

Türk Destanı Arketiplerinin Çağdaş Mitoloji Ekseninde Yeniden Tasarlanması*

Redesigning Turkish Epic Archetypes on the Axis of Contemporary Mythology

Elif Merve Çakır, *Grafik Sanatlar Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi*, 0000-0002-9766-6145

Banu Bulduk Türkmen, *Grafik Bölümü, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi*, 0000-0001-7102-9300

Özet

Türk destanları, binlerce yıllık Türk kültürü ve tarihine ait kültürel miraslardır. Genellikle kahramanlık, savaş, aşk ve doğüstü varlıklar gibi konuları ele alan destanların, bu konuları işlerken kurgularında arketipik karakterler kullanılmaktadır. Günümüzde, arketipik karakterlerin çağdaş mitoloji ekseninde yorumlanarak tasarlanması ve güncel hikâyelerde kullanılması toplumların ortak değerlerini yansıtmaları açısından önemlidir. Mitolojik hikâyeler ve semboller, kültürlerin en büyük mirası olan mitolojinin korunmasına, gelecek kuşaklara aktarılmasında etkili olmaktadır. Literatür incelendiğinde ülkemizde Türk destanlarının konu edinildiği basılı veya dijital platformlara yönelik karakter tasarımlarının üretimi konusunda dünyanın gerisinde kaldığı gözlemlenmektedir. Makale, literatüre katkıda bulunurken; şimdye kadar üretilmiş, başarılı çağdaş mitolojik karakter tasarımları hikâyeleri ve üretim biçimleri ile ele alınacaktır. Bu araştırma makalesinde oluşturulan örnek inceleme tablosu ile incelenen örnekler temel alınarak bir Yaradılış Destanı arketipi olan Tanrı Ülgen karakterine alternatif karakter tasarımı fikirleri üretilmiştir. Bu karakter tasarımı fikirlerinin alanda yapılacak animasyonlara, dijital oyun tasarımlarının üretimlerinde kullanılan tekniklere ışık tutması, Türk kültürünün diğer kültürler tarafından tanınmasında etkili olması beklenmektedir.

Anahtar Sözcükler: Çağdaş mitoloji, Türk destanı, karakter tasarımı, sembolizm.

Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar): Mitoloji, grafik sanat, sözlü edebiyat.

Abstract

Turkish epics are cultural heritages belonging to thousands of years of Turkish culture and history. Archetypal characters are used in the fiction of epics, which generally deal with topics such as heroism, war, love and supernatural beings. Nowadays, the interpretation and design of archetypal characters in the context of contemporary mythology and their use in current stories is important in terms of reflecting the common values of societies. Mythological stories and symbols are effective in preserving mythology, the greatest heritage of cultures, and transferring it to future generations. When the literature is examined, it is observed that our country lags behind the world in the production of character designs for printed or digital platforms based on Turkish epics. While contributing to the literature in this article, the successful contemporary mythological character designs produced so far will be discussed with their stories and production styles. Based on the sample analysis table created in this research article and the examples studied, alternative character design ideas for the character God Ülgen, an archetype of the epic of creation, were produced. It is expected that these character design ideas will shed light on the animations to be made in the field, the techniques used in the production of digital game designs, and will be effective in the recognition of Turkish culture by other cultures.

Keywords: Contemporary mythology, Turkish epic, character design, symbolism.

Academical Disciplines/Fields: Mythology, graphic art, oral literature.

*Bu çalışma, birinci yazarın 2024 yılında Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı'nda tamamladığı *Çağdaş Mitolojinin Sembolizm Bağlamında Grafik Tasarıma Yansımaları ve Yaradılış Destanı'nın Çağdaş Mitoloji Perspektifinde Hareketli Grafik Uygulaması* başlıklı sanatta yeterlik tezinden üretilmiştir.

- Sorumlu Yazar:** Elif Merve Çakır, Grafik Sanatlar Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.
- Adres:** Dokuz Eylül Üniversitesi, Tinaztepe Yerleşkesi, Adatepe Mah. Doğuş Cad. No:209, 35390 Buca/İzmir.
- e-posta:** elifmerve.cakir@deu.edu.tr
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 11.01.2024
- doi:** 10.17484/yedi.1381168

Geliş tarihi: 25.10.2023 / **Kabul tarihi:** 25.12.2023

1. Giriş

Destanlar ait oldukları kültürün inanç biçimleri, yaşam tarzları ve sosyokültürel yapıları hakkında oldukça güçlü bilgiler veren ifadeler içermektedir. Elçin'e (1986, s. 72) göre destan yani orijinal adı ile *epos*, bir toplumun veya milletin var oluş sürecinde yaşanan mucizevi olayların akabinde nazım stilinden meydana gelen en eski halk edebiyatı ürünlerindedir. Genel olarak kahramanlık, savaş veya aşk gibi konuları ele alan bu sözlü edebiyat ürününün doğuşu, Köprülü' ye (2011, s. 67) göre, ait oldukları toplumun büyük olaylarla karşılaşması sonucu olmaktadır. Yaradılış gibi insanlığın doğuşunu yakından ilgilendiren ve inanç sistemlerinin temelini oluşturan bir konu ise elbette ki destanlar için vazgeçilmez bir besin kaynağıdır. Yaradılış söz konusu olduğunda anlatının içindeki mitolojik öğeler dikkat çekmektedir. Bu tarz destanlara bir Altay destanı olan Yaradılış Destanı örnek verilebilmektedir.

Bu araştırma makalesi kapsamında elde edilen veriler göstermektedir ki; dünya sineması ve dijital oyun sektörü geleneksel mitolojiden fazlası ile etkilenmiş, bu etkiyi çağdaş dünya ekseninde yorumlayarak akılda kalıcı ve ilgi çekici içerikler üretmeyi başarmıştır. Örnek vermek gerekirse bir İskandinav mitolojisi karakteri olan Thor, pek çok yaş grubu ve farklı kültürler tarafından, Marvel Comics sayesinde bilinir durumdadır. Yapılan araştırmalar sonucu söz konusu Türk dünyası olduğunda, akla gelen dünya çapında bir üne kavuşmuş ve çağdaş mitoloji konulu içeriklerde yer alabilmiş mitolojik figür eksikliği tespit edilmiştir. Bu geleneksel figürlerin modern dünyada bilinirliğinin önemi örnekler ile sabit olduğuna göre Türk kültüründeki bu eksikliği telafi edebilecek animasyonlar, hareketli grafikler veya grafik ürünlerin üretilmesinin önemli bir çaba olduğu düşünülmektedir.

