olduğu için ressam eserinde kumsal resmederken arka planda sisler içinde kaybolan deniz ve liman manzarasını da denizcilikle uğraşan Fenike medeniyetini ifade etmek için kullanmıştır. Görsel efekt ustası olan sanatçı karanlık ve aydınlığın oluşturduğu zıtlığı bu eserinde geri planda yer verdiği karanlık orman görüntüsünü ön planda sislerin arasından süzülen güneş ışığı ile aydınlatmıştır. Böylece sanatçı Europa ve nedimelere vuran güneş ışığı ile

donuk ve karanlık ormanın içinden figürleri ön plana çıkararak resmin en önemli sahnesini vurgulamaktadır (*Europa'nın kaçırılışı*, 2013).



Görsel 3.11: Rembrandt Van Rijn, *Europa'nın Kaçırılışı*, 1632. Paul Getty Museum, ABD. (Kaynak: *Europa'nın kaçırılışı*, 2013).

Dadaizm'in ve Sürrealizm'in en önemli temsilcilerinden sayılan Fransız ressam, heykeltıraş, grafik sanatçısı ve yazar Francis Picabia (1879-1953) tarafından 1929 yılında yapılmış olduğu Hera (Görsel 3.12) isimli tablosu, mitolojide güzellik ve saygının temsilcisi tanrıça Hera'dan esinlenerek ortaya çıkmıştır (Erbay Aslıtürk ve Küçükgüney, 2016, ss. 269-270). Tanrıça Hera, Kronos'la Rheia'nın kızı, Olympos'lu tanrıların ve Zeus'un kız kardeşidir. Zeus dünyaya hükmettikten sonra Hera'yı eş olarak alır. Zeus ve Hera otoriteyi birlikte sağlarlar, kocasına köle olmaz. Hera Olympos'ta en güzel ve en saygıdeğer tanrıçadır. Hera, Zeus'un çapkınlıklarına rağmen kocasına sadık bir eştir. Onun bu özelliğinden dolayı evlilik tanrıçası, evlilik müessesinin temsilcisi olarak bilinir (Erhat, 1996, ss. 171-173). Francis Picabia yapılmış olduğu Hera tablosunda üç farklı görüntüyü berrak bir biçimde tek bir sanat eserinde figürler yatarak farklı duygu hallerini ifade etmiştir. Bu da bize Hera'nın hem tanrıça, hem Zeus'un eşi ve hem de Zeus'un kız kardeşi olma özelliğini sanatçının eserinde üç farklı yüz ifadesinde kullanmasıyla açıklar niteliktedir. Ayrıca eserde yer alan erkek figürü Zeus'u ifade ederken, ışık geçirgen ve şeffaf olarak görülen de Hera figürü olarak yer almaktadır. Yüzlerin arka fonunda yer alan çıplak sırtı dönük kadın bedeni ve dokunma duygusu uyandıran eller iç istekleri ortaya çıkarır niteliktedir. Bunun yanında sanatçı esere hüznü kazandırmak için mavi, mor

ve yeşil renkleri kullanırken eserde kadın- erkek figürleriyle eril- dişil ana teması vurgulanmaya çalışılmıştır (Erbay Aslıtürk ve Küçükgüney, 2016, ss. 269-270).



Görsel 3.12: Francis Picabia, *Hera*, 1929. Paris. (Kaynak: Erbay Aslıtürk ve Küçükgüney, 2016, s. 269).

Katalan sürrealist Ressam Salvador Dali (1904-1989) tarafından 1937 yılında yapılmış olan Narcissus'un Metamorfozu resmi (Görsel 3.13) mitolojide de nergis çiçeği olarak bilinen Narcissus hikayesinden esinlenerek ortaya çıkmıştır (Mallen, 2015, s. 1). Narcissus, kızlar kadar erkeklerin de beğenilerini kazanmış yakışıklı bir gençtir. Kendisine aşık olanların duygularına karşılık vermez. Narcissus'un aşkıyla yanıp tutuşan Ekho aşkına karşılık göremeyince yok olur. Nemesis, Narcissus'un bu duyarsız davranışını cezalandırmak ve kurbanlarının intikamını almak için su kenarına getirir. Narcissus, bir gün çok susar ve su içmek için bir pınara eğilir ve kendisinin yansımasını görür. Farklı biri sanarak gördüğü bu görüntüye aşık olur. Sevdiğine sahip olmak için çabalayan odur, ancak mutsuzluktan eriyip, aşkından ölür. Irmağın sularına karışan Narcissus'un bedeninden ve kanında "nergis" çiçeği ortaya çıkar (Bonney, 2000, s. 806). Salvador Dali'de Narcissus'un Metamorfozu adlı eserinde Narcissus mitini heykel görünümünde yan yana duran iki el ile betimlemiştir. İki elin biri ömrün kısalığı ve sert bir güzelliği diğeri ise sert bir gerçekliği anlatmaktadır. Hayat olgusunu yumurta ile ifade eden sanatçı yerde gezinen karıncalarla ölümü simgelemektedir. Bunun yanında çatlak yumurta ile yeni bir yaşamı simgelemektedir. Ancak bu yumurtanın Narcissus'un öldüğü yerden

çıkması ölümden sonra ortaya çıkan yaşamı ifade etmektedir. Dali, bu eserinde ulaşılması zor isteklerin idealleşmesini tema olarak belirlemiştir. Hayatın ve ölümün değişmez ve sert gerçekliğini el simgesi ile anlatmaya çalışırken Lacan'ın ilk karşılaşma anı olarak ayna yansıması benliğin daha harika biçimde görüntüsünü temsil eder. Bunun yanında eserde arka planda yer alan kaide üzerindeki çıplak figürle sevgiyi yüceltmeyi ifade eden sanatçı yüceltmış olanın aslında kişinin kendi arzularının bütünü olduğunu vurgulamıştır. Kaidenin üzerindeki kişi ne erkek ne de kadındır. Bu ikilik aynı zamanda eserde damalı zemin ile de sembolize edilmektedir (Mallen, 2015, ss. 6-7).



Görsel 3.13: Salvador Dali (1904-1989), *Narcissus'un Metamorfozu*, 1937. Tate Museum, Londra. (Kaynak: Erbay Aslıtürk ve Küçükgüney, 2016, s. 275).

3.1.2. Mitoloji ve Heykel

Mitoloji sadece farklı uygarlıkların inançlarına dayalı ifadeleri ortaya koymayıp o döneme ait kültürel kimliklerini anlamamızı sağlamaktadır. Görsel dilin güçlü ifadelerinden biri olan heykel sanatı da mitolojik anlatımlar ile ilk çağ uygarlıklarında yer alan farklı inanç sistemleri, siyasal, kültürel ve sosyal oluşumların günümüze aktarılmasında son derece önemli bir yer tutmaktadır. Mitsel hikayelerin konu edindiği olaylar heykellerin ve rölyeflerin ana konusu olarak plastik dilin en sade biçimi olarak yer almıştır. Günümüzde bu oluşumlar farklı bakış açıları oluşturan metaforlar olarak karşımıza çıkmaktadır. İnsanoğlu yaşamı boyunca var olan mitlere yeni mitler

ekleyerek üretimini sürdürecektir ve bu mitler sanata ilham vermeye devam edecektir. İnsanlık ölüm, yaşam, hastalık, evlilik, tarım, güç, inanç gibi bir hayat döngüsü içerisinde yer almaktadır. Bu hayat döngüsü içerisinde gerçekte ilişkili olmayan bir dil yer almaktadır. Eski çağlardan bu yana bu dile sıkça rastlanmaktadır. Görsel sanatların önemli bir kaynağı olan mitlerle bu dil kültürel öğeler içinde pek çok zaman yer almaktadır. Heykellerin ana motiflerini mitsel öykülerin tanrısallık verilen, yaratılış veya varoluş evreleri ve bunların kahramanları oluşturmaktadır. İlk Çağ toplumlarında heykel sanatında doğa, insan ve alegorik şekiller ortak konuları oluşturmaktadır (Çınar, 2006, ss. 21-22).

Sanatçılar heykellerinde mitolojinin dini temsillerine uzanan eserler ortaya koyarlar. Bu eserleri gerek tanrılar, tanrıçalar, kahramanlar gerekse sıradan insanların özelliklerini konu alarak ele alırlar. Her bir eserin mitsel öyküsü sanatçının dilinden yeniden yorumlanır. Sanatçılar kimi zaman evrenin yaratılışı, ilk insanın nasıl oluştuğu, tanrılar ya da evrenin sonu gibi konuları içeren mitsel öğelerden yararlanarak eserler ortaya koyarlar.

Belki de dini içerikli mitolojik öykülere en etkili yaslanan sanatçılardan biri İtalyan heykeltıraş Michelangelo' dur. Onun çalışmasında mitolojik öyküler soyut bakıştan somut bakışa doğru evrimleşir. Gerçekten de çalışmalarında mitolojik ifadelerle sıklıkla yer veren Michelangelo'nun "Baküs" isimli eseri (Görsel 3.14) burada önemli bir mitolojik göndermeyi barındırır. Yunan ve roma mitolojisinde şarap tanrısı olan Bacchus'u temsil eden bu eser, sanatçının ilk dönem eserlerinden olup, Romalı banker Jacopo Galli'nin bahçesi için yapılan eser, gerçek boyutunun biraz üzerindedir (Mansuroğlu, 2018, s. 15).

Michelangelo bu eserinde şarap tanrısı olan Bacchus'u, yuvarlanan gözlerle anlatmaktadır. Sallanan vücudu kayanın yeryüzüne çıkıp sarsılmaktadır. Arkasında yarı insan yarı keçi olan faun sol elinden düşmekte olan üzümü yemektedir. Kabarmış karının alt tarafı ve göğüs kısmıyla figür Giorgi Vasari'ye benzetilmiştir. Ayrıca eserde genç adamın hafif etine dolgun, güçsüz ve kadın yuvarlak hatlarına sahip olması istenilerek onun eril ve dişi karakterleriyle karışık özellikleri betimlenmeye çalışılmıştır (Freedman, 2003, ss. 121-135).



Görsel 3.14: Michelangelo, *Baküs*, 1497. Mermer. Bargello Müzesi, Floransa. (Kaynak: Mansuroğlu, 2018, s. 16).

Eser konularında mitolojik tutumu sürdüren bir başka sanatçı Barok1 sanatın önemli heykeltıraşlarından olan Gian Lorenzo Bernini'dir. Bernini'nin Kardinal Scipione Borghese'nin İtalya'nın Roma şehrindeki villası için yapmış olduğu dört gerçek biçimde yer alan heykelden biri olan Apollo ve Daphne heykeli (Görsel 3.15), Işık Tanrısı olarak bilinen Apollo ve su perisi Daphne'nin yaşamış olduğu mitolojik olayları konu edinmektedir (Arın Ensarioğlu, 2020, s. 460). Thesallia ırmağı Peneus'un kızı Daphne güzelliğiyle bilinen su perisi olarak bilinir. Gaia tanrıçasına adayan Daphne erkeklerden kaçmaktadır. Son derece yakışıklı olan Tanrı Apollon Daphne'ye gönül verir ancak Daphne kaçır Apollon ise onu kovalar tam yakalayacağı anda Daphne babasından yardım ister ve genç kızın bedeni bir defne ağacına dönüşür. Apollon da tam sevdiğine kavuşacakken sevdiğinin bir defne ağacına dönüşüp öptüğü saçların da birer defne yaprağı olduğunu fark eder. Bundan sonra da defne yaprakları Apollo'nun simgesi olarak kalır (Erhat, 1996, s. 100). Bernini yapmış olduğu eserinde hareketlerin ve dönüşümün vücut bulmasını figürlerin duruşlarının kavisli hatlarla oluşturarak bu sayede hızını izleyiciye geçirmek istemiştir. Figürler tek bir kütle üzerinde oluşmakta olup Apollon'un vücudunda kumaş parçaları sarılı iken Daphne ise yarı kadın yarı ağaç bedeni ile farklı bir doku oluşmaktadır. Bu eserde ön planda olan en dikkat çekici özelliği vücut yapısını ortaya koymadaki yeteneğinin yanında

kişilerin duygu halleri ve içinde bulundukları duygu durumlarının aktarılmasıdır. Sanatçı heykele farklı bakış açılarıyla bakıldığında olayın farklı durumlarını ortaya koymaktadır. Bu da bize heykeli farklı fiziksel perspektiften inceleme imkânı vermektedir (Arın Ensarioğlu, 2020, ss. 471-476).



Görsel 3.15: Gian Lorenzo Bernini, *Apollo ve Daphne heykeli*, 1622-25. Villa Borghese, Roma. (Kaynak: Arın Ensarioğlu, 2020, s. 461).

Fransız ressam ve heykeltıraş Henri Matisse’de tıpkı diğer sayılan sanatçılar gibi mitolojiden beslenen bir diğer heykeltıraştır. Mitolojik tanrıçalardan Venüs’ten esinlenerek 1930 yılında yapmış olduğu “Deniz Kabuğundaki Venüs” heykelinde (Görsel 3.16) Yunan mitolojisinde Afrodite olarak bilinen Venüs’ün deniz kabuğundan çıkışını yani doğuşunu anlatmaktadır (Erbay Aslıtürk ve Küçükgüney, 2016, s. 272). Aşk ve güzelliğin tanrıçası olarak atfedilen Venüs’ün doğumuna ilişkin iki farklı mit karşımıza çıkmaktadır. Homeros’a göre Zeus’un Dione’den doğma kızı olup on iki Olymposlu ölümsüzden biridir. Hesiodos Theogonia’da farklı bir öyküden bahseder, denizin köpüklerinden doğmuş aşk ve güzellik tanrıçasıdır (Erhat, 1996, s. 48; Hamilton, 2016, s. 18). Henri Matisse eserlerinde üç boyutu kullanarak harekete

dayalı figür açısından duruşu önemsemektedir. Bunu da plastik sanatlarda eserlerin görüntüde hareket düşüncesiyle ortaya koymaktadır. Bu eserinde mitolojik temayı daha etkili kılmak için güçlü dikey bir vurguyu belirterek geleneksel anlayışla figüratif eğilime yeni ve farklı bir tavır benimsemiştir (Köksal, 2012, s. 124; Özkarakoç, 2018, ss. 479-483).



Görsel 3.16: Henri Matisse, *Deniz Kabuğundaki Venüs*, 1931. The Museum of Modern Art, New York. (Kaynak: Erbay Aslıtürk ve Küçükğüney, 2016, s. 272).

Gerçeküstü eserler ortaya koyan Yunan asıllı ressam Giorgio De Chirico tarafından “Hektor ve Andromache’nın Kucaklaşması” adlı heykel (Görsel 3.17), Yunan mitolojisinde yer alan Hektor ve Andromache’nin hüzünlü aşk hikâyesini konu almaktadır. Eserde anlatılmak istene hüznü mitolojik kahramanların hikâyeleriyle benzerken, izleyicinin de bu hüznü anlayacağı biçimde göstermektedir. Andromache, kocasının ölmesinden korktuğu için savaşa katılmasını istemezken Hektor, savaşa katılmayı istemektedir. Eserde de bu ayrılma anları anlatılmaya çalışılırken gitme ve kalma hissi öne çıkarılmaktadır. Ayrıca eserde Andromache başını öne eğerek üzüntü ve kederini gösterirken, Hektor ise kuvvetli ve dik duruşu ile asaletini simgelemektedir (Erbay Aslıtürk ve Küçükğüney, 2016, ss. 284-285). Chirico eserlerinde antik ve mitsel olanları vurgulayarak klasik mitolojinin geçmiş zamanlarına dair anlatılara yer vermektedir. Ayrıca Yunan ve Roma kökenlerini ortaya koyarken mitolojinin melankolinin nasıl bir kısmı olduğunu da ifade eder. Chirico eserinde dış mekân alanını karakterize edilip tamamen eseri insanlaştırarak Andromache’nin elbisesini

sallayan dramatik bir rüzgârın çarptığı iki çok etkili eş arasındaki son vedayı anlatmaktadır (Özdemir ve Koca, 2012, ss. 415-416).



Görsel 3.17: Giorgio De Chirico, *Hektor ve Andromache'nin Kucaklaşması*, 1966. Fondazione Giorgio e Isa de Chirico, Roma. (Kaynak: Erbay Aslıtürk ve Küçüküney, 2016, s. 285).

3.1.3. Mitoloji ve Müzik

Mitoloji ve müzik eski çağlardan beri bir arada var olmuş ve insan soyunun temel bir parçası haline gelmiştir. Müzik mitleri anlatırken mitlerde müziği geliştirip kullanmaktadır. Mit ve müzik, yaratıldıkları amaçlarla iyi bir şekilde işlev görmektedir. Bu işlev hikâye anlatımı ve eğlence yoluyla insanlara ilham vermektir. Mitler ve müzik, pek çok uygarlığın merkezinde yer almaktadır.

Antik Çağ'dan günümüze kadar birbiriyle sıkça anılan müzik ve mitoloji düş gücünü de ortaya koyan dallardır. Her ikisi de birbiriyle içi içedir. Besteciler Antik Yunan'dan başlayarak eserlerinde mitolojik öykülere yer vermektedir. Ayrıca Yunan mitolojisinde de müzik ile ilgili öyküler yer almaktadır. Müzik ismini Yunan mitolojisinden almaktadır (Sarıboğa, 2016, s. 4).

Müzik kelimesinin kökenine değindiğimizde; Yunan dilinde sözü edilen ilham perileri olarak mousa'dan çoğaldığı bilinmektedir. Mousa kavramı, Yunan dilinde us,

fikir, yeni şeyler üretme gücü kavramlarını içeren men kelime kökünden meydana gelmez. Mousalar dokuz adet ilham perisinden meydana gelir (Görsel 3.18). Bunlardan Euterpe, müziğin perisi olarak bilinir. Tanrıların şenliklerinde ezgi söyleyip, dans etmek onların bütün işleri olup sahip oldukları bir hikâyeleri mevcut değildir (Erhat,1996, s. 268; Canip Olgunlu, 2015, s. 220).



Görsel 3.18: Musalar, İ. Ö. 2. yy'daki bir mermer lahit. Louvre Müzesi, Paris. (Kaynak: Mustan Dönmez ve Kılınçer, 2011, s. 105).

Müzik kavramı, Fransız diline has musique kelimesinin okunuşundan dilimize aktarılmıştır. Mus veya Musa kelimesine sahiplik ifade eden ique ekinin ilave edilmesi ile Fransızcaya girmiştir. Yunan mitolojisinde adı geçen mus ise, tam olarak kuş olmayıp birazı kuş birazı kadın şeklinde ağaçlar üzerinde yaşayan şarkılar söyleyerek insanları etkileyen tanrıçaların adı müzik kelimesinin kökenini oluşturmaktadır. Yunan dilinde kullanılan Mousiké Tekhné kelimesinin Türkçede kullanılan Musiki sözcüğünün kökenini oluşturmaktadır (Günay, 2006, s. 19).

Mitoloji ve müzik arasındaki ilk bağlantı müzik sözcüğünün oluşumundan başlar. Şöyle ki, müzik, Antik Yunan'da estetik kaygılarla ve sessizce dinlenecek bir durum olmayıp törenlerde, içkilerin yanında, ezberlenen, iletişim ve dinsel ritüeller için faydalı bir etken olarak çalınan ve söylenen bir şeydir. Atina'da savaş tanrıçası Athena onuruna yapılan Panathenaia şenlikleri buna en güzel örneklerdendir (Shiner, 2013, s. 52). Antik Yunan'da müziğin her türü erdemin bir kaynağı olarak gösterilirken manevi gücün yetiştirilip ve temizlenmesinde önemli bir etkiye sahiptir. Üstelik "Paignio" adlı eğlence ve mutluluk anlamlarına gelen ezgiler olumsuzluklardan kurtulmak ve kötü durumlara karşı bir kaçış olarak düşünülür (Altınölçek, 2004, s. 1).

Platon (2005)'da müziğin Antik Yunan da insan ruhunu etkisi altına aldığından bahsederken devlet yöneticilerinin müzik ilkesine sıkı sıkıya bağlı kalmaları devletin kurtarıcısı olarak gösterilmelerine olanak sağladığını ifade etmiştir. Platon, müzikle ilgilenen insanların kibar, saygılı, ince ve ölçülü olduklarını ve bu özelliklere sahip idarecilerin yön verdiği bir devlette bireylerin mutlu olabileceğini söyler (ss. 97-106).

Mitoloji ve müzik arasındaki bir diğer bağlantı Yunan mitolojisinde de müzik ile ilgili öykülerin yer almasıdır. Yunan mitolojisinde tanrılardan biri olan Apollon, Zeus ve Leto'nun oğlu ve çok özellik ve yeteneklere sahiptir. Okçuluk, şarkı söylemek, kahinlik, falcılık yetenekleri arasında yer alırken doktor gibi ölümü geciktirme özelliği de vardır. Yunan halkı lirle veya sazla, yay arasında bir ilişkinin olduğunu her zaman düşünmüşlerdir. Apollon'un okçu özelliği aynı zamanda tanrıları dans ettirmektedir. Apollon, yerinde yasamaların ve düzenli yapılar üzerine oluşturulmuş kentlerin koruyucusu ve bunları güvence altına alan tanrıdır. Bu özelliği ile müziğin oluşmasındaki seslerin uyumu, insanlar arasındaki barış ve anlaşmayı sağlamadaki ahengi içine alır (Bonney, 2000, ss. 48-52). Bir diğer Yunan tanrısı Hermes'e mal edilen lir çalgısı müzikle mitoloji bağlantısını göstermektedir. Hermes, Olympos tanrıları içinde ölümsüzlüğü anlaşmayla kazanan, Zeus ve nympha Maia'nın oğludur. Kurnaz, yanıltıcı ve anlaşılmaz özelliklere sahiptir. Yaşadığı yerde bulduğu kaplumbağanın iç kısmını çıkartarak, Apollon'dan izinsiz aldığı hayvanların bağırsaklarını da tel olarak kullanır (Bonney, 2000, ss. 401-404). Lir; sözün ortaya çıkmasını sağlayan, sözle birlikte çalınan, nağmelere sözlerle eşlik eden bir çalgıdır. "Lir kökünden türeyen 'lirik' sözcüğü, 'lirle ilgili' anlamındadır. Lirle ilgili olan, edebi olandır ki bu anlam, bir çalgı olarak 'lir' in kökünden türemiştir. Şarkı sözü anlamındaki 'Lyrics' de, bu sözcükten türemiştir." Mitolojide Yunan tanrısı Hermes'e atfedilen bir çalgıdır (Mustan Dönmez ve Kılınçer, 2011, s. 107). Bir diğer mitolojik tanrı Pan'ın kavalı ile ilgili hikâye de şu şekilde anlatılmaktadır. Pan, çobanların ve sürülerin evreninde mükemmel bir kır tanrısı olarak kabul edilir. Pan'ın elinde bir sopa bulunur ve bu sopa günümüzde çobanların kullandığı eğri sopayı temsil etmektedir. Pan'ın en önemli özelliği balmumuyla birbirine birleştirilmiş "hoş sesli" sazlardan oluşan kavalıdır, Arkadia'da ilk şarkıyı söyleyen tanrıda Pan'dır (Bonney, 2000, ss. 900-904).

