

**ANTROPOMORFİZM KAVRAMI VE
SANATTA HAYVAN İMGESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Şule Kaya

Eskişehir 2022

ANTROPOMORFİZM KAVRAMI VE SANATTA HAYVAN İMGESİ

Şule Kaya

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Resim Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Zeliha AKÇAOĞLU

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Mayıs 2022

ÖZET

ANTROPOMORFİZM KAVRAMI VE SANATTA HAYVAN İMGESİ

Şule KAYA

Resim Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Mayıs, 2022

Danışman: Prof. Zeliha AKÇAOĞLU

İnsanlık tarihi boyunca, insan ve hayvan varlıkları sürekli etkileşim halinde olmuştur. Bu etkileşimleri temsil etme açısından hayvan imgesi, ilk çağlardan günümüze kadar sanatın çeşitli disiplinlerinde yer edinmiştir. Hayvanlar, uygarlık tarihe çıkan ilk medeniyetlerin inanç, kültür, gelenek, folklor, mit ve dini betimlemelerinin aktarımında önemli bir rol oynamıştır. Hayvan temsilleri, kültürler arası etkileşimlerin oluşmasıyla beraber kendinden sonra gelen bir sonraki medeniyetlerin sanat betimlemelerine yansımaları görülmüştür. Sanat eserlerinde temsil edilen hayvanlar, zaman zaman sembolik anlamlara dönüşürken bazen de ahlaki yol gösteren bir unsur haline dönüşmüştür. Temsil üzerinden anlam inşa eden hayvan imgesi, insani değerler ve duyguları yansıtmada önemli rol oynamıştır. Bu anlamda antropomorfizm kavramı, hayvanlara insani nitelikler yükleyerek, onları temsil anlamda farklı bir şekilde konumlandırmıştır. Antropomorfizm kavramının biçimsel ve fiziksel soyutlamaları, melezlik, ironi ve hiciv gibi kavramların oluşumuna olanak sağlamıştır. Tarihsel süreçte değişen sosyo-politik, coğrafi, gelenek veya dini unsurlarının dönemin sanat pratiklerine yansıyan çeşitli antropomorfik hayvan temsillerini beraberinde getirmiştir. Bu çalışmada sanat ve hayvan imgesi ilişkisi ve bu ilişkiler antropomorfik eğilimler üzerinden araştırılarak sanat eserlerinde yer alan hayvan imgelerinin temsilleri analiz edilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Antropomorfizm, hayvan imgesi, sanat, temsil, sembol

ABSTRACT

THE CONCEPT OF ANTHROPOMORPHISM AND THE IMAGE OF ANIMALS IN ART

Şule KAYA

Department of Painting

Anadolu University Post Graduate School of Fine Arts, May, 2022

Advisor. Prof. Zeliha AKÇAOĞLU

Throughout human history, human and animal beings have been in constant interaction. In terms of representing these interactions, the image of animals has taken place in various disciplines of art from the early ages to the present day. Animals have played an important role in the transmission of the belief, culture, tradition, folklore, myth and religious descriptions of the first civilizations in history. With the formation of animal representations, intercultural interactions, the reflections of the next civilizations that came after them on the art descriptions were seen. While the animals represented in the works of art sometimes turn into symbolic meanings, they sometimes turn into a moral guiding element. The animal image, which builds meaning through representation, has played an important role in reflecting human values and emotions. In this sense, the concept of anthropomorphism attributes human qualities to animals and positions them in a different way in terms of representation. The formal and physical abstractions of the concept of anthropomorphism have allowed the formation of concepts such as hybridity, irony and satire. It has brought with it various anthropomorphic animal representations, which reflect the changing socio-political, geographical, tradition or religious elements in the historical process to the art practices of the period. In this study, the relationship between art and animal imagery and these relationships were investigated through anthropomorphic tendencies and the representations of animal images in works of art were tried to be analyzed.

Keywords: Anthropomorphism, animal image, art, representation, symbol

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜRLER

"Antropomorfizm ve Sanatta Hayvan İmgesi" tez başlığımı her gün aklımızdan çıkmayan hayvan dostlarımızın sanat ve temsil alanlarına yansırken, zihinsel ve bilişsel süreçlerden nasıl dönüşümlerden geçtiklerini araştırmayı amaç edindim.

Bana bu araştırma süresince yanımda olan ve desteğini eksik etmeyen başta değerli tez danışmanım, sevgili hocam Prof. Zeliha Akçaoğlu ve varlığını daima yanımda hissettiren aileme teşekkürlerimi sunarım.

Şule KAYA

11/05/2022

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Şule KAYA

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ANTROPOMORFİZM KAVRAMI VE SANATTA HAYVAN İMGESİ	i
ÖZET	ii
ABSTRACT.....	iii
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜRLER	iv
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	v
İÇİNDEKİLER	vi
GÖRSELLER DİZİNİ	viii
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM	3
1. İMGE.....	3
1.1. İmge Kavramı	3
1.1.1. İmge oluşturmada görsel algının yeri	4
1.1.2. Hayal gücü ve zihin.....	6
1.2. Bir Anlatım unsuru olarak Sanatta Hayvan İmgesi.....	7
1.2.1. Temsil olarak hayvan	8
1.2.2. Sembol ve metafor bağlamında hayvan.....	9
1.2.3. Estetik olarak hayvan.....	12
İKİNCİ BÖLÜM.....	14
2. ANTROPOMORFİZM.....	14
2.2. Antropomorfizmin oluşumunu ve gelişimini etkileyen önemli kavramlar	16
2.2.1. Hiciv	16
2.2.2. İroni.....	17
2.2.3. Melez	18
2.3.1 Mağara Dönemi.....	19
2.3.2. Orta Doğu Medeniyetlerinde	22
2.3.3. Uzak Doğu Medeniyetlerinde	37
2.3.4. Avrupa Orta çağı	43

2.3.4. Rönesanstan Günümüze Antropomorfik Hayvan İmgeleri.....	48
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	73
3. GÜNÜMÜZ DİĞER SANAT DİSİPLİNLERİNDE ANTROPOMORFİZM VE HAYVAN İMGESİ	73
3.1. Heykel -Seramik Sanatı	73
3.2. Edebiyat.....	78
3.3. Sinema	80
3.4. Animasyon.....	84
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	88
4. HAYVAN İMGESİ ÜZERİNDEN ANTROPOMORFİK UYGULAMALAR	88
4.1. Değerler Kavramı ve Toplumsal Sorunlar.....	88
4.2. Uygulamalar.....	89
SONUÇ	98
KAYNAKÇA.....	100

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 2.1. Trois-Freres "Şamanın Boyalı Gravürü", Volp'un üç mağarasından biri, Montesquieu - Avantes, Fransa	20
(https://arkeopolis.com/buyunun-tarihi-ve-sanat-uzerindeki-etkisi/erişim-tarihi:08.01.2022).....	20
Görsel 2.2. Lion-man, 31, 1 cm x 5, 6 cm, Museum UIm, Almanya.....	21
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4c/Loewenmensch1.jpg erişim tarihi: 30.11.2021).....	21
Görsel 2.3. Ugallu veya "Büyük Aslan"ın açık bir temsili. Plaka XIIc. BM 136773, British Museum,.....	23
https://ma91c1an.files.wordpress.com/2015/07/bm-136773-british-museum-green-plate-xiic.png erişim tarihi: 07.03.2022).....	23
Görsel 2.4. "Pazuzu", Irak Muskası, Bronz, 14,0 cm x 9,3 cm, yak. MÖ 800-600, New York	24
(http://joanannlansberry.com/fotoart/oim/pazuzu-oim.jpg erişim tarihi: 07.03.2022) ...	24
Görsel 2.5. "Kiş kralı Mesanepada'ya ait mühür baskısı", y. MÖ 2600, Ur Kraliyet Mezarlığı'nda (U. 13607).....	26
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6e/Mesanepada_seal_drawing.jpg 07.03.2022)	26
Görsel 2.6. "Bir Kap Tutan Diz Çökmüş Boğa", Gümüş, c. 3000–2900 BC, Proto-Elamite Metropolitan Sanat Müzesi, New York.....	27
https://stringfixer.com/tr/Elamite_Empire#wiki-1 erişim tarihi:07.03.2022).....	27
Görsel 2.7. Lintel Ait Amenemhat I ve Tanrıları; MÖ 1981–1952; Boyalı kireçtaşı, 36,8 x 172 cm, Metropolitan Sanat Müzesi New York City	28
(https://www.bilgipedia.com.tr/wp-content/uploads/2021/04/Lintel-ait-Amenemhat-I-ve-tanrilari.jpg erişim tarihi: 17. 12. 2021).....	28
Görsel 2.8. Büyük Gize Sfenksi, M.Ö. 27. YY. Kireçtaşı, 20x19x73 m. Arcrimeillustrated (https://edumag.net/galeri/dunyanin-en-enteresan-7-yapisi/ erişim tarihi:21.12.21).....	29
Görsel 2.9. "Anubis Heykelciği" sıvalı ve boyalı ahşap, 42,3 cm x 10,1 cm x 20,7 cm yaklaşık: MÖ 332-30, Metropolitan Sanat Müzesi.....	31
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/16/Statuette_of_Anubis_MET_38.5_EGDP022863.jpg erişim tarihi: 07.03.2022)	31

Görsel 2.10. “Çukurdan Çıkan Çekirgeler” (Vahiy 9:3-10), cehennem, Almanca. c 1350 - c 1370	32
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Locusts_come_up_from_the_pit#/media/File:Locusts_come_up_from_the_pit,_c.1350-70.jpg erişim tarihi: 10.03.2022).....	32
Görsel 2.11. “Tanen (Ejderha)”, el-Qazwini (1203-1283).....	33
(https://en.wikipedia.org/wiki/Tannin_(monster)#/media/File:Muhammad_ibn_Muhammad_Shakir_Ruzmah-i_Nathani_-_A_Dragon_-_Walters_W659175A_-_Full_Page.jpg erişim tarihi: 12.03.2022).....	33
Görsel 2.12. 16. yüzyıla ait bir fresk parçası, Meteora, Yunanistan	34
(https://stringfixer.com/tr/Tetramorph erişim tarihi: 04.04.2022)	34
Görsel 2.13. Rashid al-Din tarafından yazılan “Jami' al-Tawarikh”, parşömen üzerine minyatür illüstrasyon, MS 1307, Tebriz, İran, Edinburgh Üniversitesi Kütüphanesi koleksiyonu, İskoçya	35
http://www.zombietime.com/mohammed_image_archive/islamic_mo_full/ erişim tarihi: 15.03.2022)	35
Görsel 2.14. Dâbbetü'l-Arz. Falnâme, Topkapı Sarayı Müzesi, H. 1702, vr. 47b.	36
https://tulipandrose.net/dabbetul-arz-nedir/ erişim tarihi: 20.03.2022)	36
Görsel 2.15. Tsukioka Yoshitoshi, Kuzunoha,, “Tilki Karısı, Çocuğundan Ayrılıyor”, Otuz Altı Hayalet dizisinden , tahta baskı, 1890, Nelson-Atkins Sanat Müzesi, Kansas City, Missouri,.....	38
(https://www.nga.gov/features/life-of-animals-in-japanese-art.html erişim: 22.03.2022)	38
Görsel 2.16. Bir Goguryeo mezarında görüldüğü şekliyle “İnmyeonjo”	39
(https://www.hani.co.kr/arti/opinion/column/831799.html#csidx1d8640eb543422aae893e40eff0b9 erişim tarihi: 22.03.2022)	39
Görsel 2.17. Fuxi ve Nuwa. Asılı kaydırma. ipek üzerine renk, 144,3 cm, 101,7 cm. Çin Tarih Müzesi	41
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fa/Anonymous-Fuxi_and_N%C3%BCwa2.jpg erişim tarihi: 22.3.2022)	41
Görsel 2.18. Anonim, “Büyük Maymun Jataka”, Sanchi'deki Büyük Stupa'nın batı torana kapısından detay, oyulmuş kumtaşı, 1. yüzyıl- MS 1. yüzyıl (Shunga Dönemi), Sanchi, Madya Pradeş, Hindistan	42

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c5/Mahakapi_Jataka.jpg erişim tarihi: 25.03.2022).....	42
Görsel 2.19. “Canavarlarla Kemer”, mermer, ca. 1150–75, Languedoc-Rousillon,, Fransa.....	44
(https://www.metmuseum.org/art/collection/search/473682?pos=9 erişim tarihi: 01.01.2022)	44
Görsel 2.20. Bir Siren ve bir Centaur(detay) yaklaşık 1270, bilinmeyen sanatçı, Fransa'da yapılmış bir Bestiaryada. Tempera renkleri, Altın varak ve parşömen üzerine mürekkep, 7 1/2 × 5 5/8 inç. J. Paul Getty Müzesi, Ms. Ludwig XV 3, fol. 78.....	45
(https://blogs.getty.edu/iris/the-enchantress-of-the-medieval-bestiary/ erişim tarihi:23.12.202).....	45
Görsel 2.21. “Kızın Kucağında Baş Olan Tek Boynuzlu At”, tempera takdir, kalem ve mürekkep, altın varak ve parşömen üzerine altın boya, 13. yüzyılın dördüncü çeyreği (1277'den sonra), 233 mm x 164 mm, J. Paul Getty Müzesi, Kaliforniya	47
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/A_Unicorn_with_its_Head_in_the_Lap_of_a_Maiden_-_Google_Art_Project.jpg erişim tarihi: 01.04.2022)	47
Görsel 2.22. Jan van Eyck, Gent Sunağı, “Mistik Kuzu Tapınması”, panel üzerine yağlı boya, 137,7 cm x 242,3 cm, 1425 ve 1429 arasında, Bode Müzesi, Berlin (https://wellcomecollection.org/works/g6t3z68/items erişim tarihi:01.04.2022)	49
Görsel 2.23. Piero di Cosimo, “Bir Peri için yas tutan bir Satyr”, kavak yağı, yaklaşık 65,4 × 184,2 cm 1495, Ulusal Galeri Londra	50
(https://en.wikipedia.org/wiki/The_Death_of_Procris#/media/File:Piero_di_Cosimo_013.jpg erişim tarihi: 01.04.2022)	50
Görsel 2.24. Albrecht Dürer, “Aziz Jerome Çalışmasında”, gravür, 24,6 x 18,9 cm, 1514	51
Görsel 2.25. Yaşlı Lucas Cranach, “Kardinal Brandenburg, St. Jerome rolünde”, ıhlamur ağacı üzerine yağ ve tempera, 117 x 78 cm ,1526, Florida Eyalet Sanat Müzesi (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/CranachBrandenburgasJerome.jpg erişim tarihi: 01.04.2022).....	51
(https://www.metmuseum.org/art/collection/search/336229 erişim tarihi: 01.04.2022) 51	
Görsel 2.26. Franciscode Zubaran, "Herakles(Hercules), Nemea Aslanı İle Boğuşurken" 1.51 cm x 1.66 cm, tuval üzerine yağlı boya, 1634, Prado müzesi, İspanya	52