Karakter tasarımı ise, grafik sanatının içerisinde en çok çizgi roman, animasyon ve dijital oyun tasarımı gibi içeriklerde kullanılan bir enstrümandır. Tasarlanan karakter temsil ettiği arketipin dış görünüşünü, jest ve mimikleri gibi fiiliyat içeren davranışlarını ifade etmektedir (Karaşahinoğlu, 2021, s. 26). Yeniden üretilen veya baştan yorumlanan bu yaratıcı karakter tasarımları içeriğin üretim sürecinde başarılı olup olmayacağını belirlemede etkili oldukça etkilidir. Geleneksel mitolojiye ait figürler modern dünyaya uyarlanarak yeniden yaratım sürecine girdiğinde çağdaş mitoloji kavramı ortaya çıkmaktadır.

Çağdaş mitoloji, temelde modern toplumların kültürlerine ait geleneksel mitoloji ile bağlantılı modern bir mitoloji türüdür. İki mitoloji türünü ayıran temel prensip ise ele aldıkları konuların ait oldukları döneme göre değişiklik göstermesidir. Geleneksel mitoloji yaratım, savaş gibi tarihsel süreçte günümüzden uzak sayılabilen konuları ele alır iken; çağdaş mitoloji modern dünyaya ait ahlaki ve kültürel değerleri konu edinmeye daha eğilimlidir. Yapay zekâ, bilişim suçları, sanal korsanlık, sanal gerçeklik ve robot teknolojisi gibi modern unsurlar, çağdaş mitolojinin önemli konuları arasındadır. Ayrıca, bu mitoloji türü, popüler kahramanları ve karakterleri hayranlarının gözünde efsaneleştirir ve onları modern çağın kahramanları olarak kabul ettirebilmektedir.

Bu çalışma, sözü geçen kavramları birbirleri ile karşılaştırarak tanımlarken, bu alanda üretilen içeriklerin grafik tasarımın çeşitli alanları ile ilişkisine dikkat çekmiştir. Elde edilen veriler ışığında konu ile bağlantılı daha önce yapılmış ve ses getirmiş animasyon, çizgi romanlar ve grafik romanlara ait karakter tasarımları hikâyeleri ve üretim biçimlerine göre incelenmiştir.

Sonuç olarak bir hikâyenin anlatımı kadar görselleştirilmesi, tasviri de önemlidir. Hikâyenin akılda kalıcılığı, benimsenmesi veya bilinirliği tasvirin başarısına paralel olarak değişim gösterebilmektedir. Sözlü edebiyat ürünlerinin de ait oldukları kültürlerin temel yapılarını, o dönemin şartlarını yansıttıkları bilindiğine göre bu ürünlerin görselleştirilmesi, sunumu eserin hayatta kalabilmesi için gereklidir. Bu anlamda grafik tasarımcı, illüstratör, karakter tasarımcısı, animatör veya konsept artistlere önemli görevler düşmektedir. Şimdiye kadar üretilen ve dünya çapında ün yapmış çizgi romanlara, grafik romanlara, filmlere, animasyonlara veya dijital oyunlara ait karakter tasarımları örnekleri incelenerek Türk kültürüne ait mitolojik karakterler yine Türk kültürüne ait özgün motifler ve sembollerle çağdaş mitoloji ekseninde yeniden yorumlanarak Türk destanlarının varlığını devam ettirmesine katkıda bulunulacağı düşünülmektedir. Aynı zamanda bu alanda çalışmak isteyen tasarımcı ve sanatçıların teşvik edilmesi, bu tarz üretimlerin artarak Türk mitolojisinin markalaşmasına katkı sağlamak hedeflenmiştir.

2. Karakter Tasarımında Tasarım Yöntemleri

Bir hikâyenin veya kurgunun anlatılmasında, görselleştirilmesinde en önemli ve ilk aşamalarından birisi karakter tasarımıdır. Özellikle son yıllarda edebiyat, sinema, grafik tasarım, dijital medya ve oyun tasarımı gibi birçok disiplinden faydalanılarak etkin karakter tasarımlarının üretilebilmesi oldukça ilham verici örneklerin üretilmesinde etkili olmuştur. Teknolojinin ilerlemesi ve olanakların genişlemesi ile karakter tasarımı yöntemleri de değişime uğarken; temel basamak olan karakterin güçlü bir hikâyeye sahip olması, gerekliliğini korumaktadır. Tillman'a (2011, s. 5) göre, karakterler her zaman hikâyeye hizmet etmelidir. Tasarlanacak karakterin hikâyedeki konumu onun görünüşünde önemli bir rol oynamaktadır. Örnek vermek gerekirse *başkahraman (Protogonist)* veya *karşıt karakter (Antogonist)* arasında fiziksel yapı, kostüm açısından ayırt edici farklılıklar olması gerekmektedir.

Hikâyenin ait olduğu kültür, etnik köken veya coğrafi bölge de karakterin tasarlanmasında önemli rol oynamaktadır. Bu noktada holistik bir bilim dalı olan, kültürler veya ırklar arası karşılaştırmalara dayanan antropoloji yani; insan biliminden yararlanmak karakter tasarımına katkı sağlayacaktır. Antropolojinin alt dalı olan biyolojik antropoloji insanın fiziksel özelliklerini genetik, sosyo-kültürel ve toplumsal açıdan morfolojik ve standartlaşmış ölçümler ile sınıflandırmıştır (Beals ve Hoijer, 1991, s. 16). Söz konusu morfolojik delillerin içerisinde kafatası gibi arkeolojik buluntular mevcuttur. Bu buluntular ışığında Orta Doğu ve Mezopotamya ırkları şu ifadeler ile tasvir edilmiştir.

Bulunan kafatasları, o devirde Mısır'da başlıca üç tip bulunduğunu göstermektedir. Bu üç tipten biri cenup mıntıkasında, diğer ikisi de şimal mıntıkasında bulunuyordu. Küçük başlı, alâimi veçhiyeleri ince olan cenup tipi, somal Callaslarına ve cenubi Arabistan halkına yakın bir tipti. Şimal mıntıkasındaki iki tipten Semieo-Libien denilen ve Samilerle Libyelilerin ihtilatından doğan tip, büyük başlı, kemer burunlu olmakla diğer tiplerden ayrılmaktadır. Şimal mıntikasının üçüncü tipi ise, Mısır'da ikinci eneolitik kültürü kuran ve menşeleri Mezopotamya yolu ile Orta Asya'ya dayayan Fatihler tipi insanlardır. Bu tip brakisefal, kısa ve büyük burunlu olmakla diğerlerinden temayüz eder. (Günaltay, 1938, s. 365)

Benzer şekilde arkeolojik kazılara dayanarak Kuzey Avrupa ırkının antropolojik tasvirini yapmak mümkündür. Aryan yani Ari ırk ile ilgili çalışmaların geneli dolikosefal kafataslı ve uzun boylu iskeletleri Nordik ırkın mensupları olarak gruplamışlardır (Sivrioğlu, 2015, s. 15).