Günümüzde müzik sanatında Antik Yunan müziğini devam ettirerek bestelerinde

mitolojiyi konu edinen sanatçılar vardır. Michael Levy, mitolojiyi eserlerinde konu edinen sanatçılardan biridir. Günümüz nota sistemlerini İlk Çağ nota sistemleri ve modlarıyla ortaya koymaktadır. Kendisinin yapmış olduğu lir en eski lir boyutlarında ve bu anlamda virtüöz seviyesine ulaşmıştır. Levy'nin sahip olduğu yirminin üzerinde albümü bulunmakta ve Yunan Tanrısı Apollon temalı First Delphic Hymn to Apollo adlı bestesi yer almaktadır. Ayrıca çok ince ve insanın içine işleyen, kendi yaptığı besteleri de olan antik melodilerin yer aldığı The Lyre of Classical Antiquity derleme eseri de dinlemek için değerli bir eserdir. Levy M.Ö. 1400 yıllarında yazılmış, insanlığın en eski melodisi olarak söylenen Suriye'deki kazılarda ortaya çıkmış Hurrian İlahisini de lir ile çalmıştır (Kutlu, 2019, s. 309).

Romantik dönem bestecilerinden Richard Wagner operalarının neredeyse tamamına yakınında mitsel öğelere yer vermektedir. Bunu da bizi tarihe yönlendiren mit, geçmişe gitmeyip şu anda yaşamımızı devam ettiğimiz sahici ifadesiyle güçlendirmektedir. Wagner, Aristoteles'in müzik düşüncesinden ve tragedyadan etkilenmiş ve Wagner'e göre Yunan mitolojisinin sanata dönüşmesi tragedyaya ile başlamıştır. Wagner'in yapmış olduğu müzikte ve müzikli dramlarda işlemiş olduğu önemli unsurlar yapı bakımından birbirine derinden ilintilidir. Bu biçimde “müzikal anlatım, müziksel dil-düşünce, müzikli dram, sonsuz müzik, leit- motif tekniği ve şiir kuramı” eserin psikolojik algısını güçlendirmek için itina ile geliştirilerek birbirine bağlarken önemli bir unsurda mittir. Wagner Nibelungen Yüzüğü adlı dört operadan meydana gelen seride Alman mitolojisini kullanmıştır. Bu seri Alman mitolojisinde yer alan tanrıları ele alırken olay örüntüsü dünyanın başlangıcı ve sonunu anlatır. Wagner yapmış olduğu bu serisinde hançer motifini mitolojik bir bağlayıcılık olarak kullanmıştır. Müzik böylece mitolojik anlatımında bir göstergesi olmuştur (Ülger, 2014, ss. 212-213).

3.1.4. Mitoloji ve Sinema

Sinema, sanatın bütün formlarından beslenerek izleyicisine aktarılanları duyulan ve görülen olarak sunmaktadır. Bu anlamda sinema toplumların somut kültür kapsamı altında sanat formu olarak ele alınırken diğer tüm anlatılardan da beslenmektedir. Sinema anlatılarının ortaya çıkmasında mitler, efsaneler, masallar ve diğer metinler etkili olmaktadır. Sinema geçmişte var olan mitleri anlatılarında kullanırken günümüz modern mitlerinden de yararlanmaktadır. Mitler ve sinema arasındaki

ilişkiden bahsederken sinema filmleri bugünlerde bulunan mitleri de kurgusal bir duruma dönüştürerek bir anlatı sunmaktadır (Emin Satır, 2020, s. 7).

İnsanoğlunun kendini anlatma ve evreni anlama çabasında mitoloji önemli bir yer tutmaktadır. Kuşaktan kuşağa sözlü olarak aktarılan mitolojik hikâyeler zamanla pek çok çeşitli sanat eserlerinde kendini göstermiştir. Toplumların kültürlerinden, gelenek ve göreneklerinden beslenerek büyüyen sanat eserleri ile mitoloji arasında önemli bir ilişki vardır. Campbell ve Moyers (2007) bu konu ile ilgili olarak, mitler toplumların yaşanmışlıkları, kültürleri, zamanla ve yaşanan yerle fazlasıyla ilişkilidir ifadesini kullanmıştır. Simgeler sanat aracılığı ile baştan yaratılarak yeni bir eser ortaya çıkarmadığı takdirde canlılıklarını kaybederler ifadesini kullanırlarken, sinemanın da mitolojik sembolleri canlı tutmak için yeni eserler ortaya koyan sanat dallarından biri olduğunu ifade ederler (s. 87).

Mit, antik çağlardan beri aksiyomatik olarak ortaya çıkmış ve Antik Yunan edebiyatının merkezi bir özelliği olarak pek çok anlatı türünün içerisinde yer almaktadır. Roma ve Erken Orta Çağ yazarları tarafından Yunan mitleri her yerde ve bütün olarak uyarlanmıştır. Avrupa klasisizmi ve romantizmi bir yana, yüksek orta çağ edebiyatı ve rönesans, metinlerde ve görüntülerde gerçeklik versiyonlarını ve vizyonlarını şekillendirmek için bir araç olarak mitin dayanıklılığına anlamlı bir şekilde tanıklık etmiştir. Sinema sanatında da mit gerçekliğinin yer aldığı söylenebilmektedir (Holtsmark, 2001, s. 24). Holtsmark'ın mitlerin günümüzde varlığını yeniden ortaya koyduğu alanlardan birisi olan sinema ve mit ilişkisi hakkında görüşlerine benzer bir yorumda Fransız filozof ve edebiyat eleştirmeni Barthes (1991) tarafından gelmiştir. Barthes mit, bir yazılı söylem olamayıp aynı zamanda fotoğraf, reklam ve sinema yoluyla iletilen bir mesajdır ifadesini kullanmıştır (s. 108).

Sinema günümüzde hem toplum bilincini hem de bireysel performansları etkileyen yaygın bir sanat biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Mitoloji ise tüm modern toplumlarda yeniden aktif bir biçimde ortaya çıkmaktadır. Sinema perdesini kutsal durumlara açarken sonsuz arketiplere gönderme yaparak sihre dönüşür. Sinema ve mitoloji arasındaki ilişkide mit ve sinema anlayışının bireyin çevresindeki olaylar ve durumlar hakkında kişisel bir görüşünün olması ile ilgilidir. Mit, fantezi ve gerçekliği duygusal zenginlikle tanımlarken, görsel figüratif doğası gereği olayları

görüntüleyerek duygusal çağrışımlarda bulunmaktadır. Sinemada filmlerle farklı biçimlerde mitleri kullanarak kurgu ve görüntülerle yapmaktadır (Osachenko ve Uychuzhanina, 2019, s. 265).

Filmlerde aynı mitler gibi, onu ortaya koyan yaratıcısının kişisel izlenimini insanların farklı düşüncelerinde aktaran toplumsal sonuçlardır. “Modern mitoloji” ifadesiyle sinemayı değerlendirirken mitosların hem yapısal hem de psikolojik işleyişlerini açıklamak mümkündür. Sinema aslında kendine özgü klasik yapıya sahip olan dramanın bir devamı niteliğindedir. Filmlerde kendini gösteren dramanın ekrana yansımış şekli temelinde yazınsal bir tür olan mitoslardaki tematik ve örgütsel yapıdır. Sinema kendi kökenini mitolojide bulurken sadece modern mitoloji olarak düşünülmemelidir. Sinema da mitoslar gibi insanı değiştirici ve dönüştürücü etkiye sahiptir. Bir film seyrettiğimizde bu film de bizi etkileyen ve zihnimizde tasarladıklarımız dönüşümün sürecini başlatır. Sinema bu anlamda gerçek bir felsefi görev üstlenmiştir (Tecimer, 2005, ss. 11-12).

Sinema insan toplulukları için düşlerin gerçekle iç içe kaynaştığı dünyalar kurgularken, gerçekliğe yeniden biçim vererek yapay gerçekler üretmektedir. Sinema kurgusal yapısıyla insanların yabancılaştıkları gerçekliklerini umursayarak olabilir kılmaya çalışmaktadır. Sinema bu kayda değer ifade biçimiyle, başka bütün sanatlardan daha üstün bir söylem diline ve daha fazla insan topluluğuna ulaşma olanağına sahiptir. Bu nedenle toplumun her kademesinde etkili olarak var olan toplumlar üzerinde ki ağırlığı ve tercih sebebi artırmaktadır (Karaağaç, 2016, s. 27).

Mitoloji hakkında yazılan hikâye, roman ve bunlardan bahseden filmler geçen zaman diliminde çoğalmakta ve okunan eserler arasında önemli bir yere gelmektedir. Dünyanın sonuna doğru giden yolda karşılaşılan zorluklar yerine gücünü gösteremeyen, lakin toplum içerisinde kurtarıcıların varlığının olması fikrini benimseyen bu tarz sanatla ilgili ve tam olarak bilimsel olmayan eserler dünyada var olan mitolojilerinden büyük oranda yararlanmaktadır. Kurtarıcı kahraman mitosu ahlakın bozulduğu ve haksızlığın alıp başını gittiği bir zamanda çağdaş sanat dünyasını ilgilendiren bir diğer mitolojik olgudur. Kurtarıcı kahramanların olduğu bir dünya çizen film sektörü beklenen kahraman mitosunun yeni teknolojiye ayak uydurmasıdır. Başlangıç zamanında ortaya çıkan olayların yenilenme isteği modern dünyanın bir özlemidir. İnsanoğlu geçmiş dönem mitolojik kahramanlarıyla

“konuşabilmek” için mitlere başvurmaktadır. Günümüze taşınan mitolojik anlamda zaman ve mekân açısından popüler filmler büyük önem taşır (Bayat, 2005, s. 132).

Darth Vader, Star Wars filminde (Görsel 3.19) bir robotu canlandırır. İnsani anlamda çok gelişmemiş ve kendisine zorla benimsetilen sisteme göre yaşamak zorunda olan bir bürokrasi insanıdır. Bugün bile hayatımızı tehdit eden sorular vardır. Mesela; “Sistem sizi dümdüz edip insanlığınızı yadsıyacak mı, yoksa insani hedeflere ulaşmak için sistemden faydalanmayı başarabilecek misiniz?” sorusu bunlardan bazılarıdır. Bunun yanında, “Star Wars” filmde karakterlerin yüzlerine takmış oldukları maskeler ilgi çekicidir. İnsanların yüzlerindeki bu maskeler, modern dünyadaki gerçek canavar gücünü temsil etmektedir (Campbell ve Moyers, 2007, s. 188).



Görsel 3.19: Star Wars filmindeki Darth Vader karakteri. (Kaynak: StarWars.com ekibi, 2020).

Fantastik ve bilim kurgu filmlerinde anlatılmak istenen geleceğe yönelik düşünce fikri mitlerin yardımıyla yeniden gün yüzüne çıkmıştır. Mitolojiye özlem köke ve kökene dönüş olarak değerlendirilirken, geçmişi bilmek yeni bir yaşamın ortaya çıkarılmasında son derece elverişlidir. Son yıllarda ortaya çıkan pek çok fantastik ve bilim kurgular sinemada mitolojik kahramanların ve olayların yeni yorumlarıyla ortaya çıkmasında ilgi çekici bir hal almaktadır (Bayat, 2005, s. 133).

Pan’ın Labirenti (Pan’s Labyrinth) filmi de (Görsel 3.20), mitolojiyi kendine kaynak olarak kullanan fantastik film yapımlarından biridir. Meksikalı sanatçı Guillermo del Toro tarafından yazılan ve yönetilen 2006 yapımı film, fantastik ve tarihi unsurları

harmanlayarak anlatmaktadır. İspanya İç Savaşı'nın ardından büyüyen genç bir kızın hikâyesini ve kaçış bulduğu büyülü ancak bir o kadar tehlikeli dünyayı anlatmaktadır. Ofelia adında on bir yaşındaki bu küçük kız, annesi ve annesinin yeni eşi Faşist ordusunda Yüzbaşı olan Vidal ile beraber yaşamak için harap olmuş kırsal bir bölgeye taşınırlar. Orada eski bir labirenti keşfeden Ofelia uzun yıllardır kayıp olan Prenses Moanna olarak kendini tanıtan gizemli bir Pan ile tanışır. (Görsel 3.21) Pan, mitolojide görüntü olarak biraz insan biraz keçi bedenine sahip bir canavardır. Pan ondan üç görevi tamamlaması gerektiğini söyler. Ofelia ölürken çevresi çözülerek bir prenses olarak büyülü dünyada yeniden ortaya çıkmaktadır. Yaşadığı dünyada ise son nefesini verirken gösterilmektedir. Böylece filmin sonunun yorumlanması seyirciye bırakılmıştır (Lowder ve Levy, 2015, s. 5). Pan'ın Labirenti (Pan's Labyrinth) filmi; korku ve gerçekte var olmayan hayal ürünü sinemasının simgelerini içerisinde bulundururken, mitolojide yer alan unsurların ve sembollerin oldukça çok kullanılmasıyla toplumlarda önemli derecede etki bırakmıştır (Sunal, 2020, s. 245).



Görsel 3.20: Guillermo del Toro, 2006, Pan'ın Labirenti (Pan's Labyrinth) filmi. (Kaynak: Lowder ve Levy, 2015, s. 1).



Görsel 3.21: Pan'ın Labirenti (Pan's Labyrinth) filmi, Pan ve Ofelia. (Kaynak: *Pan'ın Labirenti*, 2012).

4. MİTOLOJİNİN MODA TASARIMINDAKİ YANSIMALARI

4.1. MODA VE ESİN KAYNAĞI

Esinlenme kelime kökeni olarak ‘esin’ den gelmektedir. Esin tanımlaması Türk Dil Kurum’u sözlüğünde, “etkilenme, çağrışım veya içe doğmayla akla gelen yaratıcı duygu, düşünce, ilham” olarak ifade edilirken; esinlenme ise “bir şeyden ilham almak, içine doğmak, mülhem olmak” anlamında kullanılmaktadır (*Türk Dil Kurumu*, t.y.). Yine bu bağlamda esinlenme kavramını ‘içe doğma’, ‘yaratıcı coşku’ olarak ifade eden Balamir (2001), esinlenmeyi düşünceyi yaşama geçirme, düşüncelere can verme ve onları etkileme olarak tanımlarken kişiyi yaratıcı bir eyleme iten büyüleyici bir süreç olarak da ifade eder.

Aristo (M.Ö. 384-322) esinlenme ile ilgili olarak, yaratıcı eserlerin mükemmel süreçlerle ve esinlenmelerle meydana geldiğini ve doğa yasaları ile bu yaratıcı süreçlerin bir uyum içinde olduğunu savunmuştur (Serdar Köksal, ty). Aristo’nun da ifade ettiği gibi doğa yasaları ile uyum içinde olan esinlenmeyi, Şahin (2010, s.3) insanoğlunun içinde var olan yeni bir şeyler üretme gücü olarak tanımlarken bunu insanın doğal yapısı olarak ifade eder. Ayrıca doğada var olan her şeyin insanoğlunun içine işlediğini ve doğadan ilham aldığını belirtir.

Esinlenme, bir tür masum alıntı olmakla birlikte insanların gördüğü bir resimden veya duyduğu bir müzik eserinden ilham alarak değerlendirmek mümkündür. Herhangi bir ürün oluşturulurken farklı bir eser ortaya koymak zor olmakla birlikte mutlaka geçmişte yapılan bir eserden ilham alınmaktadır. Bu aşamada etkili olan hangi üründen faydalandığı ve ona olan bağlanma aşamasıdır (Ceritoğlu, 2018, s. 127).

“İlham öyle melekler ve perilerle gelmekten çok, bir öğrenme sürecini, bir bilgiyi biriktirme ve onu gerektiğinde dışa vurmak, gerektiğinde kullanmak becerisidir” (Balamir, 2001). Böylece sanatçılar ortaya koydukları eserlerinde kendi yaşantılarından da bir şeyler katmaktadır.

Esinlenme, ortaya çıkan yeni bir ürünün ilk aşamasında ve tasarımın algısal pek çok anında önemli kavramsal ve bilişsel olgular ifade eden bir kaynak olarak görev yapmakta iken; kavram olarak tasarım ise asıl ortaya çıkmış eserin görüntüsünü ortaya koymada etkilidir. Tasarımcı ilham aldığı kaynaktaki bilgilerle sonsuz eserler yaratırken, kendi görüş açısından çıkmadan tasarımlar yapar. Tasarlama

aşaması, karşılaşılan olay veya olgulara karşı yeni bir düşünce ortaya koyma ve bulunan bu düşünceyi bir program doğrultusunda elle tutulur hale getirme sürecidir. Tasarımcının belleğinde yeni düşünceler ortaya koymak için bilgilerin elde edilmesi gerekmekte olup, bunu da sağlarken bilgilerin elde edilme niteliği önemlidir (Hatice Gürcüm ve Kartal, 2021, s. 546-550).

Tasarımcı için tasarımı meydana getiren unsurların araştırılması yaratıcılık konusunda tasarımcıya esin verirken tasarımcının ufkunu açabilmenin ve yeni yönler bulmanın da bir yoludur. Daha önceden bilinmeyen konuları öğrenip yeni beceriler ortaya çıkarılmasını sağlar (Seivewright, 2013, s. 13). Tasarımcı yapmış olduğu esin kaynakları hakkındaki derin araştırmalarını zihninde harmanlayarak şekillendirir ve özgün tasarımlara dönüştürür (Hatice Gürcüm ve Çiftçi, 2017, s. 2). Farklı tasarımlar yapılırken onu tasarlayan kişilerin pek çok unsurdan yararlandığı görülmüştür. Aslında ortaya konulan eserde kişinin kendi tecrübeleri ve birikimleri de etkilidir (Bayazıt, 2008, s.227).

Tasarımcı yaratıcılığını geliştirmede içinde var olan doğal yeteneğiyle ortaya çıktığı gibi aldığı eğitimlerle de bu yaratıcılığı geliştirilebilir. Yaratıcılığın gelişmesinde tasarımcının esin kaynaklarından beslenmesi önemli bir unsurdur. Tasarımcıların esinlenmesini sağlayan pek çok unsur vardır. Bu unsurlara örnek verecek olursak; sanat, kültür, felsefe, toplumlar, doğa, bilimdir (Krom ve Turan, 2016, s.30).

Esin kaynağı tasarımcının farklı ve özgün ürünler ortaya koymasında etkili bir unsurdur. Modada esin kaynağı ile ilgili olarak tasarımcının yeni fikirler ve eserler ortaya çıkarması konusunda önem arz etmektedir. Tasarımcılar tasarımlarında farklı pek çok alandan beslenerek elde ettikleri birikimlerini eserlerinde ortaya koyarlar. Modanın içinde var olan tasarımcılar da sürekli kendilerini o devrin beğenileri ya da kendi beğenileriyle harmanlayarak ortaya yeni yaratılar çıkartmakla sorumlu kişilerdir (Erkan, 2019, s.1376).

Modada sürekli bir değişim ve tasarım yaratma söz konusu olup, tasarımcılar yeni ürünlerini modayla ortaya koymaktadır (Öndoğan ve Nüket Öndoğan, 2021, s.11). Modanın ortaya çıkışı değişim ve gelişimle ilgili olup sosyo-kültürel normlar ve değerler değişerek modada bir gösterge görevi görmektedir. Modada bu değişim ve

gelişimler yeni ürünlerin ortaya çıkmasını sağlarken bunu da yaratıcılıkla ortaya koymuştur. Çünkü, tekdüze bir şeyler yaratarak standart bir hale getiren moda normatif bir güce sahiptir. Bunu sağlamak içinde sürekli bir yeniliğe ve tasarıma ihtiyaç duymaktadır (Rüling, 2000, s.10).

Giysi tasarımcıları modada meydana gelen bu değişim ve gelişimlerin sık sık ve sürekli olmasından dolayı kendilerini düşsel bir tasarım gücü içinde bulurlar (Hakko, 1983, s.72). Yeniliğe ve tasarıma duydukları bu ihtiyaç tasarımcıları farklı kaynaklardan esinlenerek özgün, farklı ve ayırt edici giysi tasarımları ortaya koymaya yöneltirken, kitlelerin beğenisini çeken hikâye ve temaları koleksiyonlarında kullanırlar (Koca v.d., 2009, s.90).

Giysi tasarımcıları bazen belli belirsiz bir biçimde ilham ve başlangıcın eş anlamı olarak tasarım kavramını kullanırken, moda tasarımcıları da tasarımlarını yaparken esin kaynağı ifadesinin yerine tasarım kavramını sıklıkla kullanmaktadırlar (Lee ve Jirousek, 2015, s.152). Tasarım sözcüğünün kavramının bir diğer tanımı ise bir nesneyi, süreç veya sonucu tasarlamaktır. Bu ifadeden yola çıkarak giysi tasarımı da tasarlayan, üreten ve tüketen insan açısından giyilebilir, satılabilir veya satın alınabilir ürün oluşturma işlemi olarak ortaya koymak mümkündür (Yaşar Çeğindir, 2017, s.18).

Giysi tasarımı; tasarımcının tasarımı yaparken ortaya koyduğu tema ve hikâye ile ilgili çok yönlü niteliklerin yaşam döngüsü içerisinde yenilikçi bir biçimde yerleştirilip somut ürünler ortaya koymayı gerektirir. Tasarımcının özgün tasarımlar çıkarmasının en önemli özelliklerinin başında yeteneği ve yaratıcılığı gelmektedir. Tasarımcı, alışılmışın dışında düşünerek açık ve kısa biçimde yeni bakış açılarıyla bir toplumu veya bir kültürü yansıtabilmelidir (Koca ve Koç, 2009, s.36-40).

4.2. MODA TASARIMI VE MİTOLOJİ

Moda sektörü, nesnelerin sembolik ifadelerini tasarım dünyasına katan ve toplumsal yapıya işlemiş bütün mitsel yapıları kullanarak ruhunu mitlerden alan bir sektör olarak karşımıza çıkmaktadır. Moda sektörü, insanoğlunun temel davranış biçimlerini ele alan mitleri yorumlayıp modern insanın tüketim yetersizliklerini göstererek daha çekici hale getirmeyi hedeflemektedir. Toplamların kendilerine özgü düşünce ve

değerleri sözlü kültürle ve sembolik dille kuşaktan kuşağa aktarılmaktadır. Bu anlatılar mitlerle örülüdür ve toplumların hafıza birikimleridir. Toplumların bu hafıza birikimlerini bugün pek çok sanatsal alanda görmek mümkündür. Bu durumdan ziyadesiyle etkilenen modada pek moda tasarımcı mitolojik simgelerin anlamlarını tasarım öğeleriyle bütünleştirerek ruhsal yapıları harekete geçirip tasarım alıcılarının düşünce dünyalarına yönelmektedir (Yonar, 2021).