(https://useum.org/artwork/Untitled-Francisco-de-Zurbaran-1634-2 erişim Tarihi: 15.10.2021)	52
Görsel 2.27. Abraham Teniers, "Maymunlu ve Kedili Berber", Tuval üzerine yağlı boya,1633 – 1667, Sanat Tarihi Müzesi, Viyana Resim Galerisi.....	54
(https://www.khm.at/objektdb/detail/1882 erişim tarihi: 07.01.2022)	54
Görsel 2.28. David Teniers the Younger,"Maymun Ressam", 32 cm x 24 cm, tuval üzerine yağlıboya,1660	55
(https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-monkey-painter/be5f8614-004d-47a1-a84f-2c5d028b6610 erişim tarihi:2.1.2022)	55
Görsel 2.29. George Stubbs, "Aslandan Korkan At", 126 cm x 100,1 cm, tuval üzerine yağlıboya, 1770, Walker Sanat Galerisi, Liverpool, Birleşik Krallık.....	56
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bf/George_Stubbs_-_Horse_Frightened_by_a_Lion_-_Google_Art_Project.jpg erişim tarihi:03.01.2022) .	56
Görsel 2.30. JJ Grandville "Efendim, size saygılarımı ve kızımı sunuyorum", renkli litografi, 12,7 × 23,7 cm, 1829, Elisha Whittelsey Koleksiyonu, Elisha Whittelsey Fonu, 1958	57
https://www.metmuseum.org/art/collection/search/812779?sortBy=Relevance&ft=J.+J.+Grandville&offset=40&rpp=40&pos=63 erişim tarihi: 05.04.2022)	57
Görsel 2.31. Gustave Moreau, “Oidipus ve Sfenks”, tuval üzerine yağlı boya, 206.4 x 104,8 cm, 1864, William H. Herriman'ın Mirası, 1920	58
(https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437153 erişim tarihi:05.04.2022).	58
Görsel 2.32. Gabriel von Max, “Sanat Eleştirmenleri Olarak Maymunlar”, tuval üzerine yağlıboya, 85 cm x 108 cm, 1889	59
(https://jonathanboos.com/von-max-the-critics/ erişim tarihi:05.04.2022)	59
Görsel 2.33. Cassius Marcellus Coolidge, "Muhtaç Bir Arkadaş", tuval üzerine yağlı boya,1894 Kamu Malı	61
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_Friend_in_Need_1903_C.M.Coolidge.jpg erişim tarihi:03.01.2022).....	61
Görsel 2.34. Max Ernst, "Gelinin Kıyafeti", 129,6 cm x 96,3 cm, tuval üzerine yağlıboya, 1940. Peggy Guggenheim Foundation, Venice, Italy	63
(https://utopiadystopiawwi.wordpress.com/surrealism/max-ernst/robing-of-the-bride/#jp-carousel-254 erişim tarihi:03.01.2022)	63

Görsel 2.35. Pablo Picasso, "Guernica", 776 cm x 349 cm, tuval üzerine yağlı boya, 1937, Reina Sofia Müzesi, Madrid (https://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica_(tablo)#/media/Dosya:Picasso_Guernica.jpg erişim tarihi:03.01.2022)	64
Görsel 2.36. Francis Bacon, "Çarmıha Gerilmenin Altındaki Figürler İçin Üç Çalışma", 94 x 74 cm, Tate Britain, Londra..... (https://stringfixer.com/tr/Three_Studies_for_Figures_at_the_Base_of_a_Crucifixion#wiki-1 erişim tarihi: 10.04.2022)	65
Görsel 2.37. Francis Bacon, Üç Figür ve Portre, 198,1 x 147,3 cm, Tuval üzerine yağlı boya, pastel, alkid boya ve kum, Tate Galerisi, Londra (https://www.tate.org.uk/art/artworks/bacon-three-figures-and-portrait-t02112 erişim tarihi:10.04.2022).....	66
Görsel 2.38. Banksy, "Devredilen parlamento", tuval üzerine, 250 cm x400 cm, 2009, Collezione Privata..... (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ec/Devolved_parliament.jpg erişim tarihi: 06.01.2022).....	68
Görsel 2.39. Yis "Nosego" Goodwin, "Geçmiş Yaşamlar", 81.3 x 81.3 cm, Ahşap panel üzerine akrilik, 2018 (https://www.paradigmarts.org/blogs/news/nosego-died-a-few-times-to-live-this-once erişim tarihi: 06.01.2022).....	69
Görsel 2.40. Julie Buffalohead, "A Little Medicine and Magic" 52 x 72 inç, Tuval üzerine yağlı boya, Denver Sanat Müzesi, 2018 (https://paam.org/wp-content/uploads/2021/02/05.-A-Little-Medicine-and-Magic.jpg erişim tarihi:06.01.2022).....	70
Görsel 2.41. Walton Ford, "Bosse-de-Nage 1898- "HAHA!", kağıt üzerine suluboya, guaj ve mürekkep, 151,8 x 105.4 cm, 2014..... (https://www.bu.edu/cfa/walton-ford/ erişim tarihi: 06.01.2022).....	71
Görsel 3.1. Alessandro Gallo, "Eagle Pose" Yoga Paraket", seramik ve karışık teknik, 12 x 6 x 13 inç, 2016..... (http://www.alessandrogallo.net/portfolio.php?id_album=7&id_cartella=7 erişim tarihi:7.12.2021).....	74
Görsel 3.2. Kate Clark, "Bully", 82 x 42 x 54 inç, Kurt derisi, Kil, Köpük, İplik, İğneler,	75

Lastik gözler, Ahşap boya, 2010	75
(https://www.kateclark.com/new-page-67 erişim tarihi: 10.12.2021).....	75
Görsel 3.3. Claire Partington, "Küçük Ayı", 76 cm x 30 cm x 24cm, Emaye, Sır, Toprak, Karışık Teknik, 2014	76
(http://loveisspeed.blogspot.com/2017/01/claire-partingtons-beautiful-artworks.html .	76
(erişim tarihi: 10.12.2021)	76
Görsel 3.4. Kathy Ruttenberg, "Balık Kasesi", Seramik, Akrilik, Ahşap, Alçı, 20 x 24 x 26 inç, 2016, New York City	77
(https://i1.wp.com/gothamto.com/wp-content/uploads/2018/04/Fish-Bowl-2018-at-157th-St.jpg?ssl=1 erişim tarihi: 06.01.2022)	77
Görsel 3.5. Yönetmen: John Frankenheimer, "Dr. Moreau'nun Adası" film afişi, 1996 80	
(https://en.wikipedia.org/wiki/The_Island_of_Dr._Moreau_(1996_film)#/media/File:Island_of_dr_moreau_ver2.jpg erişim tarihi:03.01.2021)	80
Görsel 3.6. Yönetmen: Yorgos Lanthimos, "The Lobster" film afişi, 2015	81
(https://tr.wikipedia.org/wiki/The_Lobster#/media/Dosya:Lobster-poster.jpg erişim tarihi:06.01.2022).....	81
Görsel 3.7. Yönetmen: Betty Thomas, "Dr. Dolittle" film afişi, 1999	83
(https://tr.wikipedia.org/wiki/Dr._Dolittle_(film)#/media/Dosya:5195.jpg erişim tarihi: 10.04.2022)	83
Görsel 3.8. Pat Sullivan, Sessiz kısa filmde alınan durağan bir görüntü: "Feline Follies", Felix The Cat, 1919	84
(https://en.wikipedia.org/wiki/Felix_the_Cat#/media/File:Felix_1919.jpg erişim tarihi: 06.01.2022)	84
Görsel 3.9. Yönetmenleri: Byron Howard, Rich Moore, "Zootopia" film afişi, 2016	
(https://tr.wikipedia.org/wiki/Zootropolis:_Hayvanlar_%C5%9Eehri#/media/Dosya:Zootropolis_film_posteri.jpeg erişim tarihi: 06.01.2022).....	85
(https://www.ayzelayz.com/2019/07/sinema-konusu-buz-devri-1-ice-age-1.html erişim tarihi:10.04.2022).....	86
Görsel 4.1. Şule Kaya, "Yemek Masası", kâğıt üzerine kurşun kalem eskiz, 21,0 cm x 29, 7 cm, 2021.....	90
Görsel 4.2. Şule Kaya, "Kemirgenler", kâğıt üzerine kurşun kalem, 21,0 cm x 29, 7 cm, 2021	91

Görsel 4.3. Şule Kaya, “Aile Fotoğrafi”, tuval üzerine yağlı boya, 180 cm x 140, 2021	92
Görsel 4.4. Şule Kaya, “Adam otu”, kâğıt üzerine yağlı boya, 21,0 cm x 29,7 cm, 2021	93
Görsel 4.5. Şule Kaya, ” Yok oluş”, tuval üzerine yağlı boya, 120 cm x 140 cm, 2021.	94
Görsel 4.6. Şule Kaya “Denge”, tuval üzerine yağlı boya, 50 cm x 35 cm, 2021	95
Görsel 4.7. Şule Kaya, “Kaygılı Bakış”, tuval üzerine yağlı boya, 50 cm x 35 cm, 2021	96
Görsel. 4.8. Şule Kaya, “Dişi ve Eril”, mdf üzerine yağlı boya, 25 cm x 50 cm, 2021.	97

GİRİŞ

"Günlük yaşamımızda yoldaşımız olan hayvanlar, aynı zamanda düşüncemizin dayanakları arasındadır. Onlar, inançlarımızı simgelediler, masal ve söylencelerimizi doldurdular, kendimizi daha iyi anlayabilmemizi sağlamak üzere hiç aklımızdan çıkmadılar." (Picq, Cyrulnik ve Matignon, 2015, s.119)

Tarihi süreçlerden günümüze kadar hayvan ve insan ilişkileri arasında daimî bir bağ bulunmaktadır. Hayvanların En Güzel Tarihi kitabında geçtiği gibi hayvanlar, insan yaşamının her anında varlıklarını sürdürmekte, düşünsel dayanaklarımızın birer parçasını oluşturmaktadır. Hayvanların insan hayatına varlıksal olarak etkisi, inançlarını simgelemede duygu ve düşüncelerin aktarımında, mit kökenli hikayelerde, kültürlerin oluşumunda önemli rol oynamıştır. Bu bağlamda hayvan temsilleri bir anlatım unsuru olarak birçok sanat disiplini için ilham kaynağı olmuştur.

İlkel çağlardan süregelen hayvanları temsil etme arzusu, ilkel dönem insanların mağara duvarlarına sembolik amaçlarla tasvir ettiği hayvan imgelerinde ortaya çıkmıştır. İlkel insan doğanın iyi bir gözlemcisi oluşmuştur ve doğadan edindiği izlenimleri zihinsel süzgecinden geçirerek imgelere dönüştürmüştür. İmgeler, insanın iç dünyası ile dış dünyanın görünür doğasıyla iletişim kurması için bir araç niteliği taşımaktadır. Hayvanların bilinmeyen doğasını anlamlandırmak isteyen insan, kendisine has özelliklerden pay biçerek, onlarla bağlantı kurmaya çalışmıştır. Antropomorfizm kavramı, insan dışı varlıklara insani nitelikler yükleyen bir ifade biçimidir. Sanat tarihi boyunca sanatçılar, insana ait olan fiziksel ve bilişsel özellikleri hayvan figürleri üzerinden temsil etmiştir.

Hayvanları saf doğasıyla beraber düşünmek, insanlarla olan ilişki düzeylerini yüzeysel ve değersiz konuma taşıyabilir. Antropomorfik yaklaşımlarla düşünülmediği takdirde insan ve hayvan iletişimleri sekteye uğramakla beraber anlamsız ilişkilerin doğmasına neden olabilir (Serpel, 2003, s.9). Bu bağlamda hayvan betimlemelerinin bulunduğu sanat eserlerinde, hayvanların kendi doğalarının aksine başka anlamları taşıdığı birçok temsilleri mevcuttur. Bir temsil unsuru olarak estetik, sembolik veya metaforik kavramlarının üzerine hayvanlar, insani davranış ve zihinsel özelliklerle kendisi gösterir. Buradan yola çıkılarak hayvan imgesi, antropomorfik eğilimler üzerinden insanların sosyal yaşamlarını, değerlerini, sosyo-kültürel sorunlarını, psikolojik durumlarını betimlemek üzere insan figürü yerine kullanılmıştır.

