



MİTOLOJİ KAHRAMANLARININ BİR MİZAH NESNESİ OLARAK İLLÜSTRASYONLARDA KULLANILMASI

The Use Of Mythology Heroes In Illustrations As An Object Of Humor

Dr. Öğr. Üyesi. Turan ASAN

İstanbul Ayvansaray Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, İstanbul/Türkiye

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-6065-1129>



ÖZET

Mitolojik kahramanlar, grafik sanatında mesaj aktarmanın yaratıcı yöntemlerinden biridir. Birçok markanın kurumsal kimliğinde, reklam kampanyalarında, mizahi illüstrasyonlarda mitolojik kahramanların, tanrı ve tanrıçaların sembolik imgelerinden yararlanılarak tasarımlar yapıldığı görülmektedir. Grafik sanatı mitoslardan iki bağlamda yararlanmaktadır; birincisi toplumda ve bireyde daha önce kodlanmış bir olgudan yola çıkarak, ki amaç hedef kitesinin daha önce edindiği tutum ve davranışlara seslenerek ürünle kolay iletişimini sağlamak, ikincisi ise metafor kavramından yararlanarak ürünleri mitolojik kahramanların imgeleriyle anlatmak, dolayısıyla çalışmaya yaratıcı bir anlam kazandırmaktır. Bundan dolayı mitolojik kahramanların büyüdü dünyası, grafik ürünleri için kaçınılmaz esin kaynağı olmaktadır. Grafik sanatındaki mitolojik anlatı, sadece reklam ve kurumsal kimlik vs. gibi çalışmalarla sınırlı değil, aynı zamanda mizahi illüstrasyonlarda da önemli ölçüde kullanılmaktadır. Mitolojik değerlerden Eros, aşk ve üreme tanrısı olarak bilinmektedir. Söylenceye göre, attığı oklarla insanları birbirine aşık etmektedir. Eros'un aşk bağlamındaki tanrısal gücü, mizahi illüstrasyonlarda kullanılma yöntemleri ve mesajı iletme metaforu dikkate değerdir. Eros mitolojisi ilk yaratıldığı zamanlardaki imgesi ile günümüz mizahında algılanan imgesi arasında farklılıklar olmasına rağmen etkili kullanımı ve mesajı iletme görevi önemli görülmektedir.

Bu çalışmanın amacı mitoloji kahramanlarının, mizahi illüstrasyonlarda hangi sembolik anlamlarla ve imgelerle kullanıldığını saptamaktır. Bunun yanı sıra mitoloji kahramanlarının, mizahi illüstrasyonlarda hangi bağlamda mizah nesnesi olduğu ve bu sanat alanına olan katkısını ortaya koymaktır.

Çalışma yöntemi olarak, mizahi illüstrasyonlarda kullanılan mitoloji kahramanlarının nasıl bir mizahi imge yarattıkları ile mitolojideki gerçek imgeleriyle karşılaştırmalı olarak incelenip yorumlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Grafik, Mitoloji, Mizah, İllüstrasyon

ABSTRACT

Mythological heroes are one of the creative methods used to convey messages in graphic arts. It is seen that many brands are designed by using symbolic images of mythological heroes, gods and goddesses in their corporate identity, advertising campaigns and humorous illustrations. Graphic art benefits from two contexts; Firstly, based on a fact that was previously coded in the society and the individual, the aim is to ensure easy communication of the target audience with the product by addressing the attitudes and behaviors that they have previously acquired, and the second is to give a creative meaning to the work by using the concept of metaphor to explain the products with the powers of mythological heroes. Therefore, mythological heroes become an inevitable source of inspiration for graphic products. Mythological narrative in graphic art, just advertising and corporate identity etc. It is also used significantly in humorous illustrations. For example, Eros is known as the god of love and reproduction. According to the legend, he makes people fall in love with each other with the arrows he fires. In what ways Eros' divine power in the context of love is used in humorous illustrations and what it refers to. Is the image of Eros mythology when it was first created and its image perceived today?

The aim of this study is to determine in what symbolic meanings mythology heroes are used in humorous illustrations. In addition, it is to reveal the context in which the heroes of mythology are objects of humor in humorous illustrations and their contribution to this field of art.

As a method of study, the creatures of mythology characters used in humorous illustrations are analyzed and interpreted in the context of semiotics in comparison with their real images in mythology..

Key words: Graphics, Mythology, Humor, Illustration

1. GİRİŞ

Mitosların, efsanelerin, doğaüstü olayları, kahramanları ve tanrılara ait şiirsel anlatısı her zaman, felsefe, din, edebiyat, antropoloji gibi alanların ilgi odağı ve konusu olmuştur. Bunun yanı sıra bu fantastik ve olağanüstü öyküler aynı zamanda tarih öncesinden günümüze kadar görsel sanatların, özellikle de Rönesans dönemi resim sanatının vazgeçilmez konuları olmuştur. Örneğin Sandro Botticelli'nin "Venüs'ün Doğuşu", Antonio Allegri da Correggio "Zeus ve Antiope", Raffaello Sanzio'nun "Galateia'nın Zaferi", Michelangelo di Lodovico

Buonarroti Simoni'nin "İlk Günah" ve "Nuh Tufanı" gibi onlarca sanatçı tarafından başta "Çarmıha Gerilen İsa" olmak üzere bir çok mitik olayları resmetmişlerdir.

Mitoslar ve efsaneler grafik sanatı tarafından da keşfedilerek, bir fikir ve espi yaratma yöntemi olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu durum iki bağlamda gerçekleşmiştir; birincisi reklam grafiği, ikincisi ise grafik mizah/mizahi illüstrasyon/karikatür alanlarıdır. Mitoslardaki doğaüstü tanrılar, yaratıklar, şeytanlar, olaylar, tufanlar, cennet-cehennem, yaratılış öyküsü, cennetten kovulma vb. gibi fantastik öyküler, mizahi illüstrasyon sanatçıları da büyülemiş ve mizah konuları arasına almışlardır. Bu durumda grafik sanatçıları hangi bağlamda mitolojik kahramanları ve olayları mizah konusu yapmışlardır? Bu kullanım sembolik bir yaklaşım mıdır? Kullanılan olaylar ve kahramanlar mitolojik anlatılarıyla ne kadar örtüşmektedir? Mitolojinin, mizahi illüstrasyonlar için önemi ve katkısı nedir? Bu ve benzeri soruları açıklamak amacıyla mizahi illüstrasyonlarda mitosların kullanımı incelenecektir.

Bu araştırmada mitolojinin ne olduğu, kaynağı, çeşitleri, konuları, dinsel bağlanımlı temalarını ele almanın yanı sıra mitoloji ve sanat, grafik sanatında ve mizahi illüstrasyonlarda konu olan mitoslar, mitolojik kaynaklarla birlikte incelenecektir.

2. MİTOLOJİ

İnsanoğlunun hayatında mitlerin yaratılış serüveni, düşünme ve konuşmanın gelişim süreciyle birlikte; kim olduğunu, nereden geldiğini, doğumu, ölümü, gece gündüzü, mevsimleri, yıldızları, doğal felaketleri, ay ve güneş tutulmalarını, beslenme olgusunu vb. gibi kısacası insanoğlunun çevresinde olup biten her şeyi sorgulamasıyla, çıkarımlar yaparak anlamlandırmasıyla başlar. Mitoloji, TDK sözlükte "mitleri, doğuşlarını, anlamlarını yorumlayan, inceleyen bilim" olarak tanımlanır. Mitolojiyi oluşturan mitosları; edebiyat, teoloji, arkeoloji, sanat tarihi, felsefe, psikoloji, antropoloji vb. gibi bilim alanları incelemiş ve her bilim dalı kendi bakış açısıyla tanımlamalar yapmıştır. Bu durumu Eliade şöyle açıklar; "mit, çok sayıda ve birbirini bütünler nitelikteki bakış açılarına göre ele alınıp yorumlanabilen son derece karmaşık bir kültür gerçekliğidir" (Eliade, 2001, s. 15). Mitosun tanımlarına bakıldığında en önemli mitoloji araştırmacısı ve teolog Mircea Eliade'ya göre mitoloji "kökenle ilgilidir"; "mit, her zaman bir "yaratılış"ın öyküsüdür: Bir şeyin nasıl yaratıldığını, nasıl varolmaya başladığını anlatır" (A.g.e, s. 15). Rosenberg'in yaklaşımı ise edebi ve kültürel; "Söylenceler bir toplumun manevi değerlerini yansıtan ciddi öykülerdir. Bu öyküler bir toplumun dünya görüşünü ve önemli inançlarını temsil ettikleri için, o toplumun kültürü tarafından değer verilen ve korunan insani deneyimlerin birer simgesidir" (Rosenberg, 2003, s. 17). Nimet Yıldırım ise doğaüstü güçler ve psikoloji açısından tanımlamaktadır; "mitlerin oluşması, sosyal yapıların birer yansımaları, doğa güçleri ve insanın psikolojik tepkileriyle gerçekleşmiştir" (Yıldırım, 2011). Hooke ise mitleri düş gücüne dayandırır; "mitos, belli bir durumun yarattığı insan düş gücünün (imgelemenin) ürünü olup, belli bir şey yapma niyetini gösterir" (Hooke, 1993). Çeşitli tanımlamalar olsa da çok farklı bilimlere cezbeden mitosların; fantastik, büyülu yapısından ve köken bağlanımlı olmasından kaynaklandığı gerçeği ortadadır.

Mitlerin nasıl oluştuğuna dair şüphesiz ki mitoloji araştırmacıları tarafından bir çok açıklama getirilmiştir. Bu konuda mitolojinin var oluşunu "kökene" bağlayan Eliade'nın açıklaması bir teori mahiyetindedir. Ona göre "Yeni bir durum her zaman önceki bir durumu içerir, bu da, en son kerte Dünya'dır. Sonradan olan değişiklikler, işte bu başlangıçtaki "bütün"den hareketle gelişir. İçinde yaşanan kozmik ortam ne kadar sınırlı olursa olsun, "Dünya"yı oluşturur; "köken"i ve "öykü"sü başka her özel öyküden önce gelir. "Köken"le ilgili mitsel düşünce, "yaratılış"taki gize sıkı sıkıya bağlıdır. Bir şeyin bir "köken"i vardır, çünkü o yaratılmıştır, yani dünyada bir güç kendini açık seçik olarak göstermiş, bir olay meydana gelmiştir. Kısacası, bir şeyin *kökeni* bu şeyin yaratılışını açıklamaktadır" (Eliade, 2001, s. 52). Köken "teorisini" örneklersek Nuh tufanı söylencesine bir çok kültür mitosunda rastlanmaktadır. Genellikle de yaşanmış olması kuvvetle muhtemel bir sel felaketi, o zaman ki toplumda şikayet konusu olan "insanların aşırılıklarına" bağlanmaktadır. Dolayısıyla tufanın arkaik dönemlerde ortaya çıkması "atalara/doğaüstü varlıklara" bağlanması, zaman içinde bu olayların yaratıcı ozanlar tarafından defalarca anlatılmasıyla efsaneleşmesi, mit haline gelmesi ve kutsal/tanrısal bir anlam kazanmış olması muhtemeldir. İnanç sistemlerinin atalara bağlanımını Eliade şöyle açıklar; "Homo religiosus için gerçek, otantik varoluş, şu en eski olayların bilgisini edindiği, sonuçlarını da göze aldığı an başlar. Her zaman, kutsal tarih, kutsal olayların öyküsü vardır, çünkü kişiler Doğaüstü Varlıklar ve Mitsel Atalar'dır" (Eliade, 2001, s. 125). Mitolojideki öykülerin tarihsel olarak somut bir olaya dayandığı söylenebilir ancak olayların nedenleri her zaman olağanüstü güçlere bağlanmaktadır. Arkaik toplumun bu çıkarımları tamamen yorumlamalardan kaynaklanmaktadır. Çünkü arkaik insanların, olayları bilimsel olarak değerlendirebilecek bilgi birikimi ve bilimsel temellerden uzak olduğu aşikardır.

Bilindiği gibi mitler daha çok ilgi çekici olağanüstü öyküleri anlatan metinler olarak algılsa da mitoslar; tanrısal güçlerin, evreni, dünyayı, yeryüzünü, insanları ve hayvanları yaratmalarını ve şekillendirmelerini konu alan mistik inanç öğeleridir. Mitos; “nitekim, bu sözcük günümüzde “kurmaca” ya da “hayal” anlamında olduğu kadar, özellikle etnologlar, toplumbilimciler ve din tarihçileri arasında yaygın olan “kutsal gelenek, en eski vahiy, örnek gösterilecek model” anlamında da kullanılır” (Eliade, 2001, s. 11). Araştırmacılar tarafından politeizm ve monoteizm gibi inanç kaynaklarının mitoloji olduğunu öne sürmektedirler. Dünyadaki mitolojilerin konuları ile teolojik dinlerin söylenceleri birbirine benzeşmektedir. Örneğin Sümer, Asur, Antik Yunan mitoslarında tanrı, yaratılış, tufan, kıyamet, ahiret, kurban vb. gibi öyküler benzer şekillerde tek tanrılı kutsal metinlerde de yer almaktadır. Bu bağlamda Eliade “mit, insan uygarlığının temel bir ögesidir; boş bir olaylar dizisi değildir, tersine sürekli başvurulacak olan yaşayan bir gerçekliktir; soyut bir kuram ya da imgeler gösterisi değil ama, ilkel dinin ve pratik bilginin gerçek bir düzenlemesidir” der (Eliade, 2001, s. 30). Bu anlamda mitlerin, aynı zamanda arkaik toplumların da bir inanış kültürü olduğuna vurgu yapmaktadır.