Dolayısıyla burada moda tasarımının bir iletişim aracı olarak sembollerden sıklıkla yararlandığının altını çizmekte yarar vardır. Tasarımcılar istedikleri duyguyu oluşturmaya yönelik ürünlerini ortaya koyarken sembollerin temsil ettiği anlamları tasarım öğeleriyle birleştirmektedirler. Mitoloji, moda tasarımcıları için gerek manevi gerekse kutsal anlamlar ifade etmesi bakımından önemli bir ilham kaynağıdır. Topluluklar üzerinde önemli etkilere sahip olan mitoloji, sanatın farklı alanlarında olduğu gibi moda ve tekstil tasarımında da tasarımcılarına özgün ürünler ortaya çıkarması için farklı bakış açıları kazandıran semboller barındırmaktadır (Erkan, 2019, s.1376).

Moda tasarımı alanındaki tasarımcılar esin kaynaklarında oluşturdukları fikirleri estetik bir şekilde düzenlemektedir (Hatice Gürcüm ve Kartal, 2021, s.550). Gucci, Louis Vuitton, Salvatore Ferragamo ve Stefano Ricci'nin araştırıldığı dört lüks İtalyan markasının mitoloji ile anlatımının ve markaya olan bağlılığının arasında yer alan birlikteliğin işlendiği çalışmalarda, mitopoesiz (mitolojikleştirme) ile bu tarz markaların önceki dönemler ile ilgili öğeleri kullanırken geleceğe yönelik tüketicilerde yeni duygular uyandırmaktadır. Böylece tüketiciler bu markaların tasarlamış oldukları ürünlere yönelmektedirler (Boccardi vd., 2016, s.135-143).

Mitoloji, günlük yaşantının süreci içerisinde nesilden nesile anlatılarak yeni kuşaklara yaşanılanların aktarılmasını sağlamaktadır (Vernant, 2001, s.14). Pek çok ulusun kendine ait mitolojisi vardır ve kuşaktan kuşağa bu şekilde aktarılmaktadır. Yunan mitolojisi, Mısır mitolojisi, Sümer mitolojisi, Hint mitolojisi, Çin mitolojisi, Türk mitolojisi bunlardan bazılarıdır. Bu mitolojiler içerisinde en çok araştırılmış, üzerine yorumlar yapılmış, sanatın her alanına konu olmuş olan Yunan mitolojisidir (Can, 2016, s.17).

Coco Chanel, Mariano Fortuny , Alexander McQueen, Karl Lagerfeld, Donna Karan ve Emre Tamer gibi geçmişten günümüze mitolojik kahramanlardan, onun

dini öğelerinden, sembollerinden esinlenerek tasarımlar yapmış moda tasarımcıları vardır. Bu tasarımcıların pek çoğu tasarımlarını Yunan mitolojisiyle örtüştürmüştür. Tasarımlarında tanrı ve yarı tanrıları, sonsuz yaşamı ifade eden kıyafetler Antik Yunan mitolojisinin en önemli öğeleri arasında yer almaktadır. Bu bakımdan moda tasarımcıları tasarımlarını yaparken Antik Yunan'dan en çok etkilenen stiller arasında canlı kıvrımlarla vücuda oturan drapeli kumaşlar olmuştur. Bu kumaşlar bir ahenk unsuru olarak kıvrımlı biçimde moda tasarımında kullanılmasıyla kendilerini anlatmanın bir yolunu bulmuşlardır (Erkan, 2019: 1381).

Sanat ve moda yüzyıllar boyunca özgün giysilerde olmayan yeni özellikleri yerleştirme sürecinde pek çok dönüşümü gerçekleştirmiştir. Moda tasarımcıları en çok antik Yunan kıyafetlerinde yukarıda da söz edildiği gibi hareketli kıvrımları kullanmışlardır. Klasik ve Helenistik dönemlerden figürlerdeki bu heykelsi görünüm modada klasikleştirmenin bir göstergesi olmuştur. O dönemin etkilerini devam ettirmek için tasarımcılar kumaşlar için farklı teknik ve malzemeler kullanmaktadırlar. Antik Yunan stillerinde malzemenin kendi rengini gösterdiği kumaşların klasikleştirme etkisinin vurgulanması günümüz modasında solmuş ve aşınmış yüzeyler olarak kendini göstermektedir. Yunan sanatında düzenli veya düzensiz kıvrımların dokusuyla işlenmiş kumaşlar moda tasarımında farklılaştırılmış ifadelerde bulunulmuştur. Antik Yunan kıyafetlerinin temelini tanrıçalar ve amazonların üzerindeki mitolojik kimliklerin bir göstergesi olan tek omuzlu, göğüs kısmı açık ve asimetric yakalı kıyafetler oluşturmaktadır (Görsel 4.22). Mariano Fortuny, Madame Grès, Mary McFadden, Madeleine Vionnet ve Norma Kamali benzeri değişik tasarımlar yapan modacılar, Antik Yunan'da yer alan farklı sanat dallarından edinmiş oldukları gözlemleri tasarımlarında kullanmışlardır. Tasarımcılar belli zaman dönemlerinde koleksiyonlarını ortaya çıkartırken farklı yöntemler kullanarak kıyafetlerin formlarında bu sanat dallarından yararlanmıştır (Koda, 2003a; Koda, 2003b).



Görsel 4.22: Eirene'nin mermer heykeli (Kaynak: Koda, 2003a).

Antik Yunanda birçok çiçek ve bitkinin özel anlamı vardı. Genellikle tanrılar ve tanrıçalar belirli bitkilerle özdeşleştirilir, bundan dolayı bir tür başa takılan çelenkler süsleme olarak kullanılır. Çelenkler çiçekler ve yapraklardan yapılmış dairesel süslemelerdir (Pendergast ve Pendergast, 2004, s. 143). Olympus Dağ'ında yaşayan Yunan tanrı ve tanrıçalarının altın yapraklarla süslenmiş taçlar ya da altın aplikeli kafa bantları gibi aksesuarlar günümüzde tasarımlarda kıyafetlere farklı bir hava katmaktadır (Görsel 4.23). Bunun yanında Romalılar ince uzun pelerinleri kullanırken, İskandinav mitolojisinde daha kalın tanrı ve tanrıçaları sıcak tutan pelerinlerde günümüz moda tasarımında yerini almıştır (Görsel 4.24). Antik Yunan kıyafetleri yün veya ketenden yapılmış kare şeklinde bir kumaşın vücudu sararak ve yerinde tutmak için sabitlenmiş basit bir parçadan oluşmaktaydı. Eski Mısırlılar da ise zengin ve önemli kişiler parlak mücevherler ve taşlarla süslenmiş kıyafetler giyerken, genel olarak beyaz keten kumaştan yapılmış kıyafetler göze çarpmaktadır. Bu toplumlardan esinlenmiş tasarımcılar gladyatör sandaletleri, bir elbise veya altın detaylarıyla tasarımlarını zarif bir görünümle modern giysilere dönüştürmektedirler. Chanel ve Gucci gibi koleksiyonlar, modellerini geleneksel Mısır ve Yunan kıyafetleri ile giydirerek eski görünümü tamamen benimseyerek modern bir dokunuş katmaktadır (Görsel 4.25) (Hannelly, 2017).



Görsel 4.23: Karl Lagerfeld Antik Yunan saç aksesuarlarından esinlenerek hazırladığı Chanel cruise koleksiyonunda örnekler. (Kaynak: 2017). *Chanel cruise 2018 collection*



Görsel 4.24: Gucci resort 2018 koleksiyonundan uzun pelerin örneği. (Kaynak: *Gucci resort 2018*, t.y).



Görsel 4.25: 2017- 2018 Antik Çağ'ın Modernliği adını taşıyan Chanel cruise koleksiyonundan örnek. (Kaynak: *Chanel cruise 2018 collection*, 2017).

Moda, giyim tarihinden itibaren kendini sürekli bir tekrar içine girerken; Antik Yunan kültürü de moda tasarımcılarına defalarca esin kaynağı olmuştur. Moda tasarımcıları, silindir bir kumaşı bir elbiseye, boyun çizgisi değişen bir üste, gömlek veya eteğe dönüşen koni bir kumaşa çevirmektedir. Antik Yunan kıyafetleri volan, farbala, pile ve perdelerle gösterişli bir görünüm sağlarken, kıyafetlerin en ilginç özellikleri ise eğilebilir, dolanabilir ve bağlanabilir görünümlere sahip olmalarıdır. Antik Yunan kıyafetlerinin modern yorumu; şaşırtıcı, zarif bir görünüme ve çekiciliğe sahiptir. Kadınlık ve zarafetin gücünü bir araya getiren şeffaf, ince ve dökümlü Yunan esintili kıyafetler, klasik akıcı formlara rakip olacak şekilde zarif dökümlü biçimde Antik Yunan güzelliğini ortaya çıkarmaktadır. Tasarımlar Yunan mitolojisinin giyim ve mücevher üzerindeki motifleridir. Moda tasarımcıları, Antik Yunan uygarlığına sadeliği ve güzelliğinden dolayı hayranlıkla bakmışlar ve tasarımlarında fazlaca yer vermişlerdir (*Enduring fashion inspiration II- Greece*, 2012).

4.3. MİTOLOJİDEN ESİNLENEN MODA TASARIMCILARI

4.3.1. Karl Lagerfeld

Karl Lagerfeld, moda tasarımcısı kimliğinin yanında fotoğraf ve yazarlık gibi sanatın farklı alanlarıyla ilgili bir tasarımcıdır. Bu farklı sanat dallarıyla olan ilgisini tasarımlarına entegre ederek tasarımların da farklılık yaratır. Aynı zamanda pek çok tasarımında mitolojiyi farklı açılardan ele alarak işler.

Karl Lagerfeld, koleksiyonlarında birçok moda fotoğrafı ve bu fotoğraflardan oluşan birkaç moda kitabı yayınlamıştır (Major, 2005, s.329). Moda fotoğrafçılığının en önemli çalışmalarından biri de 2011 yılında Pirelli Takvimi için hazırlamış olduğu fotoğraflarıdır. Tasarımcı bu çalışmasını Yunan ve Roma mitolojilerinde yer alan tanrı ve tanrıçalardan esinlenerek hazırlamıştır. Lagerfeld'in mitolojiye olan tutkusu onun yaratmış olduğu bu tasarımda ortaya çıkmaktadır. Lagerfeld bu çalışmasında fotoğraf dilinin evrenselliğini kullanarak zamanda yapmış olduğu yolculukla mitolojiyi modernleştirdiğinden bahsetmektedir (*Pirelli Takvimi 2011*, 2010).

Karl Lagerfeld, Pirelli Takvimi fotoğrafları için neden mitolojiyi seçtiğini şöyle ifade etmektedir: “Her durum için bir tanrı var. Bende çok tanrılı dinlere inanırım. Günümüzdeki dinlerin hepsi yeni ama ben mitolojiyi tercih ederim. Cehennem yok, günah yok, bağışlama yok”. 2011 Pirelli Takvimi’ni oluşturan 36 fotoğrafta, Yunan

ve Roma mitolojisiinde yer alan destansı kişiler, tanrılar ve hikayelerin yer aldığı 24 çeşit olay işlenmiştir. Tasarımcı bu fotoğrafları birer heykel gibi şekillendirirken hem çarpıcı bir estetik hem de heykel sanatının ana ilkelerine göndermeler yapmıştır. Fotoğraflarda görüntülere farklı bir kimlik ortaya çıkarmak için siyah beyaz renkler kullanılmıştır. Figürlerin güzelliği keskin renk zıtlıklarıyla sağlanırken, ışığın özenli kullanımı üç boyutluluk kazandırmıştır. Karl Lagerfeld, saf ve ölümsüz bir güzellik tasvirini 2011 Pirelli Takvimi'nde modellerle yeni kahramanları canlandırırken sergilemiştir. Mitolojiye çağdaş bir bakış açısı ile yaklaşan Lagerfeld yapmış olduğu bu çalışmasında güzellik olgusunu gençlik, bedenın güzel görünümü ve tutku unsurlarıyla ifade etmektedir (Görsel 4.26) (*Pirelli Takvimi 2011*, 2010).



Görsel 4.26: Karl Lagerfeld, 2011 Pirelli Takvimi'nden örnekler. (Kaynak: *Pirelli Takvimi 2011*, 2010).

Karl Lagerfeld, 2011 yılında hazırlamış olduğu Pirelli Takviminin ardından 2014 yılında mitolojiye olan ilgisini Anselm Feuerbach'ın resim sergisinde Antik Yunan'dan ilham alarak yapmış olduğu eserleri ile sergilenmiştir. Tasarımcı sergisinde Yunan aşıklarına ait görsellerin renksiz fotoğraflarını kumaş üzerine altın ve gümüş baskı yaparak çalışmıştır (Görsel 4.27) (Deeny, 2017).



Görsel 4.27: Anselm Feuerbach'ın "Studienkopf zur Stuttgarter Iphigenie", 1870 (solda) ve Karl Lagerfeld'in "Moderne Mythologie", 2013. (Kaynak: Lagerfeld/Feuerbach Sergisi, 2019).

Karl Lagerfeld, uzun yıllar Chanel markasına kendi ihtişamını ve zarafetini ekleyerek tasarımlar yapmıştır. Lagerfeld'in mitolojiye olan tutkusuna bir diğer örnekte 2017 yılında Chanel markasına yapmış olduğu "Antik Çağın Modernliği" isimli defilesidir. Bu defile setini Poseidon Tapınak'ına benzeterek Fransa'da yer alan Grand Palais'de gerçekleştirmiştir. Defile setinde uzun büyük sütunlar, adalar görüntüsü, zeytin ağaçlarına kadar her şey düşünülmüştür. Tasarımcı defilesinde bacakları uzun yarı tanrıları kaba örgü kumaşlar veya keten rengi örgü kısa elbiseler içinde Yunanistan'ın o dönemki ortamını sağlayarak sunmuştur (Deeny, 2017).

Karl Lagerfeld, Antik Yunan giysi formlarına da tasarımlarında yer vermektedir. Kol ve yaka formları, aynı zamanda aksesuar olarak kullanılan kemer, taçlar o dönemin mitolojik unsurlarını taşımaktadır. Karl Lagerfeld'in bu defilesinde Antik Çağ'ın kodlarını yeniden yazdığını söylemektedir. Tasarımlarda drapeli veya büzgülü omuzlara sahip Yunan kolları, kemerli bellerle birbirine uyumu sağlanmaktadır. Oluklu sütunlardan ilham alarak güneş pileleri tasarlarlarken, antik vazolardan ve eski fresklerin frizlerinden triko motifleri ortaya çıkmıştır. Tasarımlarında düğmeler bilgeliğin mitolojik simgesi olan baykuşlardan, saç aksesuarları Antik Yunan çelenklerinden, kemerleri ise defne taçlı baskılar veya kamelyalı meşe yapraklarında esinlenerek yapılmıştır. Ayrıca buğday sapları ve madeni paralarla süslenmiş çantalar da koleksiyonun bir parçasını oluşturmaktadır. Karl Lagerfeld, drapeli jarse üst giysiler, uzun etekler, geniş, akıcı güneş pileli siyah, beyaz, altın veya toprak rengi pantolon ve tulumlarla antik dönemin modern moda mitolojisiyle buluşmasını

sağlamıştır. Keten kıyafetlerin sadeliği ve her renk taş işlemlerle tasarımlarını üst seviyeye çıkarmıştır. Yunan tanrıçaları, istenilen biçimler verilmiş, belleri mermer görünümünde pullarla işlenmiş krep elbiselerle ifade edilmeye çalışılarak mitolojiden yararlanılmıştır (Görsel 4.28) (*Chanel cruise 2018 collection*, (2017))

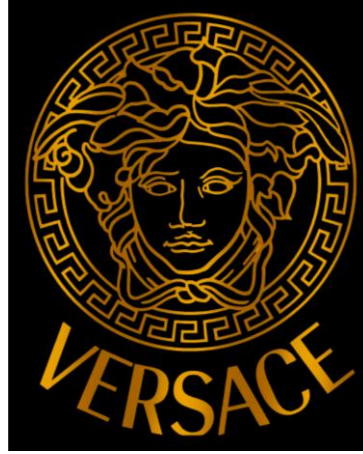


Görsel 4.28:Karl Lagerfeld, Antik Çağ'ın Modernliği isimli 2017-2018 Chanel crusise koleksiyonunda örnekler. (Kaynak: *Chanel crusise 2018 collection*, 2017).

4.3.2. Donatella Francesca Versace

Versace markası günümüzde tanınmış ünlü markalar arasında yer almaktadır. Markanın logosu da Yunan mitolojisinde gözlerine bakanı taşa çeviren saçları yılan görünümlü Medusa'dır.

Gianni Versace bu logoyu çocukluğunda Reggio Calabria harabelerinde görmüş olduğu porteden ilham alarak tasarlanmıştır. Versace markasının sembolü Helen kültürünün yoğun olarak yaşanan dönemin mirası olarak esin kaynağı olarak yerini almıştır (Görsel 4.29). Medusa, evrenin güzellik sembolü olup kraliçe veya evreni yöneten anlamlarına gelmektedir. Athena tarafından Poseidon'un kalbini çalmasıyla lanetlenen Medusa, mitolojide onun gözlerine bakıldığında kişiyi taşlaştıran, yılan görünümünde saçlara sahip, lanetlenmiş dişi güzel bir yaratığa çevrilmiştir. Versace markası logosundaki bu sembolle gücü, hırsı, kuvveti ve güzelliği temsil etmekte ve modada mitolojinin etkisini kullanarak müşterilerinde sihirli bir etki bırakmışlardır. Versace markası tasarımlarında mitolojiyi ve İtalyan kültürünün izlerini karıştırarak güçlü deneyimler sunmaktadır (Versace, 2022).



Görsel 4.29: Versace markasının sembolü Medusa. (Kaynak: *Versace logo*, 2020).

Versace markası günümüzde tanınmış ünlü markalar arasında yer almaktadır. Markanın logosu da Yunan mitolojisinde gözlerine bakanı taşa çeviren saçları yılan görünümlü Medusa'dır. Versace, kullanmış olduğu Medusa logosuyla insanlar üzerinde ona bakanın bir daha başka şeylere bakmayıp sadece onun tesirinde olmasını hedefler. Markanın temelinde yatan bu anlamı Versacepolis'e yolculuk: Medusa adı verilen defilede ortaya koyar.

Donatella Francesca Versace, uzun yıllardır modanın en tanınmış isimlerinden biri olup Versace markasının da hem baş tasarımcısı hem de yaratıcı yönetmeni görevini daha iyi bir şekilde sürdürmektedir (İşgören vd., 2018, s. 61). Versace, 2021 İlkbahar/Yaz koleksiyonunu kayıp su altı şehri Atlantis'ten ve logosunda da yer alan Medusa'dan esinlenerek hazırlar. Salgın nedeniyle defilenin sunumu sanal biçimde gerçekleşir. Versace, derin mavi suların keşfedilmemiş karanlık kısımlarında kalan gizemli pek çok yeri olduğunu ve bundan dolayı da defilesinin adını "Versacepolis'e yolculuk: Medusa" olarak verdiğini söyler. Defilenin sunumunu yaparken mekân olarak suyun altında olduğunu düşündüren ütöpik bir şehir kurar (Komarkowski, 2020) (Görsel 4.30).

Versace defilesinin ana teması olan Yunan mitolojisinde adı geçen Medusa'yı defilenin ana teması olarak belirlerken aslında Medusa'nın güzelliği ve cazibesini tasarımlarında kullanır. Medusa güzelliği ile de tanrıların beğenisini toplarken tanrıçalar arasında kıskançlık nedeni olmuştur. Denizler Tanrısı Poseidon Medusa'nın bekaretini elinden alır. Bunu öğrenen Athena kıskançlığı ve kızgınlığı ile Medusa'yı ve kız kardeşlerini saçları yılan görünümlü ve baktıklarını taş haline dönüştüren

canavarlara çevirir (Ovidius, 1994, s.115). Medusa'nın saçlarının yılanlar çıkan bir canavara çevrilmesinin yanı sıra Athena'nın bununla da kalmayıp Medusa'nın ölümlü olması nedeniyle onun bulunup öldürülmesi için Perseus'u göndermiştir (Erhat,1996, s.312).

Versace, Medusa'nın bu duygu durumunu zıttıyla değiştirir ve onu koruma altına alırcasına ona bir kurgusal dünya yaratır. Versacepolis adını verdiği bu ütöpik dünyayı yerin altında ve izleyicisine uzaktan erişildiği renkli bir dünya yaratmak ister. Versacepolis, deniz dibinde kurulmuş ve güçlü ve kendine güvenen erkek ve kadınların yaşadığı ütöpik bir yerleşimdir. Medusa tarafından yönetilen bu ütöpik dünyada cesaret ve güç hüküm sürer. Bunu hikayeleştirerek tasarımlarının bir kurgusu yapar.

Yer altında oluşturduğu bu gösteri ortamını biraz fantastik ve rüya manzarasına dalmak için bir fırsata çevirmiştir çünkü rüya görmek kurgusal olmasının yanı sıra hem insani hem de son derece gerçek bir süreçtir. Bundan dolayı da Atlantis temalı moda defilesinde cesur renkler, (denizyıldızı ve denizanası dahil) elbiselerin üzerine işlenmiş baskılar ve modellerin sırlıslıkla saçlarla tamamlandığı ayrıntılı fırfırlar yer almaktadır. Koleksiyondaki parçalar izleyiciye okyanusun derinliklerinde izlenimi verirken, göz kamaştırıcı renkler ve hayali yaratıklardan meydana gelen tüm dünyanın barış içinde birlikte yaşayabileceği bir dünya ortaya koymaktır. Bu koleksiyondaki kıyafetler keyifli, hayalperest, olumlu bir ruha sahiptir (Görsel 4.31) (Komarkowski, 2020).

Mankenlerin görünimleri en temel gereksinimine dönüşür. Deniz altı dünyasını ıslak saçlar, makyaj ve nemli ciltlerle ifade eder. Kadın ve erkeğin gücünü birleştirir ve vurgular. Güzellik cazibesine dönüştürür. Tıpkı Shin ve Park (2021)'in çalışmasında da söz ettiği gibi Versace, tasarımlarında kadınsılık ve zarafeti vurgulayarak güçlü ve kadınsı silüetleri üst düzeye çıkarmaktadır (s. 75).

Versace, bu defilesinde güzellik ve cazibeyi işleyerek güçlü bir figür ortaya koyar. Bunuda hayalindeki ütöpik dünyayı tasarlayarak ortaya çıkarır. Bununla ilgili olarak, "Yıkıcı bir şey yaratmak istedim, hepimizin içinde değişenlerle uyumlu olabilecek bir şey, benim için yeni bir dünyanın hayalini kurmak anlamına geliyordu." ifadesini kullanmıştır (Komarkowski, 2020).



Görsel 4.30: Versace, 2021 ilkbahar/yaz koleksiyonunu “Versacepolis'e yolculuk” defilesinin mekânı. (Kaynak: Komarkowski, 2020).



Görsel 4.31: Versace, 2021 ilkbahar/yaz koleksiyonunu “Versacepolis”ten örnekler. (Kaynak: *Discovering Versacepolis*, 2020).