Bu alıřmanın problemini, antropomorfizm kavramının hayvan imgesi üzerinden sanat disiplinlerinde nasıl temsil edildiđi sorusu oluřturmaktadır. Ayrıca bu alıřmada sanatta hayvan imgesinin yeri arařtırılarak, literatür taramalarında elde edilen bilgilerle birlikte hayvan imgesi, antropomorfizm kavramı bađlamında eřitli sanat pratiklerinin temsil alanları üzerinden incelenmesi amalanmıřtır. Yöntem olarak betimsel analiz tekniđi kullanılarak görseller analiz edilmeye alıřılmıřtır.

Bu tez alıřması sınırlanarak ilerletilmiřtir. Gelenek, folklor, mitoloji, kùltür ve inan biçimleri antropomorfik hayvan temsilleri üzerinden sanata yansımaları yalnızca Orta ađ Avrupası, Orta Dođu ve Uzak Dođu medeniyetleri genel olarak ele alınıp incelenmiřtir. Rönesantan sonra ise inceleme, yüzyıl olarak ele alınmıř ve yalnızca Batı ve Amerika resim sanatı incelenmiřtir. Bunların yanı sıra edebiyat, seramik, heykel, sinema ve animasyon alanlarında yalnızca günümüz sanatı ele alınmıřtır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. İMGE

1.1. İmge Kavramı

İmge yaratma edimini, insanlığın başlangıcından günümüze süregelen, düşünceleri tasarlama yöntemlerinden biri olduğunu ifade edebilmek mümkündür. İmgeler aracılığıyla düşünme, yaratıcılığı arttırdığı gibi, zihnin çalışmasında da aktif rol oynar. İmgenin Türk Dil Kurumundaki tanımına göre; "Zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey, hayal, hülya." "Genel görüş, izlenim, imaj." Bu bağlamda kişinin zihninde hayal ettiği ve tasarladığı düşüncelerden imge yarattığını söylemek gerekir. İmge kavramının birkaç farklı tanımından bahsetmek gerekir. Geçmişe eski tarihlere dayanan imge yaratma yetisi farklı filozoflar tarafından tartışma konusu olmuştur. Platon'un savına göre gerçeklik olgusunun yansımasından farklı bir şey değildir. Şöyle ki imge bir yanılsamadır. Gerçek görüntüye bağlı kalarak yorumlanır. Epiküros ve Demokritos için nesnenin kendisine benzer maddesel bir şey, Descartes'e göre ise imge duyuların zihinde bıraktığı izler olmuştur. Tarihe bakıldığında imgenin 19. yüzyıla dek yansıma kuramı dahilinde ele alındığı görülür. Maddesel olmaktan çıkan imge, anlık hayatın bir parçasına dönüşmüştür (Işıldak, 2008, s.66). Bilindiği gibi insanın yaşam serüveni kişisel farklılıklar göstereceği için, her insanda oluşacak imgeler de zihinler arası değişkenlik gösterebilir.

İmgelerle düşünen insan, kendi iç dünyasında görsel keşfe çıkar. Bireyin iç dünyası ile dış dünyanın görünür doğasıyla iletişim kurmak imgelerin görevi olmuştur. İmgenin anlaşılması için duyuşal yapısına yönelmek gerekir. İncelemek, içselleştirmek ve bilincin derinlerine inmek anlama ulaşmayı sağlar. İnsan, ruhun manevi yönünü, kendi ütopyasının gizlerini aklın mantığıyla harmanlayarak yeni kavramlar oluşturur. İmgenin insanda bıraktığı psikolojik etkileri birçok araştırmacının sorun edindiği bir alan olmuştur. İzlenimleri hafızaya kaydetmek için imgelere dönüştürmek gerekir. Aristoteles, demir veya bronz bir yüzüğün ruhta blok şeklindeki görünüşünün değil yüzüğün bıraktığı iz olarak anımsandığını ileri sürmüştür. Düşünceler hafızaya kaydedilen izlenimler ile iş birliği içine girer. Bergson'a göre ise, cismin ve ruhun gerçek dünyası bellek tarafından yönlendirilen karışıklı bir ilişki içerisinde olmasıdır. Ruhun içinde madde, madde veya

gerçekçi bir imge olarak değil izlenimlerin izi olarak yer alır (Ferraris, 2008, s.18). İzlenimlerin değişkenliği kişiler arasında farklı yaratım süreçlerine dahil olmuştur.

İmgeler zaman zaman asıl olan yani gösterilen şeyler değil, onların temsilleri olarak ele alınmıştır. İmgelerin temsil ettiği şeyler hakikatte var olmayabilir; düş, fantezi, rüya ve arzu diyarında bulunabilir. Bir yandan da basitçe gördüğümüz her yerde karşımıza çıkabilir. Bir sinema filminde, fotoğraf karesinde, ya da reklam afişlerinde imgeleri yakalamak olasıdır. Ayrıca insan bilincinin ürünü olan imgeler, kültür ve tarihin ayrılmaz birer yanındır (Leppert, 2002, s.14). Sanat tarihini incelerken geçmişin kültür ve ortamını öğrenebilmek için imgeleri çözümlmek gerekir. Çözümleme eyleminin gerçekleşmesi, dönemin özelliklerini ve sanatçıları anlamak açısından önemli bir yer taşır. İmgeyi, birçok sanatçının sanat anlayışı üzerinden farklı anlamlara ve kavramlara göre değerlendirmek gerekir. Sanatçılar imgeler ile yeni anlamların oluşumuna olanak sağlar ve izleyiciyi sorgulatmaya yönelir. Aksi taktide düşünceler direkt verildiği zaman sorgulama işlemi gerçekleşmez. Gözlemci, sanat eserini çözümlmeye bilmek için bir noktadan keşfetmeye başlar, göz bir gezgin gibi etrafta dolaşır, parçadan bütüne doğru ilerler ve bu süreç içerisinde imgelerle iletişime girer. Keşfetme olayı tamamlanınca eserin hoş bir yapı halinde izleyiciye sunulduğu görülmektedir (Arnheim, 2004, s.52). Böylece sanatçı ve izleyici arasındaki etkileşim, imgeler aracılığıyla gerçekleşmiş olur.

1.1.1. İmge oluşturmada görsel algının yeri

Felsefe Terimleri sözlüğü imgenin tanımından şöyle bahseder: "Bir nesneyi doğrudan doğruya yeniden tanıtmaya yarayacak bir biçimde göz önüne seren şey, duyu organları ile algılanmış olan bir şeyin düşüncel ya da somut kopyası." Algılanan görüntülerin zihinde oluşturdukları izlenimlerle aynı olmadığı ve canlandırdığı temsilleri kişiden kişiye değişen gerçek görüntülerin benzeri kopyaları olduğu kastedilmiştir. Algılama işleminin gerçekleşmesi için duyu organları harekete geçer.

"Algılama, duyu organları aracılığıyla farkına varılma sürecidir. Görsel algılama ise, insanın bilinç düzeyindeki davranışlarının, en temel belirleyici öğesidir. Gerçekliğin algılanmasında, diğer tüm duyu organlarının yanında, temel olan görsel algıdır. İmgeler çok şey anlatır ve herkes, imgeyi kendi anlayabileceği şekilde yorumlar."(Parsıl, 2012, s. 28)

Duyuların algılama eyleminden sonra verileri yorumlayıp imgeye dönüştürme süreci, kişinin öznel yaşamı ve geçmişi ile bağlantılı olduğu öne sürülebilir. Oluşan her

yeni düşünce kişinin bilicine, hafızasına ve yaratıcılığına özgüdür. Geçmişin ve birikimlerin kaydedildiği bölüm hafıza olarak adlandırılır. Görme duyusu, görsel hafızanın sürekliliği ve kalıcılığı açısından önemli rol oynar. Görsel hafıza, görsel deneyimlerle ilgili duyuların birtakım niteliklerini koruyan hafıza biçimi olarak yorumlanabilir. Bu nedenle nesnelere, mekanların, bireylerin veya hayvanların görsel olguları zihinsel bir görüntü şeklinde bellekte muhafaza eder. Görsel hafıza, sözel olanı görsel olanla etkileşime girmesini sağlayarak verilerin akılda kalmasını olanak gösteren bir hafıza türü şeklinde ifade edilebilir. Örnek verilecek olursa yabancı bir kelime ezberlenirken kelimenin görüntüsünün zihinde canlandırılması, öğrenilen kelimenin hafıza da daha kalıcı olmasını sağlayabilir. Zihne kodlanan kelimenin görüntüsü sözcüklerden daha hızlı akla gelir. Böylece görsellerle düşünmek düşüncelerin daha hızlı somutlaşmasına ve yaratıcı fikirler üretmesine olanak gösterir. Hafızanın görüntüleri biriktirmesi imge yaratma veya imgelerle düşünmeye zemin hazırlar. Görsel düşünme ve görsel hafızanın imge oluştururken zihni aktif çalıştırdığını söylemek mümkündür.

Görme duyusunun diğer duylara oranla, yeni kavramlar oluşturmada daha hızlı ve etkin bir rolü olduğu söylenebilir. Görüş alanına giren nesnelere, göz ile temas ettiği an algılama devreye girer ve görüntü hafızaya aktarılır. Görsel algılamanın hafızada kalıcılık oranı diğer duylara nazaran daha etkili olur. Görsel sanat yapıtlarını algılamada belleğe yüklenen yeni biçimler, bireyin geçmişi, hafızası ve birikimleriyle etkileşime girer. Bu bağlamda her bireyin görsel hafızasına aktardıkları ve oluşacak yeni kavramlar aynı olmayabilir. Sanat eseri çözümlemesi yapılırken kişi kendi hafızasındaki görüntülere göre eseri analiz eder." Bir görsel sanat yapıtlarını inceleme işi, biçim inşa etme görevinin basitçe "görme" ya da "bakma" diye anılan şeye nasıl etkin olarak katıldığını açığa çıkarmaktadır. Ve bu gözlem başka kullanım biçimlerinden daha açık bir şekilde ortaya koymaktadır." (Arnheim, 2004, s.52) Etkileşim ve imge oluşturma "görme" ve "algılama" eyleminden sonra, izlenimleri dönüştüğü alan kişinin kendi içsel dünyasıdır. Sanatçı eserlerini zihnindeki imgelere dayanarak görselleştirirken izleyici kendi izlenimlerine yani imgelerine göre yorumlar.

Gözlem yapma, imgeleri yakalamayı ve imgelerle düşünmeyi beraberinde getirir. Duyularla algılanan ve gözlemlenen her şey, görselleştirme kavramıyla, yeni imgelerin oluşumuna olanak sağlamıştır. Görselleştirme, bireyin yaşamışlıklarına, birikimlerine, deneyimlerine açılan bir penceredir. Görmek, görselleştirme sürecinin ve imgelere anlam yüklemenin ilk basamağıdır. (Burnett. R, 2012, s.54) Meraklı ve gözlemci yapıya sahip

olan insan, doğduğu andan itibaren, görüntülerle etkileşime girer, adım adım etrafını inceler. John Berger'in tanımı ile "Görme konuşmadan önce gelmiştir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenir." (Berger, 2014, s.7) Baktıkça algıladığı her şeyi bilinçaltına kaydeder ve belleğe depolanan tüm imgelere hayatın her alanında rastlaması mümkün olabilir. Böylece imgeler sayesinde zihin, hayal gücünün sınırlarını zorlar. İnsanın yaratım süreçlerinin vazgeçilmez bir parçası olur.

1.1.2. Hayal gücü ve zihin

Günlük hayatın akışı içinde insan, planlarını, isteklerini veya amaçlarını kurgulama, düşünme eylemi içine girer. Örneğin, daha önce gidip görülen bir yerin özlemini çeken biri gittiği yeri zihninde oluşan görüntülerle somutlaştırır. Çeşitli yeni fikirler üreterek yeni imgeler canlandırmak veya imgeleri bir araya getirerek imgelemler oluşturmak, kişinin bilişsel bir yeteneğidir. Birden fazla imgenin bir araya gelerek yeni düşünceler oluşturması ve birbirleriyle etkileşime girerek yeni kavramlar türetmesi imgelemin ortaya çıkmasına olanak sağlar. İnsan, yaratıcı zekasıyla günlük hayatta farkında olmadan sık sık imgeler oluşturma ve imgelem yaratma eylemini gerçekleştirir. Gerçek olmayı zihinde canlandırarak kurgu yapma yoluyla düşünme, imgelemin tasarım yöntemlerinden biri olmuştur. İmgeler, zihni canlı tutup hayal gücünün derinliklerine ulaşır.

Sanatçılar, düşüncelerini görselleştirme yolunda imgelere başvurur. Eser oluşum sürecinde anlatılmak istenen düşünce ve yapılan planlamalar, sanatçının zihnini meşgul eden imgelem dünyasının göstergesidir. Sanatçı fikirleri resimsel boyuta dökme aşamasında seçtiği malzemelerden yaptığı eskize kadar yaratıcı bir sürecin içindedir. Sanatçı iç dünyasının, verdiği psikolojik tepkimelerle imgelem dünyasını kendisini ifade edecek bir dil olarak kullanır. Mircea Eliade'nin *İmgeler ve Simgeler* adlı kitabının bir bölümünde imgelemin etimolojik kökenini *imago* "temsil, taklit" etmek, yeniden üretmek benzerini yapmak olarak incelemiştir. Etimolojinin psikolojik gerçekleri temsil ettiği kadar manevi gerçeği de yansıttığını belirtmektedir.