Mitoloji ve tek tanrılı dinlerde yer alan olağanüstü öykülerinin benzerliği, Hristiyanlık ¹dünyasında da tartışmaları beraberinde getirmiştir. Ancak mitlerin gerçek olup olmamasının tartışılması yeni bir olgu değildir, kökenleri Antik Yunan’a dayanmaktadır. Bu süreçte mantık ve felsefenin gelişimiyle beraber “tanrılara ilişkin mitlerin gerçek olmayacakları savı, başlangıçta Yunanlı aydın seçkinler arasında egemen olmuş sonunda da Hristiyanlığın kendini kabul ettirmesiyle tüm Yunan-Roma dünyasında benimsenmiştir” (Eliade, 2001, s. 189). Burada mantığın ve bilimin mitosa karşı üstün gelen, zaferi söz konusudur. Diğer taraftan Hristiyanlık dünyası bu olağanüstü öyküleri “Mit” ve “kurmaca” yerine o “giz” ve “mesel”i kullanır; ama hiç kuşkusuz onun için bu terimler eşanlamlıdır (Eliade, 2001, s. 209). Bu konuda Joseph Campbell aynı düşüncededir; “Yunan mitosları doğal düzenin parçası sayılırken, İncil’de geçen mitoslar doğaüstü diye görülmekteydi. Klasiklerdeki kahramanların (Herakles, Theseus, Perseus, vb.) mucizeleri edebiyat olarak incelenirken, İbrani kahramanlar (Nuh, Musa, Yeşu, İsa, Petrus, vb.) gerçek tarih olarak kabul edilmek zorundaydı. Oysa gerçekte, iki çağdaş geleneğin masalımsı öğeleri, aynı biçimde, eski, tunç çağı Mezopotamya’sından türetilmişti, modern arkeoloji biliminin gelişmesinden önce de aslında bu tahmin edilebilirdi” (Campbell , İlkel Mitoloji Tanrının Maskeleri, 1995, s. 17). Dolayısıyla aynı olağanüstü olayın mitolojide yer alması gerçek dışı, kutsal metinlerde yer alması ise mucize olarak nitelendirilmesi paradoksal bir çelişkidir.

Arkeolojik buluntularla beraber tek tanrılı dinlerde yer alan olağanüstü öykülerin Antik Yunan yazılı kaynağı dışında Asur, Sümer ve Babil mitoslarında benzer şekilde yer alması, tanrıları, dinleri yaratan mitolojinin aynı zamanda yıkılmasını da sağlamıştır. “Tanrı insanın düşünebildiği Tanrıdan çok daha yücedir” sözleriyle dile getirilen yüce dinlerin kutsal kaynağı olarak görülen mitolojik temaların evrensel olduğu ve bu doğaüstü motiflerin bir tek geleneğe ait olmadığı, tersine insan türünün dinsel söyleminin ortak olduğu ortaya çıkınca, ‘ortodoks’ ve ‘kafir’, ‘yüce’ ve ‘ilkel’ arasındaki gerilim şimdilerde kendiliğinden ortadan kalktı” (Campbell , İlkel Mitoloji Tanrının Maskeleri, 1995, s. 23).

2.1. Mitolojilerin Amacı

Mitolojilerin bütün dünyada, arkaik zamanlardan günümüze kadar önem kazanması, kutsallaşması ve rit haline gelmesinin bir çok nedeni vardır. “Söylenceler kökenleri, doğal olayları ve ölümü konu edinebilir; ilahların özellikleri ve işlevlerini betimleyebilir ya da kahramanlık öyküleri anlatarak, kahramanca ve erdemli davranışlara birer model oluşturabilir” (Rosenberg, 2003, s. 17). Mitolojik anlatılara bakıldığında tanrıların, kahramanların başarı hikayeleriyle dolu olduğu görülür. Dolayısıyla mitlerin hedefi “toplum üyelerine ait oldukları kültüre göre başarılı olmak için gerekli davranış ve tavırları öğretmektir” (Rosenberg, 2003, s. 20). Bu bağlamda mitler toplum bireyleri için birer rol modelidir; başarının anahtarıdır. “İnsan, görüldüğü gibi, genel mitsel kalıtların düzenlenmesi olmadan evrendeki yaşamını sürdüremiyor. Aslında, insanın kendi yaşamının doluluğunun, mantıklı düşüncesiyle değil kendi yerel mitolojisinin derinliği ve genişliğiyle doğrudan orantılı olarak oluştuğu görülüyor” (Campbell , İlkel Mitoloji Tanrının Maskeleri, 1995, s. 12).

Mitolojilerin temel yapısına bakıldığında, tanrılar evrende düzen kurmak amacıyla insanları, hayvanları ve bitkileri yaratmışlardır. Evrendeki düzen tanrılar sayesinde devam etmektedir. Dolayısıyla tanrıların, insanoğlu için kurduğu düzen ve bu düzenin devamı için şükredilmeli, bu amaçla tanrılara adaklar adanmalıdır. Bu sayede kutsanmış olurlar. “Tanrılar, evrensel düzende özel yerlerini alacak şekilde çoğalır ve yaratıcı tanrı bitkiler, hayvanlar ve insanlar biçiminde olmak üzere yeryüzüne hayat verir” (Rosenberg, 2003, s. 20).

¹ TDK, Güncel Türkçe Sözlüğe göre kelimenin doğru yazımı Hristiyanlık değil, Hristiyanlık olarak belirtilmiştir.

Söylencelerdeki yaratma eyleminin amacını Eliade “ilkel dinin ve pratik bilginin gerçek bir düzenlemesidir” (Eliade, 2001, s. 30) şeklinde açıklar. Bu durumdan anlaşıldığına göre toplumlar bu söylencelerle bir inanç ve toplumsal düzen kurulmaktadır.

Mitolojiler toplumsal düzenin de yaratıcılarıdır. Bu söylenceler, toplumda bireyleri bir arada düzen içerisinde tutmanın en önemli yapı taşlarıdır. Bu amaçla söylenceler ezberlenerek, ozanlar ve tapındaki din adamları tarafından, topluma devamlı olarak söylenerek hatırlamaları sağlanmaktadır. Yani sıra “bazı kültürler, sadece kendi toplumlarının köklerini açıklayan ve ulusal ruhu yücelten söylencelerle ilgilenir” (Rosenberg, 2003, s. 20). Bu durum mitlerin toplumda neden var olduklarının da göstergeleridir. Eliade bu konuda şunları söyler; “mit, arkaik insana, kendisini varoluşu bakımından oluşturmuş en eski “öyküleri” öğretir, varoluşuyla ve Kozmos içindeki kendi öz varoluş biçimiyle ilgili her şey de onu doğrudan doğruya ilgilendirir” (Eliade, 2001, s. 20-21). Dolayısıyla mitlerin düzeni, nasıl kutsallık derecesine ulaştıklarını da ifade etmektedir.

Mitolojiler yeryüzünde toplum düzenini sağlayan ve bireylerin nasıl davranması gerektiğini içeren tanrısal yöntemler olmanın yanı sıra eğitim araçlarıdır. Mitoslar tanrısal düzen olduğu için, düzene uymamanın cezası ağır olur. “Birçok kültürde yaratıcı tanrı peş peşe birçok ırkı yaratıp genellikle bir tufan sonucu yok eder. ... En geliştirilmiş olan tufan söylencelerine ise Sümer/Babil’de rastlanır” (Rosenberg, 2003, s. 20). Örneğin Antik Yunan mitosunda tanrılar, yarattıkları insanlara aynı zamanda öğretmenlik te yapmaktadır. “Bütün kültürlerde, insanların belli yiyecekleri ve uygarlaşmalarını sağlayacak tarım aletlerini nasıl elde ettikleri anlatılır. Başka kültürlerin söylencelerinde insanlara tarımsal yetenekler kazandıran ilahi bir kişiliğe rastlanır” (Rosenberg, 2003, s. 20). Dolayısıyla toplumlar, mitoslar sayesinde kültürlerini bir kuşaktan bir kuşağa aktarmanın yöntemi olarak kullandıkları anlaşılmaktadır.

2.2. Olağanüstü Anlatılar ve Mitosların Çeşitleri

Mitosları, efsaneleri, destanları, masalları, halk öykülerini birbirinden ayırmak mümkün mü yada bu türleri ayıran farklılıklar nelerdir; içerik mi yoksa anlatım biçimi mi? “Mitos (myth) efsane (legend) destan (saga) ve halk öyküsü (folkstory) ile Märchen (masal) arasında genellikle yapıldığı görülen ayırım, edebi ölçüte dayanır; yapılmakta olan bir başka ayırım, “mitos” ile “tarihsel gerçekler” arasında olup, mitos niteliği taşıyan herhangi bir şeyin inanılmaya değer olmadığı gibi bir düşünceye dayanmaktadır” (Hooke, 1993, s. 9). Hooke bu anlatıları ayırmanın “edebi ölçüt”te mümkün olduğunu, bunun dışında içeriksel olarak çok farklı olmadığına vurgulamaktadır. Diğer bir tespiti ise “mitos ve tarihsel gerçekler” ile “inanç” konusundadır. Yani bu anlatılar inanılmaya değer bulunursa mitos, değilse edebi tür olarak adlandırılmaktadır. Yukarıda edebi ayırım yapılan türlerin yapısı incelendiğinde içerik, konu, olağanüstü olaylar, kahramanlar, kişilikler, büyü vb. gibi olguların neredeyse hepsi benzerdir. Dolayısıyla da ayırım yapmanın doğru olmadığını ancak bu durumun inançsal bir olgu olabileceği vurgulanmaktadır. Edebi türler arasındaki ayırım Joseph Campbell’e göre; “eğlence amacıyla anlatılan masallarda, açıkçası bir oyun ruhuyla hafife alınan bu tür mitsel konular, dinsel bağlamlarda da işlenmektedirler; ama buralarda yalnızca yaşanmış doğrular diye görülmeyip, kültürün bütününe canlı tanığı olduğu gerçekliklerin açıklanması olarak da anlaşılmaktadırlar” (Campbell , İlkel Mitoloji Tanrının Maskeleri, 1995, s. 11). Eliade ise masal ile mitoslar arasında farklılık olduğunu ileri sürmektedir; “Mitlerdeki kişilerin genellikle Tanrılar ve Doğaüstü Varlıklar, masallardakilerinse olağanüstü kahramanlar yada hayvanlar olmasına karşılık, bütün bu kişilerin ortak bir yanı vardır: Onlar gündelik yaşamın bir parçası değildirler” (Eliade, 2001, s. 20). Aradaki farkı masalların gündelik yaşamdaki herhangi bir olgunun “kökenine” vurgu yapmamasına bağlamaktadır. Bu görüş, mitosların insanoğlunun kendisini ve evreni anlama çabasının ürünü olduğuna dair yaklaşımlara uygun düşmektedir.

Hooke (1993) bu söylence tarzlarını edebiyat anlamında değil, içerik olarak türlere ayırmanın doğru olacağını söyleyerek, mitosları içerik olarak şöyle gruplamaktadır; Orijin Mitosları: Toplumdaki bir geleneğin bir objenin isminin ya da kendisinin nasıl doğduğunu, kısacası “kökenini” açıklamaktadır; Ritüel Mitosları: Toplumsal ritüelleri anlatan, aktaran metinlerdir; Kült Mitosları: Ritüel mitosların kutsallık kazanmasıyla oluşmaktadır; Prestij mitosları: Halk kahramanlarına gizem katılarak yücelten ve anlatan söylenceleridir; Eskatalogya Mitosları ise: Kıyamet ve ahiret konularını içeren söylencelerdir.