4.3.3. Alexander McQueen

Alexander McQueen, tasarımlarında yenilik ve yaratıcılığı ön planda tutan bir tasarımcıdır. Tasarımlarını çoğunlukla kavramsal bir obje niteliğine sokarken görsel

showlarla da bunu destekleyerek tasarımları bütünsel bir düşünce nesnesi olarak izleyiciye sunar.

McQueen ile ilgili olarak, tasarımlarıyla izleyiciyi her anlamda düşünmeye zorlar. Pek çok koleksiyonunu incelediğimizde tasarımlarına anlamsal ifadeler yükleyen tasarımcının İrlanda mitolojisinden esinlenerek hazırlamış olduğu Banshee adlı koleksiyonu da bu örnekler arasındadır. Alexander McQueen, okyonusa çokça anırtırma yapılan Banshee (1994) koleksiyonunda İrlanda mitolojisinden doğaüstü kadın yaratık olarak bilinen Banshee'ye gönderme yapmıştır. Banshee'nin öteki dünyadan haber veren bir büyücü olduğu anlatılır. İrlanda ve İskoç folkloründe ölümün habercisi olarak yer alır ve birisi öldüğünde inlemeye ve bağırmaya başlar. Banshee defilesinde kullanılan müzikte bu ağıtlara bir gönderme yapılır. Fileli giysilerle görünen mankenler balıkçılar tarafından yakalanan deniz kızlarına benzetilmektedir (Aktulum, 2020, s. 148).

Alexander McQueen'in bu koleksiyonunda bağımsız yeni ve güçlü bir kadın ortaya çıkartırken pasif ve durağanlığı kabul etmez. Banshee'den ilham alarak hazırlamış olduğu bu tasarımda karanlık duygulara ve iç güdülere fazlasıyla yer verir (Aktulum, 2020, s. 148). Alexander McQueen'in dünya vizyonunda romantizm ve karanlık ayrılmaz bir ikilidir. Bunun yanında tasarımlarında kıyafetlerini bir zırh olarak belirten modacı güçlü görünmek isteyen kadınlar yaratmak ister. Bunu da tasarımlarında ortaya koyar (Polan ve Trendra, 2020, ss. 327-328).

McQueen'in modelleri güçsüz, ağırbaşlı kadınlar olmaktan çok uzak olup ilkel, vahşi ve tehlikeli kadın özelliklerini taşıdığını söyler. İrlanda mitolojisine göre Banshee, kefen giymiş güzel kadınlar, uzun elbiseli hayalet kadınlar veya üzeri yırtık eskimiş elbiseli yaşlı kadınlar gibi pek çok şekilde görüldükleri, tek bir formunun olmadığı söylenmektedir. McQueen bu fikirden de yola çıkarak da stilistik kaynaklarını bir araya getirerek farklı ve anlaşılması zor bir kadınlık düşüncesini alarak koleksiyonuna katmıştır. Pek çok şekle giren ve pek çok sebebin sonucu olan Banshee, herhangi bir tekil veya sınırlayıcı kadınlık simgesine direnmektedir. McQueen ayrıca bedensel hareketi engelleyen sınırlayıcı giysiler ile vücudu ortaya çıkaran ve tam harekete izin veren rahat kumaşlar arasındaki gerginlikte gezinerek kadınlık ideallerini yan yana getirmektedir (Görsel 4.32) (Lee, t.y.).



Görsel 4.32: Alexander McQueen, Banshee- 1994 cature koleksiyonundan örnekler. (Kaynak: *Long live Mcqueen*, t.y.).

4.3.4. Riccardo Tisci

Riccardo Tisci'ni pek çok kaynakta tasarımlarını yaparken mitolojik hikayelerden beslendiği vurgulanır. Bunlardan biri Givenchy Fall 2016 koleksiyonunda sunduğu Antik Mısır konulu defilesidir ki burada Horus'un gözü elbise vurgusunda göz alıcı biçimde sunulmuştur.

Mitolojik bir simge olan Horus'un gözü Eski Mısır'da şahin ya da şahin başlı insan şeklinde tasvir edilen en eski ve en önemli güneş ve savaş tanrısıdır. Ra'nın gözü olarak isimlendirilen Horus'un gözü Mısır tahtının gücünün sembolüdür. Sık sık ikonografik şekillerle tasvir edilen Horus'un gözü Eski Mısırdaki son derece karmaşık bir semboldür. Kraliyet tacı veya ölümlere adak sunma gibi çok çeşitli sembollerle anılır. Horus'un sol gözü ayın tanrısallığını, sağ gözü ise güneşin tanrısallığıyla ilişkilendirilmekte ve bunlar birbirini tamamlamaktadır. Güneş bilgeliliğe erişmeyi ve onu korumayı belirten bir tılsımdır (Görsel 4.33) (Priskin, 2002, s. 75).



Görsel 4.33: Antik Mısır'da Horus'un gözü. (Kaynak: *Antik Mısır'da Horus'un gözü*, 2014).

Riccardo Tisci'nin Givenchy Fall 2016 koleksiyonu için sekiz bin yıllık zengin Mısır tarihi ve Horus'un gözü tasarımlarına bolca malzeme vermiştir. Mandalalar; bluzları ve arkaları açık elbiseleri süslerken, işlenmiş baskı elbiselerde Horus'un gözü ve diğer Mısır ikonografileri tasarımlarına renk katmıştır. Bazı ikonografileri alarak onları solgun kum renklerine basmış ve onlardan ipek elbiseler yapmıştır. Ayrıca kıyafetlerini yılan derisi çizimlerle tamamlamıştır (Görsel 4.34) (Phelps, 2016). Mankenlerin göz makyajlarında kahverengi tonlarını kullanan tasarımcı burada da Horus'un gözü sembolüne vurgu yapmaktadır.



Görsel 4.34: Riccardo Tisci'nin Givenchy fall 2016 koleksiyonundan örnekler. (Kaynak: Phelps, 2016).

4.3.5. Emre Tamer

Emre Tamer uluslararası kariyere sahip Türk asıllı bir tasarımcıdır. Türk kültürünün zenginliklerini tasarımlarına yansıtan modacı bu zenginliği mitolojiyle birleştirmiştir. Türk kültür miraslarımızdan biri olan Yerebatan Sarnıcı'ndaki Medusa başı sütunlar tasarımına esin kaynağı olur ve hazırlamış olduğu defilesine 'Medusa'nın Harem Ziyareti' adını verir.

Emre Tamer'in koleksiyonunun ana teması olan Medusa, Yunan mitolojisinde gözlerine bakan kişiyi taşa çevirdiği inanılan saçları yılan benzeyen, keskin dişli, dişi bir canavardır (Erhat, 1996, s. 148). Tamer'de koleksiyonunu yaparken Medusa'nın bu özelliklerini kullanarak Osmanlı haremde sultanın tek gözdesi olmak için bütün cariyeleri taşa çevirmesini anlatmaktadır (Görsel 4.35) (*Modacı Emre Tamer*, 2020).

Emre Tamer, kıyafetlerin yaka ve kol detaylarında yılan görünümünü kullanırken aynı zamanda elbise ve ceketlerin baskılarında da bu görünüme sıkça yer vermiştir. Tasarımcı, Medusa görsellerini farklı yorumlarla çizerek dijital baskı tasarımıyla kıyafetlerinde kullanmıştır. Bunun yanı sıra mankenlerin saç tasarımlarında ve aksesuarlarda da taç görünümlü Medusa başları yer almıştır.



Görsel 4.35: Emre Tamer, 2021 yaz koleksiyonu ‘Medusa’nın Harem Ziyareti’.
(Kaynak: *Yerebatan Sarnıcı’nı Londra’ya taşıdı*, 2020).

4.3.6. Şansım Adalı (Sudi Etuz)

Şansım Adalı, tasarımlarında yeniliği ve teknolojiyi sıklıkla kullanan bir tasarımcıdır. Değişen dünya ile birlikte teknolojiyi moda alanında yakalayarak tasarımlarına farklı bir yön vermiştir. Kozareviç (2019), Adalı’nın moda ve teknolojiye bakışı ile ilgili olarak dünyanın hızla dijitalleşmesiyle modanın eski kurallarının artık işe yaramadığından bahsederken markaların yeni nesil tüketici alışkanlıklarını

yakalamaları için akıllı sistemlere geçerek yapay zekâ teknolojilerinden yararlanmaları gerektiğini ifade etmektedir.

Şansım Adalı, yaratmış olduğu Sudi Etuz markasında da bu yenilikçi ve teknolojiye olan ilgisini ortaya koyar. Marka, teknolojiyi yüksek kalitede yeni renk kodlarıyla ve eşsiz bir malzeme kullanımıyla ortaya koyar (*Creator of Sudi Etuz, t.y.*). Markanın sonbahar/kış 2021 koleksiyonu da teknolojiyi en üst düzeyde ele alarak ortaya çıkar. Şansım Adalı defilesini dijital olarak gerçekleştirirken ele aldığı tema ise mitolojinin teknolojiyle harmanlanmasının bir sonucudur.

Adalı bu koleksiyonunda tasarımlarını bir oyun dünyasında ortaya koyar. Siber oyun dünyasına zihnimizi taşıırken yeraltı oyun yolculuğunda renklerle dijital gerçekliğe götürür. Aynı zamanda Türk mitolojisindeki Orta Asya kültürlerinin izlerini de harmanlarken, kültürlerarası bir elçi niteliği de taşımaktadır. Çok eski Türk geleneklerinde bir veya birden fazla ejderha tarafından dünyanın döndüğü bir başka deyişle "evrildiği" düşünülmektedir. Etrafımızda var olan tüm şeyleri içine alan evren yani kainat kelimesi de köken olarak ejderha (eviren) kelimesinden almaktadır. Koleksiyonun başlangıç noktası Japon Sakuralara, Aikido hareketlerinden kâinatı temsil eden ejderhalara kadar Asya coğrafyasından taşınan tüm tarihi öğeler ve Asya desenlerinin Türk mitolojik yansımalarıdır (*Sudi Etuz sonbahar/kış 2021 koleksiyonu t.y.*).

Şansım Adalı bu koleksiyonunu hazırlarken son yıllarda üzerinde çokça konuşulan konularında biri olan sürdürülebilirlik ve geri dönüşüm konularının üzerinde durur. Bu koleksiyonunda da geniş kesim paçalar, el örgüsü yumuşak üstler, büyük beden kalıpta % 96 geri dönüşüm yapılmış kumaşlardan sürdürülebilir kotlar, kimono tarzı kabarık montlar, büyük beden uzun kabanlar, baskı desenli ipek gömleklerle sokak modasını benimseyen markanın tarzını doğru düşünen hazır giyim tasarımlarıyla birleştirmektedir. Markaya özgü oluşturulmuş "street couture" dokusunu hazır giyimle bağlayan koleksiyon, Sudi Etuz serbestlik duygusunu dijital efektlerle vermektedir. Dijital illüstratif baskılar, çiçekler içindeki ejderhalar koleksiyonda çok sık, kat kat dokular oluştururken, Sudi Etuz'un imzası haline gelen tüller sürdürülebilir denimler ve yün örgüler ile birlikte görülür. Asya'nın manyetik bir alt kültür yansımasını gösteren tasarımcı koleksiyonunda, Asya toplumunun ve Türk kökenlerinin gerçek

çeşitliliğini parlak fuşyalar, kırmızılar, koyu siyahlar, "mint" yeşiller ifade etmektedir (Görsel 4.36) (*Sudi Etuz sonbahar/kış 2021 koleksiyonu*, t.y.).



Görsel 4.36: Sudi Etuz sonbahar/ kış 2021 koleksiyonu örnekleri. (Kaynak: *Sudi Etuz sonbahar/kış 2021 koleksiyonu*, t.y.).

4.3.7. Ann Demeulemeester

Ann Demeulemeester, modanın bir iletişim dili olduğunu ifade ederek tüm duyguları kapsadığından söz eder. Tasarımları pek çok ruh halini ortaya koyar. Zarif işçiliği, karanlık ve bunun yanında göz alıcı estetiğiyle romantik bir dünya yaratır (*Ann Demeulemeester*, t.y.). Yenilikçi ve avangart özelliklere sahip tasarımcı gelenekselin dışında giyim stilleri ortaya koyarken yapı sökücü tarzıyla da tanınır. Tasarımlarını her seferinde farklı bir anlatımla çıkarır. Malzeme ve teknik olarak detaylara önem veren tasarımcı gotik, punk ve Japon tarzlarından esinlenir (*Tasarımcılar: Ann Demeulemeester*, t.y.).

Ann Demeulemeester 2011 sonbahar/kış koleksiyonda alışılmışın dışında kumaş yerine farklı malzemeler ve deri kullanır (Luz Mineiro, 2013, s.12). Avangart tasarımlar ortaya koyan Ann Demeulemeester 2011 sonbahar/kış koleksiyonundaki tasarımında mitolojideki hayvanları ele alır. Demeulemeester'in bu defilesin de yarı keçi, yarı insan mitolojik yaratıkları, modern ve estetik kadın savaşçıları melez bir yaklaşımla ele alır. Sahne arkasında kendi arka bahçesinden kuşların ayaklarından fırlattığı gümüş takıların çıkardığı sesleri sahneye yansıtır. Modellerin üzerindeki kürkler, sanki dünyanın şafağında bir güneşin doğuşunun parıltısı gibi kırmızıya dokunur (Görsel 4.37) (Berdan, 2011).

Ann Demeulemeester, kıyafetlerinde deri ve kürkü birlikte kullanır. Aksesuar olarak mankenlerin saçlarında tüyler, deri uzun eldivenler, kuş tüylerinden kemerler, kolyeler ve kıyafetlerden sarkan ipler bolca yer alır.



Görsel 4.37: Ann Demeulemeester 2011 sonbahar/ kış koleksiyonundan örnekler. (Kaynak: Berdan, 2011).

4.3.8. Azura Lovisa Wännman

Azura Lovisa Wännman, mitolojiyi tasarımında esin kaynağı olarak kullandığı pek çok kaynakta karşımıza çıkmaktadır. Mitolojiyi ve kendi yaşam kültürünü harmanlayarak tasarımlarında kullanır.

Azura Lovisa Wännman, oluşturduğu marka ile kendi yaşam kültürünü yansıtır. Melez ve kültürlerarası akışları ortaya çıkaran hikâye anlatımına dayalı bir moda akımıdır. İskandinav tasarım yaklaşımlarıyla Güneydoğu Asya estetik görsellerini bir arada yorumlayarak insanların yaşayabileceği modern bir mitoloji oluşturur (*Azura Lovisa*, t.y.). Bu tasarımcı kimliğiyle oluşturduğu koleksiyonlarında Güneydoğu Asya'nın etnik yapısını kıyafetlerde yer verirken melez ve kültürlerarası fikrini ortaya koyar.

Azura Lovisa Wännman, 2022 ilkbahar/yaz koleksiyonunda Güneydoğu Asya kıyafetlerini, doğada doğal olarak var olan her şeyi, şamanizm ve mitolojiyi bir araya getirerek tasarımlar yapmıştır. Tasarımlarında yaşamındaki kültürel melezliği bir arada kullanmıştır. Azura Lovisa, tasarımlarının mitolojik anlamda ortaya çıkmasında; çocukluğunda duyduğu fantaziye ve folklora olan ilgi ve Malezya'da yaşadığı yıllarda annesinin ona anlattığı hikâyeler önemli rol oynamıştır. Bu sebepten dolayı Azura Lovisa'nın yaşamındaki pek çok unsur mitolojiye bakış açısını etkiler. Mitoloji hakkındaki düşüncesini "Mitoloji- hem tarihsel folklorik anlamda hem de yarattığımız çağdaş mitolojilerde- dünya inşasının önemli bir parçasıdır. Kim olduğumuz ve inançlarımıza ve uğraşlarımıza değer veren şeyler hakkında kendimize anlattığımız hikâyelerdir" şeklinde ortaya koyar (Sdralli, 2021).

Tasarımcıya göre mitoloji evrenin oluşumunda önemli bir etmen olup insanoğlunun yaşamı boyunca edindiği kültürel birikimlerdir. Kleih (2018)'de bu konuyla ilgili olarak yapmış olduğu röportajında Azura Lovisa'nın tasarımlarında farklı kültürel değerlere sahip olmasının katkısından bahseder.

Azura Lovisa giyim mitolojisi kavramını tanımlarken, mitolojinin özünü giydirmek ya da eylem olarak mitolojik sembolleri giydirmek olarak ifade eder. Tasarımını yaptığı kıyafetler böylece şiirsel bir hisse ve gerçekte var olan bir sihre dönüşmektedir. Tasarımcılar hayallerini somutlaştırarak görsel olarak elle tutulabilir tasarımlar yapmaktadır. Kıyafetin bütününde bütün efsaneler yerini alırken duygular birbirine karışarak geçmiş anıları canlandırabilir. Böylece giyim mitolojisi, kişilerin kendi

yaşanmışlıkları, hayalleri ve hikâyelerinden yola çıkarak kıyafetlerde fiziksel anlamda vücut bulmayı da kapsamaktadır. Azura Lovisa giyim mitolojisi ile ilgili olarak, “hiçbir şeyi reddetmek zorunda değiliz ama her şeye dikkat etmeliyiz. Sıradan olanı mitolojik bir anlamla doldurmayı ve bedenlerimizle hikâyeler yazmayı seçebiliriz” demiştir (Görsel 4.38) (Sdralli, 2021).



Görsel 4.38: İsveç/ Malezyalı tasarımcı Azura Lovisa Wännman, 2022 ilkbahar- yaz koleksiyonundan. (Kaynak: Sdralli, 2021).

Azura Lovisa’nın yapmış olduğu mitolojik tasarımlar sadece kıyafet olarak kalmayıp mücevher alanında da var olduğunu göstermiştir. Buna en güzel örnek Chapter IV için Tonaporn Wongsu ile ortak yapmış oldukları mücevher koleksiyonu tasarımıdır. Mücevher tasarımları Güney Doğu Asya’da yaygın olarak kullanılan farklı inanç ve kültürel uygulamalardan biri olan susuklar veya tılsım iğnelerinden ilham alarak yapılmıştır. Susuklar veya tılsım iğneleri altın, gümüş, pırlanta veya alaşımlardan yapılmış kişinin güzelliğini ve sağlığını korumak için sihirli bir tılsım olarak derinin altına yerleştirilen 0,5-1,0 mm çapında ve 5-10 mm uzunluğunda bir çubuktur (Tandjung vd., 2007, s. 175). Tasarımlarında hilal şekli verilmiş çiçekler, bitki kökleri ve baharatlar doğal görünümünde metal tel veya ipliklerle bağlanarak tılsımlara dönüşür (Görsel 4.39) (Azura Lavisa, t.y.).



Görsel 4.39: Azura Lovisa, Chapter IV, susuklar veya tılsım iğneleri mücevher tasarımı örnekleri. (Kaynak: Azura Lovisa, t.y.).

4.3.9. Mao Geping İmaj Dizayn Sanat Okulu

Mao Geping, makyaj sanatı alanında kendini çok geliştirmiş bir kişidir. Bu özelliğini açtığı okullarında yetiştirdiği öğrencileriyle ve tasarımlarıyla ortaya koyar. Kurmuş olduğu sanat okullarıyla Çin’de önemli bir yer edinir.

Mao Geping, yenilikçi, cesur sürekli kendini aşan bir meslek tutkusuyla kurmuş olduğu sanat okullarıyla farklı tasarımlar ortaya koyar. Kurmuş olduğu Mao Geping İmaj Dizayn Sanat Okulu ile 2009 yılında Çin Halk Cumhuriyeti’nin kuruluşunun 60. yılını kutlamak için Çin tarihinin ve mitolojisinin en önemli karakterlerini temsil eden bir defile düzenlemiştir. Çin tarihinde yer alan mitolojik simgelerden Karadağ Şeytanı, Beyaz Kemik Ruh, Fox Spirit ve Yeşil Yılan Şeytan’ını kurgusal olarak yorumlar (Görsel 4.40) (*Çin’de tarihi ve mitolojik defile*, 2014).



Görsel 4.40: Mao Geping İmaj Dizayn Sanat Okulu defilesinden örnekler. (Kaynak: Çin'de tarihi ve mitolojik defile, 2014).

4.3.10. Jean Louis Scherret

Jean Louis Scherret, Antik Girit uygarlığından esinlenerek hazırlamış olduğu koleksiyonunda Girit kadınların giyim tarzlarını tasarımlarına yer verir. Yılanlarla Tanrıça heykeli bu giyim tarzını en iyi yansıtan figürdür. Girit arkeolojik sit alanından kurtarılan heykel iki elinde tuttuğu yılanlarla yeryüzü tanrıçasını ifade eder (Görsel 4.41) (*Yılan Tanrıça Heykelcikleri*, t.y.).

Antik Girit uygarlığında kadın kıyafetleri tasarımı Tanrıça heykelinde de görüldüğü gibi bluz ve eteklerden oluşur. Antik Girit uygarlığın da kadınlar ilk bilinen modern kıyafetlere çok benzeyen kıyafetler giyerlerdi. Bu kıyafetler, hafif, çok fazla süsleme işlerinin olduğu ve çan biçiminde belden aşağıya doğru genişleyen eteklerdir. Eteklerde firfir detayları çokça kullanılır. Anı zamanda göğüsleri ortaya çıkaracak önü açık bluzlar giyer, bunu yanında ince bel hattına verilen önemden dolayı sıkı kemerler önemli bir aksesuar olarak kullanılırdı (Pendergast ve Pendergast, 2004, s.133).



Görsel 4.41: Antik Girit Yılanlarla Tanrıça Heykeli, M.Ö 1600. Kandiye Arkeoloji Müzesi, Yunanistan. (Kaynak: Shpakovsky, 2020).

Jean Louis Scherret, 2002-Runway defilesinde esin kaynağı olarak Antik Girit kadın kıyafetlerini kullanır (Görsel 4.42) (Kırdemir, 2020, slayt 27). Tasarımlarında Antik Girit’te sıklıkla kullanılan etek ve bluzlar yer alırken kat kat fırfırlar ve belden aşağıya doğru genişleyen etekler yer alır. İnce şifon ve tül kumaşlar ve göğüsleri açıkta bırakan formlar kullanılır.



Görsel 4.42: Jean Louis Scherret 2002-runway defilesinde örnekler. (Kaynak: Jean Louis Scherrer, t.y.).

BÖLÜM 5: YÖNTEM

Bu çalışmada, konu ile ilgili nitel araştırma yöntemlerinden literatür tarama yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın kavramsal ve kuramsal çerçeve kısmında alanında uzman kişilerin bilimsel yayınları ve çalışmaları üzerinden notlar alınarak kapsamlandırmak hedeflenmektedir. Eco (2018)'nin ifadesiyle birinci ve ikinci kaynaklardan toplanan alan yazın ile konu ile ilgili geçmişten günümüze kadar olan kitaplar, tezler, dergiler, internet yayınları detaylı şekilde incelenerek belgesel tarama elde edilmiştir (s. 96). Araştırılması ve güvenilirliği kanıtlamış yayınlardan elde edilen veriler görsel imgelerle desteklenmiş ve konu ile alakalı destekleyici görseller yine bahsedilen yöntemlerle elde edilmiştir. Tarama modeli kapsamında, moda tasarımcılarının koleksiyonlarından seçilen tasarımlar oluşturulan görsel analiz ölçeği kullanılarak incelenmiştir. “Görsel analiz yöntemi belgesel inceleme yöntemine benzer bir yöntem olup; film, video, ses kaydı, fotoğraf gibi belgelerin görsel olarak incelenmesini kapsamaktadır” (Karasar, 2012, s. 79).

6. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırmanın sınırlılığını oluşturan Antik Yunan ve Roma tanrıçalarını kendine esin kaynağı yapan tasarımcıların koleksiyonlarına yer verilmiş, görsel analiz ölçeğiyle de koleksiyonları oluşturan tasarımların mitolojik esinini nasıl tasarım unsuruna dönüştürdüğü çeşitli başlıklarla tablolar halinde yorumlanarak sunulmuştur. İlk olarak burada koleksiyonlara konu olan teogonik mitlerin kimi özelliklerine kısaca değinilmiş ve ardından tasarım çözümlemelerine geçilmiştir.

6.1.TEOGONİK MİTLERİN MODA TASARIMINDA KULLANIMI

6.1.1. Esin Kaynağı Olarak Antik Yunan ve Roma Tanrıçaları

6.1.1.1. Aphrodite

Tanrıçanın adının iki şekilde konulması aslında farklı dönemlerde ve uygarlıklardaki inanç biçimlerinden gelmektedir. İlk bilinen adı Aphrodite olan tanrıça Yunan mitolojisindeki tanrıçaya karşılık gelirken, Venüs Roma mitolojisindeki hikâyeyi beslemektedir.

Yunan mitolojisinde aşk ve güzellik tanrıçası olarak bilinen Aphrodite'nin doğumuna ilişkin iki farklı hikâye karşımıza çıkmaktadır. Yunan şairlerinden Homeros'a göre, Aphrodite, Zeus'un Dione'den doğma kızı olup on iki Olymposlu ölümsüzden biridir. Bir diğer Yunanlı şair Hesiodos'un yazmış olduğu Theogonia'da ise Aphrodite'nin doğumuna ilişkin farklı bir öyküden bahsedilmektedir. Bu hikâyeye göre, Uranos Gaia'dan doğan çocuklarını toprağın altına göndermektedir. Bunun üzerine Gaia oğlu Kronos'tan yardım istemiştir. Kronos, Uranos'un cinsellik organını keserek denize atar, kesilen uzuvları dalgalı denizde beyaz köpükler saçarak denizin sularına karışır ve bu sulardan güzeller güzeli bir kız doğar. Yunancada Aphros köpük anlamına gelmektedir. Önce kutsal Kythera adasına daha sonra da dört tarafı denizlerle bezenmiş Kıbrıs'ta karaya çıkar (Erhat, 1996, s. 48). Kıbrıs adası Aphrodite'nin kutsal adası olarak sayılır ve su yüzüne çıkan ve dalgalardan doğan manasına gelen bir başka Anadyomene ismi de verilir (Gülbüz Beydiz, 2021, s. 466).

Olympos'ta ilahi tebessümü, gözlerinin hoş parıltısı, güzelliği ve jestlerinin ahengiyle tanrılar arasında hayranlık ve neşe kaynağı olan Aphrodite Paris tarafında verilen güzellik tanrıçası sıfatıyla da güzelliğin eşsiz tanrıçası olarak kalmıştır (Can, 2016, ss. 114-116).

Aphrodite, aşk ve g zellik tanrıçası olarak anılmasından  nce Işı  ilahesi olarak da bilinmekteydi. Işı  Tanrıçası olarak s ylenmesi yalnızca onun g ky z nde  e it  e it ihti amlarla kendini g stermesinden ibaret de ildi. Işı  yery z nde hayatın ve  o almanın bir simgesi olup ışı la yery z ne hayat ve canlılık gelmektedir. B ylece ışı  sayesinde yery z n n ve g ky z n n b t n g zelli i ger ekle mekte olup Işı  İlahesi, G zellik Tanrıçasına d n  m  t r. Ayrıca g zel olan her  eye ilham veren bir aşkın olması Aphrodite'nin g zellik tanrıçası  zelli inin yanına aşk tanrıçasını da eklemi tir (Can, 2016, s. 113).

Aphrodite''ye verilen ışı  tanrıçası sıfatı aslında onun di er  zelliklerinin kayna ını olu turmaktadır. Işı ın Aphrodite'de yansımı  bi imi yery z ne verdi i canlılık ve hayatla ger ekle en g zellik olmaktadır. Ayrıca bu g zelliklerin olu masının temelinde var olan aşk da tanrı aya atfedilmektedir.

Aphrodite'nin tanrıların ve insan nesillerinin ya adıkları mutlu heveslere etki etme gibi  nemli bir g revi vardır. Bunun yanında karada ve denizde ne kadar canlı varsa hepsi onun verdi i h k mlere boyun e mektedir. Aphrodite'nin sahip oldu u aşk, arzu, ikna, acı  ekme, kandırma gibi tanrısal g  leri sadece aşk ve romantik konularda etkili olmayıp aynı zamanda insanlar arası ili kileri d zenleme konusunda da etkili olmu tur. İnsanların ruhen tanrıya ve birbirlerine ba lanmalarına, belli bir d zen i erisinde y r t len ili kilerde ve empati duygularını geli tirmede de yardımcı bir tanrı adır. Ayrıca insanlar arasındaki iyi ili kilerin d zenleyicisi, aşktan yana olanları koruyup kollaması ve onlara yardım etmesi gibi g zel  zelliklerinin yanı sıra acımasız ve vermi  oldu u cezalarla ho  kar ılanmayan aşk ili kilerine yol a ması da tanrı anın k t  yanlarını ortaya koymaktadır (Y r kan, 2006, s. 1-9).

Yunanlı sanat ılar y zyıllar boyunca Aphrodite tipleri ile yetkin bir kadın g zelli i ger ekle tirmeyi ama lamı lardır. Ama lanan bu g zelli e yakla ık a da Aphrodite'nin tanrısal  zelli i azalmı  ve insansı tipi daha  st n gelmi tir (C mert, 2010, s. 63). Ayrıca Yunan sanatında aşk ve  ehvet duygularını daha iyi yansıtmak i in di er tanrı aların dı ında sadece Aphrodite'nin betimlemelerinde  ıplaklık olgusunu g rmek m mk nd r. Tanrı anın betimlemelerinde g zelli inin  ıplaklık olarak verilmesi, kadının g zelli inin bir g   olarak algılandığının g stergesi olmaktadır (G rsel 6.43) (Marangoz, 2019, ss. 5-10).

Aphrodite'nin doğuşu ile ilgili yapılan betimlemelerde denizden çıkışı farklı biçimlerde yorumlanmaktadır. Aphrodite'nin kimi zaman bir deniz kabuğu üzerinde kimi zamanda bir deniz canlısının üzerine basarak denizden çıkışı tasvir edilmektedir.

Aphrodite ile ilgili olarak pek çok belirgin sembol vardır. Bunlardan bir tanesi Aphrodite'nin köpükler içerisinde bir kaplumbağaya veya deniz canlılarından birinin üzerine basarak denizden çıkışının betimlenmesidir. Aphrodite 'nin yüzü parlak ve beyaz, gözleri büyük ve nemli, başının üzerinde parlak, yüksek ve güzel bir taç olur. Üzerinde teninin rengini gizlemeyen en şık ve güzel elbiseler, çeşit çeşit takılar ve özel olarak süslenmiş kemeri ile ışıltılı saçan bir tanrıça olarak ifade edilmektedir (Can, 2016, s. 127).

Antik Yunan toplumunda kadınlar güzellik ve fiziksel cazibeleriyle değerli kılınmışlardır. Aphrodite de çiçek, ayna, güzel kokular gibi güzelliğini ortaya çıkaran nesnelerle ilişkilendirilmiştir (Marangoz, 2019, s. 5).

Aphrodite kuğu kuşu, serçe gibi hayvanların yanı sıra kendisi için yapılan mabetlerin en kutsal köşesinde sürü ile beslediği bağılıkları ve sevgileriyle bilinen aşk güvercinlerini de severdi. Tanrıçanın sembolleri arasında beyaz güvercin, kuğu kuşu, serçe gibi hayvanlar ve mersin yaprağı, elma, nar, gül gibi bitkiler yer almaktadır (Can, 2016, s. 127).



Görsel 6.43: Knidos Afrodit'i, Roma dönemi kopyası. Mermer, yüksekliği 2,03 m. Vatikan Müzesi, Roma. (Kaynak: Fleming ve Honour, 2016, s. 143).

Aphrodite, çoğu kişinin bildiği üzere güzellik ve aşk tanrıçasıdır. Bazı sanat dallarına konu olan bu tanrıça, belli sembollerle göstergeleştirilse de asıl fikri güzellik ve aşka gönderme yapılan ya da hikayesine konu olan doğumuna ilişkin betimlemelerdir.

Moda tasarımında ise konumuza dahil olan üç farklı tasarımcı koleksiyonu ele alınmıştır. Bu tasarımcılar Yunan Tanrıçası Aphrodite'den esinlenirken koleksiyonlarının tamamında ya da kimi parçalarında sembol olarak ve güzellik yorumunu tasarımlarında yorumlamışlardır. Aphrodite'de yönelik güzellik arayışlarını veya betimlemelerini giysi tasarımlarında giysi formu, malzeme dokusu, aksesuar ya da gösterimlerinde ifade aracı haline getirmişlerdir. Kendi tasarım yaratılarını ortaya koyarken soyut kavramları üç boyutlu giysi formuna dönüştürmüşler ve güzellik algılarını giysi üzerinde sunmuşlardır. Tasarımları mitolojik bir unsurun ifade aracı olarak görmek mümkündür.

Tablo 6.1. Mary Katrantzou

Tasarımcı Bilgileri
İç mimarlık, ürün tasarımı ve moda tasarımı alanlarında eğitim alan çok yönlü bir tasarımcı olan Mary Katrantzou, ilk defilesini 2008 sonbahar/kış koleksiyonunda Konstrüktivizm ve 70'lerin başlarındaki referanslardan ilham alarak bağcıklı jarse elbiseler üzerinde büyük boy mücevherlerin iki boyutlu bir yüzeyde üç boyutlu algılanmasını sağlayan (trompe l'oeil dijital) baskıları içeren bir koleksiyonuyla sunar. 2009 sonbahar/kış koleksiyonunda da eski parfüm şişelerinden esinlenerek yapmış olduğu tasarımlarında daha önce kullanmış olduğu baskı tekniğine yer verir ve aynı yıl kendi markasını kurarak kullanmış olduğu bu baskı tekniği ile moda sektöründe önemli bir yer edinirken koleksiyonlarında fark yaratır (Vardinoyanni, 2014). Aynı zamanda tasarımcı baskı teknikleriyle heykelsi silüetleri dijital baskılara dönüştürerek gösterişli desenler ortaya koyar (Göklüberk Özlü ve Dengin Sevinir, 2017, s. 223). Dijital baskı tekniğinin yanı sıra el işlemelerini de sıklıkla tasarımlarında kullanan Katrantzou, dijital baskı ile sağladığı gözün farklı algıladıklarını sadece baskı ile sınırlandırmamış, el işçiliğini de kullanarak bu arayışını baskının da ötesine taşımıştır (Öpöz ve Üstüner, 2018, s. 254).

Mary Katrantzou markasının temelinde akışkan formlar, etek uçlarına doğru genişleyen formlarda baskı ve desenler bir silüeti tamamlamaktan daha fazlası olup kendini ifade etme biçimine dönüşmektedir (Suay, 2020). Tasarımlarına üç boyutlu nitelik kazandırmak için hacim, derinlik ve perspektifle çalışarak, her şeyin gövdenin etrafında mükemmel bir şekilde oluşmasını hassas mühendislikle elde etmektedir (Vardinoyanni, 2014). Markanın tasarımlarında renkler ve desenlerin çok yoğun olarak kullanması minimal ve sade giyinmeyi seven insanlar için bile hayranlık uyandırmaktadır. Renk konusunda ise koyu tonlarda kurduğu dengenin yanı sıra daha çok açık, yumuşak ve pastel tonları da kullanmaktadır (Terim, 2015).

Mary Katrantzou 2017 İlkbahar/Yaz koleksiyonunu (Antik Yunan Tanrıçası Aphrodite)

Tasarım Görselleri



Kaynak: Mary Katrantzou, t.y.

Koleksiyon Betimleme

Mary Katrantzou, doğduğu ülke olan Yunanistan'ın zengin tarihini, mitolojisini ve kültürünü keşfederek kendi çalışmalarının derinliklerine katmaktadır. 2017 İlkbahar/Yaz koleksiyonunda 36 parça ise Katrantzou'un klasiklerini gün yüzüne çıkaran arkeolojik bir keşif olmaktadır (Mary Katrantzou, t.y.). Bu koleksiyonda Mary Katrantzou Helenistik dönemin heykel sanatından, mitolojik kahramanlara, tanrı ve tanrıçalara kadar Antik Yunan'ın mirasını yeni görünümlemlerle aktarır (Kırdemir, 2016). Yunan esintili çizgileri, renkli optik desenlerden oluşan kıvrımlı ince elbiseler,

	tunikler ve geniş pantolonlar, işlemeli motifler, zeytin dalı ve barış güvercinleri ile sağlamakta ve kendi kültürel geçmişini böylece ortaya çıkartmaktadır (Socha, 2016). Antik Yunan uygarlığında takı kullanımı önemli bir gösterge olup; küpeler, broşlar, bilezikler ve gerdanlıklar sıklıkla kullanılan aksesuarlardır (Evecen ve Ölmez, 2014, s.374). Mary Katrantzou da bu koleksiyonunda zeytin dallarından oluşan kolyeler ve uzun küpelere yer vererek tasarımlarını destekler. Mary Katrantzou'nun defilesinde kullandığı mekân, Daniel Buren'in Paris'teki Palais Royal'de yer alan sütunların aynalı uyarlaması biçimindedir. Antik Yunan mimari geometrisi ve asimetrisine modern bir yorum getirerek Yunan sütunlarına gönderme yapmıştır. Bunu yaparken de göz kamaştıran ve heyecanlandıran efektleri kullanmıştır. Zemin için kullandığı çizgiler gözü zeminden tavana yansıtır. Böylece koleksiyonun içe dönük ve kişisel doğası üzerine bir meditasyon oluşturur (<i>Mary Katrantzou, t.y.</i>).
Tasarım Betimleme	Yunan kökenlerine geri dönerek görsel bir koleksiyon ortaya çıkaran ve Antik Yunanistan'ın hikayesini modern silüetler aracılığıyla anlatan Katrantzou, koleksiyonunda aşk ve güzellik tanrıçası Aphrodite ile de klasik bir yolculuğa çıkmaktadır (Kırdemir, 2016). Aphrodite'i andığı giysilerde sembolik bir dil kullanmayı tercih eden tasarımcı, aşk ve güzellik tanrıçasının en bilinen sembollerinden biri olan güvercinlere yer verir. Üst beden giysi parçalarına yerleştirdiği güvercin sembollerini koleksiyonda önemli bir yer tutan yüzey süslemelerden boncuk işleme, sarma gibi tekniklerle boyutlu forma dönüştürme çabasında sunarken onları canlı ve dinamik renklerle ön plana çıkarır. Giysi stillerinde

	sunduğu düz formların yanısıra, Aphrodite’e gönderme yaptığı giysileri volanlarla ve plilerle destekleyerek onun “hayat ve canlılık” benzetmesine vurgu yapar.
--	--

Tablo 6.2. Vassilios Kostetsos

Tasarımcı Bilgileri	
Vassilios Kostetsos, Yunanistan'da son yılların en iyi moda tasarımcılarından biridir. Tasarımcının yaşamına etki eden pek çok olay onun moda hayatında önemli bir yere gelmesinde etkili olmuştur. Yunanistan’da ilk butiği açan annesi Anna, kendisinin hem ilham kaynağı hem de yol göstericisi olmuştur. Çocukluğu ve gençliğinin geçtiği Atina’da ilk koleksiyonlarını ortaya koyarken Kolonaki’de açtığı atölyesinde kendi kreasyonlarını Atina’nın seçkin kişilerine sunmuştur. Uluslararası moda haftalarında Yunanistan’ı temsil ederek pek çok moda dergisinde kreasyonları giyilmiştir. Son olarak Atina Nümismatik Müzesi’ndeki defilesi Yunanistan’daki arkeolojik alanlarda sergilenen dünyada ilk tasarımcı olarak iz bırakmıştır (<i>Vassilios Kostetsos</i>, t.y.).	
Vassilios Kostetsos, "Afrodit de Milo" Couture 2019/2020 koleksiyonu (Antik Yunan Tanrıçası Aphrodite)	
Tasarım Görselleri	

	Kaynak: Xinhua, 2019
Koleksiyon Betimleme	Vassilios Kostetsos, koleksiyonunu hazırlarken Aphrodite'nin güzellik kavramına vurgu yapmaktadır. 26 parçadan oluşan "Afrodit de Milo" Couture 2019/2020 koleksiyonunu sunmak için kullandığı mekân Atina Nümismatik Müzesi'nin İlham Perileri Bahçesi'dir. Gösterinin yeri, tasarımları için çarpıcı bir uyum olmasının yanı sıra, aynı zamanda sembolik bir seçim olmaktadır (Vassilios Kostetsos, 2019). Antik Yunanlıların güzellikten tasavvur ettikleri gibi MÖ 130-100 yıllarına tarihlenen antik Yunan heykeltıraşlığının en sembolik eserlerinden biri olan Aphrodite de Milo (Venüs de Milo) heykeli batının sanat tarihi içerisinde güzellik nesnesi var olan kavramda ilk kadın betimlemesi olarak gösterilmektedir. Aphrodite'nin imgesi çıplaklığı geçerli sayılarak ideal güzelliğin bir simgesi olarak kabul edilmektedir (Açan ve Aygenç, 2015, s. 240). Kostetsos, koleksiyonunu sunmak için Nümismatik Müzesi'nin bahçesini seçmesinin nedeni, bu neoklasik konutun bahçesinde Alman mimar Ernst Ziller tarafından yapılan Aphrodite de Milo (Venüs de Milo) orijinal heykelin bir kopyasının yer almasıdır. Tasarımcı Aphrodite de Milo (Venüs de Milo) heykelinden esinlenerek Yunan mitolojisindeki aşk ve güzellik tanrıçasını tüm görkemiyle koleksiyonunda tasvir etmiştir. Yunan tasarımcı, güzellik kavramındaki standartlarda ve moda endüstrisinde aşırı zayıf kadınların ortaya çıktığı ve bu kadın figürlerinin tekrar gerçek kadın figürlerine dönmeleri gerektiği vurgusunu yaparken (Xinhua, 2019) şu sözlere değinmektedir: "Aşırı anoreksik kadınlar yok, en azından ben buna inanan tasarımcılardanım. Elimizden geldiğince gerçek kadın figürüne dönmeli ve uzun süredir reklamı yapılan anoreksik modelini geride bırakmalıyız" (Designer Vasileios Kostetsos, 2019).

Tasarım Betimleme	Tasarımcı Aphrodite heykelindeki kadınsı formların günümüz ideal kadın figürünü yansıtmaya çalıştığına vurgu yaparak tasarımlarını şekillendirir. Aphrodite'in ideal beden algısını destekleyecek ve ortaya çıkaracak ipek muslinlerden, kristallerle serpiştirilmiş krep satenlerden hazırlanan şeffaf uzun giysiler tasarlar. Giysi yüzeylerinde kullandığı parıltılı taşlarla Aphrodite'in Işık ilahesi temsiliyetine gönderme yapar. Tasarımcı saç modellerin de Antik Yunan tanrıçalarının kullandığı örgüleri, çelenk ve taçları (Lee ve Park, 2007, s. 93) kullanarak tanrıçaların güzellik ve zarafetini koleksiyonuna eklerken mankenlerin saçlarındaki örgüler zarif bir görünüm sunar.
-------------------------------------	---

6.1.1.2. Pandora

Prometheus insanların iyiliği için her zaman Zeus'un karşısında durmaktaydı. Zeus insanların elinden ateşi aldığı anda Prometheus kurnazca Zeus'tan ateşi çalarak yeryüzüne insanlara geri götürmüştür. Bu olay üzerine Tanrı Zeus çok kızarak sadece erkeklerden ibaret olan kendilerini tanrılardan daha üstün ve mutlu sanan insanlara bir bela göndermektedir. Zeus'un insanlar için göndermiş olduğu bu bela bir kadın olmuştur. Zeus oğlu Hephaistos'u çağırarak ondan ilk kadını yaratmasını istemiştir. Hephaistos bunun üzerine balçığı su ile yoğurarak görenleri şaşırtacak güzellikte bir bakirenin vücudunu yapmıştır. Karısı Aphrodite'nin vücudunu model olarak kullanarak yapmış olduğu heykel canlanmaya başladıktan sonra bütün Tanrılar ve Tanrıçalar onu süslemek için kendilerinden bir şeyler armağan etmektedirler (Görsel 6.44) ve Rumca "bütün armağan" anlamına gelen Pandora ismi verilmektedir. Letafet perileri parlak altın gerdanlık takarken, Athena süslü elbiselerle güzel bir kemer vermiştir. Çekici gülümseyişi ile Aphrodite içine istek ve arzular yerleştirmiştir. Hermes, aldaticılığını ve kurnazlığını verirken Zeus ise gizemli bir kutu armağan etmiştir. Bütün insanlığı etkileyen bu kutunun içinde iyi ve güzel şeyler var olmaktadır. Ancak açıldığında bu güzellikler uzaklara kaçarak yerine kötülük ve fenalıklar gelecektir. Zeus, Pandora'yı yeryüzüne indirmiş ve Pandora, Prometheus'un kardeşi Epimetheus ile evlenmiştir. Pandora'nın kutunun içini merak edip kutuyu

açmasıyla hastalık, ıstırap, keder, yalan, riya, şehvet, hulasa insanları rahatsız eden ve onların felaketini hazırlayan ne kadar kötülük varsa kuşlar gibi uçup gitmiştir. Pandora kutuyu kapatır ancak insanları teselli edecek insanoğlunun umut etmesini sağlayacak olan “ümit” kutudan çıkmamış ve içinde kalmıştır. Böylece Zeus Pandora ile kötülükleri ve fenalıkları yeryüzüne göndererek insanlardan öcünü almıştır (Can 2020, ss. 31-33).

İlk kadının yaratılışının anlatıldığı Pandora miti aslında kadını bir cezalandırıcı olarak göstermektedir. Zeus kadını yeryüzüne göndererek insanlardan öcünü almıştır. Kadının merakı tüm insanlara büyük felaketlerle birlikte kötülük getirmiştir. Zeus böylece yaratmış olduğu kadınla insanlara kötülük göndermiştir. Tanrılar gibi dertsiz tasasız bir hayat süren insanlara Pandora yanında getirdiği kutuyla acıları ve uğursuzlukları getirmiştir (Hesiodos, 2022, s.16).