"İmgeleme sahip olmak dünyayı bütünselliği içinde görmektir, çünkü kavramlaştırmaya gelmeyen her şeyi göstermek imgelerin görevidir ve bu onun uhdesindedir. Hayal gücünden yoksun insanın talihsizliği ve yıkımı artık açıklanabilir: O hayatın ve kendi ruhunun derin gerçeğinden artık kopmuştur." (M. Eliade, 2017, s.30)

Bu bağlamda hayal gücü olan insan, evrenin bütün güzelliklerine hâkim olur. Ruhun derinliklerini sorgular ve üretme kapasitelerinin sınırlarını zorlar. Yeni şeyler

deneyimleme ve öğrenme süreçlerini oluşturur. Bu süreç, dünyaya geldiğimiz ilk andan beri peşimizdedir. Çocukların, hayal güçlerinin, fantezilerinin, rüyalarının görsel bir imgeye dönüştürme istekleri, imge yaratma eyleminin başlangıcı olmuştur. İnsanın yaşamı boyunca gördüğü, öğrendiği ve tecrübe edindiği şeyler sürekli olarak bir devinim içerisinde. Kişi kendisini ve yaratıcılığını devamlı sorgular. Jean-Paul Sartre "Bulanıt" kitabının bir bölümünde "Geçmiş ne kadar yoklasam, imge kırıntılarında başka bir şey bulamıyorum orada. Onların neyi canlandırdıklarını iyice bilmiyorum. Birer anı mı yoksa kuruntu mu olduklarını da bilmiyorum" (J.P Sartre Bulanıt, 2016, s.58). Cümlesinde kastedilen yaşanmışlıkları ve biriktirdiği anıların insanın ne denli kendisini sorgulattığını, kafasındaki kuruntu haline dönüşmüş imgelerin, birer parçası haline dönüştüğünü ifade etmiştir. Bilinç bütün bu olguları kendi hafızadaki birikimlerine göre yorumlar ve insan yaşadığı toplumda bulunduğu kültür içerisinde imge inşa etmeye devam eder.

1.2. Bir Anlatım unsuru olarak Sanatta Hayvan İmgesi

Türler arasında birbirine en yakın olan, aynı evreni paylaşan insan ve hayvan, tarihi çağlardan bugüne kadar birçok sanat alanları tarafından konu olmuştur. İlk toplumlardan başlayan hayvanı temsile dönüştürme arzusu, sanatın her alanında heyecan yaratmaya devam etmiştir. Bu araştırmada hayvan imgesi, sanat disiplinlerinde ve antropomorfizm kavramı üzerinden ele alınma biçimleri üzerinden incelenmiştir. Tasvir edilen hayvan figürleri sadece kendilerini değil onlara atfedilen sembolik anlam ve özellikleri de anımsatır. Temsil edilen sanat eserinin konusu olarak hayvanlar, kimi zaman ahlaki yol gösterici olarak ele alınmış kimi zaman estetik kavramlara dönüşmüştür. Bazen de metafor şekline bürünüp hayal gücünün sınırlarını zorlamıştır. Eser üzerinde anlam inşa eden hayvan imgesi, mutluluk, hüzn, savaş, güç, zafer, çevre sıkıntıları veya insan nitelikleri gibi daha birçok kavramı temsil etmiştir. Bir nevi insan olmayan dünya ile etkileşime geçmenin yolları sorgulanır. Geçmişten günümüze hayvan tasvirleri, birbirlerinden farklı iki yaşam arasında köprü görevi olmaya devam eder. İnsan, kendi sosyo-kültürel geçmişini sorgularken bir yandan hayvanların sır dolu yaşamlarına dair cevaplar arar. "Hayvanlar insana hem benzedikleri için hem de benzemedikleri için insanla kendi kökenlerinin anlaşılmasında yardımcı oldular " (Berger John, 2020, s.23). İnsanlığın başlangıcından günümüze kadar geçen zaman dilimi ele alındığında, hayvanların varlığının her toplumda farklı işlevlerini görmek kaçınılmaz olur.

Dönemlerin içinde bulunduğu kültür ve geleneklerin değişkenliği, ressamların da eserlerine çeşitli bakış açıları kazandırmıştır.

1.2.1. Temsil olarak hayvan

Sanatta temsil kavramı, doğada var olan gerçekliklerin veya öznelere, sanatçı tarafından görünür kılınmasıdır. Gözlem yaparak eserlerini oluşturan sanatçılar, temsil ettiği özneyi kendi bilgileri dahilinde yorumlarlar. Tarihte temsil, bir tek sanatçının ortaya çıkarmış olduğu eserler üzerinden değil, içinde bulunduğu kültür, gelenek ve toplumun yapısı üzerinden de incelenir. (Alp, 2013, s.41) Böylece temsil edilen dönemin gerçekliğe olan algısının da bir göstergesi olur.

Felsefe ile sanat tarihi arasındaki ilişki incelendiğinde temsil kavramının Platon tarafından "taklit (*mimesis*)" olarak ele alındığı görülür. Platon, bir disiplinin değerini insanı hakikate götürme derecesiyle ölçüyordu. Ona göre sanat, gerçeklik kavramından uzak yani hakikatin taklidiydi. (Cevizci, 2014, s.453) Platon'un bu görüşüyle beraber Antik Batı sanatının başlangıcında atılan sanatta taklidin temsili, modernizme kadar süre gelen dönemi takip etmiştir.

Birçok sanatçı, tabiatta bulunan şeylerin benzer imgelerini resmetmişlerdir. Sıkı bir doğa gözlemcisi olan insanın temsil ettiği kavramlardan biri de hayvan imgesi olmuştur. Ontolojik açıdan insanlara en çok benzeyen hayvanlar, her çağda dikkat çekmeyi başarmıştır. İnsan ve hayvan ilişkisinin temsil boyutu mağara resimlerinden mitolojiye, dini betimlemelerden dekorlara, edebi hikayelerden masallara, kültleşen efsanelerden evcilleştirilme süreçlerine kadar süre gelmiştir. 19. yüzyıl sanatına kadar konu olan hayvanlarda insani özellikleri görme özelliği, hayvan ve insanın yakınlığının bir göstergesidir. Bu özellik devamlı olarak hayvanların sembol ya da metafor şeklinde temsil edilmesinin izleri denilebilir. Modernizmle başlayan günümüze kadar hızla gelişen süreçte hayvanların varlığı toplum içinde değişim göstermiştir (Berger, 2020, s.30). Ortaya çıkan sayısız buluş ve bu yeni teknoloji dünyası içinde hayvanların önemsizleşme serüveni giderek artmıştır. Günümüzde ise hayvanat bahçelerinde, oyunlarda, sinema filmlerinde, kitle iletişim araçlarında, pet marketlerde daha birçok alanlarda varlıklarını sürdürmeye devam etmektedirler.

1.2.2. Sembol ve metafor bağlamında hayvan

Sembollerle düşünme, yazınsal ve görsel insanlık tarihinin en eski iletişim yöntemlerinden biri olarak kabul edilir. Çağlar boyunca, gelişen toplumlarla beraber ekonomik ve kültürel değişimler, dönem sanatçısının sembolik düşünce biçimine ve eserlerine ayna tutar. Toplumların yapısal değişikliği geleneğin bir göstergesi olarak halkın, maddi-manevi inanç yapısını, insanların yaşayış biçimlerini ve tarihsel geçmişini sembollerle yansıtarak dünyayı algılama biçimlerini ifade etmiştir. (Koca, S. K, 2012, s.11) Ancak, insanların kendi bünyesinde ürettikleri değerler, her toplumda farklılık gösterebilir. Bilinçli veya bilinçsiz üretilen semboller, günlük yaşantının ve sanatsal pratiklerin vazgeçilmez unsurlarını oluşturmuştur.

Yaradılış açısından insanları diğer varlıklardan ayıran en büyük nitelik, araştıran, gözlemleyen ve düşünebilen yapısıdır. İnsanlar, asırlar boyu kendilerini ifade etmek için yöntemlere başvurmuştur. Her toplum, yaşam biçimlerinin oluşturduğu kültürel imge ve işaretlere sembolik anlamlar yüklemiştir. Doğada görülen nesnelere sembolik işaretleri ilk olarak Paleolitik çağlarda mağara duvarlarına yapılan hayvan betimlemeleri olduğu bilinir. Bu betimlemeler tarih öncesi insanın, doğayla ve doğadaki yaratıklarla olan çetin mücadelesine yardımcı olan olağanüstü birer araç görevi üstlenmiştir. Aynı zamanda bu betimlemeler, doğaya egemen olmalarını sağlayan ve avın şanslı geçeceğine inandıkları, sembolik tılsım görevi görmüştür (Tansuğ, 1999, s.20). Böylece sembolik ifade yolu, insanın ruhani taraflarını, duygu, hayal gücü ve düşüncelerinin dışavurumunda önemli rol oynamış, bilinçaltının metaforlarını yansıtmıştır. John Berger, tarihte görülen ilk metaforların hayvanlarla ilgili olduğunu iddia eder: "Resim sanatının ilk konusu hayvandı. Büyük bir olasılıkla ilk boya da hayvan kanıydı. Ondan önce de ilk metaforun hayvan olduğunu düşünmek o kadar mantığa aykırı bir olasılık değildir." İnsan ve hayvan arasındaki bu metaforik ilişki, birbirlerine benzeyen veya ayrılan noktalarda etkileşim kurarak, iki varlık arasındaki bilinmeyen dünyaları temsil etme görevini üstlenmiştir.

Tarih öncesi insanı, hayatın merkezine hayvanları yerleştirmiş ve sanat betimlemelerinde hayvan figürlerini sık sık kullanmıştır. Bu figürlerde görülen doğal formlar avcı-toplayıcı insanının, hayvanların eylemleri ve anatomik özellikleri üzerine olan hakimiyeti hakkında bilgiler vermekle beraber aynı zamanda bu temsillerin, hayvan doğasını bire bir yansıtan taklitleri olmadığı bilinmektedir. Betimlenecek hayvan seçiminde, hayvana yüklenen sembolik anlatımın belirleyici olduğu, ağırlık kazanan varsayımlardan biridir. Örneğin Fransız arkeolog A. Leroi Gourhan'ın yaptığı

arařtırmalarda, sıklıkla resmedilen bizon ve atın, erkek ve diři deęerlere atıfta bulunduęu ikili karřıt ilkeye dikkat çeken teorik bir model öne sürmektedir. Büyük dinlerin bu şekildeki ikilikler (yin ve yang vb.) üstüne kurulduęu bilinmektedir. Sembollerin anlamlandırılmasında, ince iřaretler, çubuklar, oklar dallı iřaretler fallusu, dörtgenler, ovaler, üçgenler ise kadın bedenini simgeledięi belirtilmiřtir. Figürlerde görölen sembolik anlamlarda ise “at” erkeklige iřaret ederken, “yaban öküzü” veya “bizon” ise diřilięi betimlemektedir (Yılmaz, 2021, s.207). Bütün bu hayvan temsillerindeki soyutlamaları oluřturan geometrik řekiller, tekdüze indirgenemeyecek kadar önem taşımaktadır. Soyut düşünce kavramıyla beraber sembolik anlatımın ritüel ve dini inançlara hizmet etmesi, insanlık tarihinin önemli dönüm noktalarından biri olduęu öne sürülebilir.

Tarım devrimiyle beraber avcı-toplayıcı insanların devri sona ererek yerleřik hayata geçilmiř, akabinde birçok kültür ve medeniyet ortaya çıkmıřtır. Tüm bu medeniyetler asırlar boyunca devamlı olarak geliřen bir gelenek meydana getirerek hayatın her kısmına etki eden dini inanıřları sayesinde, kültürel ve sosyal birlik saęlamıřtır. Göbeklitepe gibi henüz yazınsal dilin tam olarak oluřmadıęı dönemde, toplumun inanç, duygu veya düşüncelerini dıřa yansıtmanın ve başkalarına aktarmanın en temel unsurlarından biri sembolizm olmuřtur. Özellikle Göbeklitepe’de öne çıkan dikilitařlarda, onlarca hayvan temsilleri olmak üzere pek çok kabartmalar ve semboller bulunmaktadır. Turna, boęa, yılan, keçi, yaban domuzu ve örümcek başlıca hayvanlar arasındadır. Schmidt, figürlerin anlamları hakkında olan yorumlamaların çok ötesinde zengin bir sembolizm içerdini öne sürmektedir. Temsiller, sanatsal görseller olarak oluřturulmuř olabileceęi gibi simgesel bir anlama da iřaret edebilmektedir. Schmidt’in görüşüyle, bu figürlere dair net bir bilgi ileri sürmek doęru deęildir (Özalp, s.67, 2016). Tüm bunların, bir “totem” inancını yansıtması da mümkündür.