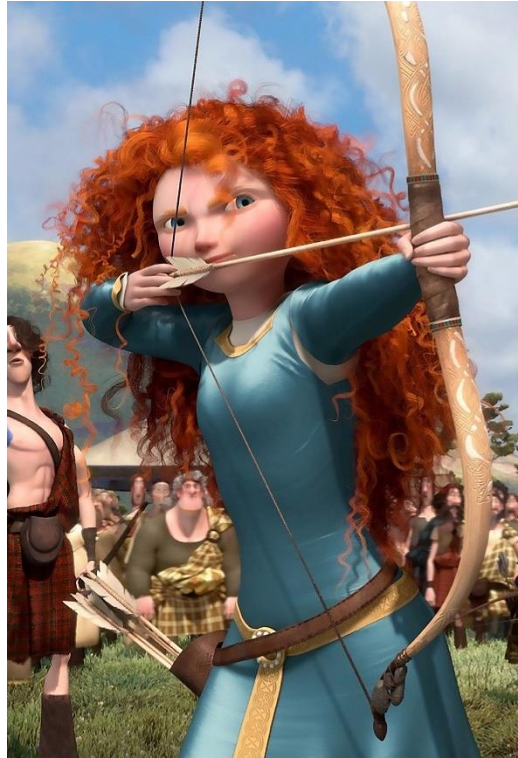
Bu rasyonel veriler, tasarlanacak karakterin fiziksel özelliklerinde etkili olmuştur. Ortaya çıkan pek çok çizgi roman, animasyon, video oyun veya sinema karakterinde ait oldukları kültürün fiziksel özelliklerini taşıdıkları görülmektedir. Karakter tasarımının sonraki aşamaları ise, renklendirme, kostüm ve obje tasarımı gibi diğer başlıklar ile devam etmektedir (Görsel 1).



Görsel 1. Karakter Tasarım Süreci

Kurgusu şekillendirilen karakter, üretilme yöntemlerine de karar verildikten sonra üçgen, yuvarlak veya kare gibi temel formlar aracılığı ile tasarım aşamasına geçilmelidir. Karahanoğlu'na (2021, s. 30) göre, *şekil dili (shape language)* olarak adlandırılan bu aşamada istikrar, güven ve inat kare formlar ile ifade edilirken, yumuşak, sıcak ve mutlu his daire formu ile sağlanmaktadır. Üçgen şekli ise keskin, sert ve hızlı bir çağrışım vermektedir. Şekiller ile temeli oluşturulan karakter tasarımı gölge, renk paleti, kostüm ve abartı gibi diğer unsurlar oluşturularak tamamlanmaktadır. Bu aşamalar içinde en önemlilerden biri renk paletidir. Temel tasarımdaki renk paleti ve duygu karşılığı, karakter tasarımı için de geçerlidir.

Örneğin 2012 ve Pixar yapımı olan *Brave (Cesur)* filminin protogonisti olan Merida karakter tasarımı incelendiğinde öne çıkan renklerin mavi, kırmızı ve yeşil tonlarının ağırlıklı olduğu görülmektedir. Animasyon filminin kurgusuna göre Merida streotipi, cesur, gözü kara, özgüvenli ve de özgürlükçüdür. Karakoç 'a (2008, s. 15) göre mavi; mutluluğu, ferahlığı ve özgürlüğü ifade etmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Brave [Animasyon Film Afişi], 2012 (Brenda, 2012).

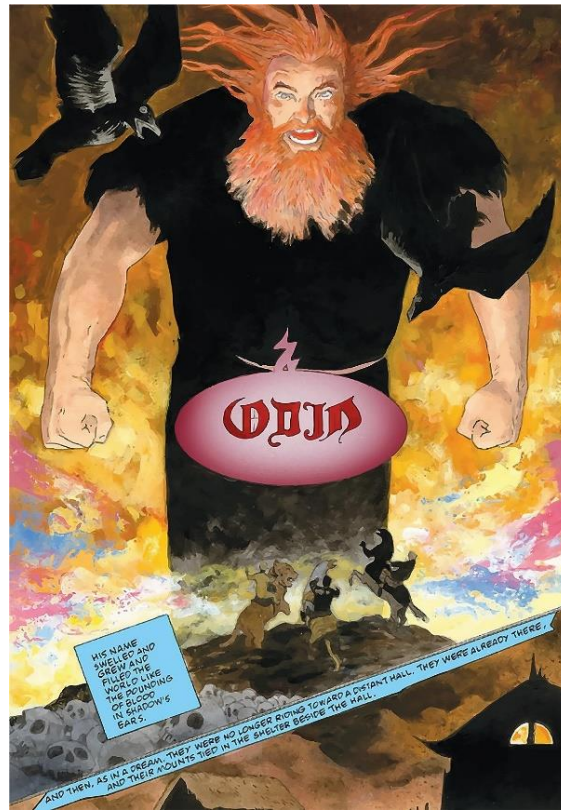
Renk aşaması karakter tasarımının karakterin fiziksel özelliklerinden, kostüm ve aksesuarına kadar birçok unsurda belirleyici etken olmasından dolayı önemli bir aşamadır. Bütün tasarım aşamaları tamamlandığında ortaya çıkan karakter, teknolojik yöntemler ile hareketlendirilme aşamasına geçmektedir. Bu aşama ise hareketli grafiklerin başka bir konusudur.

3. Geleneksel Mitolojinin Çağdaş Mitolojiden Farkı

Mitoloji, en genel tanımı ile antik dönemlerden günümüze kadar uzanan ve çeşitli kültürlerin mistik hikâyelerini, tanrıları, kahramanları ve doğüstü olayları anlatan bir disiplindir. Etimolojik olarak Yunanca kökenli mitoloji kelimesi hikâye anlamına gelen *mythos* ve Türkçe karşılığı söz olan *logos* kelimesinin karışımıdır (Can, 1997, s. 1). Dünyanın farklı bölgelerindeki toplumlar kendi mitolojilerini geliştirmişlerdir. Eliade'ye (2016, s. 11) göre, *mit* kelimesi kurmaca anlamına gelirken sosyologlar, etnologlar ve din bilimcileri arasında yaygın olan kutsal-geleneksel metin veya vahiy niteliği taşıyan içeriklerdir. Buna göre mitoloji kurgusal içeriklerden daha fazlasıdır. İnsanlık tarihine uzanan kökleri, insanın evreni anlamaya yönelik çabası, ahlaki ve dini öğretiler geleneksel mitolojiye tarihi bir nitelik kazandırmaktadır.