3. MİTOLOJİ VE SANAT

Mitolojik öyküler, bir yandan insanoğlunun kendini ve evreni anlamaya çalışması, diğer yandan ise korkularından ve endişelerinden kurtulmak için bir takım güçlere sığınması amacıyla yaratılmış olsa da, kutsal ya da uydurma kabul edilse de, içinde barındırdığı muhteşem kurgu, ozanların ve kahinlerin anlatımlarıyla

şekillenmiş edebiyat ürünleridir. Dolayısıyla doğası gereği mitoslar edebiyat ürünleridir. Bu anlatılar M.Ö. ve M.S.'sındaki uygarlıkların kültürlerini, sanatlarını, ritüellerini diğer nesillere ve toplumlara anlatma ve aktarmalarının kaynağı olmuştur. Bunun için farklı sanat dalları kullanılmıştır. Örneğin; Antik Yunan mitosunda çocuklarını yutan “Cronos” ve çocuğunu kurtarmak için O’na taş veren “Reia” bir Roma çeşmesinde kabartma olarak betimlenmiştir. Mitoslar her dönemde sanatın konusu ve esin kaynağı olmuş ve olmaya devam etmektedir. Mitoloji ve sanat için önemini Campbell şöyle açıklar; “dinler hem tinsel yetkesini hem de tensel güçlerini bunlardan türetirler. Bu tür mitolojik motifleri ayinlerinde yaşamayan; kahinleri, ozanları, tanrıbilimcileri ya da filozofları eliyle yorumlamayan; sanatında yansıtmayan; şarkılarında övmeyen ve yaşama güç katan, düşlerinde coşku içerisinde denemeyen insan topluluğu yoktur” (Campbell , İlkel Mitoloji Tanrının Maskeleri, 1995, s. 11).



Şekil 1. Reia ve Cronos

kaynak: <https://fantasia.fandom.com/pt/wiki/Reia>

Mitosların, doğaüstü ve büyüleyici anlatıların bir kısmı (örneğin yaratılış, tufan vb. gibi) monoteolojik inaçların kutsal kitaplarında yer alınca, mitolojiler tekrardan keşfedilmeye ve tartışılmaya başlanmıştır. Bu tartışmalarda kutsal kitaplarda yer alan söylenceler doğru, diğerleri ise fantazi ve kurgu olarak nitelendirilmiştir. Mitolojilerin, Hristiyanlık ve tek tanrılı dinlerde tartışılmaya başlanması yeni bir olgu değildi. Mitolojilerin gerçekliği Antik çağ filozofları tarafından da yapılmış ve “mantık dışı” olarak nitelendirilmişti. Ancak bu tartışmaların sonucu ne olursa olsun en önemli katkısı, mitosların yaşamasına ve hatırlanmasına kaynaklık etmiştir. 20. yy. da Sümer-Babil tabletlerinin bulunması ve tabletlerde yaratılış/tufan mitoslarının yer alması din-mitoloji tartışmalarını yenilemiş ve mitosları tekrar gündeme getirmesine neden olmuştur.

Ortaçağ Hristiyanlık dünyasında İncil'deki mitlerin, ressamlar ve heykeltıraşlar tarafından yeniden canlandırılması mitoslara olan ilgiyi arttırmıştır. Rönesansın doğuşu ve getirdiği sanatsal devrimin etkisiyle dönemin ressam ve heykel sanatçıları; başta Leonardo, Raffaello, Michelangelo, Botticelli, Correggio ve diğer sanatçılar tarafından tekrar keşfedilmiş ve fantastik mitoslar tuvallere aktarılmıştır. Bu durum mitoloji için önemli bir süreçtir. Bu olguyu Eliade şöyle açıklar; “dinsel özelliklerini kökünden yitirmiş ve mitleri yıkılmış olan Yunan dini ve mitolojisi, Avrupa kültüründe eğer varlığını sürdürmüştü, bunun nedeni, yazınsal ve sanatsal başarılarla yansıtılmış olmasıdır” (Eliade, 2001, s. 199). Mitolojinin sanattaki yeri ve belirleyiciliği

tartışılmaz bir gerçektir. “Özellikle Antik Yunan ve Antik Roma mitolojisi, Avrupa başta olmak üzere birçok ülkenin sanatı üzerinde büyük etki yaratmıştır. Afrodit, Venüs, Zeus, Helena, Herkül, Promete, Sisfys, Dionysos, Eros, Narkissos gibi mitolojik karakterler bütün dünya sanatlarının konusu olmuştur” (Toluyağ, 2020). Bu bağlamda kültürlerin yaşaması, öğretilerin devamı, toplumların sanatla nefes alması ve aydınlanması için sanatçılar uygar toplumlarda vazgeçilmez unsurlardır. Dolayısıyla mitosların yaşaması ve hayal dünyamızı zenginleştirmeye devam etmesi, sanatçıların çabaları sonucudur. Eliade, kültür, mitos ve sanatçı olgusuna şöyle yaklaşmaktadır; “Oysa bu kültür olgusu son derece önemlidir, çünkü bir uygarlığın ya da bir toplumun gerçek yaratıcı güçlerini özellikle sanatçılar temsil eder. Sanatçılar yaratılarıyla, toplum ve kültür yaşamının öbür kesimlerinde kimi zaman bir ya da iki kuşak sonra olacakları önceden sezerler” (Eliade, 2001, s. 94).

Günümüzün romanları, mitoslara öykünen çağdaş mitoslar gibidir. Yanı sıra mitoslar görsel sanatların konuları arasında hep var olmuş ve var olmaya devam edecektir. Mitosların bu kadar ilgi çekici olması çok şaşırtıcı olmasa gerek. Bu durumu Joseph Campbell’de sorgulamaktadır; “Toplumları harekete geçiren, uygarlıklara temel olan, her biri kendi güzelliğine ve kendini zorla kabul ettiren bir kadere sahip olan bu asılsız temaların gücü nereden geliyor? Ve neden insan, yaşamına temel olacak somut bir şey aradığında dünyayı dolduran gerçekleri değil de, anımsanamayacak kadar eski imgelemlerin mitoslarını seçiyor?” (Campbell, İlkel Mitoloji Tanrının Maskeleri, 1995, s. 12). Dolayısıyla Mitolojinin günümüzde önemini koruması; tanrıların ve kahramanların olağanüstü güçleri ve öykülerinin mitoslarda yer almasından kaynaklanmaktadır. Bunları da yaşatan sanatçılar ve sanat eserleridir.

4. MİTOLOJİ VE GRAFİK SANATI

Mitoslar, görsel sanatların her dalında olduğu gibi grafik sanatına da nüfuz etmiştir. Bilindiği gibi grafik sanatı, ürünle, tüketici bireyler arasında bir iletişim köprüsü kurar. Bunun için yaratıcı fikir ve görselleştirme yöntemlerine başvurulur. Bunlardan biri de grafik ürünleri, mitoslardaki doğaüstü olayların, tanrıların ve kahramanların olağanüstü öyküleriyle anlatmaktır. Burada amaç, metafor kullanarak ürünü mitostaki olguyla anlatmaktır. Mitoslar, güçlü betimlemeler, simgeler, metaforlar, ikonlar, indeksler içermektedir. Bu yüzden kullanılan mitlerin toplum tarafından da bilinmesi grafik ürünündeki mesajın iletisi için önemlidir. Bu durumu Eliade şöyle açıklar; “Miti, yaşayan bir şey olarak kabul eden toplumların insanı, “şifreli” ve gizemli olmasına karşın “açık” bir dünyada yaşar. Dünya insanla “konuşur”, bu dili anlamak için de mitleri bilmek ve simgeleri çözmek yeterlidir” (Eliade, 2001, s. 181). Mitoslardaki sembolik anlatıları ve toplumdaki yerini Metin İncoğlu şöyle ifade etmektedir; “sembollerde aktarılan anlamlar, bireyin içinde yaşadığı toplumun ortak değerlerini yansıtır. Ama bunun yanında kuşaklar arası aktarım da dikkate alınarak söylenecek olursa semboller aynı zamanda tarihin farklı zaman dilimlerinde yaşamış olan toplumlar ve kültürler arasındaki bir takım ortak değerleri yansıtır” (İnceoğlu, 2010, s. 76). Bu anlamda şu anki dünyamız da sembollerle örülmüş durumdadır ve bireyler hergün yaşamın her alanında yüzlerce sembolle karşılaşmakta ve onları çözmektedir. Dolayısıyla günümüzde bireylerin sembol çözme yeteneklerinin geliştiği söylenebilir. Bu durum grafik sanatında mitosların kullanılabilirliğini arttırmaktadır.

4.1. Reklam Grafiği ve Mitoloji

Grafik ürünlerin, hedef kitlesinine ulaşması için bireylerin tutum ve davranışlarına hitap edilmesi gerekmektedir. Mesaj yaratıcı ve dikkat çekici bir olguyla iletilmelidir. Bunun için grafik ürünün yaratıcı düşüncesi, toplum içindeki simgeler, kodlar, mitoslar vb. gibi olgular üzerinden yapılmasıyla mümkün olabilecektir. Mitostaki kahramanlar zamanla belli bir olgunun sembolü haline dönüşebilmektedir. “Örneğin; gözleri bağlı, elinde terazi tutan, genç kadın adaletin simgesidir. Belirli renkleri ve simgesi olan, belli bir biçim verilmiş bir kumaş parçası, bir ulusun bayrağıdır” (İnceoğlu, 2010, s. 74). Burada simgeleşen adalet imgesi, Antik Yunan’daki tanrıça Themis mitosuna dayanmaktadır. Görüldüğü gibi Themis, Zeus danışmanlığından zamanla anlamsal olarak değişerek, günümüzde sadece adalet sembolü haline evrilmiştir.

Grafik sanatların ürünleri olan; posterler, gazete ve dergi ilanları, billboardlar, marka isimleri, logolar, sıklıkla mitolojiden ve sembolleşmiş imgelerinden yararlanmaktadır. Örneğin Eros Antik Yunan’da aşk ve şehvet tanrısı olarak geçse de kalbi delen ok simgesiyle günümüzde aşkın ve sevgililer gününün sembolü haline dönüşmüştür. (Bkz. Şekil 2.)



Şekil 2. Sevgililer günü afişleri,

Kaynak: <https://www.conseilsmarketing.com/communication/les-plus-belles-publicites-sur-la-saint-valentin-de-quoi-devenir-romantique-creative-valentines-day-ads/>

Antik Yunan mitolojisindeki tanrılar ve olaylar dünyanın yaygın kültü haline gelmiş durumdadır. Bunu fırsat bilen reklam yaratıcıları ve grafik sanatçıları mitoslardaki bu doğaüstü tanrıların, olağanüstü yaratıcı güçlerinin kavramlaşmış, simgeleşmiş yönlerinden yararlanarak, tüketicilerle yaratıcı bir iletişim kurmanın aracı ve yöntemi olarak kullanmaya başladılar. Özellikle marka isimlerinde kullanılan tanrıları (Kumar, 2018) şöyle açıklar; Pegasus: Yunan mitolojisinde kanatlı at olarak geçmektedir. Dove: Güzellik tanrıçası Aphrodite'nin sembolü haline gelmiş güvercin simgesi ile kullanılmış. Maserati: Roma mitolojisinde su ve deniz tanrısı olarak geçen Neptün'le sembolleşmiş üç dişli çatalıyla kullanılmış. Starbucks: Yunan mitolojisindeki Sirenler'in simgesi ki, günümüzde deniz kızıyla bütünleşmiş haliyle logoda yer almaktadır. Nike: Yunan mitolojisinde zafer tanrısıdır. Pandora: Yunan mitolojisinde Zeus tarafından yaratılan ilk kadın. GoodYear: Zeus'un oğlu Hermes'ten esinlenerek yaratılmış; Hermes mitosta tanrıların en hızlısı ve zekisi olarak geçmektedir. Hermesin kafasında kullandığı kanatlı başlık logoda sembolize edilmiştir. NBC: Yunan mitosunda baş tanrı ve her şeyi yaratan, gören ve "100 gözlü" olarak betimlenen Zeus, tavuskuşu imgesiyle logoda sembolleşmiştir.

Şekil 3. Yunan mitoslarındaki tanrıların isimlerinden ve simgelerinden yararlanarak üretilen markalar.

Kaynak: <https://www.designhill.com/design-blog/popular-logo-symbols-and-their-shocking-mythological-stories/>

5. MİZAH OLGUSU

Mizah, insanoğlunun ruhudur, hayattan çıkarıldığında nefessiz kalır ve insan olma özelliğini kaybeder. Çünkü mizah insana özgüdür ve akla, mantığa dayanır. John Morreall göre (1997) Hayvanların duyguları olmasına rağmen zekaları gelişmediğinden mizah yapamazlar! Dolayısıyla mizah yapma zeka ürünü olduğu gibi mizahı

karşılama ta zekaya dayanır. Henri Bergson “sadece gerçek anlamda insani olan şeyler için gülünçlükten bahsedilebilir” (Bergson, 2018, s. 5) ifadesiyle mizahın insana ait bir olgu olduğunu vurgular.