Hayvan temsillerini çeřitlilięi içerisinde sembol özellięi barındırmayan “figür” veya “çizimden” meydana gelmiř temsillerin, “ilk ata” iřaretleri olarak kullanıldıęı bilinmektedir. Altay Türklerinin ölüm geleneklerini inceleyen J. P. Roux, bu büyük coęrafyaya yerleřen halkların, atalarının genellikle bir hayvandan geldięine dikkat çekmiřtir. Çizimler, kendilerine oldukça benzeyen başka bir varlıęın gücünü taşıyan betimlemelerin göstergesidir. Bir diđer ifadeyle bu iřaretler sembol kavramından baęımsız olarak farklı bir görev üstlenir. Soy sembollerinde olan dolambaçlı, karmařık ve soyut yapı “totem unsurlarının” bilinçdıřı temsili řeklinde oluřurken, hayvan figürleri,

seküler hayata aktif olarak katılan güç taşıyıcısı veya ruh yerine geçer. Bir totemik hayvan figürüne tanrı olarak tapılır, akraba olarak sınıflandırılır ve ata olarak saygı gösterilir. Örneğin, temsiline kurt çizimi gibi bayrak üzerinde taşındığı şekliyle orduya liderlik eden bir varlığı göstermesi üzerinde duran Roux, bayrağı kurdun tam karşılığı olarak betimlerken bu gerçekliğe değinmiştir. Kurdun bir tapınma nesnesi haline dönüşmesi, onu işaret sembol olarak nitelendirir. Bu durum ilerleyen sürelerde “totem” sembolünün ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır (http-1). İnsanların yaratılış kaynaklarını araması sonucu gelişip sosyo-kültürel nitelikler bağlamında şekillenen bir dışavurum olarak totemizm, bu insanların yaşamsal kaynaklarını nesne, bitki ya da hayvanlarla ilişkilendirdikleri dini veya felsefi bir görüş biçimidir. Totemizmi benimseyen insanlar, doğa ile aralarında olan ilişkiyi, doğa kanunlarını veya olaylarını içselleştirip kutsallaştırmıştır. Hayvan totemleri diğer doğa olaylarına kıyasla daha yaygındır. Totemizm, hayvan ile insan arasındaki yakınlığı kapsayan soy, akrabalık veya kan yolu ile bağlılık kavramlarını şekillendirmiştir. Totem inancı ile ilgili bu zamana kadar yapılan çalışmalarda bir takım fikir ayrılıklarına rastlansa da insanların zihninde şekillenen “ata” tasavvuru temelinde akrabalık düşüncesiyle ortaya çıkan görüşler ortaktır. Soy ya da kabilenin sembolü olması dışında mensup olduğu kabilenin psikolojik özelliklerinin şekillenme kaynağı olarak da bilinmektedir (Sönmez, 215-216, 2018). Totemizm inancı, ilkel toplumların insan ilişkilerinde ve sosyal yaşantılarında önemli rol oynamaktadır.

Hayvanların sembolik olarak dahil olduğu dini ritüel betimlemeleri, Orta doğu medeniyet, gelenek ve topraklarının mimari öğelerinde sıkça rastlanılmaktadır. Örneğin, bugünkü Irak'ta bulunan eski Babil kentinin surları üzerinde 2. Nebukadnezar aracılığıyla aşk ve savaşı temsil eden tanrıça İştâr(İnanna) adına yaptırılan kent giriş kapısının üzeri hayvan sembolleriyle zenginleştirilmiştir. Hemen kapının giriş kısmında tanrıça İştâr'ın kutsal hayvanı olarak bilinen aslan işlemleri ile karşılaşır. Renkli seramikten oluşan hayvan tasvirleri çiçek motifleriyle süslenmiştir. Arka arkaya sıralanmış iki kapısı mevcuttur ve güney kısmına doğru geniş bir alanı vardır. Kapının 12 metreden fazla yüksekliği olup üzeri, boğa, aslan ve ejderha kabartmalarıyla süslenmiştir. Aslan figürü tanrıça İştâr'ı simgelerken boğa ve ejderha figürü Babil'in koruyucu tanrısı Marduk'u simgelemektedir. Aşk ve savaşın temsil eden Tanrıça İnanna'ya ve koruyucu tanrı Marduk'a Babil haricinde, Sümer ve Asur medeniyetlerinde de rastlanılır (Taşkent, 2019, s. 18, 19). Aynı zamanda hayvanların tanrıları temsil ettiği semboller, birçok medeniyetin benimsediği inanış biçimi ve günümüze kadar ulaşan kültürel mirasına dönüşmüştür.

Toplumların yaşayış biçimi ve kültürel farklılıkları mit, efsane, masal ve sanat yoluyla nesilden nesile aktarılmıştır. Mezopotamya geleneklerinden başlayarak Çin, Türk, Anadolu, Hint ve Mısır geleneklerine ait birtakım mitolojik hikayelerin Yunan mitolojisine yansımaları görülmüştür. (Beydiz M. G, 2016). Hikayelerin karakterleri arasında hayvan, yarı-insan yarı-hayvan, melez yaratıklar gibi yeni formlar meydana gelmiştir. Klasik anlatılarda hayvanların insani özellikleri ve zaaflarını temsil etmek yaygın bir özelliktir. Aşk, öfke, kıskançlık gibi insana özgü nitelikler figürleştirilerek sembolize edilmiştir. Bu efsanelerin içeriklerini, yaratılış hikayeleri, inançları, halkın gelenek ve kültürleri belirler. Toplumların uğradığı değişim ve yaşam koşulları hayvan temasının geldiği noktayı etkilemiştir.

Literatürde, hayvan imgesinin temsil özelliği açısından ele alınış biçimi, 1980'lere kadar sembolik ikonografi ile alakasını sürdürmüştür. Birçok yazar hayvanların, benzetme, ahlaki işlevler, insan eylemlerinin göstergeleri, didaktik araçlar olarak olumsuz veya olumlu ahlaki eylemlerin örnekleri olarak nasıl ele alındığını göstermiştir. Her dönemin tarihine ışık tutan hayvanların sembolik tasvirleri ve metaforları, Antik Çağ'ın ahlaki tasavvurları, edebi eserlerin efsanevi kahramanları, modernizmle değişen hayvan konumları gibi günümüze kadar süregelen bu süreçte, daha birçok sanatsal disiplinlerinde yerini alır.

1.2.3. Estetik olarak hayvan

Estetik, Grekçe duyulanabilir algı anlamında "*aisthesis*" veya duyularla algılamak anlamında "*aisthanesthai*" sözcüklerinden gelir (Tunalı, 1998, s.13). Duyularla güzele ulaşma, haz duyma, estetik beğeni durumu sanat yapıtının oluşum süreçlerini beraberinde getirir. Sanat ve sanatçı kitlesi tarafından yaygın şekilde gözlemlenen doğa ve hayvan estetiği, biçim, form, renk veya işlevsel yönleri ile zaman zaman eserlere konu olmuştur. Yaşamın her evrensinde insanla etkileşim içinde var olan hayvan, kendisine yüklediği anlamlarla beraber temsil edilmiştir. Hayvanlar, estetik beğeni ve hoşlanıtı değerlerinin bilinen nesnelere dir. Örneğin evcil hayvanların sevimliliği, duruşları, göz alıcı renkleri veya tüylerinin parlaklığı insanların ilgisini çeken olgulardır. Tropikal balıkların ev ortamında bulundurulması veya hayvanat bahçelerine çeşitli yırtıcı hayvanlar için ziyaret edilmesi, hayvanları estetik beğeni açısından seyirlik nesne konumuna ulaştırır. Hayvan estetiğini, felsefi estetik tarafından incelemeyi ihmal etmeyen 18. yüzyıl kuramcıları,

"Zevkler" olarak dile getirdikleri şeyleri düşüncelerinde yer vermeye başlar. Hayvanların burada "hayal gücü" veya "estetik deneyim" açısından önemli rol oynadığı söylenebilir (Parsons, 2007,). Sanat eserlerinde rastlanılan, kuşların gökyüzüne havalanışı veya atların koşarken ortaya çıkan ayak hareketleri gibi işlevsel durumlar, sembolik bir alt yapıyı barındırırsa bile estetik bir görüntü ile kompozisyona eşlik etmiştir. Hayvan estetiğinin ele alınma biçimi dönemsel olarak değişiklik göstermiş günümüzde de hayvan estetiği ahlaki ve etik statüsü bağlamında tartışılmaya devam eden konulardan biri olmuştur.

İKİNCİ BÖLÜM

2. ANTROPOMORFİZM

Antropomorfizm terimi, insana ait bütün özellik ve niteliklerin insan dışı varlıklara atfedilmesi olarak tanımlanır. TDK' ya göre antropomorfizm, "İnsan biçimcilik" olarak ifade edilmektedir. Kavramın etimolojik kökenine bakıldığında; Yunanca kökenli "*antropos*" (insan) ve "*morfe*" (biçim) sözcüklerinden oluştuğu görülmektedir (Sözen, Tanyeli, 2001, s.23). Felsefe sözlüğünde ise antropomorfizm, kavramı daha kapsamlı ve özel anlamlarıyla açıklanmıştır. Doğal güçlerin, tanrı veya tanrıların insani biçim ve özelliklere sahip olmasına işaret etmektedir. Bir başka perspektiften bakıldığında insanın bilinç, niyet, duygu ve durumlarının tanrılara atfedilmesine karşılık gelmektedir (Cevizci, 1999, s.63).

Antropomorfizm terimini kullanan en eski yorumcu Yunan filozof ve düşünür Xenophanes olarak bilinmektedir. Xenophanes, insanbiçimciliği iki temel unsurda incelemiştir. Birincisi el, ayak, yüz ve benzeri insanlara ait fiziksel uzuvları, insan dışı varlıklara yüklemeyi içerir. İkinci olarak ise insana ait bilinç, öz farkındalık veya yüksek düzeyli duygusal zekâ (şefkat, utanç, gurur, korku, neşe, suçluluk) gibi zihinsel özelliklerle atıf yapılmasını sağlar. Davranışsal ve eğilimsel hareketlerin ötesine geçen antropomorfizm, insan dışı varlıklarla özdeşleşme deneyimine katkıda bulunur. Örneğin bir tilkinin hızlı hareket etmesi gözlemlenebilir davranışı sergiliyorken tilkinin kurnazca belirtilen tutumu zihinsel durumuna gönderme yaparak insan biçimciliğin tavrını ortaya koyar. (Soanes ve Stevenson, 2005'ten aktaran Waytz, Cacioppo ve Epley 2010, s, 220). Böylece insanlar, insan dışı failer üzerinden çıkarım yaparken kendi bilişsel süreçlerinden faydalanmaktadır.

Hayvanlarla gerçekleşen antropomorfik etkileşimlerin diğer varlıklara oranla daha yaygın görülmesinin nedeni, anatomik yapı, fiziksel görünüm ve tavır olarak insanlara en fazla benzeyen varlıklar olmasıdır. Özellikle biyolojik benzerliğin fazlalaştığı hayvanlarda, antropomorfizm sürecine daha fazla rastlanması mümkün hale gelir. Örneğin evcil hayvana sahip olan kişiler, hayvanların doğasının özünde bulunan yaşamsal eylemlerini, kendi davranış biçimlerinden yola çıkarak algılar. Kedilerin nankör bilinmesi, yakın arkadaş konumunda görülmesi veya çeşitli kıyafetlerin giydirilmesi insanların öznel yaklaşımlarına göre yorumladığı çıkarımlardan oluşmaktadır.

Hayvanları saf doğasıyla beraber düşünmek, insanlarla olan ilişki düzeylerini yüzeysel ve değersiz konuma taşıyabilir. Antropomorfik yaklaşımlarla düşünülmediği taktirde insan ve hayvan iletişimleri sekteye uğramakla beraber anlamsız ilişkilerin doğmasına neden olabilir (Serpell, 2003, s.9). Tüm bunlara karşılık antropomorfik yaklaşım, hayvan etiğine uygun olmadığını düşünen bazı hayvan hakları savunucuları tarafından eleştirilmektedir. Hayvan türünün kendi doğasının yok sayıldığı ve ihmal edildiğine dair birçok farklı görüş ortaya çıkmıştır. Oysaki antropomorfizme işlevsel açıdan bakıldığı zaman, hayvanlarla sağlanan empati ve içselleştirme motivasyonlarında pratiklik sağladığı, sağduyulu yaklaşımları arttırdığı görülmüştür (Bruni, Perconti ve Plebe, 2018). Hayvanları içselleştirmek, birçok alanda hayvanlarla düşünmenin seçeneklerini sunduğu gibi sanat, felsefe, psikoloji, bilim ve farklı disiplinler tarafından araştırma konusu olmaktadır.

Antropomorfik hayvan temsilleri, kullanım alanlarının çeşitliliği ile çok yönlü fenomen olma niteliğini taşımaktadır. Kitap rafları çocuktan yetişkine hitap eden hayvan hikayeleriyle dolup taşmakta, çizgi film, animasyon filmleri veya vahşi hayvan belgesellerinde yansıtılan kişilik ve karakterler, insan bilincine benzer yönlerin aktarımıyla izleyicilerin ilgisini çekmektedir. Biçimsel veya yaşam düzeylerindeki birtakım değişikliklere rağmen, hayvanların insanlarla benzer olduğuna dair hipotezler, popüler kültürle sınırlı kalmamıştır. Aristoteles'in görüşlerinden Darwin'i, Darwin'den günümüzü takip eden bazı doğa bilimcileri, köpekleri şefkat ve vicdanlarıyla, karıncaları dürüstlükleriyle, arıları ise monarşiyle ilişkilendirmiştir. Pek çok kültürde, insan yaşamının ahlaki ve öğretici değerleri, hayvan temsillerinin çeşitli örnekleri üzerinden tekrar tekrar ifade edilmiştir. Geçmişten bugüne değin distopik evrenleri inşa eden insanbiçimci yaklaşıma, sözlü sanatların anlatım gücünde ya da görsel sanatların plastik incelemelerinde rastlamak mümkündür.