Pandora, yaratılan ilk dişi insan olup erkekleri cezalandırmak için tanrılar tarafından yaratılmıştır. Ayrıca Pandora’nın var oluşunda yapaylık ve üretkenlikte yer almaktadır (Yeliz Gülcan, 2010, s. 113). Batı sanatında ideal güzellik ilkesine bağlı kalınarak betimlenen Pandora’nın en belirgin simgesi, elinde taşıdığı ya da açarken gösterildiği kutudur (Yüzgüller, 2010, s.212).



Görsel 6.44: Pandora’nın Yaratılışı, M.Ö. 470-460. British Museum, Londra: İngiltere. (Kaynak: Yeliz Gülcan, 2010, s. 113).

6.1.1.3. Pasithae

Her şeyi gören ve bilen Güneş tanrısı Helios'la deniz perilerinden Perseis'in kızı olan tanrıça Pasiphae, Girit kralı Minos'la evlenir. Doğa üstü güçlere sahip olan tanrıça Pasiphae gizemli bir büyücü olarak da bilinmektedir (Can, 2016, s. 454; Erhat, 1996, s. 307).

Kral Minos, tahta çıktığında tanrılardan kendisinin yanında olduklarına dair bir işaret vermelerini istemektedir. Bunun üzerine denizler hâkimi Poseidon'dan bir dilekte bulunarak denizden bir boğa çıkmasını istemiş ve boğayı da adak edeceğine söz vermiştir. Bu mucize gerçekleşmiş ancak Minos verdiği sözü tutmayıp boğayı kurban etmemiştir. Bunun üzerine Poseidon bu saygısızlığın öcünü karısı Pasiphae'yi, boğaya aşık ederek almıştır. Boğanın aşkıyla tutuşan Pasiphae ile boğa birleşir ve doğadışı çiftleşmeden, insan vücutlu ve boğa başlı, Minotauros (Minos'un Boğası) denilen bir canavar doğar (Cömert, 2010, ss. 114-115). Minos tarafından öldürülen boğa sonucu Pasiphae, Minos'u büyüleyerek yatağından yılanlar, akrepler çıkmasını sağlayarak hayatını zehreder (Erhat, 1996, s. 265).

Tablo 6.3. Pierpaolo Piccioli

Tasarımcı Bilgileri
Pierpaolo Piccioli, İtalyan bir moda tasarımcısıdır. Tasarımcı moda hayatına önemli markaların aksesuar bölümünde çalışarak başlamış ve yapmış olduğu tasarımlarla modada geçmişin izlerini geleceğe taşıyarak kendine bir yer edinmiştir. Pierpaolo Piccio, ilk olarak Maria Grazia Chiuri ile Fendi ekibinin aksesuar bölümünde yer almıştır. Ardından ünlü İtalyan markası Valentino'nun çanta ve gözlük koleksiyonunu hazırlamıştır. 2016 yılından beri Valentino markasının tek yaratıcı yönetmenliğini yapmaya devam etmektedir. Pierpaolo Piccioli'nin tasarımcı gücü modayı keşfetmesiyle ortaya çıkmıştır. Tasarım hayatında zanaatkarlarla ve uzmanlarla çalışmasının kendisine çok önemli katkıları olmuştur. Piccio'ya göre birşeyleri yapabilme bilgisi tasarımcı mesleğinin temellerini oluştururken her yaratıcı sürecinde başlangıcı sayılmıştır (<i>Creative direction</i>, t.y). Markanın kuruluşunun ilk günlerinden beri en önemli görevi geçmiş tasarımlarını yeniden ortaya çıkarmak değil markanın algısını, düşüncesini ve özünü ortaya

çıkarmaktır. Çalışma şekli olarak moda atölyesi modelini yaratıcı çalışma sürecinde kullanmaktadır. Pierpaolo Piccioli'nin yaratıcılığı besleyen insancıl fikirler düşüncesi tasarımların oluşmasında özgür düşünme fırsatı vermektedir (*Creative direktion*, t.y.).

Piccioli'nin Valentino markasına yaratıcı yönetmen olarak atanmasının ardından markanın çok sistemli ve resmi çalışma prensibi farklı bir çizgiye kaymıştır (Bowles, 2019). Valentino markası güzellik algısıyla zarafetetin gerçek anlamda vücut bulmuş halidir. Gelenek ve yenilik yoluyla güzellik duygusunu yaratarak özünde aktif, cömert, kendine güvenen çağdaş kadın vurgusunu ortaya koymaktadır (Reis, 2013).

Marka, güzellik için en içten arzularını yerine getirirken güçlü kadınların hayallerini ve arzularını tercüme etmeyi başararak Valentino'nun peri masalı kadınlığını karşı konulmaz yapmaktadır (Narciso, 2021, s.64). Burada yalnızca kıyafet tasarlamak yeterli olmayıp bir bakış açısı da oluşturmak önemlidir. Bu bağlamda marka oluşumunun ilk gününden itibaren küresel kültürlerden ve alt kültürlerden gelen kodları özgürce koleksiyonlarında yer vermektedir (Christian Masen, 2019).

Pierpaolo Piccioli tasarımlarında Valentino markasının taşıdığı misyonu görmek mümkündür. Valentino markası için hazırladığı 2017 ilkbahar couture koleksiyonunu Antik Yunan kadın tanrılarından esinlenerek tasarlamış ve koleksiyonunda kullandığı Yunan tanrıçaları markanın son yıllarda koruduğu manevi dişilikten uzaklaşmadığının bir göstergesi olmuştur (Tobin, 2017).

Piccioli'ni çalışmalarına duygularını katarak tasarımlar hazırlamaktadır. Piccioli'ni gerçekte insanlarla duygular aracılığıyla bağlantı kurmaktadır. Yaşanılan zamanda da güzellik fikri düşlerle, şiirle, duygularla ilgilidir. Valentino markası bunu yeni bir an için yeni hayaller ve yeni duygular sunmak amacıyla ortaya koymaktadır. Valentino markası insanların hayal kurmasına izin vererek daha aşırı ve daha radikal tasarımlar yapmaktadır (Yotka, 2020).

Pierpaolo Piccioli, 2017 İlkbahar couture koleksiyonunu (Antik Yunan Tanrıçası Pandora ve Pasithea)

Tasarım Görselleri	 Kaynak: Reddinger, 2017
Koleksiyon Betimleme	Antik Yunan'dan etkilenen tasarımcı Pierpaolo Piccioli, rüyaların insanların iç dünyalarına inerek onların benliklerini ifade ettiğini söylerken koleksiyonun kimi parçalarında Yunan mitlerine ve efsanelerine indiğini çünkü bu efsane ve mitlerin insan duygularını ifade etmenin bir başlangıcı olduğunu belirtmiştir (Mower, 2017). Pierpaolo Piccioli, 62 parçadan oluşan 2017 İlkbahar couture koleksiyonunda da Yunan tanrıçalarından Pandora ve Pasiphae'de yer vermiştir.
Tasarım Betimleme	Tanrıça Pandora'dan ilham alınarak hazırlanan ten görünümlü elbise beyaz ve renkli çiçeklerle, kristallerle, boncuklarla ve incilerle işlenerek omuzdan yere kadar uzanan tülден bir pelerine sahiptir. Pandora'dan esinlenerek hazırlanan tasarımda yere kadar uzanan elbise pek çok çiçek motifiyle süslenerek el işçiliğini üst seviyede kullanılır. Elbisenin üzerinde boncuklarla da renk katılarak elde işlenmiş Pandora'yı simgeleyen bir figür yer alır. Burada bir kavanozun içinden sarı ve turuncu ipliklerin saçıldığı figürler Pandora'nın kötülüklerini dünyaya saçan görünümüne benzetilir (Farra, 2017). Valentino markasının koruduğu feminenlikten uzaklaşmadığının (Narciso, 2021, s.64) bir göstergesi olarak görülebilecek olan bu

	tasarımla aynı zamanda tanrıçanın güzelliği ve gücü de güçlü kadın imgesinin tasarıma yansımış biçimi olarak ifade edilebilir.
Pierpaolo Piccioli, 2017 İlkbahar couture koleksiyonunu (Antik Yunan Tanrıçası Pasithea)	
Tasarım Görselleri	 Kaynak: Reddinger, 2017
Tasarım Betimleme	Tanrıça Pasithae mitolojide doğanın gizemli özelliklerinden yararlanan sırlarla dolu büyücü biri olarak gösterilirken, ayrıca huzur ve meditasyonun da simgesidir (Erhat, 1996, s.265- 307). Pierpaolo Piccioli'ni Pasithae'den esinlenerek yapmış olduğu tasarımlarda yere kadar uzanan düz kesim elbiseler, ceketler ve bol pantolonlarla abartıdan uzak rahat bir görünüm vermeyi hedefler (Tobin, 2017). Bu stillerle tanrıçanın huzur ve meditasyon simgelerini giysi stillerinde sunduğu form ve renk sadeliğiyle verir. Kullanılan ipek, tül ve şifon kumaşlarla abartıdan uzak bir görünüm ortaya koyarken aksesuar ve saç stilleriyle gösteriştan uzak stilleri tasarımlarının bir parçası haline getirir. Tasarımlarında yer yer kullandığı tül ve şifonların ışıltılı görünümüyle tanrıça imajını güçlendiren dişil vurguyu ifadeleştirir.

6.1.1.4. Persephone

Persephone, karanlık, kötülük ve çirkinliğin kol gezdiği yeraltı dünyası ile bereketli, üretken, canlı, yenilenmiş olan aydınlık dünyanın arasında kalmış ruh haline sahip bir tanrıçadır. Karanlık yer altında dünyasında ruhunu kötülükle beslerken yeryüzüne çıktığında canlılık, yenilenme, bereket ve güzelliklerle ruhu yenilenmektedir.

Persephone, Tanrı Zeus'la toprak ve bereket tanrıçası Demeter'in kızı olup "Kore" (genç kız) adıyla da bilinmektedir. Ayrıca Persephone ile Demeter'e "iki tanrıça" da denilmektedir. Persephone güllerin, sümbüllerin, safranların yetiştiği güzel bir çayırda çiçek toplarken özel bir nergis çiçeğini fark edip tam koparacakken aniden yer yarılr. Tanrı Hades arabasıyla dışarı çıkıp kızı yakalar ve yeraltı dünyasına kaçırr. Bunun üzerine ümitsizlikten ne yapacağını bilmeyen Demeter, tüm dünyayı dolaşıp yüreği sızlayarak Olympos'tan kaçmış ve ıssız bir yere çekilmiştir. Toprak ve bereket tanrıçası Demeter'in küsmesiyle toprağın bereketi kalmamış, insanlar kıtlık tehlikesiyle karşı karşıya kalmıştır (Erhat, 1996, s.105). Demeter'in yaşamış olduğu bu üzüntü sadece kendini değil tüm insanlığı etkilemiştir.

Persephone'nin yeraltı dünyasında yemiş olduğu nar meyvesi onu yeraltına bağlayarak ölümle tatlı bir anlaşıma yapmasına neden olmuştur. Bunun üzerine Zeus, yeryüzünde Demeter'in üzüntüsünden dolayı yaşanan kıtlığın bir son bulması için Hades'i Persephone'nin yılın belli zamanları yeryüzünde belli zamanlarında ise yeraltında yaşamını geçirmesi için ikna etmiştir (Bonney, 2000, s.884).

Persephone, sessiz ölümler ülkesinin sessiz kraliçesi olup kişiliğindeki ikiliği oldukça iyi yansıtmaktadır. Persephone'nin her zaman için güçlü, yüce ve korku verici figürü çok az değişikliğe uğrayarak cehenneme bir patroniçe, Hades'e de bir eş kazandırmıştır. Persephone, içinde tutsak olarak tutulduğu vücutların maddeleriyle soyları bir kılınan ruhun kısırlığı olarak da ifade edilmektedir (Bonney, 2000, s.884).

Persephone'nin yaşamını yeryüzü ve yeraltının arasında geçirmesi, Demeter'in yaşamış olduğu üzüntü ve yas ile doğanın verimsizleşmesi ölümü ve dirilmeyi temsil etmektedir. Bunun yanında doğanın canlanıp baharın gelişi ve mevsimler döngüsünü anlatmaktadır. Sanat tarihinde sıklıkla anne kız kavuşması ile bunun sevinci,

yeraltından yeryüzüne yolculuk ve baharın gelişi, canlanan doğa temalarıyla işlenmektedir (Yüzgüller, 2010, s.258).

Tablo 6.4. Paul Sebastian Vasileff

Tasarımcı Bilgileri	
Paul Sebastian Vasileff, Avusturalya doğumlu kişiye özel tasarımlarıyla ön planda olan bir tasarımcıdır. Tasarımcı küçük yaşta ailesinden görmüş olduğu eğitimle meslek hayatına başlamıştır. Giysilere olan hayranlığı onu kişiye özel tasarımlar yapma hayaline itmiş ve bu hayalini gerçekleştirmek için özel kalıp ve dikiş dersleri almıştır. İtalya'nın Milano kentinde aldığı eğitimin ardından Avusturalya'ya dönerek kendi markası olan Paolo Sebastian'ı kurmuştur. Paul Sebastian kreasyonlarının temel özellikleri arasında karmaşık el işlemleri, Fransız dantelleri, narin tüller ve romantik silüetler yer almaktadır. Tasarımlarının her aşamasını özen ve titizlikle el yapımı ustalığında yapmaktadır (<i>Persephone 2021, t.y.</i>). Paul Sebastian tasarımlarının kişiye özel olması ve sipariş yöntemiyle çalışması sürdürülebilir moda anlayışını ortaya koymasına olanak vermektedir. Marka, siparişlerin bireysel olmasından dolayı israfı en aza indirerek sürdürülebilirlik bilincinde kitlesel satışlar yerine yaratıcı özgürlüğe öncelik vermiştir (Lai, 2021).	
Paul Sebastian Vasileff, 2021 ilkbahar/ yaz couture koleksiyonunu (Antik Yunan Tanrıçası Persophone)	
	

Tasarım Görselleri	 Kaynak: <i>Persephone 2021</i>, t.y.
Koleksiyon Betimleme	Paul Sebastian’a göre moda, Antik Yunan mitolojisiyle anlatmak istenen düşsel unsurları moda içinde kullanmaktır. Kişiyi özel tasarım sanatı, Yunanlıların yarattığı mitolojik efsaneler gibi hikâyeyi kıyafete dönüştürerek insan vücuduna mükemmel bir biçimde uyarlanmış ürünlerdir (Lai, 2021). Persephone'nin hikayesi güç ve dönüşümle ilgilidir. Persephone'nin hikayesini yalnızca trajediyle bağdaştırmak değil onun nihai başkalaşımının yeraltı dünyasının kraliçesine dönüşmesi olarak da görmek gerekmektedir (Lia, 2021). Paul Sebastian Vasileff, 2021 İlkbahar/ Yaz Couture Koleksiyonunu büyük ilgi duyduğu Yunan mitolojisinde yer alan Yunan tanrıçası Persephone'den esinlenerek hazırlar. Tasarımlarında mitolojik unsurlardan beslenerek güzellik unsurunu yücelten temsiliyetlere uzanır. Aynı zamanda koleksiyonlarında masalsı betimlemelere yer verir. Persephone'nin hem yeraltında hem de yerüstünde belli zaman dilimlerinde yaşaması ve yeraltındayken doğanın ölü ve cansız olması ile yerüstüne çıktığında doğanın canlanıp renklenmesi ikilemini tasarımlarına yansıtır (Lia, 2021).

Tasarım Betimleme	Paul Sebastian, tasarımında el işçiliğine çokça yer verir. Persephone koleksiyonunu hazırlarken Persephone mitinde meydana gelen motifler, ikonografi ve ana temalardan belli kısımları alarak yüzey süslemelerle tasarımlarına bir dil katar. Paul Sebastian, Persephone'nin hikâyesinde sadece acı bir olayı anlatmayı değil güç ve dönüşümünden etkilendiği bu unsurları tasarımlarında kullanmıştır (<i>Persephone 2021</i>, t.y.) Paul Sebastian, Persephone'nin hikayesindeki güç ve değişimden etkilenerek hazırlamış olduğu tasarımında desenler, simge ve sembollerden esinlenerek kıyafetlerinde farklı tekniklerle kullanmaktadır. Bu tekniklerle tasarlamış olduğu elbiseleri boncuklar, çiçek motifleri ve simlerle süsler. Tasarımcı renk olarak açık ve koyu tonları bunun yanında altın ve siyah renkleri de kullanmaktadır (Lia, 2021). Antik Yunan da çokça kullanılan chiton formu, derin V yakalar, büzgülü kollar, vücudu saran etek ucuna doğru genişleyen elbiseler, üst bedenden inen pelerinler, drapelerle vücudu saran derin dekolteli elbiselerin yanı sıra boncuk işlemleri, küçük çiçek aplikeler, piliseli kumaşlar, nakışlarla işlemler, sarma ve kordon ip kullanılır.
-------------------------------------	--

6.1.1.5. Flora

Flora, Roma'ya Sabin'lerden gelen çiçek ve bahar tanrıçası olarak bilinmektedir. Romalı şair Ovidius, Flora hakkında Yunan mitinden esinlenerek yapmış olduğu bir öyküyü anlatmaktadır. Flora aslında yeşeren kadın anlamı taşıyan Khloris adlı bir peri iken Tanrı Batı Rüzgar'ı onu görüp kaçırmış ve onunla evlenmiştir. Flora bin bir çeşit bitki ve çiçek üstünde egemenliği olan rengarek bir bahçede hüküm sürmektedir. Flora, doğada var olan başak tanelerinden, bağlardaki üzümlerden, yeni filiz vermiş canlı ve coşkulu her şeyin sahibidir. Bahçesinde olağanüstü çiçekler yer alır. Bunlardan bazıları; Hyakintos veya Adonis gibi ölümcül yaralar almış yakışıklı delikanlıların kanlarından doğan çiçeklerdir (Erhat, 1996, s.142).

Tanrıçanın yetiştirdiği bu bitkilerden biri de Olenos topraklarından gelmiş, bir benzeri daha bulunmayan hiçbir kısırlığın kendisine karşı koyamadığı ve kendisine dokunan herkesi doğurgan kılarak yaşamı ve taze kanı üreten bir çiçektir. İuno tek başına bir çocuk doğurmak istemiş ve bunun için de Flora’dan yardım istemiştir. Bunun üzerine Flora’nın vermiş olduğu çiçek sayesinde İuno Tanrı Mars’ı doğurmuştur. Romalılar bu olayın üzerine “yılın ilk ayına Mars (mart) adını vererek onun Flora ve baharla ilişkisini belli etmek istemişlerdir. Flora'nın onuruna Roma'da nisan sonunda başlayıp mayıs ayına kadar süren” Floralia şenlikleri düzenlenerek bu şenlikler büyük bir coşkuyla kutlanmaktadır (Erhat, 1996, s.142; Bonnefoy, 2000, s.256).

Tablo 6.5. Meltem Özbek

Tasarımcı Bilgileri
Meltem Özbek’in, tasarımlarında mitolojik simgelere başvuran bir moda tasarımcısıdır. Tasarımlarını yaparken sadelik ve modernliği birlikte kullanarak koleksiyonlarını ortaya çıkarır. Tasarımcının almış olduğu eğitim, hayatı boyunca görebilmeyi ve hayal edebilmeyi, bunun yanında hayal ettiğini geliştirebilmeyi ve bunu çizimlerine aktarabilmeyi sağlamıştır. Koleksiyonlarını hazırlarken yaşamının içinde var olan her şey onun ilham kaynağı olmuştur. Bu da tasarımlarının hep bir hikayesi olmasına olanak sağlamaktadır (<i>Meltem Özbek ile moda</i>, t.y.). Meltem Özbek markası kişiye özel tasarımlar yapan, kullandığı kumaşları, derileri ve aksesuarları özenle seçerek kalıp ve dikiş kalitesiyle müşteri memnuniyetine önem veren bir markadır. Aynı zamanda yalın, modern ve şık tasarımlarla da kendini ortaya koymaktadır (Uzun İnan 2013).
Meltem Özbek, 2019 ilkbahar/yaz “Stories of Flora” koleksiyonunu (Roma Tanrıçası Flora)

Tasarım Görselleri	 Kaynak: MBFWI Meltem Özbek, 2018
Koleksiyon Betimleme	Meltem Özbek, “Stories of Flora” adını verdiği 18 parçadan oluşan 2019 ilkbahar/yaz koleksiyonunu Roma mitolojisinde baharın ve çiçeklerin tanrıçası olarak bilinen Flora’dan esinlenerek hazırlar. Koleksiyonunda feminen ve bağımsız hareket edebilen kadın ruhunun hikayesini anlatan tasarımlarını sunarken aynı zaman da Marekeş’te bulunduğu sırada Jardin Majorralle’deki masalsı renklerden ve büyüleyici çiçeklerden de esinini alır (MBFWI Meltem Özbek, 2018).
	Tanrıça Flora’nın bahçesinde yetiştirdiği bitkiler baharın, yeniden doğuşun ve canlılığın bir sembolüdür. Aynı zamanda Flora aşkı, doğurganlığı, yeni başlangıçları ifade eder. Bu koleksiyonda Özbek çiçek desenlerine sıkça yer verir. Desenler baskı tekniğiyle kumaş yüzeyine aktarılırken, akışkan kumaş formuyla desteklediği volanlı ve drapeli modellerle giysilere coşku katar. Tasarımlarda kullanılan mavi, sarı ve kırmızının kullanıldığı desenler bu coşkuyu

Tasarım Betimleme	desteklerken çiçek desenlerinden oluşan görünümlere aksesuarlar (çiçek motiflerini küpe, kemer ve saç bandı) eşlik eder. Özbek, bu koleksiyonunu üç kelime ile açıklar: “Bahar, feminen, özgürlük... Roma mitolojisinde çiçeklerin ve baharın tanrıçası olan feminen ve özgür ruhlu bir kadının hikayesi olan Flora’dan etkilenecek oluşturduğunu dile getirirken okaliptüs ağacı özlerinden elde edilen doğal bir selülozik lif olan TENCEL™ elyaf kumaşlar kullanıldığından söz eder”. Tasarımcının kullandığı kumaş doğal liflerden elde edilirken kaygan ve yumuşak dokusuyla tasarımlara feminen bir özellik de katar (<i>MBFWI Meltem Özbek</i>, 2018). Bu da koleksiyonun gönderme yaptığı tanrıçanın dişil özelliğini yansıtır.
------------------------------	---

7. SONUÇ VE ÖNERİLER

Mit, dünyanın yaratılışından, tanrılar ve bunların yaşam biçimlerinden yola çıkarak oluşan öykülerken, mitoloji mitleri içine alan bir bilim dalı olarak bilinir. Mit ve mitoloji kavramlarının aynı anlama gelmiş olabileceği düşünülse de mitoloji aslında mitten doğmuştur. Aslında yaratılışın da bir ifadesi olan mitler, gerçekte var oluşun nasıldığını sorgularken günümüzde çoğunlukla gerçek olmayana karşılık gelir ve/ya gerçeği farklı biçimde kullanmak şeklinde de ifade edilir.