Mizahın zekası, zekanın mizahı, yasak, kural, tabu tanımaz, her şeye dokunur; alay eder, komikleştirir, aynı zamanda doğrucudur da, hataları yüze vurur. Bazen serttir, bazen yumuşak fakat her zaman güldürerek ortalığı yumuşatır. Bu kabına sığmayan zeka ürünü mizah, aynı zamanda sevimlidir de ve kendini sevdirebilir. Buna rağmen mizahın pozitif yanlarının anlaşılmadığı ve olumsuz gözle bakıldığı toplumlarda ya da dinsel taassupların yaşandığı zamanlarda gülmece toplumdan ve insanlardan uzaklaştırılmaya çalışılmıştır. Örneğin Antik Yunan’da ve tek tanrılı dinlerin baskısı altındaki toplumlarda mizah ve güldürü, yıkıcı bir alay ve iffetsizlik olarak olarak nitelendirilerek yasaklanmış veya küçümsenmiştir.

Mizah olgusunu ilk irdeleyen ve günümüz mizah kuramlarının temelini ortaya atan Antik çağ filozofları; Platon ve Aristoteles olmuştur. Bu iki filozofun mizah olgusuna olumlu yaklaşımları söylenemez. John Morreall Platon’dan aktardığına göre “gülmenin nesnesi, insani şeytanlık ve budalalıktır” (Morreall, 1997, s. 8). Platon insanların kusurlarına güldüğü için gülmeyi erdemsizlik olarak niteler; “gülmeyi beslememeliyiz, der, olaki güldüğümüz kusurlardan bazıları bize de bulaşabilir. Şiddetli gülmelerde ussal kontrolümüzü bütünüyle kaybederiz, bu anlamıyla insansal olan yanımız yitirilmiş olur” (Morreall, 1997, s. 8). Platon mizahın ahlaki değerleri bozduğundan dolayı toplumsal düzen için belli kurallara bağlanması gerektiğini Yasalar’da ifade etmektedir. Aristoteles’in de mizah hakkındaki görüşü Platon’dan çok da farklı değildir. “Aristoteles, gülmenin aslında alay’ın (derison) bir türü olduğu konusunda Platon ile aynı görüşü paylaşıyordu. Nükte bile, ona göre, gerçekte adam edilmiş küstahlıktır” (Morreall, 1997, s. 9). Platon ve Aristoteles’in gülmece olgusuyla ilgili ortaya koydukları fikirler; alay etme, nükte’ye dayalıdır. Bu anlamdan yola çıkarak gülmeyi, insanları aşağılayan, kişilik haklarına saldıran ve toplumsal düzenin bozan bir olgu olarak değerlendirmişlerdir. Bu iki filozofun görüşleri daha sonra Hobbes tarafından ortaya konan “Üstünlük Kuramına” esin kaynağı olmuştur. Ona göre mizah (sudden glory) “ani zafer duygusuna” dayanmaktadır. Bu kuram kişilerin eksik, kusurlu, yanlış taraflarıyla alay edilmesi ilkesine dayanmaktadır. Bu kurama daha sonra bir çok araştırmacı tarafından elıştırılmış ve her gülmenin “alay” a dayanmadığı ileri sürülmüştür. Bir çok gülmenin “alay” sonucu olduğu yadsınamaz ancak gülme olgusunu tek nedene bağlaması da mümkün değildir. Örneğin halk türküsünde geçen “manda yuva yapmış söğüt dalına” dizesi herhangi bir alay içermez ama komiktir ve aynı zamanda bu absürd mizah türüdür. Diğer bir örnek Nasrettin Hoca’nın ipe un serme fıkrasıdır. Komşusu çamaşır asmak üzere Nasrettin Hoca’dan ip ister. Hoca, komşusuna ipi vermek istemeyince “ipe un serdim” der.. “İpe un serdim” önermesi absürd ve komiktir. Bu fıkrada herhangi bir alay durumu görülmemektedir. Dolayısıyla bütün gülmeler “alay”dan ve “Üstünlük Kuramı”ndan” oluşmamaktadır.

Türk mizahının önemli yazarlarından Aziz Nesin’in mizaha yaklaşımı “alay” ve “Üstünlük Kuramı” bağlamındadır, ancak O, mizahı antik çağ filozofları gibi değerlendirmez. Nesin, “yaşam çatışmasında yenik düşen insanın gülmesi, bir üstünlük elde etme silahıdır. Toplumda egemen sınıflar bu üstünlüğü özdeksel ve somut olarak ellerine geçirmiş olduklarına göre, ezilen sömürülen, yani yenik düşen sınıf, egemen sınıfa karşı başka türlü ve gerçek üstünlük elde edemeyince, gülmeyi onlara karşı bir üstün gelme silahı olarak kullanmaktadır” (Nesin, 1973, s. 37). Antik çağ filozofları alay’ı “üstün gelenlerin kakhahaları” olarak nitelemekteydiler. Oysa Nesin bu durumu “güçsüzlerin kakhahası” olarak nitelemektedir. Nesin bu yönüyle de mizahın “yararcı” olması gerektiğini vurgulamaktadır. Nesin “yararcı” mizahın “güldürürken düşündüren” yani ders veren nitelikte olmasını savunarak, Nasrettin Hoca fıkralarını örnek gösterir. Henri Bergson da Nesin gibi mizahın “yararcı” olmasını gerektiğini vurgular. Bergson’a göre “gülünç derhal ıslah edilmeyi bekleyen bireysel ya da kolektif bir kusuru ifade eder, gülme bu düzeltmenin, bu ıslahın ta kendisidir. Gülme insanlar ve olaylardaki özel bir tür dalgınlığı, öne çıkartan ve cezalandıran bir toplumsal jesttir” (Bergson, 2018, s. 58).

Mizahın diğer bir kuramı ise Arthur Schopenhauer ve Immanuel Kant tarafından ortaya konan Uyumsuzluk Kuramıdır. Ancak ikisi de kuramı, farklı yönleriyle yorumlamışlardır. Kant’a göre; yaşanan olayların beklentinin aksine “süprizle” sonuçlanması ile mizahın oluştuğunu, Schopenhauer ise; düzen içerisinde olan nesneler ve olaylar arasında süregiden düzenin aniden kesilmesiyle mizahın meydana geldiğini söylemektedir. Temelde “düzenin bozulması” ve “süpriz” kavramlarının işaret ettikleri tanımlama çok ta farklı şeyler değildir. Bergson bu kuramla ilgili şunları söylemektedir; “katılık, otomatizm, dalgınlık, asosyallik tüm bunlar iç içedir ve karakterdeki gülünçlüğü oluşturur” (Bergson, 2018, s. 90). Örneğin Dan Reynolds’un eseri Şekil 4’e bakıldığında Kutsal Kitap’ta anlatılan olayda Musa denizi ikiye ayırmıştır, oysa bu eserde Musa, yolun iki tarafındaki çiçekleri sularken hortum suyunu da ikiye ayırmıştır. Bu olay, burada beklenmeyen bir durumdur. Bu sıradışılık gülünçtür.



Şekil 4. Dan Reynolds

Kaynak: <https://www.cartoonstock.com/cartoon?searchID=CS194117>

Mizahı, psikolojik bir olgu olarak inceleyen Rahatlama Kuramının önemli temsilcilerinden biri de Sigmund Freud'tur. Rahatlama kuramını şöyle açıklar; "hipotezimize göre, gülmede, o ana dek yükleme için kullanılmış bir ruhsal enerji toplamının, özgürce deşarjına izin verildiği koşullar bulunur. Ve gülme -doğru, tüm gülmeler değil ama kesinlikle espri olayındaki gülme- bir haz göstergesidir, bunun için biz bu hazla, daha önce varolan yüklemenin kaldırılması arasındaki bir bağlantı kurma eğilimindeyiz" (Freud, 2016, s. 179). Freud'a göre toplumdaki kısıtlamaların, tabuların insan ruhuna ket vurduğunu, bunun sonucunda bir enerji birikimi oluşturduğunu ve bu durumda "espri, kısıtlamaları savuşturacak ve ulaşılamaz hale gelmiş olan haz için kaynaklar açacaktır" (Freud, 2016, s. 134). Böylece gülme olgusunun oluştuğunu ifade etmektedir. Freud'a göre (2016) ket vurma edinimi, espri karşısında direncini yitirmesi sonucu "ruhsal denge" sağlandığını ifade eder. O'na göre, daha önce yapılmış bir espriye gülen kişi, aynı espriyi duyduğunda gülmüyorsa, onun için ket vurma olgusu ortadan kalkmıştır. Dolayısıyla rahatlama olgusu yerine gelmiştir.

6. MİTOLOJİ KAHRAMANLARININ BİR GÜLDÜRÜ NESNESİ OLARAK MİZAHİ İLLÜSTRASYONLARDA KULLANILMASI

Mitolojiler doğaüstü tanrılar, kahramanlar, olağanüstü olaylar, sihirler ve mucizeler gibi konularla doludur. Bütün mitoslar arkaik dönemlerde doğup gelişerek toplumların ritüelleri, kutsalları haline dönüşmüşlerdir. Bu mitoslarda sadece tanrıların alaylı kahkahaları yankılanır. Bunun dışında gülme olgusuna rastlanmaz. Bu durumu kavrayan "Tragedya yazarları kahramanlarının fiziksel yönüne dikkat çekebilecek her şeyden özenle sakınırlar. Bedenle ilgili bir düşünce uyanır uyanmaz güldürü unsuru kapıda demektir" (Bergson, 2018, s. 37). Mitolojilerde alaydan başka gülmece olmasa da mitoslardaki sıradışı olaylar mizahi illüstrasyon sanatçılarının dikkatini çekmiş ve konuları arasına almışlardır. Henri Bergson mizahın oluşumunu Alexandre Bain'den alıntılayarak şöyle açıklar; "gülünçlük "vaktiyle muteber bir şey bize sıradan olarak ve sıradanmış gibi gösterildiğinde" doğar" (Bergson, 2018, s. 80). Dolayısıyla bu olguyu keşfeden mizah sanatçıları mitoslardaki tanrıları, olayları sıradanlaştırarak eserlerini yaratmaya başladılar.

Mizahi illüstrasyon sanatçıları konularını, bütün dünyada birbirine benzer biçimde anlatılan ve çok bilinen mitoslardan seçmektedirler. Örneğin tufan, yaratılış, ahiret, cennet, cehennem, Themis, Zeus, Musa, Medusa vb gibi konularda eserler üretmektedirler. Bu araştırmada, mizahi illüstrasyonlarda çok fazla işlenen mitoslardan bir kısmının analizlerini yapmak, konunun anlaşılması için yeterli olacaktır.

6.1. Nuh Tufanı

"Tufan" bir çok kültürün ve inancın mitosunda yer almaktadır. Bunlar; Sümer, Yunan, Kitabı Mukaddes ve Kuran'dır. Tufan, genellikle insanların bozulması sonucu ve eskisi gibi tanrıya/tanrılara şükranlarını sunmayışından dolayı, tanrıların bu saygısızlığı cezalandırmak için insanları yok etmek üzere, yeryüzünü "denize" çevirmesi fikrinden doğmuştur. İnsanlar her ne kadar tufanı tanrı olgusuna bağlasalarda, bu olayın sel baskını gibi nesnel bir kaynağının olması muhtemeldir. Bu konuyu Donna Rosenberg şöyle açıklamaktadır;

“M.Ö. 3000 ile 2000 arasında bir zamanda Mezopotamya’da büyük bir sel baskını olmuştur. Bu olayın o bölgede yaşayan insanlar üzerinde öyle büyük etkisi olur ki, birbirine çok benzeyen bir çok tufan efsanesi ortaya çıkar” (Rosenberg, 2003, s. 53). Bu olaylar, yüzyıllar boyunca ozanlar tarafından söylenerek, değiştirilerek mitos haline geldiler.

Kutsal kitaplarda tufan mitosuna benzer şekillerde anlatılmaktadır. Örneğin Kitabı Mukaddes’te insanların tanrı buyruğu dinlememeleri üzerine Tanrı, Nuh’a şöyle seslenir; “Yeryüzüne tufan göndereceğim. Göklerin altında soluk alan bütün canlıları yok edeceğim. Yeryüzündeki her canlı ölecek. Ama seninle bir antlaşma yapacağım, oğulların, karın, gelinlerinle birlikte gemiye bin. Sağ kalabilmeleri için her canlı türünden bir erkek, bir dişi olmak üzere birer çifti gemiye al. Çeşit çeşit kuşlar, hayvanlar, sürüngenler sağ kalmak için çiftler çiftler sana gelecekler” (Kutsal kitap, Tekvin 6:19, 6:20).