Geleneksel mitoloji hali hazırda var olan medeniyetlerin oluşumuna, antik dönemlere ve arkaik inançlara ışık tutan bir disiplin iken; çağdaş mitoloji kaynağını geleneksel mitolojiden alan yeni bir fantastik içerik türüdür. Çağdaş mitoloji, geleneksel mitolojiden farklı olarak modern toplumlarda ortaya çıkan ve günümüzdeki kültürel, sosyal ve teknolojik bağlamlara odaklanan mitolojik hikâyeleri ifade etmektedir. Bu hikâyeler genellikle edebiyat, sinema, çizgi romanlar, video oyunları ve diğer popüler medya türleri gibi modern kültürün bir parçası olarak ortaya çıkmaktadır. Özellikle geleneksel mitolojide belli başlı semboller modern dünyada da benzer anlamlar ile farklı biçimlerde kendini göstermektedir. Dünyada bunun örnekleri arasında en bilinenlerden olan *American Gods*, Neil Gaiman tarafından yazılmış bir grafik romandır.

American Gods, eski Yunan tanrıları ve yeni tanrılar arasındaki çatışmaları ve mitolojik figürlerin modern dünyada nasıl var olduğunu anlatmaktadır. Bu hikâyede ana karakter Shadow olsa da geleneksel mitolojinin çağdaş mitolojiye evrimi incelendiği için Wednesday karakteri üzerinde durulmalıdır. Grafik romanın başkarakteri olan Shadow, eski bir mahkûmdur. Hapishaneden kaçtıktan sonra uçakta, sonradan eski bir Nors tanrısının reankarne versiyonu olduğu anlaşılacak olan Mr. Wednesday ile karşılaşır ve Wednesday onu koruması olarak işe almıştır. Efsaneye göre Tanrı Odin bir İskandinav alfabeti olan *Rune*'lerin sırrını elde etmek için kendini feda ederek dokuz gün boyunca *Hayat Ağacı*'na kendini asmıştır. Odin bu fedakârlık karşısında on sekiz adet büyülü tılsım kazanmıştır. Buna rağmen dünyadaki hali, eskisi kadar güçlü değildir. Çizgi romanda da bu efsaneden bahsedilmektedir. Mr. Wednesday'ın modern takım elbisesinin kahverengi ve siyah ağırlıklı olması ciddiyeti ve güveni çağrıştıran bu tasarım onun Odin versiyonunun geleneksel halinden çok farklı bir imaja sahip olmasını sağlamıştır (Görsel 3).



Görsel 3. Mr.Wednesday [İllüstrasyon], P. Craig Russel, *American Gods: Shadow* (Russel, 2017).

Mr.Wednesday karakter tasarımına bakıldığında ilk olarak Amerikalı çizer Russel'ın figürlerdeki realist yaklaşımı göze çarpmaktadır. Stilizasyondan uzak, anatomik sistematığın güçlü şekilde uygulandığı, ifadenin öne çıkarıldığı bu figürde Tanrı Odin'in metinlerde tasvir edilen karakteristik yüzü ve yara izi mevcuttur. Karakterin tasarımında kimliğini belirleyici rol oynayan yüzünün, İskandinav halkının genetik yapısı göz önünde bulundurularak görselleştirildiği dikkat çekmektedir. Mr. Wednesday'ın bakıra çalan saç ve sakal rengi, ince yüz hatları, köşeli ve birbirinden uzak kaşları, mavi ve nispeten sivri gözleri ile Kuzey Avrupa stereotipi yakalanmıştır (Görsel 4).



Grsel 4. Mr.Wednesday Portresi [İllstrasyon], P. Craig Russel, American Gods: Shadow (Russel, 2017).

retim teknikleri aısından Russel, oėu zaman kuru sulu ve mrekkep teknikleri ile alıřmıřtır. Genelde takım elbiseli, iyi grnml ve orta yařlarının sonunda grnen Wednesday karakteri, blmler veya senaryo itibari ile gerektiėi zaman saflıėın ve iyiliėin temsili olan beyaz renkteki kâhin kostm ile tasarlanmıřtır (Grsel 5).



Grsel 5. Kahin Mr.Wednesday [İllstrasyon], P.Craig Russel, American Gods, Shadow (Russel, 2017).

Diėer bir aėdař mitoloji rneėi olan Thor, Marvel Comics tarafından yayınlanmıř, İřkandinav mitolojisinden esinlenen bir sper kahraman konulu izgi romandır. izgi roman serisi, Thor'un tanrısal gleri ve mitolojik dnyalar arasındaki maceralarını anlatırken modern bir slup takınarak ieriėe gnmz dnyasına ait zellikler atfetmektedir. Thor karakteri yine İřkandinav mitolojisinden esinlenerek ortaya ıkan bir mitolojik karakter olmasından dolayı, Kuzey Avrupa insanının genetik zellikleri ile tasvir edilmiřtir (Grsel 6).



Görsel 6. Thor: The Return Of Donald Blake [İllüstrasyon] (Klein, 2020).

Klein tarafından görselleştirilmiş Thor portresine bakıldığında belirgin elmacık kemikleri, soluk ten rengi, karakteristik burun yapısı, sarı saç ve mavi göz kombinasyonu İskandinav Tanrısı konsepti ile bütünleşmiştir. Özellikle geleneksel savaşçı kostümünde kullanılan Viking miğferi onun epik kahraman tarafını öne çıkarmaktadır. Bunun yanı sıra geleneksel mitoloji ile modern dünya bağlantısının kurulduğu bölümlerde Thor dünyaya gelmiş ve çağdaş giyim tarzı ile sıradan insan görünümüne sahip olabilmıştır. Thor Midgard adı verilen bir evrende yaşarken, New York'ta da yaşayacak maceraları olduğunu fark etmiş ve bu evrene de uyumlanmak adına günümüzdeki normal insan profiline uyum sağlamıştır.