Kendini diğer alanlardan bağımsız kılmayan mit ve mitoloji, sanatın birçok dalında kendine yer bulmuş, insanlığın doğayı anlama çabası evresinde sanatçılara da önemli bir esin kaynağı olmuştur. Mitolojinin sembolik dili ya da mitolojik semboller şeklinde de ifade edilebilecek bu esin kaynakları geçmişle gelecek arasında kültürel bağları sağlamlaştırırken o kültürlere ait inançların da gelecek semboller şeklinde kuşaklara aktararak yaşatılmasında önemli bir role sahip olmuşlardır.

Mitolojinin sanatta kullanımı mitolojide yer alan olaylar veya kişilere özgü hikayelerin bir yansıması şeklinde süregelmiştir. Şöyle ki sanatçılar mitolojik hikayelerden beslenirken hikâyede sözü geçen olay, kişi ve olguları kendi imge evrenlerinde değerlendirerek kimi zaman da sembolleştirerek (geçmişten gelen sembolleri de kullanmak mümkün) sanatla bir anlatım nesnesi haline getirmişler ve bu yolla eserlerine yeni bir dil katmışlardır. Sembolik ifadeler yüzyıllar öncesine dayanan buluntular üstünden anlamlandırılabilirdiği gibi sanatçının özgün bir ifade biçimi de olabilmektedir. Aynı zamanda sanatçılar sanattaki mitolojik arayışlarını mitolojinin mistik, gizemli veya tılsımlı ruhundan da etkilenerek kendi iç dünyalarında yeniden anlamlandırıp ortaya koymuşlardır.

Dolayısıyla insanlığın evrene başka türlü bakma çabası evresinde mitlerin insanlığa önemli bilgiler sunduğunun bir kez daha altını çizmekte fayda vardır. Toplumlardan sanat ve bilimle günümüze kadar gelen mitolojik öyküler pek çok disiplinin alanına girmiş, sembolik ifadelerle ortaya çıkarak sanatın bir parçası olmuştur. Geçmiş dönemlerde açıklanamayan olayları yansıtmak için mitoloji ve sanat birlikte kullanılmıştır.

Gerçekten de mitoloji sanata kaynaklık ederken sanat da mitolojiye kaynaklık etmiştir. Mitoloji ve sanat arasındaki bu sıkı bağ sanatın sözlü, yazılı ve görsel pek çok alanında

etkisini göstermiştir. Diğer bilimlerin yanısıra mitoloji, sanatın aktardığı ölçüde de varlığını sürdürmüştür.

Moda tasarım alanına sözü getirdiğimizde tasarımcıların tasarımlarına özgün bir yapı kazandıracak pek çok kaynaktan beslendiği görülmektedir. Tasarımın başlangıcında ve sürecinde esin kaynağının ve bu kaynağın nasıl şekillendiğinin de önemi büyüktür. Çünkü burada tasarımcının esin kaynağını zihninde harmanlayarak şekillendirip somut bir eser ortaya koyması ve bunu doğru ifade etmesi oldukça önemlidir. Bunun sonucunda tasarımcıların farklı ve değişik giysi tasarımları oluşturmak için ilgi çekici hikâye ve temalara yöneldiğini söylemek mümkündür. Bunlardan biri olan mitoloji kimi moda tasarımcısının başvurduğu esin kaynaklarından biri olmuştur.

Mitolojinin giysi tasarımında ele alınma biçimlerinde mitolojide yer alan tanrılar, tanrıçalar, kahramanlar simge ve semboller aracılığıyla tasarımcılara kaynaklık eden temel noktalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Kimi zaman mitolojik bir simge doğrudan tasarımda yer alırken kimi zamanda soyutlanarak aktarılmıştır. Bu mitolojik anlatının desteklenmesinde kumaş yüzeyi, giysi formu, aksesuar, saç, makyaj, kareografi, görsel sunum, mekân vb. unsurların birlikteliği oldukça önem taşımış ve kimi tasarımcı koleksiyonunda bu unsurları bir bütün olarak ele aldığı gibi birkaç parça olarak da tasarımlarına dahil etmiştir.

Moda tasarımında esin kaynağı olarak en çok Antik Yunan ve Roma mitolojisine yer verildiği görülmüştür. Yunan ve Roma tanrıçaları günümüz modern düşünce tarzıyla yorumlayarak yeni bir görünümde ortaya konulmuştur. Tasarımcılar kendine içkin deneyimlerinin yanı sıra kültürel birikimlerinden de yola çıkarak mitolojinin sembollerini kendi yorumlama biçimlerine ortaya koymuşlardır.

Bunu yaparken Antik Yunan'ın heykelsi formlarından yani o dönemim drapeli ve akışkan görünümlü yüzeylerinden sıklıkla yararlanmışlardır. Fakat burada kimi tasarımcılar Antik Yunan formlarına sadık kalırken kimi tasarımcılar da farklı biçimlerde yorumlamıştır.

Mitolojiye gönderme yapan tasarımlarda giysi stilleri ve bunu destekleyen kumaş, aksesuarlar, renk, kumaşlardaki yüzey süslemeler (baskı ve işleme teknikleri) vb. ya da her türden malzemeler tasarımcıların mitolojik unsurları ortaya koymadaki ifade biçimini desteklemede ve tasarıma anlam kazandırmada önemli bileşenler olarak

görülmüştür.

Antik Yunan ve Roma mitolojisini tasarımına konu edinen tasarımcıların giysi tasarımlarında güzellik ve zarafeti destekleyen feminen, özgür ve coşkulu tarzlar ortaya koydukları görülmüştür. Bunu yaparken kimi tasarımcı vücudu saran düz formlar ortaya koyarken kimi tasarımcılar ise daha akışkan ve geniş formlarla tasarımın anlamını desteklemişlerdir.

Tasarımlarda kimi zaman tek renk kimi zamanda pek çok rengin bir arada kullanıldığı görülmektedir. Canlı, parlak renklerle verilen hareketlilikle göz kamaştırıcı bir etki bırakılmak istenmiştir. Kimi tasarımlarda da sade ve zarif bir görünüm ortaya çıkarmak için mat ve pastel tonları kullanılarak daha durağan bir görünüm sağlanmıştır. Kullanılan farklı baskı teknikleri ve yüzeysel renklendirmelerle de tasarımlara hacim ve derinlik katılmak istendiğini söylemek mümkündür.

Sonucunda moda tasarımcılarının mitolojinin içinde yer alan soyut unsurları biçimsel olarak dönüştürüp ve onları güncele taşıırken tasarımlarında bu unsurları somutlaştırma uğraşına girdikleri görülmüştür. Kimi tasarımcılar bu unsurlardan beslenirken konuya sadık kalıp doğrudan aktarmış, kimi ise kendi zihninde kurguladığı hikâye ile aktarılan hikâyenin yeni birlikteliğini biçimsel dönüştürümle aktarmıştır. Bu tasarımlarda anlatılan mitolojik hikayelerse farklı form ve yeni malzeme fikirlerinin doğmasına olanak sağlamıştır. Bu tasarım betimlemelerinin mitoloji alanından beslenen bireyler için yeni fikirler ortaya koyması açısından alan yazına sağlayacağı katkısıyla literatürde önemli bir yer edineceği düşünülmektedir. Bu anlamda kökleri çok eskiye uzanan mitolojik unsurların tasarımlarla güncellenmesi onları zamansızlığa taşıırken hafızada canlı tutmanın da önemli bir yolu olarak görüldüğünden moda tasarım evreninde tasarım yapan her türden zihne bu konuyu yönlendirmenin önemli olduğu düşünülmekte ve önerilmektedir.

KAYNAKÇA

Açan, V. ve Aygenç, E. (2015, Kasım). Postmodern dönemde Venüs'ün sanat objesi olarak kullanımı. *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları*, 0(33), 239-254.
http://sanatyazilari.hacettepe.edu.tr/img/111119512017__1968805194b.pdf#page=16.

Aktulum, K. (2020). *Moda ve metinlerarasılık Alexander McQueen ve üstgiysisellik*. Çizgi Kitabevi.

Ali Tökel, D. (1998). *Divan şiirinde mitolojik ve efsanevi şahıslar* (Tez No. 72066) [Doktora Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Tez Merkezi.

Altınölçek, H. (2004). Tedavide müzik ve antik dönem'de uygulanması. *Müzik ve Bilim Dergisi*, 1(1). <http://muzik-sanat-dusunce.blogspot.com/2011/10/tedavide-muzik-ve-antik-donemde.html>.

Ann Demeulemeester. (t.y.). Ann Demeulemeester. Erişim 5 Ocak, 2022, <https://anndemeulemeester.com/pages/about-1>.

Antik Mısır'da Horus'un gözü mitolojisi ve mitolojide göz. (2014, 27 Şubat). Dünya Dinleri. Erişim 3 Mart, 2022, https://www.dunyadinleri.com/tr-TR/mitoloji/mitoloji/oku_antik-misirda-horusun-gozu-mitolojisi-ve-mitolojide-goz.

Arın Ensarioğlu, S. (2020). Bernini'nin "Apollo ve Daphne" heykeli. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi L*, 3(2020), 460-478. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1032344>.

Armstrong, K. (2006). *Mitlerin kısa tarihi*. (D. Şendil, Çev.). Merkez Kitapçılık.

Ata, N. (1932). *Mitoloji*. Kanaaat Kütüphanesi.

Ateş, M. (2012). *Mitolojiler ve semboller ana tanrıça ve doğurganlık*. Milenyum Yayınları.

Attic black-figure Amphora singed by Exekias. (t.y.). MUSEI VATICANI. Erişim 12 Aralık ,2022, <https://m.museivaticani.va/content/museivaticani->

mobile/en/collezioni/musei/museo-gregoriano-etrusco/sala-xix--emiciclo-inferiore--collezione-dei-vasi--ceramica-atti/anfora-attica-a-figure-nere-firmata-da-exekias.html.

Attika vazo resim sanatı ve Amphora. (t.y.). Ahmet Ustanın Defteri. Erişim 1 Mart 2022, <https://ahmetustanindefteri.blogspot.com/2013/09/amphora-vazo-sanati.html>.

Aziz Marcellin ve Peter'in yer altı mezarları ihtişamını geri kazanıyor. (2019, 1 Haziran). Primeros Cristianos. Erişim 6 Nisan, 2022, <https://www.primeroscristianos.com/las-catacumbas-de-los-santos-marcelino-y-pedro-recuperan-su-esplendor/>.

Azura Lovisa, chapte IV. (t.y.). The- Dots. Erişim 4 Ekim, 2022, <https://the-dots.com/projects/azura-lovisa-chapter-iv-448507>.

Balamir, A. (2001, Nisan). *Mimaride esinlenmeler* [Konferans oturumu]. Mimar Yunus Aran'ın anısına düzenlenen konferanstan, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul. <http://intihalciler.blogspot.com/2013/10/mimaride-esinlenmeler.html>.

Barthes, R. (1991). *Mythologies*. The Noonday Press.

Batuk, C. (2009). Mit, tarih ve gerçeklik sorunu üzerine notlar. *Milel ve Nihal*, 6 (1), 27-53.

Bayat, F. (2005). *Mitolojiye giriş*. Karam Araştırma ve Yayıncılık.

Bayazıt, N. (2008). *Tasarımı anlamak*. İdeal Kültür Yayıncılık.

Baynes, K. (2002). *Toplumda sanat*. (Y. Atılğan, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

Berdan, D. (2011, 5 Mart). *Mitolojik melez*. Berdan Mardini. <http://deniz-berdan.blogspot.com/2011/03/mitolojik-melez.html>.

Bilgin Saydam, M. (1997). *Deli Dumrul'un bilinci*. Metis Yayınları.

Boccardi, A., Ciappei, C., Zollo, L. ve Carmen Laudano, M. (2016). The role of heritage and authenticity in the value creation of fashion brand. *International Business Research*, 9(7), 135-142. DOI: 10.5539/ibr.v9n7p135.

Bonnefoy, Y. (2000). *Antik dünya ve geleneksel toplumlarda dinler ve mitolojiler sözlüğü* (Cilt I-II). (L. Yılmaz, Haz.). Ankara: Dost Yayınevi.

Bowles, H. (2019, 3 Mart). *Inside the private world of Valentino's Pierpaolo Piccioli*. Vogue. <https://www.vogue.com/article/pierpaolo-piccioli-valentino-interview>.

Campbell, J. (1995). *İlkel mitoloji tanrıların maskeleri*. (K. Emiroğlu, Çev.). İmge Kitabevi.

Campbell, J. (2004). *Yaratıcı mitoloji tanrıların maskeleri IV*. (K. Emiroğlu, Çev.). İmge Kitabevi.

Campbell, J., ve Moyers, B. (2007). *Mitolojinin gücü kutsal kitaplardan Hollywood filmlerine mitoloji ve hikâyeler*. (Z. Yaman, Çev.). MediaCat Yayınları.

Can, Ş. (2016). *Klasik Yunan mitolojisi*. Ötüken Neşriyat.

Canip Olgunlu, A. (2015). *Mitos'tan logos'a mitlerin çözümlemesi*. Hünkar Yayınevi.

Cassirer, E. (1980). *İnsan üstüne bir deneme*. (N. Arat, Çev.). Remzi Kitabevi.

Cassirer, E. (1984). *Devlet efsanesi*. (N. Arat, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Ceritoğlu, F. (2008). *Fikir ve sanat eserleri hukukunda intihal ve esinlenme* (Tez No. 221912) [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Tez Merkezi

Chanel cruise 2018 collection: La modernite de L'antiquite. (2017, 4 Mayıs). Fashionela. Erişim 22 Eylül, 2022, <http://www.fashionela.net/fashion/chanel-cruise-2018-collection-la-modernite-de-lantiquite/>.

Christian Madsen, A. (2019, 23 Ocak). *Valentino's Pierpaolo Piccioli on why he is not a traditional couturier*. Vogue. <https://www.vogue.co.uk/article/pierpaolo-piccioli-speaks-to-vogue>.

Cömert, B. (2010). *Mitoloji ve ikonoğrafi*. De Ki Basım Yayım.

Creative direktion Pierpaolo Piccioli. (t.y.). Valentino. Erişim 25 Ekim, 2022, <https://www.valentino.com/en-us/world-of-valentino/creative-direction>.

Creator of Sudi Etuz, Şansım Adalı. (t.y.). Sudi Etuz. Erişim 19 Mart, 2022, <https://sudietuz.com/tr/hakkimizda/>.

Çetintaş, A. (2017, 6 Mayıs). *Ayasofya Müzesi'nde bulunan beş mozaik*. Arkeopolis. <https://arkeopolis.com/ayasofya-muzesinde-bulunan-bes-mozaik/>.

Çınar, G. (2006). *Heykel ve mitoloji* (Tez No. 2044439 [Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Tez Merkezi.

Çin'de tarihi ve mitolojik defile. (2014, 16 Temmuz). CNNTÜRK. <https://www.cnnturk.com/yasam/stil/cinde-tarihi-ve-mitolojik-defile>.

Demir, A. (2018). *Dünya mitolojisi*. Kamer Yayınları.

Deeny, G. (2017, 3 Mayıs). *Chanel cruise: Modanın yeni Venüs'ü.* (G. Meriç, Çev.). Fashion Network. <https://tr.fashionnetwork.com/news/Chanel-cruise-modanın-yeni-venus-u,823250.html>.

Designer Vasileios Kostetsos' new collection inspired by Aphrodite de Milo calls for return of antiquities to Greece. (2019, 3 Temmuz). Neos Kosmos. <https://neoskopos.com/en/2019/07/03/news/greece/designer-vassilios-kostetsos-new-collection-inspired-by-aphrodite-de-milo-calls-for-return-of-antiquities-to-greece/>.

Discovering Versacepolis: Versace spring 2021 collection. (2020, 28 Eylül). Fashionela. <https://www.fashionela.net/fashion/discovering-versacepolis-versace-spring-2021-collection/>.

Dura Yaşkın, B. (2022). *Groteks beden* (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi Açık Erişim Sistemi. <http://www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/handle/11655/26652?locale-attribute=en>.

Eco, U. (2018). *Tez nasıl yazılır?*. Can Sanat Yayınları.

Eliade, M. (2001). *Mitlerin özellikleri*. (S. Rifat, Çev.). Om Yayınevi.

Eliade, M. (2003). *Dinsel düşünceler ve tarihi*. (A. Berktaş, Çev.). Kabalcı Yayınevi.

Emin Satır, M. (2020). Metinlerarasılık bağlamında mitler ve sinema: Inside Llewyn Davis (2013) Filmi ve Sisifos Miti. *Global Media Journal TR Edition*, 11(21), 1-18. https://www.researchgate.net/publication/348297626_Metinlerarasilik_Baglaminda_Mitler_ve_Sinema_Inside_Llewyn_Davis_2013_Filmi_ve_Sisifos_Miti_Mehmet_Emin_SATIR

Enduring fashion inspiration II- Greece. (Mayıs, 2012). Fiber2Fashion. <https://www.fibre2fashion.com/industry-article/6251/enduring-fashion-inspiration>.

Erbay Aslıtürk, G. ve Küçükğüney, E. (2016). 20. Yüzyıl resim ve heykellerinin Yunan mitolojisi ve ikicilik kavramı açısından değerlendirilmesine yönelik bir araştırma. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(8). 263-298. DOI: 10.7816/ulakbilge-04-08-06.

Erdoğan, E. ve Akarslan, F. (2020). Türk mitoloji kültürünün sanatsal açıdan incelenmesi. *Türk Kültürü ve Medeniyeti Araştırmaları Dergisi*, 1 (2), 56-69. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/turkolojiaastirmalari/issue/59160/651018>.

Erhat, A. (1996). *Mitoloji sözlüğü*. Remzi Kitabevi.

Erkan, D. (2019). Moda tasarımında mitolojik semboller. *İdil*. 62 (2019 Ekim), 1375-1389. DOI: 10.7816/idil-08-62-10.

Estin, C. ve Laporte, H. (2008). *Yunan ve Roma mitolojisi*. (M. Eran, Çev.). TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları.

Europa'nın kaçırlışı "The rape of Europa"- Rembrandt. (2013, 29 Ekim). Sanatabasla. Erişim 30Temmuz, 2020, <https://www.sanatabasla.com/2013/10/europeanin-kacirilisi-the-rape-of-europa-rembrandt/>.

Evecen, A ve Gürbüz Beydiz, M.(2018). Paleolitik ve Neolitik Dönem buluntularında giyim kültürü. *Turkish Studies Social Sciences*, 13(10), 303-333. DOI: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.13448>.

Evecen, A. ve Ölmez, F. (2014). Antik Çağ giysi ve donatılarında ekinsel göndermeler. *Art-E Sanat Dergisi*, 7(14), 366-388. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sduarte/issue/20735/221600>.

Farra, E. (2017, 27 Ocak). *The Story Behind Valentino's Greek goddess- inspired couture gown*. Vogue. The Story Behind Valentino's Greek Goddess-Inspired Couture Gowns for Spring 2017 - Vogue | Vogue (www-vogue-com.translate.goog).

Fiske, J. (2002). *Mitler ve mitleri yapanlar*. (Ş. Duran, Çev.). İlya Yayınevi.

Fleming, J. ve Honour, H. (2016). *Dünya sanat tarihi*. (H. Abacı, Çev.). İstanbul: Alfa Yayın.

Freedman, L. (2003). Michelangelo's reflections on Bacchus. *Artibus et Historiae*. 24 (47). 121-135. DOI: 10. 2307/1483763.

Fromm, E. (1992). *Rüyalar, masallar, mitoslar*. (A. Arıtan ve K. H. Ökten, Çev.). Arıtan Yayınevi.

Gaster, T. H. (2006). Mit ve hikâye. (A. İmirgi, Çev.). *Milli Folklor Dergisi*. 18(69), 90-109. <https://www.millifolklor.com/PdfViewer.aspx?Sayi=69&Sayfa=87>.

Gezgin, İ. (2008). *Sanatın mitolojisi*. Sel Yayıncılık.

Gombrich, E. H. (2011). *Sanatın öyküsü*. Remzi Kitabevi.

Göklüberk Özlü, P. ve Dengin Sevinir, S. (2017). Yaratıcı uygulama temelli giysi tasarımlarının görsel nitelikli göstergeler üzerinden betimlenmesi. *Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 10(19), 216-241. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sduarte/issue/30456/284276>.

Grimal, P. (2005). *Yunan mitolojisi*. (N. Özyıldırım, Çev.). Dost Kitabevi.

Gucci resort 2018. (t.y.). Vogue. Erişim 30 Ekim, 2022, <https://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2018/gucci/slideshow/collection#1>

Günay, E. (2006). *Müzik soyolojisi- sosyolojiden müzik kültürüne bir bakış*. Bağlam Yayınları.

Gürbüz Beydiz, M. (2021). *Su ve deniz mitolojisi tanrılar, yaratıklar, efsaneler*. Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

Güzel, B. (2017). *Antik Yunan mitolojisinde Theseus* (Tez No. 454804) [Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Tez Merkezi.

Hadi Tezokur, M. (2007). Mitoloji. *Dicle Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 9(2), 1-59. http://isamveri.org/pdfdrg/D02042/2007_2/2007_2_TEZOKURMH.pdf.

Hakko, C. (1983). *Moda olgusu*. Vakko Yayınları.

Hamilton, E. (2016). *Mitologya*. (Ü. Tamer, Çev.). Varlık Yayınları.

Haçerlioğlu, O. (1975). *Felsefe ansiklopedisi kavramlar ve akımlar* (Cilt 4). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Hannelly, M. (2017, 21 Haziran). *Trend report: Mythology*. Moodfabrics. <https://www.moodfabrics.com/blog/trend-report-mythology/>. Erişim Tarihi: 05.06.2022

Hatice Gürcüm, B. ve Çiftçi, A. (2017). Tekstil tasarımında yaratıcılık ve esinlenme. *International Journal of Social Science*, 5, 1-19. DOI: <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS4877>

Hatice Gürcüm, B.ve Kartal, S. (2021). Tekstil tasarımında esin kaynaklarını yansıtmaya yöntemleri. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 14(77). 545-557. DOI: 10.17719//Jlsr. 11538.

Henry Hooke, S. (1993). *Ortadoğu mitolojisi*. (A. Şenel, Çev.). İmge Kitabevi.

Hesiodos. (2022). *İşler ve günler- tanrıların doğuşu*. (F. Akderin, Çev.). Say Yayınları.

Holtmark, E. (2001). The Katabasis theme in modern cinema. *Classical Myth and Culture in the Cinema* (inside), (M. Wrinkler, Ed.), s. 23-51. Oxford University. <https://www.proquest.com/openview/bb84ea5552d271da9c04dd2e020906d3/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1821557>.

İşgören, N., Bayburtlu, Ç., Öznaz, D. ve Acar Büyükpehlivan, G. (2018). Moda tasarımcılarının takı tasarımı yaklaşımları. *IntjCSS*, 4(1), 48-69. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/intjcss/issue/38906/454647>.

Jean Louis Scherrer- couture Sanbahar 2002. (t.y.). Livingly. Eriřim 8 Temmuz, 2022, https://www.livingly.com/runway/Jean-Louis+Scherrer/Couture+Fall+2002/YFs_p8csuWj

Karaağaç, M. (2016). *Akira Kurosawa sinemasında mistik unsurlar* (Tez No. 432469) [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Tez Merkezi.