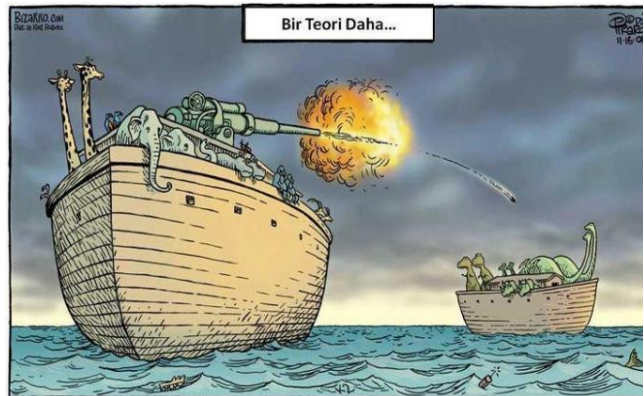
Tufan, Yunan mitosunda Zeus’un, insanların birbirlerine ve tanrılara saygılarının kalmadığı haberini alınca Olimpos’tan inerek, tedbiri kıyafet gezmeye karar verir. Kral Lykaon’a misafir olur ancak saygısızlıkla karşılaşır, Zeus öfke içerisinde Olimpos’a geri döner ve bütün canlıları cezalandırmaya karar verir. Canlıları önce yıldırımlarla yok etmek istese de sonrasında bu fikrinden vazgeçerek sel felaketiyle yok etmeyi tercih eder. Zeus fırtına bulutlarını serbest bıraktıktan sonra, Aeolus’a kasırgaları bırakmasını buyurur. Şiddetli yağmur şaganakları yer yüzündeki bütün ürünleri mahveder. Yine de Zeus’un öfkesi dinmez. Bu sefer deniz tanrısı Poseidon’a karaları suyla basmasını emreder. Denizler ve ırmaklar fırtınalarla çoşar. Sel dağların doruklarından aşarak, kara ile deniz birleşir. Fırtına dindiğinde neredeyse bütün canlılar ölmüştür, iki kişi hariç! “Prometheus, kendi ölümsüz geleceğini etkileyenler dışında bütün gelecek olayları önceden bilebiliyordu. Yüce gökgürültücü Zeus’un, yarattığı, sevdiği insanları yok edeceğini anladığı zaman ölümlü oğlu Deukalion’u çağırdı. Uyumakta olan Deukalion, rüyasında babasının çok büyük bir sandık yaparak içinde yiyecek, elbise, avadanlık gibi her çeşit malzemeyi saklamasını öğütlediğini duydu” (Rosenberg, 2003, s. 59). Sel yeryüzünü bastığında Deukalion ve karısı Pyrrha “sandıklarına” binerek suların üzerinde dokuz gün sürüklenerek hayatta kalmayı başardılar. “ Zeus aşağıya baktığında, denizlerin, masum, iyilik dolu, tanrıdan korkan Deukalion’la Pyrrha dışında erkeklerle kadınların tümünü boğmuş olduğunu gördü” (Rosenberg, 2003, s. 59). Böylece öfkesi yatışan Zeus, Poseidon’a fırtınayı dindirmesini emreder. Tufandan kurtulan Deukalion ve karısı Pyrrha, Themis’in tapınağında tanrılara dua ettiler; ve canlıların yok olmasının kendilerini çok üzdüğünü ve tekrar yaratılmalarını isterler. Tanrıça Themis dualarına karşılık onlara “Tapınağımdan ayrılınca, kemerlerinizi çözün ki giysileriniz serbest kalsın. Sonra yüzlerinizi saklayıp büyükannenizin kemiklerini arkanıza atın” (Rosenberg, 2003, s. 60) cevabını verir.

Tufan mitosuna, kutsal kitaplarda geçen anlatı biçimiyle bütün dünyaya yayılmış ve kült haline gelmiştir. Bu sıradışı “tufan” olgusu mizah sanatçıların ilgi alanı olmuş ve vazgeçilmez konuları arasına almışlardır. Sanatçılar, konu özde tufan olmasına rağmen farklı yaklaşımlar ve bakış açıları ortaya koyabilmişlerdir. Örnekler incelendiğinde Şekil 5’te hayvan doğası, Şekil 6’da dinazorların tükenişi, Şekil 7’de güvensizliği, Şekil 8’de çevre felaketi işlenmiştir. Bu “futuristik bir tufan” betimlemesi sanırım küresel ısınma nedeniyle gerçekleşecek gibi.. Eserlerde, tufanın nedenleri ve dinsel öğeleri değil, tufan öncesi hazırlık ve tufan sırasında olası olaylar mizahi bir dille görselleştirilmiştir.



Şekil 5. Solda, Sanatçının imzası yok.

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/303570831140680287/>



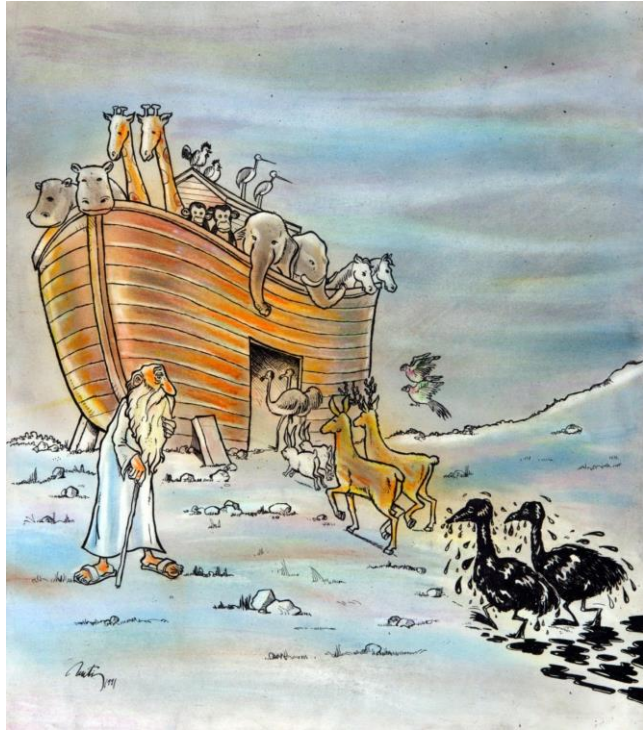
Şekil 6. Sağda, Dan Piraro

Kaynak: Bizarro, <https://www.uludagsozluk.com/k/nuhun-gemisi-ndeki-hayvanlar%C4%B1n-olas%C4%B1-diialoglar%C4%B1/2/>



Şekil 7. Solda, Bartak.

Kaynak:

<https://tr.pinterest.com/pin/717761259342575636/>

Şekil 8. Sağda, Necati Abacı.

Kaynak:

<https://sanalmuze.aydindoganvakfi.org.tr/karikaturistler/necati-abaci-395>

6.2. Musa'nın Denizi İkiye Ayırması

Kutsal Kitapta geçen mitosa göre İbraniler, Mısırda köle olarak yaşamakta ve sayıları gün geçtikçe artmaktadır. Tahta yeni çıkan firavun olası bir savaşta, İbrani halkının düşmanla itifak yapması halinde sonunun geleceğinden korkarak, İbrani ebeler, yeni doğacak İbrani kız çocuklarını sağ bırakmalarını, tüm erkek çocuklarını ise öldürmelerini emreder. Ancak ebeler bu emre uymazlar. Durumu fark eden Firavun bu sefer Mısır halkına yeni doğacak İbrani çocuklardan kızların sağ bırakılmasını, erkeklerin ise Nil'e atılmasını emreder. Bu süreçte Firavunla yolları kesişen Musa'nın doğum öyküsü Kutsal Kitapta şöyle anlatılır; "Levili bir adam kendi oymağından bir kızla evlendi. Kadın gebe kaldı ve bir erkek çocuk doğurdu. Güzel bir çocuk olduğunu görünce, onu üç ay gizledi. Daha fazla gizleyemeyeceğini anlayınca, hasır bir sepet alıp katran ve ziftle sıvadı. İçine çocuğu yerleştirip Nil kıyısındaki sazlığa bıraktı. Çocuğun ablası kardeşine ne olacağını görmek için uzaktan gözlüyordu" (Kutsal Kitap Mısırdan çıkış 2:1, 2:2, 2:3, 2:4). Öykünün devamında ise bir sepet içerisinde Nil'e atılan bebek Musa'nın bulunması ve isim konulması şöyle anlatılmaktadır; "O sırada firavunun kızı yıkanmak için ırmağa indi. Hizmetçileri ırmak kıyısında yürüyorlardı. Sazların arasındaki sepeti görünce, firavunun kızı onu getirmesi için hizmetçisini gönderdi. Sepeti açınca ağlayan çocuğu gördü. Ona acıyarak, "Bu bir İbrani çocuğu" dedi. Çocuğun ablası firavunun kızına, "Gidip bir İbrani sütnine çağırayım mı?" diye sordu, "Senin için bebeği emzirsin." Firavunun kızı, "Olur" diye yanıtladı. Kız gidip bebeğin annesini çağırdı. Firavunun kızı kadına, "Bu bebeği al, benim için emzir, ücretin neyse veririm" dedi. Kadın bebeği alıp emzirdi. Çocuk büyüyünce, onu geri getirdi. Firavunun kızı çocuğu evlat edindi. "Onu sudan çıkardım" diyerek adını Musa koydu" (Kutsal Kitap Mısırdan çıkış 2:5, 2:6, 2:7, 2:8). Aynı öykünün benzeri başka kültürlerin mitoslarında da yer almaktadır. Örneğin; "Efsane, aynı dönemin Yunan öyküsü ile benzeşiyor. Perseus prenses Danae'den doğmadır. O da Argus kralı Acrisius'un kızıdır. Fakat Acrisius çocuğun peygamber olmasından korkarak kızı zindana atar. Fakat Zeus kızın gebe kaldığı bir altın yağmuru gönderir. Sonra anne ve çocuk bir sandık içinde denize kapılırlar ve onları bir denizci kıyıya çeker. Sonunda, Perseus, garip bir hata ile güneşin simgesi olmuş bir diskle, büyükbabası Acrisius'u öldürür" (Campbell, Batı Mitolojisi Tanrının Maskeleri, 1995, s. 112).

Musa, Mısır sarayında büyür. Bu sırada Tanrı tarafından görevlendirilir. Musa, Firavunu tek tanrılı dine davet eder ve İbrani'lerin özgür bırakılmasını ister. Ancak Firavun kabul etmez. Musa, tanrının elçisi olduğunu ispatlamak üzere Firavunun büyücüleriyle "düello" yapar ve onları alt eder. Yine de Firavun ikna olmaz ve Musa'nın isteklerini kabul etmez. Musa durumu tanrıya bildirir. Bunun üzerine tanrı öfkelenir ve Mısır halkına

bela üstüne bela gönderir. Bunlar; Kurbağa Belası, Sivrisinek Belası, At Sineği Belası, Hayvanların Ölümü, Çıban Belası, Dolu Belası, Çekirge Belası, Karanlık Belası ve İlk Doğan Çocukların Ölümü şeklindedir. Bu felaketlerden bunalan Mısır halkının yaptıkları baskı sonucu Firavun, İsrailîlilerin Mısır'dan çıkmasına izin verir. Ancak daha sonra pişman olur ve ordusuyla peşlerine düşer. Deniz kıyısında onları yakalar. “Musa elini denizin üzerine uzattı. RAB bütün gece güçlü doğu rüzgarıyla suları geri itti, denizi karaya çevirdi. Sular ikiye bölündü, İsrailîliler kuru toprak üzerinde yürüyerek denizi geçtiler. Sular sağlarında, sollarında onlara duvar oluşturdu. Mısırlılar artlarından geliyordu. Firavunun bütün atları, savaş arabaları, atlıları denizde onları izliyordu. Sabah nöbetinde RAB ateş ve bulut sütunundan Mısır ordusuna baktı ve onları şaşkına çevirdi. Arabalarının tekerleklerini çıkardı; öyle ki, arabalarını zorlukla sürdüler. Mısırlılar, “İsrailîliler'den kaçalım!” dediler, “Çünkü RAB onlar için bizimle savaşıyor. RAB Musa'ya, “Elini denizin üzerine uzat” dedi, “Sular Mısırlılar'ın, savaş arabalarının, atlılarının üzerine dönsün.” Musa elini denizin üzerine uzattı. Sabaha karşı deniz olağan haline döndü. Mısırlılar sulardan kaçarken RAB onları denizin ortasında silkip attı. Geri dönen sular savaş arabalarını, atlıları, İsrailîliler'in peşinden denize dalan firavunun bütün ordusunu yuttu. Onlardan bir kişi bile sağ kalmadı ” (Kutsal Kitap Mısırdan çıkış 14:21, 14:22, 14:23, 14:24, 14:25, 14:26, 14:27, 14:28).

Musa'nın mitosunu, Rönesans dönemi sanatçıları tarafından da ele alınmıştır. Örneğin Tintoretto (1518-1594), yaptığı resimde bebek Musa'nın sepet içerisinde nehirde bulunuşunu betimlemiştir.