Karakterin geleneksel mitolojideki kostüm renkleri asaletin ve mesafenin temsili gri ve mavi renkleri ile yansıtılır iken; çağdaş mitolojideki hali daha sıcak ve pastel tişört ve pantolon kombinasyonları ile tasarlanarak daha ulaşılabilir ve iletişime açık bir Thor karakterinin oluşturulmasında etkili olmuştur (Görsel 7).



Görsel 7. Thor: Revelotations [İllüstrasyon] (Bandini, 2020).

İtalyan çizgi roman tasarımcısı Bandini, geleneksel illüstrasyon tekniklerini kullanarak dijital sanatı birleştirmiş, iki türün karışımı ile güncel ve etkili çizimler ortaya çıkarmıştır. Marvel çizgi romanlarının özelliklerinden birisi her çizgi romanın çizerinin farklı olması ve çizer farklılığından kaynaklanan görsel dilin zenginliğidir. Animasyon ve çizgi film üretiminde de benzer çeşitlilik söz konusu olsa da Thor'un fiziksel özellikleri çoğu içerikte benzerlik göstermektedir. Fox Kids kanalında 13 bölüm yayınlanan, 1999 yapımı *The Avengers: United They Stand* adlı animasyon dizisinde Thor karakteri çizgi romanlardaki ile benzer olarak tasarlanmıştır.

Yunan mitolojisine ait *Heracles (Herkül)* Marvel evreninde *Yeşil Dev Hulk* ile modernize edilmiştir. *Avengers* yani *Yenilmezler*'in bir üyesi olan Hulk, yazar Stan Lee ve illüstratör Jack Kirby tarafından yaratılmış olup, pek çok çizgi roman, animasyon, film ve video oyununda ortaya çıkmıştır. Karakterin orijin olarak doğuşu İskandinav Tanrısı Thor'un rakibi olarak *Journey Into Mystery Annual* adlı çizgi romanda görünür hale gelmiştir (DeFalco vd., 2019, s. 169). Herkül'ün özel gücü, dayanıklılığı ve fiziksel gücü iken, Hulk'un da benzer şekilde fiziksel gücü ile çok sert objeleri bile yok edebilmesidir. Hikâyeye göre sıradan bir insan olan Bruce Wayne, daha sonradan bilinen ismi ile Hulk, bir doktor tarafından laboratuvar ortamında gamma radyasyonu adı verilen bir kimyasala maruz kaldığı için yeşil bir renge bürünerek adeta taşlaşmıştır. Bu senaryodan yola çıkarak Hulk karakterinin tasarımında yeşil renk ve abartılı kas yapısı söz konusudur. Gamma radyasyonu yüzünden fiziksel bir mutasyon geçiren karakterin yeşil renkte olması tesadüf değildir. Radyasyon, zehir veya kimyasal tepkilerin genellikle yeşil veya sarı tonlarında olması karakterin yeşil vücudunu açıklayabilmektedir (Görsel 8).



Görsel 8. Marvel: Hulk Earth 616 [İllüstrasyon] (Bagley ve Hennesey, 2014).

Amerikalı çizgi roman sanatçısı ve illüstratör Bagley, pek çok Marvel çizgi romanının çizerliğini yapmıştır. 2014 yılında Hulk Serisi'ni görselleştirmiş ve çizgisel olarak başladığı eserlerini dijital etkiler ile güçlendirmiştir. Bagley, Hulk karakterini görselleştirirken onu Heracles'ten soyutlamamış ve klasik Roma tipolojisini Hulk karakterine de uyarlamıştır. Bruce Banner'ın koyu renk saçları, kavisli ve yakın kaş yapısı Orta Avrupa'lı, Akdeniz insanının kalıtsal özelliklerini andırmaktadır (Görsel 9).



Görsel 9. Marvel: Hulk – Bruce Banner [İllüstrasyon] (Bagley, 2014).

Başlangıç noktası genellikle çizgi roman – grafik romanlar olan bu karakterler, animasyonlara, beyaz perdeye, video oyunlarına da yansımıştır (Görsel 10). Hikâyelerin farklı platformlardaki versiyonlarındaki karakterler ilk ortaya çıktıkları noktadaki halleri ile nüanslar dışında bütünleşmek adına aynıdır (Görsel 11).



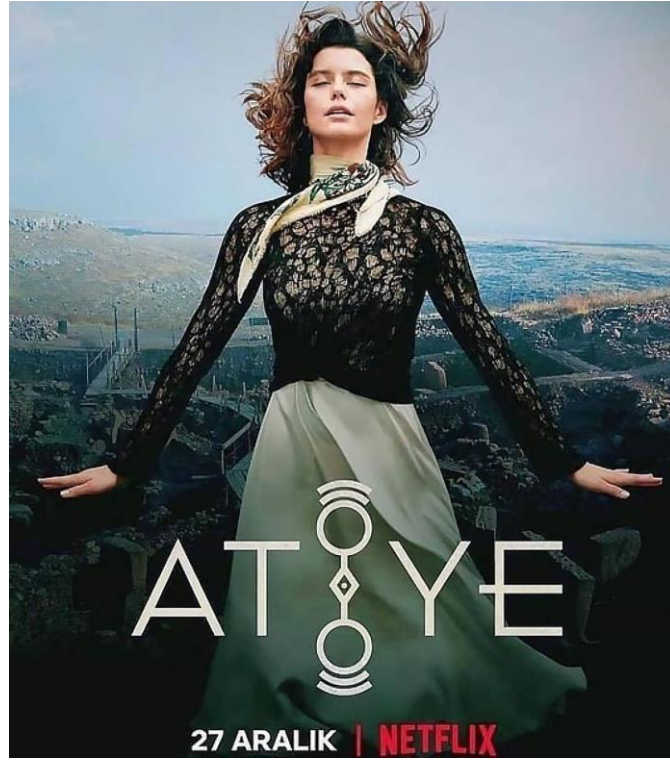
Görsel 10. Marvel's Avengers: Secret Wars [Animasyon], 2013 (Marvel, 2013).



Görsel 11. Thor: The Dark World [Film], 2013 (Marvel, 2013).