Resim sanatının başlangıcı, ilkel insanların doğayı ve doğadaki varlıkları gözlemleyerek duvar yüzeylerine betimledikleri hayvan imgelerinden oluşmaktadır. Hayvanların karakteristik özellikleriyle bağ kurarak temsil etme arzusu, ilkel zamanlara kadar köklü bir geçmişe dayanır. Resim sanatının tarihi, boyunca sanatçılar eserlerini üretme aşamasında toplumun kültür ve sosyolojik yapısı antropomorfizm kavramında etken rol oynamıştır. Kimi zaman sosyal ilişkilerin görsel temsillerinde hayvanların fiziksel anatomileriyle birleşen antropomorfizmin hicivli, ütöpik ve yaratıcı anlatımı eserlere farklı bakış açıları kazandırmıştır. Sanat eserinin yaratımında antropomorfik bakış, insana özgü duygu veya biçimsel özelliklerin atfıyla sağlanır. İzleyicinin gerçeklik algısıyla

oynayan insanbiçimci yaklaşım, hayvan ve insan etkileşimindeki empati algısını destekleyici nitelikleri bünyesinde barındırır.

2.2. Antropomorfizmin Oluşumunu ve Gelişimini Etkileyen Önemli Kavramlar

2.2.1. Hiciv

Hiciv, yazınsal ve görsel alanlarda bir şahıs, bir durum veya bir olayın, iğneleyici ya da alaycı ifadeler kullanarak eleştirildiği bir çeşit anlatı türüdür. Hicvin meydana gelmesi için kötüleme, mübalağa ve mizah unsurlarının ortak hedefte buluşması gerekir. Mizahın hicivden ayıran özellik, yalnızca güldürme amacıyla olması ve tam anlamıyla kurmaca durumlara dayandırılabilmesidir. Hiciv ise daha çok kişisel olması nedeniyle, tümüyle olmasa da hakikati yansıtmaktadır. Mizahta neredeyse her konu ele alınabildiği halde hicivde ise, sosyal konuların, toplumu ilgilendiren olayların ve gerçek kişilerin hedef alınması esasına dayanır. Hicvi oluşturan ikinci bir etken olarak mübalağa, hicvedilecek olanın, mevcut bir kusurunu veya zaafını abartılarak gülünçleştirilmesi durumudur. Üçüncü unsur kötüleme ise, eleştirinin daha aşırıya kaçılan bir halidir (Taşdemir, 2019 s. 135, 136). Bu bağlamda hicvin amacının genellikle yaralamak, yıkmak ve yok etmek olduğu ifade edilebilir.

Etkili bir biçimde uygulandığı zaman hiciv, görsel sanatlar aracılığıyla keskin bir eleştiri yöntemi olarak hizmet sunabilir ve duygu dolu görsel imgelere mizahi açıdan etkili bir yön sağlayabilir. Sanatta hiciv kullanımları, köklü bir tarihe hizmet eder. Protestan Reformu esnasında sanatçılar, açgözlü bir Papa'nın ve Katolik Kilisesi'nin eleştirisini yapmak adına hicivli baskılar ortaya çıkarmıştır. Bu baskıları geniş kitlelere ulaştırabilmeleri için daha büyük baskılar uygulanmış ve desteklenen davaya sempati uyandırılması sağlanmıştır. 18. Yüzyıl matbaacısı ve ressamı William Hogart, çalışmalarında sıklıkla sınıf farklılıklarını eleştirmek amacıyla hicivli bir anlatım kullanmıştır (http-2). Resimlerini kusurlu olarak gördüğü modern insanın karikatürleriyle zenginleştirirken toplumu bu konuma zorla iten sistematik eşitsizliği yermiştir. Hogarth ve diğer sanatçıların mirası hicvin, görsel ve yazınsal popüleritesini kaybetmeden devam ettiğini söylemek mümkündür.

Hiciv konusu olan kişiler veya kurumlar geleneklerle ya da farklı sebeplerden koruma altındadır. Bu koruma hiciv yardımıyla aşılar, bu da hicvin daha da güçlenmesini sağlar. İstibdat dönemlerinde ve totalitarizm temelli yönetimlerde hiciv, hayvan

anlatılarının ve alegorilerin arkasına sığınmaktadır. Bu yola başvurulurken hayvanlara insan özellikleri atfedilerek antropomorfik karakterler oluşturulur. Antropomorfizm kavramı, sosyal ve politik hicivlerde tercih edilen popüler bir yöntemdir. Çocuklarda ve yetişkinler için insan olmayan varlıkların insanlar gibi davranış göstermesi, iletilmek istenilen mesajın daha etkili ve aynı zamanda daha az tehdit edici bir etki yolu olarak tercih edilebilmektedir.

Eski dönemlerden beri hicivler, insanların yönelim ve eğilimlerini eleştirmek amaçlı insanları hayvan olarak göstermektedir. Mitolojilerde, destanlarda, fıkralarda, masallarda veya fabllarda hayvan ve insan türevleri yaygın olarak görülmektedir. Hayvanlar çoğunlukla insanların dünyayla hesaplaşmasında bir sembol, alegorik bir öğedir. Bu durum, yirminci yüzyıla gelindiğinde de devam etmiştir. Goerge Orwell'ın Hayvan Çiftliği romanı Stalin dönemi Rusya'sını hicveder. Bir başka hicvi örneği de Kemal Varol'un Köpek Kalbi isimli romanıdır. Hikâyede "Şarik" adlı köpeğin iç organları, bir insanın iç organlarıyla yer değiştirilir ve köpek insanlaşmaya başlar. İnsan meselelerine değinmek için hayvanlara insani özellikler atfetmek, hicvi etkili kılan yöntemler arasından birine dönüşmüştür.

2.2.2. İroni

İroni kavramı, söylenenin tam aksinin kastedildiği ifade türüdür. Pek çok zıtlığı beraberinde getirirken, sanat eğilimlerinde sözel, görsel ve yazınsal anlamda çeşitli söylem dillerine rastlanılmaktadır. Bu farklı söylemlerin arasında ironi ile hiciv, birbirleriyle ilişkilendirilen iki farklı kavram olarak ortaya çıkar. İroni, gerçek anlamlarla çelişen ya da gerçek anlamları gizleyen alaycı bir ifade türü iken hicivde ise bir düşüncüyü, kurumu, toplumu, iddiaları vb. eleştirmek için mizah, alaycılık, abartı veya ironi kullanılmaktadır. Her ne kadar, bu iki kavram farklı çağrışım nitelikleriyle birbirinden belirli sınırlarla farklılık gösterse de kimi zaman ele alındıkları bağlamda iç içe olabilmekte birbirini etkileyip birlikte görsel, yazılı veya sözlü bir yapı bağlamında bulunabilmektedir (Alay, 2018, s.29)

Ahlaki bir tutumdan çok entelektüel bir faaliyet olan ironi kavramı, insan varoluşunun önemli unsurlarından biri olarak çelişkili ve tutarsız durumları ortaya çıkararak değişime ve dönüşüme olanak tanır. Bu tavrının etkisiyle antik dönemlerden günümüze kadar etkinliğini devam ettiren ironi, öykünün betimleyici özelliğiyle

birleşince, bayağı olan değişkenlik gösterir ve bambaşka dillerle konuşan, birçok sanat eserine kaynaklık sağlayan bir yapıya dönüşür.

İroni kavramının sağladığı karşıtlık, antropomorfik eğilimlerin görüldüğü betimlemelerde sıklıkla karşılaşılmaktadır. Antropomorfizm, insan olmayan varlığa insan özellikleri atfederek gerçek olmayan bir durumu gerçekmiş gibi gözükmesine olanak sağlar. Benzer analogilerde ortak bağlantılar ararken aynı zamanda ironik yapıyla beraber birbirinden bağımsız ve farklı niteliklerin görünmesinde yardımcı olmaktadır.

2.2.3. Melez

Birbirinden farklı iki unsurun karşılaşmasıyla, iç içe geçmesiyle, birbirini manipüle etmek yerine yeni anlamlarla beraber konumlanmasıyla melezlik kavramı açıklanabilmektedir. Çağlar boyu melezler, evrendeki hayvanlarla ilgili temsillerde en bilinen temalardan biri haline dönüşmüştür. Çok sayıdaki eski geleneklerde ve kültürlerde insan ve hayvan doğası arasındaki güçlü ayrımın bulunması, birinin ötekine dönüştüğü ya da hayvan ve insan varlığının birbirine karıştığı temsillerin popüleritesinin arkasındaki tarihsel bağlamı sağladığı görülmektedir.

Tarihsel süreç boyunca çeşitli efsanelerde, Mezopotamya, Mısır, Yunan veya Hint vb. maneviyatının birer parçası olmak üzere farklı pek çok melez ve antropomorfik varlık var olmuştur. Bunun yanında melezler, popüler bir film olarak karşımıza çıkan “The Island Doctor Moreau” adlı çalışmada görüldüğü gibi yakın tarihte spekülasyon medyada da melez karakterler ortaya çıkmıştır. Efsanevi terimlerle melez varlıklar, kötü adam veya düzenbaz rolü dışında ilahi kahramanlar olarak temsil edilmeye kadar değişen birçok rollerle tasvir edilmiştir.

2.3. Antropomorfizmin Tarihsel Gelişimi

2.3.1 Mağara Dönemi

Antropomorfik düşünce süreçlerinin ilk örnekleri 40.000 yıl kadar geçmişe sahip olup, zoomorfik temsillerle beraber Paleolitik sanatın başlangıcında ortaya çıktığı bilinmektedir. İlkel insanın mağara ve kaya yüzeylerine betimlediği hayvanlar, büyüsel ve totemik amaçlarla bağdaştırılmıştır. Doğayla iç içe olan insan, avlanma eylemini gerçekleştirmeden önce karşısında bulunan avın davranışlarını önceden tahmin edebilmek için antropomorfik düşüncelere başvurdukları söylenebilir (Mithen S, 1996) Ritüel amaçlı ortaya çıkan antropomorfizm kavramını oluşturan insan zihinli düşünce sistemini, mağara görsellerindeki şaman ritüelleriyle ilişkilendirmek mümkündür. Şamanizm, doğada canlı veya cansız var olan her şeyin ruhani güce sahip olduğunu ve doğanın ruhlarla yöneltildiğini savunan inançlar sistemini oluşturur. Bu doğrultu da mağara yüzeylerinde görülen hayvan temsillerinin, belli bir inanç amacı güdülerek ortaya çıktığı fikri öne sürülebilir. İlkel insanın doğaya ve hayvanlara yüklediği değerler kendi gözlem ve biçimsel beden farkındalığıyla birleşince ortaya antropomorfik görümlü göstergeler ortaya çıkmıştır. Böylece ilkel insan doğadaki her varlık, kendisi ile ilişkilendirdiği değerler bütününe bir parçasıdır.

Fransa'da bulunan Trois-Frères Mağarası'nın yüzeylerinde Paleolitik döneme ait çok sayıda esrarengiz çizimlere rastlanılmıştır. Bu resimlerden en bilineni pek çok hayvanın özelliklerine sahip görünüşüyle beraber tam olarak neyi temsil ettiği hala tartışılma konusu olan "büyücü" isimli insan figürüdür (http-3). Üst üste çizilen şekillerin ve insana benzer duruşuyla antropomorfizm öğelerini barındırdığını görmek mümkündür. Biçimsel olarak neyin temsil edildiği çok net anlaşılmasa da insan ve hayvan özelliklerinin bir arada incelenildiği söylenebilir. (Bkz. Görsel 2.1)



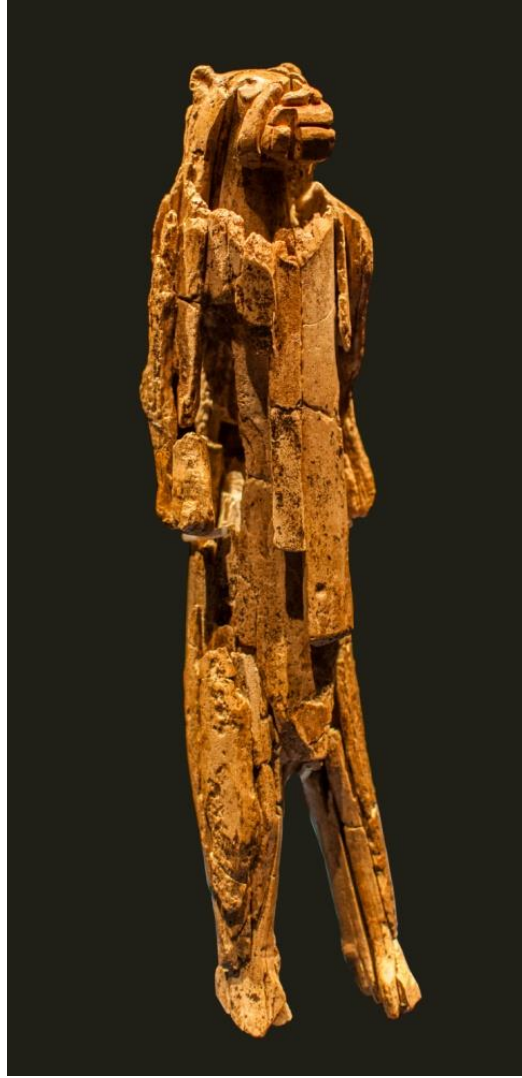
Görsel 2.1. *Trois-Freres "Şamanın Boyalı Gravürü", Volp'un üç mağarasından biri, Montesquieu - Avantes, Fransa*

(<https://arkeopolis.com/buyununun-tarihi-ve-sanat-uzerindeki-etkisi/erişim-tarihi:08.01.2022>)

"Büyücü" figürünün, yüksekliği hemen hemen 75 cm, genişliği ise 50 cm olarak ölçülmüştür. Oyma tekniği ile yapılaş, gövde yerleri siyaha boyanmıştır. Yüz çevresine bakıldığında burun ve gözleri belirleyen çizgilerin olduğu görülmektedir. Omuzları, bacak ve göbek çevresini belirgin kılmak için bir bant şeklinde siyaha boyanmıştır. Ayrıca kalçalarının hemen arkasından geri doğru çizilen figürün cinsel organı vurgulanmaktadır. İlk olarak bir hayvanın yürüme eylemindeki hareket halini andırırsa da, zamanla arka ayaklarında olan ağırlık merkezi ve yere sağlam bastığı anlaşılmaya başlar. Daha çok ilkel insanların, ritüel danslarında görüldüğü eylem halini gerçekleştirdiği düşünülmektedir (http-4). Avcı toplayıcı toplumların ritüellerinin birkaçında, avladıkları hayvanın gücüne ulaşabilme isteği veya avın kolay geçmesini sağlayacak inançla hayvan postunun giyildiğine dair düşünceler vardır. Bu inançlara paralel olarak çizilen resim, hayvan postu giyen bir erkek figürü olarak yorumlanması seçenekler arasındadır.