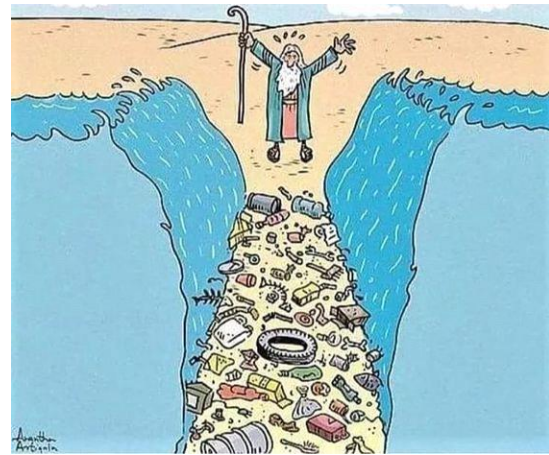
Günümüzde bu olağan dışı ilgi çekici öykü, mizah sanatçıların en önemli konularından biri olmuştur. Musa mitosunu mizahi eserlerde, yaşamın her alanı içerisinde kurgulanmıştır. Şekil 9'daki eserde Musa'nın denizi ayırmasının bir şaka öğesi olarak devam ettiği görülmektedir. Şekil 10'da ise Musa denizi ayırır fakat beklenmeyen bir manzarayla karşılaşır. Mizah sanatçıları tarafından ele alınan bu mitos, ortaya çıktığı nedenlerle bağlantılı olmayıp, sadece mitostaki “denizi ikiye ayırmasıyla” sembolleşen kısmı kullanılmaktadır.



Şekil 9. Solda, İmza okunmuyor.

Kaynak:

<https://tr.pinterest.com/pin/179862578838825948/>



Şekil 10. Sağda, İmza okunmuyor.

Kaynak:

<https://tr.pinterest.com/pin/826129125399414502/>

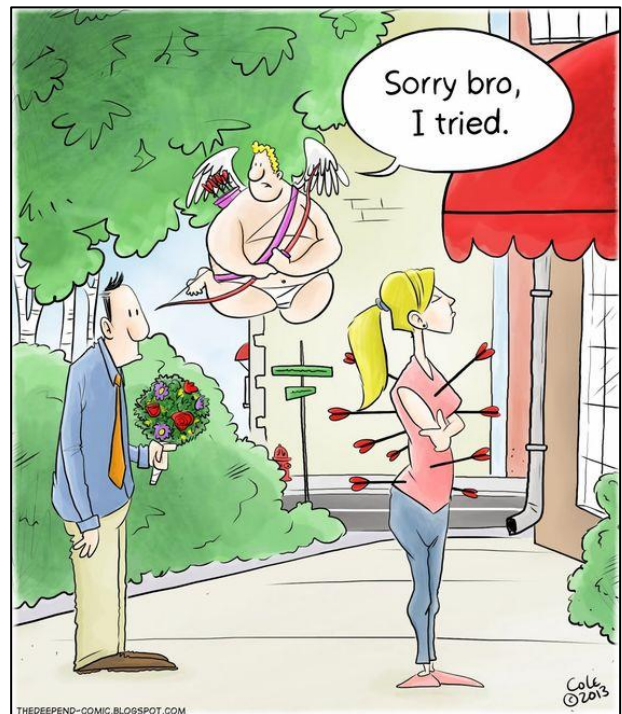
6.3. Eros

Uzun zaman önce Eros konulu karikatürler, mizah sanatçıları tarafından sıklıkla çizilmekteydi. Günümüzde ise “14 Şubat'ın Sevgililer Günü” olarak kutlanmasıyla daha çok ilgi odağı haline geldi. Eros “karakteri” ikonografide yer alan biçimiyle elinde ok ve yay tutan, kanatlı küçük çocuk şeklinde sembolleşmiştir. Özellikle de Rönesans dönemindeki eserlerde bu şekilde tasvir edildiği görülmektedir. Eros, Antik Yunan mitolojisinde “Cinsel sevginin tanrısıdır. Genellikle, Zeus'un armağanı olan yay ve okla, kanatlı olarak tasvir edilir. Kimi zaman tutkunun simgesi olan meşaleyle görülür” (Cömert, 2010, s. 63). Mizahi eserler incelendiğinde Şekil 11'de yer alan Dan Piraro eserinde Eros'u yakalayan polis konuşma balonunda “Tehşircilik yaparken ve tehlikeli silahla yakaladım... Sanırım seni seviyorum” demektedir. Şekil 12'te Cole'ye ait eserde geleneksel çocuk Eros'un aksine yetişkin olarak çizilmiştir. Eserdeki konuşma balonunda Eros “Üzgünüm arkadaşım, denedim” demektedir. Eros'un, mitosta geçen kadın ve erkeği birbirine aşık yapma imgesiyle mizahi eserlerde işlendiği görülmektedir. Ancak eserler incelendiğinde Eros, günümüzde yaşasaydı nasıl olurdu, düşüncesinden hareketle daha çok mizaha konu olmuştur.



Şekil 11. Solda, Dan Piraro

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/21955116921612094/>

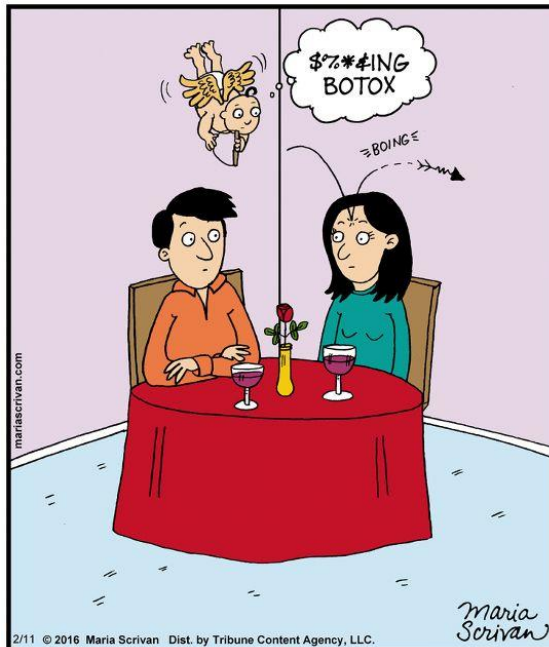


Şekil 12. Sağda, Cole

Kaynak:

<https://tr.pinterest.com/pin/406942516316485110/>

Şekil 13'teki Maria'ya ait eserde Eros konuşma balonunda "..... Botoksü" demektedir. Şekil 14'te Eros alt yazıda "Süpriz, sen şimdi ağaçla sevgili oldun. İstersen, benim programıma abone olarak partnerini değiştirebilirsin. Ya da sonsuza kadar ağaçla sevgili kal" demektedir. Mizahi eserler incelendiğinde Eros, "kadın ve erkeği birbirine aşık etme" gibi "çöpçatanlık" görevi üstlenerek günlük hayatın içerisinde yer almaktadır.



Şekil 13. Solda, Maria Scrivan

Kaynak:

<https://tr.pinterest.com/pin/462956036676059716/>



Şekil 14. Sağda, Maddie Dai

Kaynak:

<https://condenaststore.com/featured/in-love-with-a-tree-maddie-dai.html>

6.4. Zeus

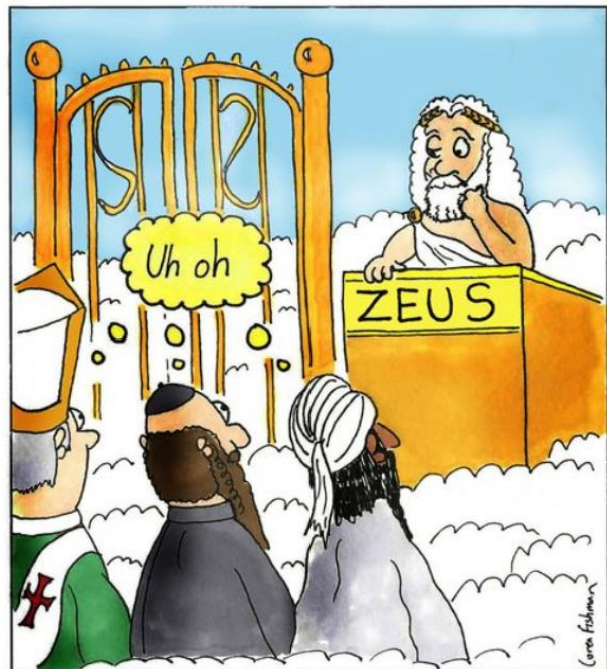
“Romalıların Jüpiterine tekabül eden Zefs², oniki Omimpierler diye anılan tanrıların en nüfuzlusu ve onların başı idi. Kronos ile Rhea’nın oğlu olan bu tanrı, Gökyüzünde Olimpos denilen bir yerde diğer tanrılarla birlikte oturur ve bütün tabiat kuvvetlerine hükmederdi” (Kozanoğlu, 1994, s. 343). Zeus, önce kardeşlerini yutan babası Kronos’a baş kaldırır, kardeşlerini kusturur ve onu hapseder. Sonrasında ise kendisini kabul etmeyen Titanlarla savaşır ve hepsini mağlup ederek, evrenin hakimi olur. Kardeşleri arasında yetki paylaşımı yapar. Kendisi ise Olimpos’ta gök tanrı olur. Yaratıcı, büyük tanrı fikrine bir çok kültürde rastlanmaktadır. “Gerçekten bu tür sayısız masal ve episod vardır; hepsini değerlendirdiğimizde, neolitik tarım sanatlarından ve yerleşik köylerinden, dünyanın her yerine zengin mitsel destanların yayıldığını söyleyebiliriz. İster Meksiko’da Quetzalcoatl olsun, ister Mısır’da Osiris, Hindistan’da Krişna ve Buda, Yakın Doğu’da İbrahim veya İsa; her yerde bu öğelerden kahraman mitosları türetilmiştir. Zerdüşt, Buda ve İsa tarihsel kişilermiş gibi görünüyor. Başkaları olmayabilir. Ama ister tarihsel olsun ister olmasın, büyük küçük kahramanların kişilikleri ve adları havada yüzen mitos parçalarının mıknaşı kapılmaları gibi yayılmıştır” (Campbell, Batı Mitolojisi Tanrının Maskeleri, 1995, s. 291). Cömert’e göre (2010) Zeus önceleri atletik yapısı, ciddi görünüşü, bilge kişiliği, dalgalı saçları ve kıvrıkcık sakalları ile tavsir edilir. Sonraları ise nadiren çıplak, sağ kolu üzerinden, göğsüne ve omuzlarına, oradan arkasına uzanan pelerin tarzı bir bez ile sağ elinde asa ve sol elinde ise yıldırım tutmuş bir şekilde betimlenir. Mizahi eserlerde de bu tasvirlerle yakın bir tarzda betimlenir. Ancak en belirgin tarafı Zeus’la özdeşleşen yıldırım sembolüdür. Şekil 15’de Zeus bulutların üstünde elindeki yıldırımla hep öfkeli bir tanrı olacak değil ya, birazda yıldırım keyfi için kullanılmalı değil mi? Şekil 16’de ise tek tanrılı dinlerin yaratıcıları Olimpos’ta (tanrı katında) Zeus’un önünde durmaktadırlar. Zeus kendinden emin bir şekilde misafirlerinin şaşkın hallerine bakmakta ve sanki birazdan “alaycı” kâhkahası olimposta yankılanacak gibidir. Bu espri tek tanrı imgesinden “baba” tanrı Zeus mitosuna atıfta bulunmaktadır. Şekil 17’deki eserde ise araştırma merkezi olduğu anlaşılan bir mekanda yürüyen iki askerden biri, elinde Zeus’un sembolü olan yıldırım tutmakta ve yanındaki askere “bunun nasıl bir teknoloji taşıdığına dair bir fikrim yok” diyor. Bu eserlerde tanrısal silah, güncel hayat içerisinde kullanılmaktadır. Şekil 18’de Zeus tarafından “atılan yıldırım” ve insanoğlunun karşılığı.. Ancak işin komik tarafı bu “yıldırım” artık bir “yol” işareti olmuştur. Yağmurun ve yıldırımların nedeni olarak inanılan bu sembol, kendisine iade edilmek üzere geri fırlatılmaktadır. Bütün mitoslar eski zamanlarda ozanların ağızlarında nasıl dönüşüm sağladıysa, günümüzde de aynı şeyi mizah sanatçıları Zeus mitosunda yapmaktadırlar.



Şekil 15. Solda, Christopher Weyant

Kaynak:

<https://www.cartoonstock.com/search?type=images&keyword=zeus&page=2>



Şekil 16. Sağda, Loren Fishman

Kaynak:

<https://www.cartoonstock.com/search?type=images&keyword=zeus&page=1>

² Zeus burada olduğu gibi bazı kaynaklarda Zefs olarak geçmekte ve insanların ve tanrıların babası olarak tanımlanmaktadır.