Karasar, N. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemi kavramlar- ilkeler- yöntemler*. Nobel Yayın.

Kılıç, A. (1998). *Mit'lerin resim sanatında kullanımı* (Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü). Anadolu Üniversitesi Kütüphanesi. <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/332952>.

Kırdemir, I. (2016, 19 Eylül). *Mary Katrantzou ile 5 adımda Antik Yunanistan'a yolculuk*. Vogue. <https://vogue.com.tr/trend/mary-katrantzou-ile-5-adimda-antik-yunanistana-yolculuk>.

Kırdemir, S. (2020). *Giysi tarihi moda tarihine giriş İlkçağ-Antik Mısır-Antik Girit, Antik Yunan, Antik Roma, Antik Bizans, Orta Çağ ve 14. Yüzyıl* [PowerPoint Sunusu]. Ankara Üniversitesi Açık Ders Malzemeleri. <https://acikders.ankara.edu.tr/course/view.php?id=7244&lang=en>.

Kleih, H. (2018). *Azura Lovisa*. Coeval-Magazine. Eriřim Adresi: <https://www.coeval-magazine.com/coeval/azura-lovisa>.

Koca, E. ve Koç, F. (2009). Giysi tasarımında yaratıcılık. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 4(1), 33-44. https://www.researchgate.net/publication/282613469_GIYSI_TASARIMINDA_YA_RATICILIK.

Koca, E., Koç, F. ve Çotuk, S. (2009). Geleneksel giyim öğelerinin esin kaynağı olarak giysi tasarımına katkıları. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 4(3), 88-103. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/nwsavoca/issue/10918/130647>.

Koda, H. (2003a). Classical art and modern dress. *In Heilbrunn of art history*. New York: The Metropolitan Museum of Art. https://www.metmuseum.org/toah/hd/god2/hd_god2.htm.

Koda, H. (2003b). Contemporary deconstructions of classical dress. *In Heilbrunn of Art History*. New York: The Metropolitan Museum of Art. https://www.metmuseum.org/toah/hd/god2/hd_god2.htm.

Komarkowski, A. (2020, 28 Eylül). *Versace's 'Versacepolis' - characterised by boldness, character and attitude*. Greekcitytimes. <https://greekcitytimes.com/2020/09/28/versaces-versacepolis/>.

Kozareviç, B. (2019, 09 Ekim). *Türk modasının geleceğini belirleyen İstanbul tasarımcıları*. İ-d.Vice. <https://i-d.vice.com/en/article/mbm548/istanbul-turkish-fashion-designers-ss20>.

Köksal, M. (2012). Plastik sanatlar ve sinemanın ilişkisi. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2(4). 121-131. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/799466>.

Köktan, Y. (2014). Mitoloji dans ve müzik. *TÜRÜK Dil, Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 2(3), 261-271. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/turuk/issue/13404/162189>.

Krom, P. ve Turan, G. (2016). Mücevher tasarımcılarının bakış açısıyla yaratıcı unsur olarak ilham: fenomenografik bir araştırma. *Akademik Bakış Dergisi*, 56, 16-47. https://www.researchgate.net/publication/350803540_TEKSTIL_TASARIMINDA_ESIN_KAYNAKLARINI_YANSITMA_YONTEMLERI.

Kutlu, B. (2019). Antik Yunan kültüründe müziğin kullanım alanları ve 20. yüzyıldan günümüze etkileri. *Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 2(2). 300-310. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/josse/issue/49908/571689>.

Laı, G. (2021, 30 Mart). *At the heart of Paolo Sebastian's lyrical couture, Greek mythology blooms*. Vogue. <https://www.vogue.com.au/fashion/news/at-the-heart-of-paolo-sebastians-lyrical-couture-greek-mythology-blooms/image-gallery/0dbc03ef3664eec3379189a39527c997>.

Lagerfeld/Feuerbach sergisi: İlham perisinin öpücüğü. (2014, 19 Şubat). Bazaar. Erişim 29 Kasım, 2022, <https://www.harpersbazaar.de/zeitgeist/lagerfeld-feuerbach-ausstellung-kuss-der-muse>.

Lee, H. J. ve Park, E. J. (2007). A study of hair art by motifs goddess. *Journal of Fashion Business*, 11(5). 90-99.
<https://koreascience.kr/article/JAKO200700453839191.page>.

Lee, J. S. ve Jirousek, C. (2015). The development of design ideas in the early apparel design process: A pilot study. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 8(2), 151-161, DOI: 10.1080/17543266.2015.1026411.

Lee, S. (t.y.). *Femininity and repression in Alexander McQueen's 'Banshee'*. Heliconmagazine. <https://www.heliconmagazine.com/fem>.

Levi-Strauss, C. (2013). *Mit ve anlam*. (G. Y. Demir, Çev.). İthaki Yayınları.

Long live Mcqueen. (t.y.). The-Widows-Of-Culloden.Tumblr. Erişim 15 Kasım, 2022, <https://the-widows-of-culloden.tumblr.com/post/57727004224/alexander-mcqueen-aw-1994-banshee-in-his>.

Lowder, R. ve Levy, P. (2015). Exploring Pan's Labyrinth: A movie guide for 9. And 10. *Grade Students. Media for Young People Spring 2015*, Dr. Theresa Redmond Appalachian State University, ABD.
http://www.appstate.edu/~redmondta/Courses/Movie%20Guides%20SP%202015/RE_3070_Pans%20Labyrinth_Spring_2015.pdf.

Luz Mineiro, M. T. (2013). *Reflections on the internship: Ann Demeulemeester*. University of Lisbon, Faculty of Architecture, Portugal.

Major, S. J. (2005). *Encyclopedia of clothing and fashion*. (Volume 2: Fads to Nylon). (V. Steele, Ed.). Thomson Gale.

Malinowski, B. (1998). *İlkel mitoloji*. (H. Portakal, Çev.). Öteki Yayınevi.

Mallen, E. (2015). The myth of Narcissus: Themes of life and death in Pablo Picasso and Salvador Dalí. *Avant-Garde Studies*. 1(Fall 2015). <https://thedali.org/wp-content/uploads/2016/01/MALLEN12.21.15.pdf>.

Mansuroğlu, A. (2018). *Taner Ceylan'ın Altın Çağ serisi, bağlamında günümüz resminde, mitolojik imge kullanım* (Tez No. 516493) [Yüksek Lisans Tezi, Mustafa Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Tez Merkezi.

Marangoz, Ö. (2019). Aphrodite betimlemeleri ışığında Antik Yunan sanat anlayışı üzerine bir inceleme. *Atatürk Üniversitesi Kadın Araştırmaları Dergisi*, 1(1),1-11. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/atakad/issue/46921/510684>.

Mary Katrantzou (t.y.). Mary Katrantzou. Erişim 25 Eylül, 2022, <https://www.marykatrantzou.com/collections/spring-summer-2017/#video>.

Meltem Özbek ile moda ve tasarım üzerine. (t.y.). İstanbul Moda Akademisi. Erişim 14 Temmuz, 2022, <https://www.istanbulmodaakademisi.com/haberler/meltem-ozbek-ile-moda-ve-tasarim-uzerine>.

MBFWI Meltem Özbek 2019 ilkbahar yaz koleksiyonu. (2018, 14 Eylül). Oggusto. Erişim 22 Aralık, 2022, <https://www.oggusto.com/moda/markalar-ve-tasarimcilar/mbfwi-meltem-ozbek-2019-ilkbahar-yaz-koleksiyonu>.

Modacı Emre Tamer Londra moda haftasında yeni tasarımlarını sergileyecek. (2020, 28 Ocak). Londra Gazetesi. Erişim 5 Aralık, 2022, <https://londragazete.com/toplum/190296/modaci-emre-tamer-londra-moda-haftasinda-yeni-tasarimlarini-sergileyecek>.

Moran, B. (1999). *Edebiyat kuramları ve eleştiri*. İletişim Yayınları.

Mower, S. (2007, 25 Eylül). *Alberta Ferretti spring 2008 ready-to-wear*. Vogue. <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2008-ready-to-wear/alberta-ferretti>.

Mower, S. (2017, 25 Ocak). *Valentino spring 2017 couture*. Vogue. <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2017-couture/valentino>.

Mustan Dönmez, B. ve Kılınçer, Z. (2011). Müziğin Yunan mitolojisi ve Batı kültürü içindeki algılanışı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1 (1), 101-113. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iujad/issue/8720/614857>.

Mutlu, O. (2017). *Mitoloji nedir ne değildir?*. Gürer Yayınları.

Narciso, G. (2021). Valentino SS21: La coutureal servizio dell'umanita. *Groundbreaking*, 6, 64-69. <https://riviste.unimi.it/index.php/groundbreaking/article/view/15999>.

Necatigil, B. (1988). *100 soruda mitologya*. Gerçek Yayınları.

Osachenko, Yu. S. ve Uychuzhanina, E. V. (2019). Mythological dimension in cinema. INITIA:Current problems of social sciences (26-27 April 2019). *XXI. International Conference Of Young Scientists*, s. 265-266. Russian Federation Ministry of Education and Science National Research Tomsk State University, Russian Federation.

Ovidius, P. N. (1994). *Dönüşümler*. (İ. Z. Eyuboğlu, Çev.). Payel Yayınları.

Ögel, B. (2010). *Türk mitolojisi 1.Cilt*. Türk Tarih Kurumu Basımevi.

Öndoğan, Z. ve Nüket Öndoğan, E. (2021). *Moda ve marka* (Ö. K. Kurtoğlu ve A. Ş. Kılıç, Ed.). İksad Yayınevi.

Öpöz N. ve Gür Üstüner, S. (2018). 21. Yüzyılda teknoloji ve zanaat ile biçimlenen tekstil tasarımı. *Uluslararası Sanat ve Sanatta Yüksek Teknoloji Kullanımı Kongresi Bildirisi içinde* (s. 248-261). <https://openaccess.marmara.edu.tr/entities/publication/3ea60b4a-5682-4425-8c98-3af36d134ba6>.

Özdemir, F. ve Koca, B. (2012). Giorgio De Chirico resimlerinde mitoloji ve melankoli. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2(6). 411-416. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iujad/issue/8725/614900>.

Özkarakoç, Ö. (2018). 20.Yüzyıl heykelinde iz bırakan fovist bir ressam: Henri Matisse. *İdil Dergisi*, 7(44). 475-484. DOI: 10.7816/idil-07-44-13.

Pan'ın Labirenti. (2012, 1 Kasım). FilmLoverss. Erişim 22 Ekim, 2022, <https://filmloverss.com/panin-labirenti/>.

Persephone 2021 spring/ summer couture collection. (t.y.). Paolo Sebastian. Erişim 30 Ekim, 2022, <https://paolosebastian.com/persephone-2021/#gallery1>.

Pendergast, T. ve Pendergast, S. (2004). *Fashion, costume and culture: Clothing, headwear, body decorations and footwear, through the ages*. Thomson Gale.

Phelps, N. (2016, 6 Mart). *Givenchy fall 2016 ready- to- wear*. Vogue <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2016-ready-to-wear/givenchy>.

Pirelli Takvimi 2011. (2010, 30 Kasım). Trendus. Erişim 20 Kasım, 2022, <https://www.trendus.com/pirelli-takvimi-2011-18877>

Platon. (2005). *Devlet*. (C. Saraçoğlu ve V. Atayman, Çev.). Bordo Siyah Klasik Yayınlar.

Polan, B. ve Tredre, R. (2020). Alexander McQueen (1969-2010). The great fashion desingners. *London: Bloomsbury Visual Arts*, (2020), 327-332. DOI: <http://dx.doi.org/10.5040/9781350091627.0066>.

Priskin, G. (2012). The eye of Horus and the synodic month. *Published in Discussions in Eygyptogy*, 53, 75-81. The eye of Horus and the synodic month.

Reis, R. A. (2013). *Valentino (Famous fashion designers)*. Chelsea House Publishers. https://books.google.com.tr/books?id=x_dbAgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

Reddinger, P. (2017, 26 Ocak). *Subtle elegance at Valentino haute couture spring 2017*. Fashionweekdaily. <https://fashionweekdaily.com/subtle-elegance-valentino-haute-couture-spring-2017/>.

Rosenberg, D. (2003). *Dünya mitolojisi, büyük destan ve söylenceler antolojisi*. (K. Emiroğlu, K. Akten, E. Cengiz, T. Kenanoğlu, T. Kocayığit, B. Odabaşı, A. U. Cüce, E. Kuzhan, Çev. ve Haz.). İmge Yayınevi.

Rüling, C.C., (2000). *Theories of (management?) fashion: The contributions of Veblen, Simmel, Blumer, and Bourdieu*. HEC, Université de Genève, Department of Organization and Industrial Sociology, Copenhagen Business School, Switzerland.

Sarıboğa, B. (2016). *19.Yüzyıldan günümüze Yunan mitolojik karakterlerin flüt repertuvarına yansımaları* (Tez No. 435945) [Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü]. YÖK Tez Merkezi.

Sayar, T. (2019). *Avrupa tasvir sanatında Caravaggio ve ikonografisi* (Tez No. 602296) [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Tez Merkezi.

Schimmel, A. (1999). *Dinler tarihine giriş*. (Recep Kibar, Çev.). Külliyyat Yayınları.

Sdralli, I. (2021, 19 Mart). *Azura Lovisa is a London-based slow fashion luxury brand rooted in heritage and storytelling*. Lineal. <https://lineal.asia/fashion/azura-lovisa-is-a-london-based-slow-fashion-luxury-brand-rooted-in-heritage-and-storytelling/>.

Seivewright, S. (2013). *Moda tasarımı ve araştırma ve tasarım*. (B. Bakın, Çev.). Bilnet Matbaacılık.

Serdar Köksal, M. (t. y). *Yaratıcılık kuramları*. (Ders notu). Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Özel Eğitim Bölümü, Ankara. https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/170676/mod_resource/content/0/4.%20Hafta-%20Yarat%C4%B1c%C4%B1l%C4%B1k%20kuramlar%C4%B1.pdf.

Shin, S. ve Park, H. (2021). Identity and archive inheritance of fashion brand (Versace) – focusing on Donatella Versace Milano collection from 2018 to 2021. *J. Fash. Bus.* 25(4), 61-78. <http://koreascience.or.kr/article/JAKO202128557356136.page>.

Shiner, L. (2013). *Sanatın icadı bir kültür tarihi*, (İ. Türkmen, Çev.).Ayrıntı Yayınları.

Shpakovsky, V. (2020, 1 Mayıs). *Antik Girit ve Yunanistan: Kırmızı pelerinler kadın figürinler ve savaşçılar*. Topwar.ru. Antik Girit ve Yunanistan: kırmızı pelerinler kadın figürinler ve savaşçılar (topwar.ru).

Socha, M. (2016, 18 Eylül). *Mary Katrantzou RTW spring 2017*. WWD. <https://wwd.com/runway/spring-ready-to-wear-2017/london/mary-katrantzou/review/>.

Star Wars.com ekibi (2020, 8 Ocak). *The former Anakin Skywalker faces his past in Marvel's Darth Vader #1- Exclusive*. <https://www.starwars.com/news/marvel-darth-vader-1-preview>.

Suay, D. (2020, 9 Ocak). *Desenin kraliçesi Mary Katrantzou ile özel röportaj*. Marieclaire. <https://www.marieclaire.com.tr/desenin-kralicesi-mary-katrantzou-ile-ozel-roportaj/>.

Sudi Etuz sonbahar/ kış 2021 koleksiyonu. (t.y.). Şamdan Plus. Erişim 15 cık, 2022, <https://www.samdan.com.tr/galeri/moda/sudi-etuz-sonbahar-kis-2021-koleksiyonu>.

Sunal, G. (2020). Sinema mitoloji ilişkisi bağlamında arketipsel motiflerin kullanımı: Pan'ın Labirenti filmi örneği. *Social Sciences Research Journal*, 9(4), 236-246. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ssrj/issue/57659/828294>.

Şahan, D. (2011). *Sümer mitolojisinin Yunan mitolojisine ve felsefesine etkileri* (Tez No. 302317) [Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Tez Merkezi.

Şahin, O. (2019). Sandro Botticelli'nin mitoloji konulu eserlerine genel bir bakış. İ. O. Akkın, B. Vargün, T. Seferioğlu, E. Kaçar, N. Şenel (Ed.), *Uluslararası Mitoloji Sempozyumu* içinde (s. 755-764). Ardahan Üniversitesi. https://www.academia.edu/42839759/ULUSLARARASI_M%C4%B0TOLOJ%C4%B0_SEMPOZYUMU_INTERNATIONAL_SYMPOSIUM_ON_MYTHOLOGY_Konferans_Kitab%C4%B1_Conference_Proceedings_SANDRO_BOTTICELLININ_M%C4%B0TOLOJ%C4%B0_KONULU_ESERLER%C4%B0NE_GENEL_B%C4%B0R_BAKI%C5%9E.

Şahin, S. (2010). *Grafik tasarımında esinlenme, intihal ve özgünlük incelemesi*. (Tez No. 264249) [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Tez Merkezi.

Tandjung, Y.R.M., Hong, C.P., N.ambiar, P. And Ibrahim, N. (2007). Uncommon radiological findings: a case report. *Intermational Dental Journal*, 57, 173–176. DOI: 10.1111/j.1875-595X.2007.tb00121.x.

Tansuğ, S. (1988). *Sanatın görsel dili*. Remzi Kitabevi.

Tasarımcılar: Ann Demeulemeester (t.y.). Fashionelite. Erişim 3 Kası, 2022, <https://fashionelite.com/profile/ann-demeulemeester/>.

Tecimer, Ö. (2005). *Sinema modern mitoloji*. Plan B Yayıncılık.

Terim, B. (2015, 31 Ağustos). *Londra'nın yıldız tasarımcısı Mary Katrantzou*. Buse Terimoğlu. <https://www.busetirim.com.tr/tr/moda/tasarimcilar/londra-nin-yildiz-tasarimcisi-mary-katrantzou>.

Tobin, T. (2017, 29 Ocak). *Valentino's Pierpaolo Piccioli returns to Greco-Roman roots for first solo couture collection*. Michigandaily. <https://www.michigandaily.com/arts/valentinos-pierpaolo-piccioli-returns-to-greco-roman-roots-for-first-solo-couture-collection/>.

Türk Dil Kurumu. (t.y.). Türk Dil Kurumu sözlükleri Erişim 17 Kasım,2022, <https://sozluk.gov.tr/>.

Uçar, M. (2014). Caravaggio'nun eserlerinde vahşetin görselliği. (Yüksek lisans Tezi). Işık Üniversitesi Kurumsal akademik Arşiv. <https://acikerisim.isikun.edu.tr/xmlui/handle/11729/977>.

Uzun İnan, N. (2013, 24 Aralık). Trend radarıma ünlü moda tasarımcısı Meltem Özbek takıldı. *Hürriyet*. Trend radarıma ünlü moda tasarımcısı Meltem Özbek takıldı | Nilay Uzun İnan | Köşe Yazıları (hurriyet.com.tr).

Ülger, E. (2014). Richard Wagner'de müzik felsefesinin temelleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(49), 203-220. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/esosder/issue/6163/82869>.

Vardinoyanni, A. A. (2014). *Mary Katrantzou the outside*. Artflyer. <https://artflyer.net/mary-katrantzou-exclusive-interview-studio-london/>.

Vasileios Kostetsos'un "Afrodit de Milo", Nümismatik Müze'sinin İlham Perileri Bahçesi'nde. (2019, 28 Haziran). Zougla. <https://www.zougla.gr/politismos/article/aphrodite-de-milo-apo-ton-vasilio-kostetso-ton-kipo-ton-mouson-tou-nomismatikou-mousiou>.

Vassilios Kostetsos. (t.y.). Vassilios Kostetsos. Erişim 22 Eylül, 2022, <https://www.kostetsos.com/>.

Vernant, J. P. (2001). *Evren, tanrılar, insanlar*. Dost Kitabevi Yayınları.

Versace logo. (2020, 20 Nisan). Marka-logo. Eriřim 11 Ekim, 2022, <https://marka-logo.com/versace-logo/>.

Versace: Versace logo review- what makes the Versace logo iconic. (2022, 12 Ocak). DesignBro. Eriřim 30 Aralık, 2022. <https://designbro.com/blog/brand-logos/iconic-versace-logo/>.

Veyis Örnek, S. (1971). *Etnoloji sözlüğü*. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih- Coğrafya Fakültesi Yayınları.

Wıttmore. (1937). Ayasofya Cami'indeki mozaikler. *II. Türk Tarih Kongresi, 20-25 Eylül 1937 içinde* (s. 617-624). Türk Tarih Kurumu Yayınları. <https://www.ttk.gov.tr/belgelerle-tarih/ayasofya-camiindeki-mozayikler/>

Xinhua. (2019, 2 Temmuz). *Greek fashion designer presents collection inspired by Aphrodite de Milo.* China. http://www.china.org.cn/world/Off_the_Wire/2019-07/02/content_74945570.htm.

Yařar Çeğindir, N. (2017). *100 soruda giysi mimarisi*. Gazi Kitabevi.

Yeliz Gülcan, N. (2010). Eski Yunan mitolojisinde kadın imgesi. F. Çoban Döřkaya (Ed.), *21. Yüzyılın Eřiğinde Kadınlar Deęişim ve Güçlenme: Uluslararası Multidisiplinler Kadın Kongresi 13-16 Ekim 2009, İzmir içinde* (s. 111-118). İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi Fen- Edebiyat Fakültesi Yayınları.

Yerebatan Sarnıcı'nı Londra'ya taşıdı. (2020, 26 Şubat). Londra Gündem. Eriřim 8 Şubat, 2022, <https://londragundem.com/776/>.

Yılan tanrıça heykelcikler. (t.y.). Kandiye Arkeolojik Müzesi. Eriřim 29 Temmuz, 2022, <https://www.discovergreece.com/tr/experiences/archaeological-museum-heraklion>.

Yıldız, S. (2019). Floransa'nın incisi: Venüs'ün Doğuşu. *Wannart*. Eriřim Adresi: <https://wannart.com/icerik/8319-floransanın-incisi-venusun-dogusu>.

Yokta, S. (2020, 7 Mayıs). *At Valentino, Pierpaolo Piccioli wants to 'Deliver new dreams for a new moment'.* Vogue. <https://www.vogue.com/article/vogue-global-conversations-valentino-pierpaolo-piccioli-emmanuelle-alt>.

Yonar, G. (2021). Mitler, moda ve kadınlar. *Lacivert Dergisi*, 84. <https://www.lacivertdergi.com/dosya/2021/11/18/mitler-moda-ve-kadinlar>.

Yörükan, T. (2006). *Yunan mitolojisinde aşk*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Yüzgüller, S. (2010). *Sanat Tarihi ve Mitoloji*. İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi, İstanbul.

Zeki Eyuboğlu, İ. (1998). *Anadolu inançları Anadolu üçlemesi- 1*. Toplumsal Dönüşüm Yayınları.