Türkiye’de geleneksel mitoloji alanında *Tarkan*, *Kara Murat* ve *Karaoğlan* gibi karakterlerin grafik tasarımları ve beyaz perde uyarlamaları yapılmış olsa da bu içeriklerin çağdaştırılmış versiyonlarının üretimi dünya geneline kıyasla daha azdır. Buna karşın son dönemlerde en çok Netflix gibi dijital platformlarda ünlene dizilerde veya filmlerde çağdaş mitoloji kavramı sıkça konu edilmeye başlanmıştır. İlk sezonu 2020 yılında yayımlanan ve başrolünde Beren Saat’in rol aldığı *Atiye* dizisi, geleneksel Türk mitolojisinin, çağdaş mitolojiye uyarlandığı bir hikâyeyi anlatmaktadır. Dizi, gizemli semboller, esrarengiz olaylar ve mitolojik unsurlarla dolu bir dünyada geçmektedir. Buna göre, başkarakter olan *Atiye*’nin, İstanbul’da yaşayan bir ressam olarak başlayan hayatının, mitolojik bir geçmişe sahip antik bir tapınak olan Göbeklitepe’ye bağlı olduğunu keşfetmesini konu almaktadır. *Atiye*, Göbeklitepe’ye olan bu gizemli bağlantısını araştırırken, mitolojik semboller ve eski efsanelerden oluşan bir yolculuğa çıkmaktadır. *Atiye*’nin hikâyesi, modern dünyaya ait bir karakterin antik mitoloji ve gizemli geçmişle etkileşimini anlatarak çağdaş mitolojiye ait kurgular arasında örnek gösterilebilmektedir. *Atiye* karakterinin fiziksel özelliklerine bakıldığında ona hayat veren Beren Saat’in ortalama Türk kadını fizyolojisine uygun minyon yapısı, kumral saçları ve ela gözleri öne çıkmaktadır. Her şeyden önce *Atiye* sakin, içe dönük ve duygusal bir karakterdir ve bu karakter yapısı giyim tazındaki klasik parçaların nötr tonlarla eşleşmesi ile vurgulanmıştır (Görsel 12).

Sonuç olarak çağdaş mitoloji, geçmişin mitolojik hikâyelerini günümüzün kültürel ve sosyal gerçeklikleriyle birleştirerek yeni hikâyeler ve anlatılar yaratma potansiyeline sahiptir. Bu, insanların mitolojik mirası güncel bir şekilde anlamalarını sağlar ve çağdaş dünyanın karmaşıklıklarını anlatmak için etkili bir araç olabilmektedir. Çağdaş mitolojinin önemi, insanların kimlik, inanç ve anlam arayışlarında çağdaş hikâye anlatımının gücünü vurgular ve kültürel bir köprü oluşturarak insanları birleştirici bir etkiye sahip olabilmektedir.



Görsel 12. The Gift: Atiye, 1.sezon (Netflix, 2019).

4. Çağdaş Mitoloji Ekseninde Türk Destanları Arketiplerinin Yeniden Karakter Tasarımı Dair Örneklemeler

Türk destanları, zengin bir mitolojik mirasa sahiptir ve bu destanlarda yer alan karakterlerin çoğu klasik mitolojik arketiplerle bağlantılı olduğu makalenin karakter tasarımı üretim incelemelerinde vurgulanmıştır. Türk Destanları mitolojik arketipler bakımından oldukça zengindir. Örnek vermek gerekirse *Asena (Kurt Ana)*, *Alp Er Tunga*, *Battal Gazi*, *Efsanevi Ejderha* ve *Tanrı Ülgen* gibi belli başlı örnekler çağdaşlaştırılabilmektedir. Bu arketiplerin taşıdıkları anlam, sembolize ettikleri kavram karakter tasarımına başlanmadan önce belirlenmelidir. Belirlenen kavramlar çerçevesinde, karakterin içinde olduğu senaryo da göz önünde bulundurulurken, ait olduğu kültür ve dönem içerisinde o karakterin yeniden tasarlanabilmesi mümkün olacaktır.

Örneklem geliştirmek için yaratım gibi çok temel ve her şeyin başlangıcı sayılan *Yaratılış Destanı'nın* başkarakteri Tanrı Ülgen ele alındığında görülecektir ki; Ülgen, Türk mitolojisinde yüce bir varlık olarak kabul edilmektedir. O, gökyüzünün ve hava olaylarının tanrısıdır. Ayrıca adaletin, bilginin, sağlığın, bereketin ve savaşın koruyucusu olarak da bilinmektedir. Türk halk inançlarında, Tanrı Ülgen'e dua ederek bereket, sağlık ve güvenlik gibi konularda yardım istenmektedir. Birçok kaynakta Ülgen, Kayra Han ile aynı Tanrı olarak ele alınmıştır. Çoban'a (2013, s. 195) göre ise Tanrı Ülgen insanın koruyucusu ve iyilik tanrısı olarak Kayra Han tarafından var edilmiştir. Buna göre Kayra Han ile Tanrı Ülgen arasındaki en temel fark Kayra Han'ın evrenden önce de var olması, Ülgen'in ise evrenin doğuşu ile var olmasıdır. Yani evrenin düzenini veya başka bir deyiş ile tasarımını oluşturan Tanrı Ülgen'dir.

Bu görüşten hareketle kaynağını dini inançlardan alan Türk mitolojisinin çoktanrılı yapısı Ülgen'in Kayra Han'ın şefkatli ve affedici yönlerini temsil ettiği düşünülmektedir (Çoban, 2013, s. 195). Böylece Kayra Han Tanrı Ülgen ile eşleşmiştir. Şefkatli ve affedici olarak addedilen Tanrı Ülgen, yeniden tasarlanırken Tanrısal ve güçlü özelliğinin yanı sıra uzlaşmacı bir karakter olduğunu da gösteren bir sembol veya renk bu tasarıma dahil edilmelidir. Bazen bu karakter özellikleri yüz ifadesi gibi fiziksel özelliklerle de verilebilmektedir. Tanrı Ülgen, Türk mitolojisinde göksel olaylar ile ilişkilendirildiği için onun sembolüğü gök gürültüsü ve şimşektir. Ülgen'in yıldırımlarının düştüğü yer kutsal kabul edilmektedir (Çoban, 2013, s. 195). Dolayısıyla Ülgen karakteri tasarlanırken şimşek sembolünün karakterin kostüm ve aksesuarlarda kullanılması iyi bir fikirdir.

Tanrı Ülgen Yaradılış Destanı'nın başlangıcında suyun üzerinde tasvir edildiği için kaz veya kuğu biçiminde ortaya çıksa da genelde insan şeklinde tasvir edilmiştir. Bazen Ülgen bozkurt, alageyik ve kartal gibi Türk kültürünün önemi bir parçası olarak görülen hayvan figürleri biçiminde de gözükmektedir. Tanrı Ülgen, insan olarak tasvirinde iri ve uzun boylu, beyaz uzun saçlı, uzun sakallı iken gökyüzü ile ilişkilendirildiği için kıyafetleri mavidir ve geleneksel Türk kalpağı ile tasvir edilir (Kunos ve Radloff, 1998, aktaran Çoban, 2013, s. 198).