Anropomorfizm kavramının özelliklerini barındıran bilinen en eski figürlerden biri de Löwenmensch heykelciği'dir (Bkz. Görsel 2.2). Baş kısmı aslandan oluşan bu insan heykelinin, yaklaşık 40.000 yıllık geçmişe sahip olduğu, Üst Paleolitik dönemin başlangıcına doğru ortaya çıktığı bilinmektedir. İlk olarak 1939 yılında Jeolog Otto Völzing tarafından Hohlenstein-Stadel mağarasında keşfedilmiştir. Fakat II. Dünya Savaşı'nın gündeme gelmesiyle araştırmaların süreci ileri bir tarihe ertelenmiştir.

Heykel'in diđer parçalarına belli aralıklarla ulaşılmıř tamamen reesterizasyon iřleminden geçerek sergilenmek üzere Ulm Müzesi'ne bırakılmıřtır (<http-5>).



Görsel 2.2. *Lion-man, 31, 1 cm x 5, 6 cm, Museum Ulm, Almanya*

(<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4c/Loewenmensch1.jpg> erişim tarihi: 30.11.2021)

Fil diřinden oyularak, ustaca řekillendirilen heykelin gerek duruřu gerekse uzun gövdesi ile insan ve hayvan özelliklerini tek bir biçimde birleřtiđi görölmektedir. Elleri, ayakları ve bař kısmı hayvan özelliklerini temsil etmektedir. Duruřuna odaklanıldıđı zaman hayvan yapısına göre oldukça uzun duran kol, bacak ve gövdeye sahiptir. İnsanların vahři hayvanlardan ve doğadan gelen tehlikelere karřı korunmak için yaptıđı sembolik bir araç görevi gördüđü de düşünölebilir. Fiziksel açıdan gerçekte var olmayan

ancak doğaüstü inanışları simgeleyen en eski temsillerden biri olduğu için tarihsel değer açısından önemli bir kaynaktır.

Antropomorfizm kavramı insan dışı her türlü varlığa insani niteliklerin atfedildiği düşünceler bütünü oluşturur. İlkel dönemde görülmeye başlayan antropomorfik eğilimlerin örnekleri, yerleşik toplum düzeninin başlamasıyla oluşan farklı kültürlerin sanat yapıtlarına da konu olmuştur

2.3.2. Orta Doğu Medeniyetlerinde

Eski uygarlıklar antropomorfizm kavramını, hikâye anlatımında veya sanat eserlerinde edebi bir araç olarak kullanmıştır. Toplumların gelenek, kültür, inanış biçimlerine göre evrenin yaratılış ve doğa olaylarını konu alan mitolojik söylencelerin içeriği, genellikle antropomorfik karakterlerden oluşmaktadır. İnsan gibi görünen tanrılardan, insanlardan farklı olarak üstün ve yüce varlıklar şeklinde bahsedilir. İnsani özellikler atfedilerek aktarılan bu söylencelerde çeşitli durum ve olgular için yaratılan tanrılarla beraber yerel bölgelerin ve tabiat olaylarının koruyuculuğunu yapan tanrılar da mevcuttur. Konu olan mitolojik karakterler, fantastik evrenleri oluştururken, anlamlandırma, empati kurma, yorum yapma, yeni anlamlar üretme ve sorgulama şeklinde yapılan bilişsel unsurlara katkı sağlar. Tarihten gelen gerçekçi figürlerin abartılarak oluşturulan kişileştirmeleri veya tamamen kurgusal olup hayvanlara özgü nitelikleri bünyesinde barındıran bu antropomorfik tasvirler, birçok medeniyetin kültürel temelini ve sanatsal pratiğini oluşturmaktadır (Dökeroğlu, 2019, s.217) Toplumların mitolojik anlatılarını incelemek, o dönemin sosyal bağlantıları ve yaşama biçimleri hakkında bilgiler sunmaktadır.

Hayvan temsilleri, medeniyetlerinin gelenek, kültür, inanış ve yaşam biçimlerini yansıtmak için önemli bir figür haline dönüşmüştür. Natüralist, soyut, abartılı ve stilize edilmiş formlar, hayvan temsillerinin niteliğini vurgulama arzusuyla yapıldığı genel olarak ön görülmektedir. Örneğin birtakım hayvanlara, vahşilikleri veya hızları nedeniyle saygı gösterilmesi, onları Mezopotamya sanatında birer temsil unsuruna dönüştürmüştür. Bu nitelikler, tanrılar, iblisler, kötü ruhlar ve koruyucularla ilişkilendirilmiştir.

Eski Mezopotamya'da insanlar evrenin kötü ruhlar ve koruyucu iblisler tarafından kuşatıldığına inanmıştır. Kötü ruhlar, hayvani karakterde olmasına karşın insan gücüne sahip, insan formunda, ayakları ve elleriyle özellikle de hayvandan oluşan baş

kısımlarıyla “melez varlıklar” olarak hayal edilmiştir. Yaradılış destanına bakıldığında ilkel tanrıça Tiamat’ın, kozmik bir savaş esnasında on bir tane yaratık doğurmuştur: Bashmu (üç boynuzlu yılan), Lahmu (kahraman), Mushrushu (ejdarha yılanı), Ugallu (fırtına), Girtablullu (akrep adam), Kusarikku (boğa adam), Urdimmu (aslan adam), Ushumgallu, Mushmahhu, Kulullu, Uma Dabrutu (kasırğa). Bu iblislerin çoğu koruyucu figürlerdir. Hastalık, salgın, veba gibi etkenleri somutlaştırmasıyla bilinen diğer yaratıklara karşı gelirler. Yöneticileri Pazuzu gibi yeraltında yaşadıkları ileri sürülmüştür (http-6). İki veya daha çok melez varlığın arasında geçen çatışma Mezopotamya sanatında tekrarlanan bir tema olarak görülmüştür. Bu tasvirler, çeşitli ebatlarda kabartmalar, duvar resimleri, nispeten küçük boyutlu heykeller, steller gibi betimlemelerde ortaya çıkmıştır. Melez varlıklar olarak her figürün görünüşü, etkileyici bir dizi zoomorfik ve antropomorfik niteliği birleştirir (Bkz. Görsel 2.3).



Görsel 2.3. Ugallu veya “Büyük Aslan”ın açık bir temsili. Plaka XIIc. BM 136773, British Museum,

(<https://ma91c1an.files.wordpress.com/2015/07/bm-136773-british-museum-green-plate-xiic.png>
erişim tarihi: 07.03.2022)

Tiamat’ın yarattığı on bir efsanevi varlık arasından biri olan Ugallu, Eski Babil İmparatorluğu koruyucusu olarak yer altı dünyasından çıkmıştır. Kafa kısmının aslandan

oluştugu insan bedenli bir varlık olarak ön görülmektedir. Hem kötü hem de iyi bir tanrı olarak bahsedilen gizemli bir yaratık olduğu ve aynı zamanda şehri vebalardan ve hastalıklardan korumak için elektrik, su ve havayla bağlantılı görünen bir koruyucu gibi davrandığı bilinir. Verilen görselde, Ugallu, kardeşleri ve annesi de dahil olmak üzere Marduk tarafından yenilmiştir. Bu efsaneye göre Marduk, iblisleri yakalayıp bağlamıştır ve evreni yenilen düşmanların varlıklarından kurtararak yeniden inşa etmiştir (http-7). Bu hikâye, insanları iblislerden, kötülük ve hastalıktan korumak için savunmasızların kapıları, yatak odaları ve tapınakların, özel konutların veya saray kapılarına betimlenen amaçlı koruyucu tılsımlara dönüşmüştür.



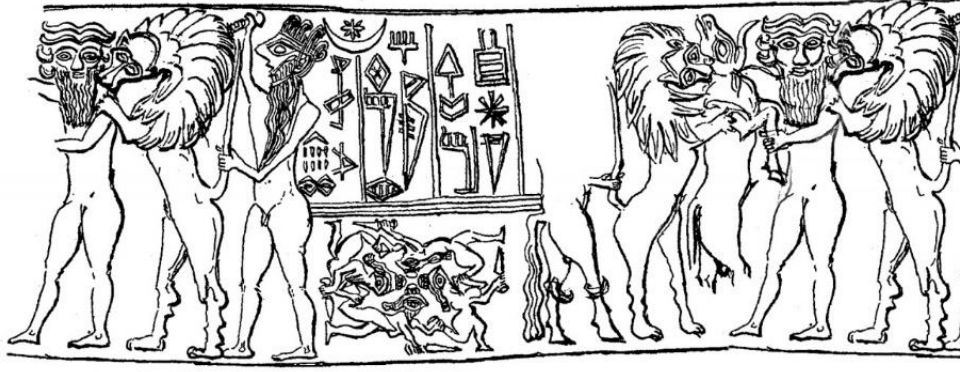
Görsel 2.4. “Pazuzu”, Irak Muskası, Bronz, 14,0 cm x 9,3 cm, yak. MÖ 800-600, New York
(<http://joanannlansberry.com/fotoart/oim/pazuzu-oim.jpg> erişim tarihi: 07.03.2022)

Yukarıdaki görsel ise, iblislerin yöneticisi ve yer altı dünyasının Kralı olarak bilinen Pazuzu'nun bronz heykeli ile örneklendirilmiştir. Bu heykelcikler insanlık dışı, hayvan-insan karışımı ve grotesk biçimi ile istenmeyen varlıkları uzak tutması dışında rüzgâr iblislerinin evlere girip etrafı dağıtmasını engellemek amaçlı kullanılmıştır. Ritüel ve büyüdeki etkisi, ritüel metinlerinde veya heykellerin arkasında bulunan yazıtlarda

belgelenmiştir (http-8). Yer altı dünyasının kralı, hamilelerin ve annelerin koruyucusu Pazuzu, şişkin gözler, yılan başlı, devasa kanatları, pullu vücudu, köpek suratlı, büyükçe bir kuşun pençelerine benzeyen elleri ve insansı formuyla temsil edilmiştir ((Bkz. Görsel 2.4).

Mezopotamya'dan günümüze kadar ulaşan ve antropomorfik karakterlerin sıklıkla geçtiği anlatıları betimleyen en eski yazıtlar arasında "Gılgamış Destanı" yer alır. Gılgamış, Uruk'un yarı insan yarı tanrı efsanevi kralıdır. Gılgamış Destanının içeriği tarih öncesine ait yarı tanrılar, soyut varlıklar, tanrılar, tanrıçalar ve tüm bu karakterlerin yiğitlikleri ile ilgili doğüstü olaylardır. (S. H. Hooke, 1993, s.37). Bunlar arasında diğer tanrıların onu terbiye etmesi için gönderdikleri yaratıkla dostluk bağı kurduğu "Enkidu'nun Öyküsü" yer alır. Mezopotamya sanatında Enkidu'nun görünüşüne dair, bir boğanın kafasına, kulaklarına, boynuzlarına ve kollarına kadar "boğa adam" biçimiyle ortaya çıktığıyla ilgili söylemler vardır.

Destanın başlarında bu iki figür birbirleriyle düşmanmışçasına çatışma içinde olsalar da savaşçıların olağanüstü dayanışmasını açığa çıkaran iki arkadaş oldukları meydana çıkar. Aralarında öyle bir ilişki vardır ki iki tarafta birbirlerinin kusurlarını ört pas eder ve biri olmadan öbürü de olmaz. Bir diğer görüşle, birbirlerinin karşıtlıkları hem birbirlerini bütünleştiren hem de birbirlerini imha eden nitelikleri oluşturur. Gılgamış Destanı'nda bir araya getirilmiş bu iki zıt kahraman yani Enkidu ve Gılgamış mükemmelliği ve bütünlüğü sembolize eder. Zıtlıklar, iki figürün karakterine bürünmüştür: Gılgamış merhametsiz insan medeniyetini temsil ederken Enkidu ise vahşi doğanın temsilcisi olarak ortaya çıkar (Bkz. Görsel 2.5).



Görsel 2.5. "Kiş kralı Mesannepada'ya ait mühür baskısı", y. MÖ 2600, Ur Kraliyet Mezarlığı'nda (U. 13607)

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6e/Mesannepada_seal_drawing.jpg
07.03.2022)

Görseldeki mühürde efsanevi boğa ve Gilgamiş, iki aslan ortasında betimlenmiştir ve aslanlardan bir tanesi ise Gıgamiş'in omzunu ısırmaaya çalışır. Bu grupların her iki tarafında da Enkidu ve avcı-kahraman olduğu bilinen uzun sakallı bir figür görünmektedir. Görselin alt kısmında sakallı ve uzun saçlı dört figür, insan biçiminde sembole benzer bir şekil ortaya çıkarmıştır. Figürler, hançerlerle silahlanmış ve birbirlerinin ayağını tutmuş bir şekilde tasvir edilmiştir.