Şekil 16. Solda, P. C. Vey

Kaynak:

<https://www.cartoonstock.com/search?type=images&key=word=zeus&page=1>



Şekil 17. Sağda, Gudim

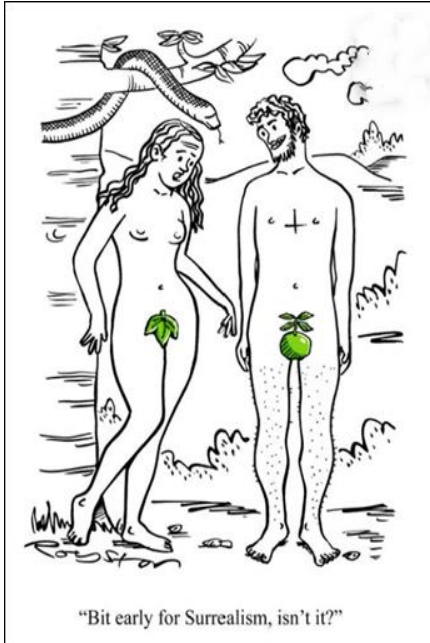
Kaynak: <http://joyreactor.com/tag/zeus>

6.5. Yaratılış

Yaratılış öyküsü, insanoğlunun bilinçlendiği dönemlerden günümüze kadar en çok merak edilen olgulardan biri olmuştur. Bu yüzden nereden geldim, nereye gidiyorum olgusu aynı zamanda mitosların da temelini oluşturmaktadır. Yaratılış öyküsü bir çok kültür mitolojisinde farklı olmasına rağmen Yahudilik, Hristiyanlık ve İslamiyette benzer şekilde anlatılmaktadır. Bu üç dinin yaratılış mitosunu, dünyada baskın olarak yayılmıştır. Bu inanış mitoslarındaki yaratılış öyküsünde; Tanrı, Adem ile Havva'yı topraktan yarattıktan sonra yasak meyvenin yenmemesi şartıyla, sonsuz yaşam sürmek üzere cennete yerleştirir. Havva yılanla/şeytanla konuşması sonucu kandırılır ve kendisi yasak meyveyi yemekle kalmaz, Ademe de yedirir. Bunun üzerine kuralları çiğnenen tanrı öfkelenir ve onları cezalandırmak üzere sonsuz yaşamı ellerinden alarak, cennetten kovar. Bu konu Kutsal Kitap'ta şöyle anlatılmaktadır; “Kadın ağacın güzel, meyvesinin yemek için uygun ve bilgelik kazanmak için çekici olduğunu gördü. Meyveyi koparıp yedi. Yanındaki kocasına verdi, o da yedi. İkisinin de gözleri açıldı. Çıplak olduklarını anladılar. Bu yüzden incir yaprakları dikip kendilerine önlük yaptılar. Böylece RAB Tanrı, yaratılmış olduğu toprağı işlemek üzere Adem'i Aden bahçesinden çıkardı.” (Kutsal kitap, Yaratılış 3:6, 3:7, 3:23).

Kuran'da ise hemen hemen aynı hikaye anlatılmakla beraber “yılan” yerine “iblis/şeytan” kavramı kullanılmaktadır. Tanrı Adem ile Havva'yı yarattıktan sonra cennete koyar ve onlara; “Dedik ki: “Ey Âdem! Sen ve eşin cennete yerleşin. Orada dilediğiniz gibi bol bol yiyeceğiniz, ama şu ağaca yaklaşmayın, yoksa zalimlerden olursunuz.” (Kuran, Bakara Süresi/Ayet:35) Ancak şeytan kendinden üstün olarak yaratılan ve cennete konulan Adem ile Havva'yı cennetten kovmaya çalışır. “Derken şeytan, kendilerinden gizlenmiş olan avret yerlerini onlara açmak için kendilerine vesvese verdi ve dedi ki: “Rabbiniz size bu ağacı ancak, melek olmayasınız, ya da (cennette) ebedî kalacaklardan olmayasınız diye yasakladı. (Öyle ise, yasak ağacın meyvesinden yiyeceğiniz ki melek olasınız yahut cennette ebediyen kalasınız.)” (Kur'an Araf Süresi/Ayet:20). Nihayet şeytanın tavsiyesine uyarlar, olayı Kur'an şöyle anlatır; “Bunun üzerine onlar (Âdem ve eşi Havva) o ağacın meyvesinden yediler. Bu sebeple ayıp yerleri kendilerine göründü ve cennet yaprağından üzerlerine örtmeye başladılar. Âdem, Rabbine isyan etti ve yolunu şaşırdı. “...İnin oradan (cennetten) hepiniz...” dedik” (Kur'an Ta-Ha Süresi/Ayet:121)

Adem ile Havva'nın yaratılış öyküsü, mizahi illüstrasyon sanatçılarının her zaman ilgisini çekmiş ve klasik mizah konuları arasına almışlardır. Adem ile Havva konulu mizahi illüstrasyonlar incelendiğinde, kutsal kitaplarda anlatıldığı şekilde kurgulandığı görülmektedir. Gözlemlenen tek fark Adem ile Havva'yı kandıran ve cennetten kovulmalarına neden olan yılan imgesinin kullanılmış olmasıdır ancak şeytanın çizildiği çalışmalara da rastlanmaktadır. Eserler günümüz dünyasının bakış açısıyla yorumlanmaktadır. Örneğin Şekil 19'de Adem'in yaprağı meyve vermiştir. Elmaya bakan Havva, Adem'e “erken dönem sürrealizm, dimi” diye sormaktadır. Şekil 20'de Havva, Adem'e içinde pipeti olan bir bardak uzatarak “elma suyu” demektedir. Öyle ya yasak olan elmaydı, suyu değil! Şekil 21'de Tanrı olay yerini incelemek üzere çevirmiştir. Bulutların arasından uzanan tanrı eli bu sefer onları cennetten kovmaktadır.



Şekil 18. Royston Robertson

Kaynak:

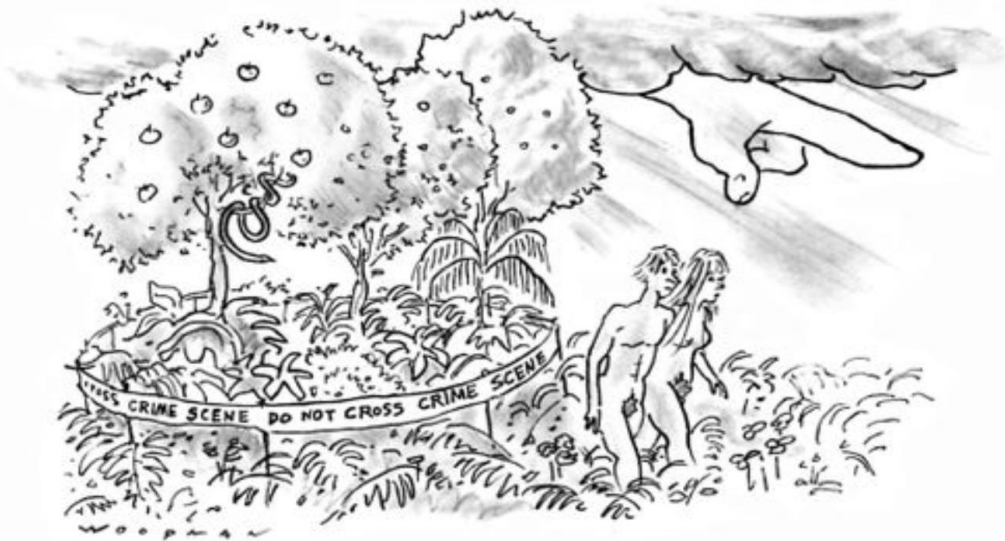
<https://www.cartoonstock.com/search?type=images&keyword=adam+eve&page=9>



Şekil 19. Leo Cullum

Kaynak:

<https://www.cartoonstock.com/search?type=images&keyword=adam+eve&page=9>

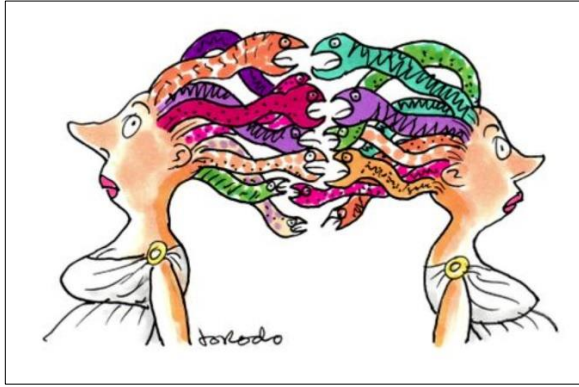


Şekil 20. Bill Woodman

Kaynak: <https://www.cartoonstock.com/search?type=images&keyword=adam+eve&page=17>

6.6. Medusa

Gorgonesler “saçları yılan, yaban domuzu dişli, tunç elli, altın kanatlı bu yaratıklar, baktıkları kimseyi taşla çeviriyorlardı. Bu üç kızkardeş içinden yalnızca Medusa ölümlüydü” (Cömert, 2010, s. 104). Yılan saçlı fantastik karakter Medusa, mizahçıları da büyülemiş zekalarını parlatmış ancak onları “taş” çevirememiştir. Medusa ile ilgili yapılan espriler, sanatçının hayal gücünün gidebildiği her yerde ve her anlamda ele alınmıştır. Şekil 22’de sırt sırta duran iki Medusa’nın saçlarındaki yılanlar vasıtasıyla kavgaya tutuştukları görülmektedir. Şekil 23’de Medusa’nın yalnız saçlarının yılan şeklinde olmadığı anlaşılmaktadır. Şekil 24’te “Medusanın büyük korkusunu” betimlemektedir. Şekil 25’te Nate Fakes ait eserde ise eşiniz Medusa olursa ağızınızdan çıkacak sözcüklere çok dikkat etmeniz gerektiği ifade edilmektedir. Kocası, mitosta olduğu gibi taşla dönüşmüş ve Medusa’ya; “Lütfen tatlım beni eski halime döndür. Saçların çok güzel!” demektedir. Mizahi illüstrasyonlarda espriler, Medusa’nın saçları ve sihirli güçleri etrafında şekillenmektedir.



Şekil 21. Jorodo

Kaynak:

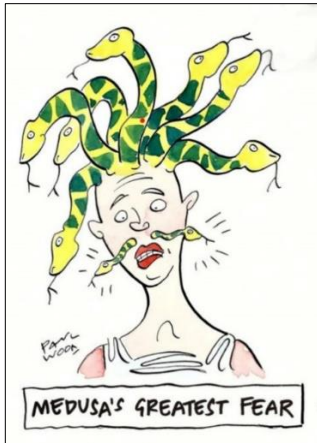
<https://www.cartoonstock.com/search?type=images&keyword=greek+mythology&page=10>



Şekil 22. Rich Sparks

Kaynak:

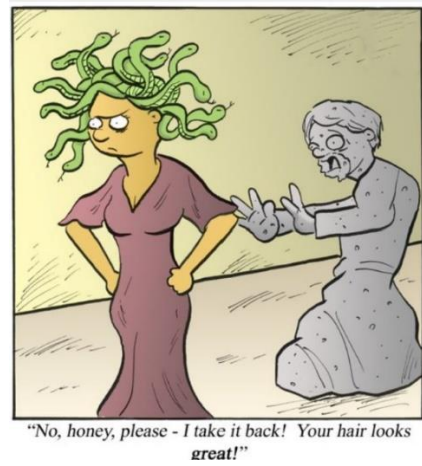
<https://www.cartoonstock.com/search?type=images&keyword=medusa&page=1>



Şekil 23. Paul Wood

Kaynak:

<https://www.cartoonstock.com/search?type=images&keyword=medusa&page=1>



Şekil 24. Nate Fakes

Kaynak:

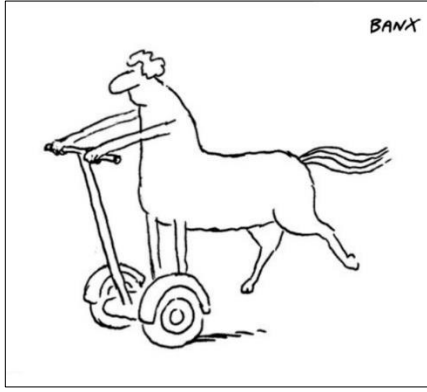
<https://www.cartoonstock.com/search?type=images&keyword=medusa&page=1>

6.7. Kentavros

“At insan” formuna sahip olan bu yaratıklar, antik çağda olduğu gibi rönesans sanatçıları tarafından da ele alınmıştır. Bu sıradışı yarı at yarı insan olan yaratıklar, mizahi illüstrasyon sanatçıları tarafından cazbetmektedir. Kentavros “Gövdeleri at, başları insan olan mitolojik yaratıklardır. Ekseriya vahşi ve kötü olarak anlatılan bu yaratıklar içerisinde yalnız Hiron adındaki Kentavros iyilik severliği ve zekası ile temayüz etmiştir. Romalılar bunlara Santor veya Sentauros derlerdi” (Kozanoğlu, 1994, s. 249). Sanatçılar, konuları Santor (Centaur) olmasına rağmen günümüz dünyasında hayatın farklı alanlarına uyarlayabilmişlerdir. Örneğin Şekil 26’deki Banx’a ait eserde “at adam” artık dört nala koşmamaktadır. Elektrikli ve iki tekerlekli “Ginger Scooter” a binerek çağa ayak uydurmuştur. Bart Roozendaal’a ait Şekil 27’deki eserde Antik çağda insan-beygir gücü mitosundan günümüz yakıt-elektrikli hibrit araçlarına gönderme yapmaktadır. Hugh Brown ait Şekil 28’te Santor gibi güçlü yaratıkların da zayıf yanları vardır; baş belası sinekler fakat onunda çaresi var; sinek sopası.. İnsanların da bu tarz davranışlarda bulunduğu görmüşlüğümüz vardır ve her zaman kahkahalara neden olmuştur. Erdil Yaşaroğlu’nun Şekil 29’daki eserinde olay yerindeki polisin “klasik son”³ yorumu görülmektedir. Kentavros, mitoslarda vahşi ve kötü bir mizaç göstermelerine rağmen, mizahi illüstrasyonlarda hayata adapte olmuş ve “evcilleşmişlerdir”.