Sembolik açıdan bakıldığında ve destan metni incelendiğinde Tanrı Ülgen, evrenin dengesini koruyan bir güç olarak tanımlanmaktadır. O, doğanın güçlerini temsil eden ve insanlığın sürdürülebilir bir geleceğe yönelmesine yardımcı olan bir varlık olarak görülmektedir. Ayrıca Tanrı Ülgen, gök gürültüsü ve şimşeklerin yanı sıra rüzgâr, güneş ve su gibi doğal elementlerin de kontrolünü elinde tutmaktadır. Bu elementlerin uyum içinde çalışmasıyla dünyanın ekolojik denge ve uyumunu sağladığı göz önünde bulundurulduğunda insanlığın doğal kaynakları sürdürülebilir hale getirmeleri ve doğaya hak ettiği özeni göstermeleri için ilham vermektedir.

Bütün bu doğa, yaratım ve evren konseptine ek olarak, efsaneye göre adaletin ve eşitliğin savunucusu olan Tanrı Ülgen, insanlar arasında barış ve hoşgörüyü teşvik eder. Destan metninde doğaya ve diğer insanlara zarar verilmesini yasak kılmış, bu yasağa uymayan her kim olur ise onu yeraltına göndermiştir (Uğurcan, 2016, aktaran Alkır, 2021, s. 55). Yani iyi ve kötüyü bekleyen cennet ve cehennem benzeri yerlerin destandaki varlığı adalet kavramına da dikkat çekmektedir. Bu sembolik ise çağdaş mitolojide Tanrı Ülgen'in rolünü, insanların doğal dünya ile uyum içinde yaşamasını, çevreye duyarlı olmayı ve sürdürülebilirlik ilkesi ile özdeşleştirebilmektedir.

Yukarıda verilen semboliklerin çağdaş mitoloji ekseninde yeniden kurgulama örnekleri ve bu kurgulara bağlı olarak üretilecek olan karakter tasarımları, Tanrı Ülgen'in geleneksel mitolojik rolünü çağdaş bir anlayışa uyarlamayı amaçlamaktadır. Bu şekilde, insanlar Tanrı Ülgen aracılığıyla doğa ile bağlantı kurabilir, çevresel sorunlara karşı duyarlılık geliştirebilir ve insanlar arasında daha adil ve hoşgörülü bir dünya yaratmaya yönelik eylemler gerçekleştirebilmektedir.

1914 yılında kurulan AIGA yani *American Institute of Graphic Arts*, grafik tasarımın ve tasarımcının topluma ve ekosisteme karşı olan sorumluluklarını belirlemiş ve sınırlarını çizmiştir. Buna dayanarak, 2007 senesinde AIGA tarafından yenilenen bildiride *resimlemelerin kullanımı, tipografinin kullanımı ve ekolojik problemler* başlıklarına AIGA'nın *Profesyonel Mesleğin Standartları* isimli genelgeyi yayımlayarak tasarımcının halka karşı sorumlulukları bölümü de eklenmiştir (Aykan, 2008, s. 65). Söz konusu bölüme ilişkin maddelerden, *profesyonel bir tasarımcı toplumların inanç ve kültürel değerlere karşı hassas olması ve iletişimde hoşgörülü ve anlayışlı benimsemesi* maddesi destan ve mitoloji gibi ait oldukları toplumun ayna tutan kavramlara yönelik tasarımsal projelerin üretilirken esas motivasyon kaynağını vurgulamaktadır.

5. Sonuç

Bu çalışma kapsamında elde edilen veriler; geleneksel mitolojinin, insanlık tarihinin, yaşam felsefesinin hatta inançların bir yansıması olduğunu ve mitolojik figürlerin folklorik motifler olabileceğini göstermiştir. Bu sonuç, anlatıma dayalı kültürel motiflerin, bağlı oldukları toplumun yapısını, inançlarını, yaşam şekillerini, beğeni düzeylerini ve ahlak kavramı gibi değerli unsurlarının önemine dikkat çekmektedir. Dolayısıyla bu mitolojik varlıkların, ait oldukları kültürlerini ifade etmek noktasında eğlenceli ve sanatsal bir araç oldukları yorumu yapılabilmektedir. Esas problem ise bu unsurların değişen dünya düzeni, ekonomik koşullar ve teknoloji karşısında duyarsız kalamayan insan beğenisinin ve algısının odak noktası oluşturabilmeye devam edebilmesidir.

Makalede incelenen örnekler bakıldığında Marvel Comics, DC, Netflix ve Fox Kids gibi dünya çapında işler yapan, yüksek bütçeli yapımcıların çağdaş mitoloji kavramını görselleştirerek bu problemi çözdükleri görülmektedir. Burada önemli olan hiç şüphesiz ki; senaryo ve senaryoyu görselleştirme işleminin niteliğidir. Özellikle de çizgi roman, grafik roman gibi yazının ağırlığını görsele dayandıran türler için üretilen karakter tasarımları zaman içerisinde karakterin kendisi ile bütünleşerek beyaz perdeyi de etkilemiş, çizgi film veya beyaz perde için seçilen başroller de bu karakter tasarımlarını referans almıştır.

Söz konusu yapımcıların eserlerine bakıldığında karakter tasarımları kendi içerisinde belli başlı üretim tekniklerine ve sıralı ilkelere sahiptir. Buna göre makale çalışmasındaki örnekler de benzer bir sıralamada incelenmiştir. Bu başarılı örnekler beraberinde Türk kültürüne ait destanların arketiplerini düşündürmüş ve literatüre bakıldığında dünyadaki örnekleri gibi modern mitoloji kavramının içinde bir Türk mitolojisi karakteri örneği olmadığı gözlemlenmiştir. Bu nedenle geleneksel Türk mitolojisine ait kültürel motifler olarak nitelendirilen bu mitosların varlığını sürdürmesi, en az bir tarihi eserin korunması kadar önem arz ettiği düşünülmektedir.

Bu düşünceden yola çıkarak makale çalışmasının *Çağdaş Mitoloji Ekseninde Türk Destanları Arketiplerinin Yeniden Karakter Tasarımı Dair Örneklemeler* başlığında Türk mitolojisine ait varlıkların çağdaşlaştırılarak tasarlanmasına dair fikirler sunulmuştur. Özellikle yaratım gibi temel bir konuyu işleyen Yaradılış Destanı'nın başkarakteri Tanrı Ülgen örnekleme üzerinde durularak, çeşitli anlatılar ve yazıtlardaki tariflerden yola çıkılmış ve bu karakter görselleştirildiği takdirde dikkat edilebilecek bazı unsurların altı çizilmiştir.

Sonuç olarak bu makale; diğer toplumların kültürlerine ait mitolojik figürlerin günümüzde varlıklarına devam edebilmelerini sağlayan asıl yöntemlerden birisi olan çağdaş mitoloji kapsamında; geleneksel Türk mitolojisinin de uyarlanarak kültürümüzün bilinirliğine, kalıcılığına katkı sağlamayı amaçlamıştır. Karakter tasarımı, animasyon, konsept tasarımı ve illüstrasyon alanında çalışmalar yapan, yapmak isteyen tasarımcı ve tasarımcı adaylarına kılavuz niteliğinde olması hedeflenen çalışmanın, literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Kaynakça

- Alkır, Y. (2021). Kahramanın cehenneme yolculuğu: Altay Destanı Maaday Kara'da ve İlahi Komediya'da cehennem tasviri. *Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi, Yazılı, Sözlü ve Elektronik Ortamda Kahramanlık*, 5 (3), 51-61.
https://dergipark.org.tr/tr/pub/akaded/issue/64858/999488#article_cite
- Aykan, O. A. (2008). *Grafik tasarımında etik: "Grafik tasarımcının sosyal ve kültürel sorumlulukları"* (Tez no: 28588225) [Yüksek lisans tezi, Marmara üniversitesi]. ProQuest Dissertations & Theses Global. www.proquest.com/dissertations-theses/grafik-tasariminda-etik-tasarimcinin-sosyal-ve/docview/2567984484/se-2
- Bagley, M. (2014). *Marvel: Hulk – Bruce Banner* [İllüstrasyon]. Read Comic Online. <https://readcomiconline.li/Comic/Hulk-2014/Issue-4?id=22087#3>
- Bagley, M. ve Hennesey, A. (2020). *Marvel: Hulk*, [İllüstrasyon]. Marvel Fandom. https://marvel.fandom.com/wiki/Hulk_Vol_3_6?file=Hulk_Vol_3_6_Textless.jpg
- Bandini, M. (2020). *Thor: Revelotions*, [İllüstrasyon]. <https://readcomiconline.li/Comic/Thor-2020/Issue-16?id=187611#6>
- Beals, R. L. ve Hoiyer, H. (1991). Antropolojinin konusu ve alanı (G. Erginer, Çev.). *DTCF Dergisi*, 35(2), 9 – 34. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2152906>
- Brenda, C. (Yönetmen). (2012). *Brave* [Cesur] [Animasyon Film Afişi]. Disney Studios. <https://tr.pinterest.com/pin/782922716474669448/>
- Can, Ş. (1997). *Klasik Yunan mitolojisi*. İnkılâp Kitabevi.
- Çoban, R. V. (2013). Türk mitolojisinde iyilik tanrısı Ülgen'in inanıştaki yeri, tasviri ve kökeni. *Bilim ve Kültür Dergisi*, 1, 192-198. <https://docplayer.biz.tr/155860177-Turk-mitolojisinde-iyilik-tanrиси-ulgen- in-inanistaki-yeri-tasviri-ve-kokeni.html>
- Defalco, T., Sanderson, P., Brevoort, T., Teltelbaum, M., Wallace, D., Darling, A., Forbeck, M., Cowsill, A. ve Bray, A. (2019). *The Marvel encyclopedia*. DK Publishing.
- Elçin, Ş. (1986). *Halk edebiyatına giriş*. Akçağ Yayınları.
- Eliade, M. (2016). *Mitlerin özellikleri* (S. Rifat, Çev.). Alfa Yayınları.
- George, J. (Senarist), Güvenatam, O. (Yapımcı) ve Açıktan O. (Yönetmen). (2019, 27 Aralık). 1.sezon [Dijital Platform Dizisi]. *The Gift: Atiye*. OGM Pictures, Netflix. <https://www.imdb.com/title/tt10075318/mediaviewer/rm3639706369/>
- Günaltay, Ş. (1938). *Türk tarih tezi hakkındaki intikatlara mahiyeti ve tez'in kat'i zaferi*. Türk Tarih Kurumu.
- Karakoç, O. (2008). *Sinemada renk olgusu "Ölümsüz"* (Tez no: 28552411) [Yüksek lisans tezi, Marmara üniversitesi]. ProQuest Dissertations & Theses Global. <https://www.proquest.com/dissertations-theses/sinemada-renk-olgusu-ölümsüz/docview/2606878171/se-2>

- Karashinođlu, Ő. (2021). Karakter tasarım yaklařımları. *Akademik Sanat*, (13), 24-35.
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1738378>
- Klein, N. (2020). *Thor: The return of Donald Blake* [İllstrasyon]. Read Comic Online.
<https://readcomiconline.li/Comic/Thor-2020/Issue-9?id=177444#10>
- Kprl, M. F. (2011). *Trk edebiyatı tarihi*. Akađ Yayınevi.
- Marvel Studios. (2013) *Marvel Avenger: Secret Wars*, Disney XD [Animasyon].
<https://www.marvel.com/articles/tv-shows/the-avengers-return-for-an-action-packed-one-hour-marvel-s-avengers-secret-wars-season-four-premiere-on-saturday-june-17-on-disney-xd>
- Russel, P. C. (2017). *Mr. Wednesday* [İllstrasyon]. American Gods Fandom.
https://americangods.fandom.com/wiki/Mr._Wednesday/Novel?file=AG_Comic_Odin.jpg
- Russel, P. C. (2017). *Mr. Wednesday'in portresi* [İllstrasyon]. American Gods Fandom.
https://americangods.fandom.com/wiki/Mr._Wednesday/Novel?file=Wednesday_comic_4.jpg
- Russel, P. C. (2017). *Kâhin Mr. Wednesday* [İllstrasyon]. American Gods Fandom.
https://americangods.fandom.com/wiki/Mr._Wednesday/Novel?file=Comic_Odin_A.jpg
- Sivriođlu, U. T. (2015). Aryan teorisi Trk tarih tezi. *Akademik Tarih ve Dřnce Dergisi*, 2 (6), 1-27.
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/285780>
- Taylor, A. (Ynetmen). (2013). *Thor: The Dark World* [Film]. Marvel Studios.
<https://www.imdb.com/title/tt1981115/mediaviewer/rm1806760449/>
- Tillman, B. (2011). *Creative character design*. Oxford Focal Press.