³ “Bacağı kırılan bir at vurulur, çünkü iyileşmesi mümkün değildir.” klişesini muhtemelen duymuşsunuzdur. Gerçekten de Vahşi Batı’da ayağı kırılmış bir atın göreceği son şey, sahibi olan kovboyun silahı olabilirdi. Hatta o kadar geriye gitmeye gerek yok, günümüzde de ayakları veya bacakları kırılan atlar birçok durumda sodyum pentobarbital gibi kimyasalların enjeksiyonu yoluyla (ötenazi yöntemiyle) öldürülmektedir.

<https://evrimagaci.org/ayaklari-kirilan-atlari-neden-vuruyorlar-8578> (15-720219)



Şekil 25. Solda, Jeremy Banx

Kaynak:

<https://www.cartoonstock.com/search?type=images&key word=centaur&page=1>



Şekil 26. Sağda, Bart Roozendaal

Kaynak:

<https://www.cartoonstock.com/search?type=images&key word=centaur&page=2>



Şekil 27. Hugh Brown,

Kaynak:

<https://www.cartoonstock.com/search?type=images&key word=greek+mythology&page=13>



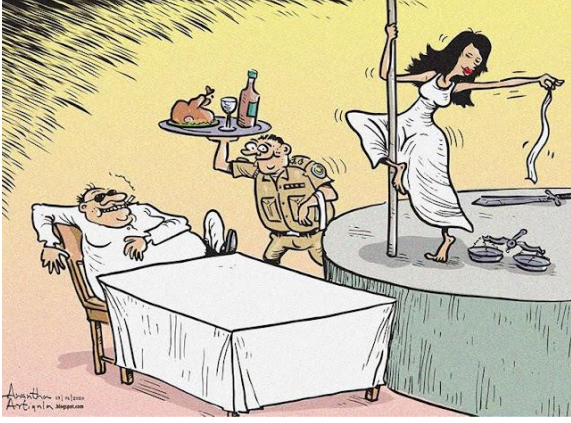
Şekil 28. Erdil Yaşaroğlu

Kaynak: <https://telifport.com/etiket/yari-insan-yari-at>

6.7. Themis

“Themis, Zeus’un danışmanlığını ve yardımcılığını yapar, törenleri düzenler, tanrıları toplantıya çağırır, insanlar arasındaki ahlak düzenini korur ve bu nedenle de hiçbir zaman Hera’nın kıskançlığını depreştirmez. Tapınmada, adalet tanrıçası olarak, Homeros’un Themis’i üstün gelmiştir. Soteira (Kurtarıcı) Themis, ezilenleri korurdu. Themis, gelip geçici olmayan tanrısal yasadır” (Cömert, 2010, s. 75). Adalet olgusuyla sembolleşen tanrıça, mizahi illüstrasyonlarda en fazla işlenen konuların başında gelmektedir. Muhtemeldir ki bu durum, dünyada adaletle duyulan fazlaca ihtiyaçtır. Bu yüzdendir ki dünyada var olan çarpık adalet anlayışını mizahi yolla dile getirmek, mücadele etmek mizah sanatçılarına düşmüştür.

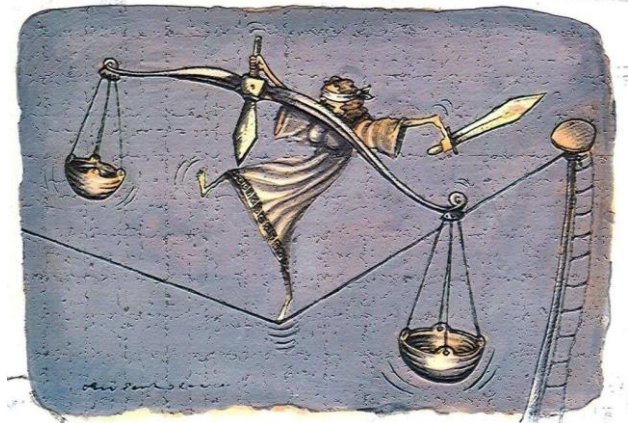
Themis “Heykellerinde görkemli, ciddi ve ağırbaşlı bir kadın olarak görülür. Ayırt edici işareti terazidir” (Cömert, 2010, s. 75). Bu sembol, mizah illüstrasyonda da Themis’le birlikte kullanılarak bir indeks haline dönüşmüştür. Mizahi eserlerde daha çok zedelenen adalet duygusu dile getirilmektedir. Örneğin Şekil 30’daki eserde “adaletin gücü” yerine “güçlünün adaletine” vurgu yapılmakta bunun için de Themis’in, zengin sofrasında stiprizci olarak “meze” yapılması ile mizahi yolla dile getirilmektedir. Ali Şur’a ait Şekil 31’deki eserde ise adaletin haktan yana eşit dengede olmasını, canbazın ipte yürümesiyle özdeşleştirmiştir. Şekil 32’deki Turan Asan’a ait eserde Themis iş hayatının dışında, ev halleriyle betimlenmiştir. Şekil 33’de yer alan Gündüz Agayev’e ait eserde Themis, Atina’da doğduğu yerde bile dilenci durumuna düşmüştür. Themis, mitosta Zeus’un asistanı olmasına rağmen günümüzde adalet olgusuyla sembolleşmiştir. Sanatçılar, mizahi illüstrasyonlarında adalet, eşitlik konularını işlerken Themis sembolüne başvurumaktadırlar.



Şekil 29. İmza okunmuyor

Kaynak:

<http://www.srilankaguardian.org/2020/01/sri-lanka-who-damages-judiciary.html>



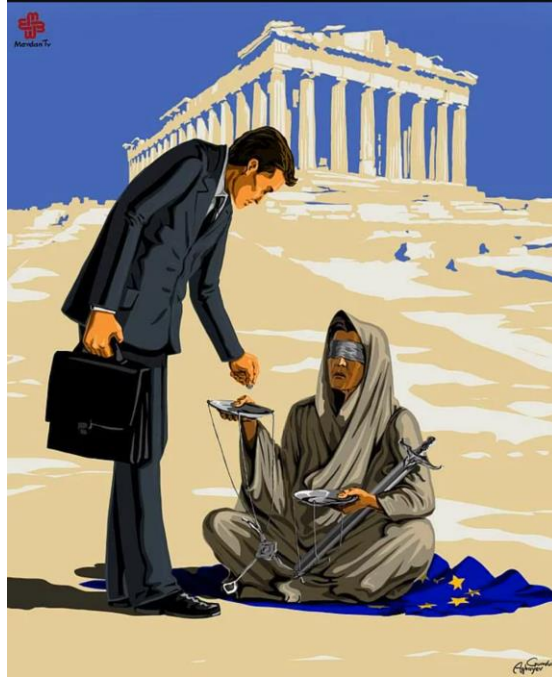
Şekil 30. Ali Şur

Kaynak: <https://www.bodrumgundem.com/2021/02/07/ali-sur-cizikduru-adalet/>



Şekil 31. Turan Asan

Kaynak: Kendi arşivi



Şekil 32. Gündüz Agayev

Kaynak: <https://onedio.com/haber/gunduz-aghayev-578727>

7. SONUÇ ve ÖNERİLER

Mitolojideki hemen hemen bütün olağan dışı olaylar ve kahramanlar mizahın konusu olmakla birlikte daha çok Adem ile Havva, yaratılış, Nuh tufanı, Musa'nın denizi ikiye ayırması gibi olağanüstü durumları içeren mitoslar konu olmuşlardır.

Mitoslardaki tanrılar, tanrıçalar, kahramanlar günümüze ulaşmış tanrısal ve yaptıkları olağanüstü işler bağlamında değil daha çok sembolleşmiş özellikleriyle mizah konusu olmuşlardır.

Mitoslarda kahramanlar, tanrılar, tanrıçalar hiçbir zaman ölümlülere ait yeme, içme, yatma vb. gibi eylemlerde bulunmazlar. Mizahi illüstrasyonlardaki kahramanlar ve tanrılar mitosların aksine ölümlülere ait her türlü eylemde bulunurlar. Kahramanların "güçleriyle" çelişik olan bu durum gülmeyi başlatan öğelerdendir. Mitos kahramanların günlük yaşam içerisinde gösterilmesi ve insan seviyesine indirilmeleri bir bağlamda "alay'a" alınmaları, Üstünlük Kuramına uygun olduğu söylenebilir.

Mitostaki kahramanlar ve olaylar kısmen alaya alınarak mizah nesnesi olarak kullanılmış olmasına rağmen daha çok olağanüstü fantastik konuları bağlamında ele alınmışlardır.

Mizahi illüstrasyon sanatçıları herhangi bir konuda eserlerini yaratırken, izleyicilerle iletişimi artırmak amacıyla mitolojideki kahramanların toplumda tanınırlık olgusu ve imgesinden faydalanmaktadırlar.

Mizahi illüstrasyon sanatçıları, olayları yüzyıllar boyunca anlatarak, geliştiren ve bir mitosa dönüştüren ozanlar ve tapınaktaki din adamları gibidirler. Dahası sanatçılar, günümüzde mitoslara mizahi bağlamda yeni sembolik anlamlar kazandırmaya devam etmektedirler.

Mitoslardaki kahramanların algılarıyla ve güçleriyle ilgili küçük bir ima, karşıtlık ve alay, kolaylıkla espri yaratılabilir. Dolayısıyla mizahi illüstrasyon/karikatür sanatçıları mitolojiyle ilgili kolaylıkla espri bulabilir ve çizilebilir.

KAYNAKÇA

Bergson, H. (2018). *Gülme*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Campbell, J. (1995). *İlkel Mitoloji Tanrının Maskeleri*. Ankara: İmge Kitabevi.

Campbell, J. (1995). *Batı Mitolojisi Tanrının Maskeleri*. Ankara: İmge Kitapevi.

Cömert, B. (2010). *Mitoloji ve İkonografi*. Ankara: Deki Yayınları.

Eliade, M. (2001). *Mitlerin Yapısı*. İstanbul: Om Yayınevi.

Freud, S. (2016). *Espriler Ve Bilinçdışı İle İlişkileri*. İstanbul: Payel Yayınevi.

Hooke, S. H. (1993). *Ortadoğu Mitolojisi*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

İnceoğlu, M. (2010). *Tutum Algı İletişim*. İstanbul: Beykent Üniversitesi Yayınları.

Kozanoğlu, M. (1994). *Yunan Mitolojisi*. Düşünen Adam Yayınları.

Kumar, U. (2018, Temmuz 23). *Top 10 Popular Logo Symbols And Their Shocking Mythological Stories*. Sesignhill.Com: <https://www.designhill.com/design-blog/popular-logo-symbols-and-their-shocking-mythological-stories/>, Erişim:10-07-2021 adresinden alındı

Kuran. (2010). Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları.

Kutsal kitap. (2014). Kore: Kitabı Mukaddes Şirketi, Yeni Yaşam Yayınları.

Morreall, J. (1997). *Gülmeyi Ciddiye Almak*. İstanbul: İris Mizah Lültürü.

Nesin, A. (1973). *Cumhuriyet Döneminde Türk Mizahı*. İstanbul: Akbaba Yayınları.

Rosenberg, D. (2003). *Dünya Mitolojisi Büyük Destan ve Söylenceler Antolojisi*. İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları.

Toluyağ, D. (2020). Geçmişten Günümüze Heykel Sanatında Mitolojik İmgeler. *İdil*, 66, 267-282.

Yıldırım, N. (2011). Kahramanlık Anlatıları Efsane ve Mitoloji. *Doğu Araştırmaları*, 47-70.