Mezopotamya sanatının antropomorfik temsillerinde anıtsal kabartma, stel, sırlı tuğla kabartma ve mühür gibi başlıca tekniklerin dışında heykel yapımına da sıklıkla rastlanılır. Heykelerde işlenen temalar içinde, oldukça gerçekçi anıtsal boğaların üretilmesiydi. Bu boğalar, fantastik yaratıkları temsilen ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda da halkın koruyucuları ve dâhiler olarak saygı duyulmuştur. Dolayısıyla antropomorfik heykeller, Mezopotamya sanatında en fazla öne çıktığı kategorilerinden biri olmuştur.



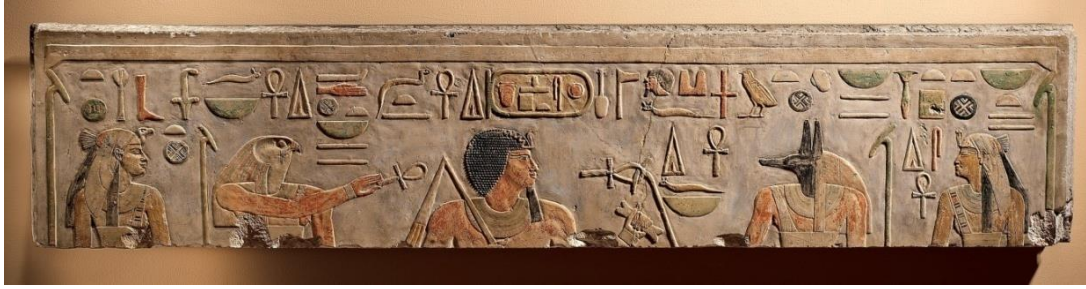
Görse 2.6. “Bir Kap Tutan Diz Çökmüş Boğa”, Gümüş, c. 3000–2900 BC, Proto-Elamite
Metropolitan Sanat Müzesi, New York

(https://stringfixer.com/tr/Elamite_Empire#wiki-1 erişim tarihi: 07.03.2022)

Üzeri desenlerle detaylandırılmış, bir çüpe giyen ve toynaklarının arasında ağızlı bir kap bulunan bu boğa heykeli, hayvan ve insan niteliklerinin harmanlanmasıyla oluşmuştur. Büyükçe boynu, el yerine geçmiş toynakları ve insana benzer omuzlarıyla net bir şekilde kapla buluşur. Boğa'nın bu temsili, Eski Mezopotamya şehri Susa bölgesinde yaygın olan figürlü sanat temsilinin tipik bir örneğidir (Bkz. Görse 2.6).

Mezopotamya sanatı Antik Mısır sanatı gibi Batı Avrasya'daki en gelişmiş ve detaylı anlatımı barındıran önemli bir medeniyet olmuştur. Bilim adamı ve sanatçı olan

Pietro Gaietto, hayvan ve insan özelliklerinin birleşiminden ortaya çıkan melez temsillerin, çeşitli dinlerde daima kökenleri olduğunu savunmuştur. Bir başka bakış açısıyla Gaietto, birbiri ardını takip eden geleneklerde anlamların değişe birliğini ama buna rağmen manevi kültür içerisinde kaldığını ileri sürmüştür (http-9). Mısır sanatında da hakimiyetini süren çok tanrılı inanç sistemi, din ve ideolojiye bağlı işlevsel bir amaca hizmet etmiştir. Hiyerogliflerde, her tanrının karakteristik yönleri sembolik olarak yansıtılmıştır. Hayvan başlı ve insan biçimli kombinasyonlarına sıklıkla rastlanılır. Kedi, timsah, boğa, şahin gibi daha pek çok hayvan, ilahi güçlerle bağdaştırılmıştır. İnsan formunda ifade edilen tanrıların hayvanlarla olan bağlantıları, insani fiziksel özelliklere sahip olan fakat baş kısmı hayvan ile betimlenen temsillere yol açmıştır (Bkz. Görsel 2.7).



Görsel 2.7. *Lintel Ait Amenemhat I ve Tanrıları; MÖ 1981–1952; Boyalı kireçtaşı, 36,8 x 172 cm, Metropolitan Sanat Müzesi New York City*

(<https://www.bilgipedia.com.tr/wp-content/uploads/2021/04/Lintel-ait-Amenemhat-I-ve-tanrilari.jpg> erişim tarihi: 17. 12. 2021)

Görseldeki rölyefte 35 yıllık hükümdarlığının kutlandığı I. Amenemhat'ın, hükümdarlığa devam edecek güce sahip olduğu yapılan törenle anlatılmaktadır. Taç giyme törenleriyle bağdaştırılan hayvan başlı mitolojik tanrılar Anubis ve Horus, kral için yaşamı sembolize eden bir ankh uzatmaktadır. Rölyefin sol tarafında Yukarı Mısır'ı koruyan tanrıça Nekhbet, sağ tarafta ise papyrus ve firavunları koruyan Aşağı Mısır tanrıçası Wadjet görülür. Kralın altında düşmanlardan korunmak amaçlı taktığı uraeus kobrası, çene bölgesinde ise krallığı temsil eden sahte bir sakal bulunmaktadır (http-10). Birçok ayrıntılarla ön plana çıkan kompozisyonun üst kısımlarında sembolik hiyeroglif şekillere kadar renklendirilme işleminin yapıldığı görülür. Bedenler ten rengi ile boyanırken detaylı şekilde vurgulanan hayvan başları, tanrıların sahip olduğu özellikleri ve doğasını temsil etmiştir.

Antik dönemlerde antropomorfizmin diğerk alt evresi olan zoomorfizm inancı hakimiyetini sürdürmüştür. Zoomorfizm terimi tanrılara hayvanların biçim ve özelliklerini atfeder. Mısır sanatında, hayvanların kutsal değerlere sahip olması, resim ve heykel yapıtlarını oluşturan temel unsurdur (Bkz. Görsel 2.8).



Görsel 2.8. Büyük Gize Sfenksi, M.Ö. 27. YY. Kireçtaşı, 20x19x73 m. Artcrimeillustrated
(<https://edumag.net/galeri/dunyanin-en-enteresan-7-yapisi/> erişim tarihi:21.12.21)

Devasa boyutlara ulaşan Gize Sfenks Heykeli, Mısır'ın en büyük yapıtları arasında yer almaktadır. Heykel'in kim veya kimler tarafından yapıldığı kesin olarak bilinmemektedir. Yaklaşık hesaplamalara göre uzunluğunun 73 metre yüksekliğinin ise 20 metreye kadar ulaştığı bilinir. Heykel, mitolojik bir varlıktan gelmektedir. Kraliyet başlığının bulunduğu insan kafasından oluşurken gövdesi ise aslan formunda betimlenmiştir (http-11). Görkemli ebatları ve kutsal tapınakların koruyuculuğunu üstlendiklerine dair inanç, sfenksleri ikonik imgeler haline dönüştürür. İki farklı biçim arasındaki ilişkinin ortaya çıkardığı yeni anlamıyla zoomorfik heykel yapıtı örnekleri arasında yer alır.

Hayvanlar Mısırlıların dini yaşamında fazlasıyla önem teşkil etmiştir. Hem yarı hayvan hem de hayvanların kendileri Mısır tanrıları olarak tanrısallaştırılmıştır. AR. Williams'ın National Geographice yazdığı yazıya göre Eski Mısırlılar, kendi kült

bölgelerinde deęişik kutsal hayvanlara taptığı bilinmektedir. Elephantine Adası'nda koç, Armant ve Heliopolis bölgesinde boęa, Kom Ombo bölgesinde timsah, Esna bölgesinde balık figürlerine rastlanmaktadır. Hayvanlarla sürekli iç içe olan insanlar, hayvanları alışkanlıklarına göre çeşitli tanrılarla ilişkilendirmiştir. Örneğin Nil nehri yükselmeden önce timsahlar içgüdüsel olarak yumurtalarını su hattının üzerine bırakmaktadır. Suyun o civardaki tarlaları güçlendirmesiyle beraber önceden gelişecek durumları haber verme yeteneklerinin olduğunu inanılmış, timsahların büyüdüğü düşünölmüştür (http-12). Gelecek olan kötü ya da iyi bir sel duyurusu, çiftçiler için önem teşkil etmiştir. Böylece zaman içinde timsahlar, bereket ve su ile bağdaştırılan tanrı Sobek'in sembolleri olarak betimlenmiştir.

Eski Mısırdaki önem teşkil eden hayvanlardan biri de köpek figürüdür. Köpekler, sahiplerinin yanında veya yataęında yattığı ve günlük yaşamda sahibine eşlik ettiği için Eski Mısır'ın insanları tarafından kabul görmüştür. Ayrıca köpekler, sürüleri korumalarıyla ve savaşlarda sahiplerine refakat etmeleriyle bilinir.

Dünyadaki kültürlerde ve dinlerde olduğu gibi, Mısır uygarlığında da ölen kişilere saygı duyulması gerektiği inancı hâkim olmuştur. Bu sebeple, ölen insanın öteki dünyaya rahatlıkla geçmesini sağlamak için detaylı törenler ve mumyalama yöntemleri yapılagelmiştir. Anubis, bu süreçte önemli bir tanrı figürü olarak karşımıza çıkar. Bir çakalın başı ve insan bedeninin formuyla betimlenen Anubis'in, Mısırlılara ölü törenlerinde ve mumyalama işlemlerinde yardım ettiği bilinmektedir. Çakalların ölümlerle ilişkilendirilmesi, mezarlık etraflarında pusuya yatmaları ve çürüyen leşleri yemelerinden kaynaklandığına inanılmaktadır. Böylece çakallarla ön plana çıkan Anubis'in koruyucu tanrı özelliği taşıması, cesetleri zarar görmesinden korumuştur (Bkz. Görsel 2.9).



Görsel 2.9. “Anubis Heykelciği” sıvalı ve boyalı ahşap, 42,3 cm x 10,1 cm x 20,7 cm yaklaşık:
MÖ 332-30, Metropolitan Sanat Müzesi

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/16/Statuette_of_Anubis_MET_38.5_EGDP022863.jpg erişim tarihi: 07.03.2022)

Eski Mısır mitolojisinde ölüm ve mumyalama törenlerinin tanrısı olarak bilinen Anubis, bu görselde çakal başlı ve uzun peruğa sahip bir insan olarak betimlenmiştir. Mücevherle bezenmiş ayrıntılı tüy motifli bir giysi giydiği görülür. İki kolu havada betimlenen figür belki de ahirette ölen kişiyi selamladığının veya koruduğunu bir göstergesidir. Heykel zarif bir biçimde oyulmuş ve boyanmıştır.

Ortadoğu, bugün yaygın olarak kabul gördüğü haliyle, insanlığın medeni yaşama başladığı, şehir devletlerinin ortaya çıkmasıyla çeşitli sanat, kültür, inanç biçimleri veya geleneklerin şekillendiği yerdir. Aynı zamanda doğu ve batı arasındaki geçişi sağladığı için insanlık tarihinin değişmesinde, kültürel etkileşimlerin oluşmasında ve İskender’in doğu seferine çıkmasıyla doğu-batı kültürlerin sentezini ifade eden Helenizm’in

oluşmasında önemli bir unsurdur. Hz. Musa, Hz. İsa ve Hz. Muhammed tarafından başlatılan tek tanrılı dini eylemler, buradan evrenin her yerine dağıtılmıştır. Ortadoğu, bu dağılımlar esnasında götürülen geleneksel unsurların, küresel bir evrene doğru giden başlangıçları oluşturacak şekilde, gittikleri alanlarda dünya görüşünü dönüştürüp değiştirdiği bir bölge olmuştur (Aydın, s. 521, 2011). Tanrı kavramı antropomorfik görüntüden arındırılarak daha soyut kavramlarla ilişkilendirilmiştir. Başlangıçta gökte etrafında bir sürü yaratık ile yaşayan, kimi zaman yeryüzüne inen, aynı zamanda öteki tanrıları da tanıyan, antropomorfik biçimli bir klan veya aile tanrıları inancı hâkim iken, zaman içerisinde insani niteliklerin ortadan kalkmasıyla yalnızca şeytanlar ve melekler üzerinden evrensel bir tanrı figürüne dönüşür. Aynı sosyo-kültürel bölgede ortaya çıkan Yahudi, Hıristiyanlık ve İslam dinlerinin aktarımında görsel temsiller etken rol oynamıştır.



Görsel 2.10. “Çukurdan Çıkan Çekirgeler” (Vahiy 9:3-10), cehennem, Almanca. c 1350 - c 1370
(https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Locusts_come_up_from_the_pit#/media/File:Locusts_come_up_from_the_pit,_c.1350-70.jpg erişim tarihi: 10.03.2022)

Dipsiz Cehennem Çukuruyla ilişkilendirilen, düşmüş melek Abaddon'un hizmetkarları olarak bilinen ve Kıyamet sırasında önemli bir role sahip olan şeytani antropomorfik çekirge görünümlü varlıklardan Hıristiyan-Yahudi İncil'inin 9. bölümünde bahsedilir. Kökenleri bilinmemekle beraber, İncil'deki tasvirlerde detaylı temsillerine rastlanmaktadır (http-13). Erkek yüzlü, kadın saçlı ve aslan dişli melez varlıklar şeklinde oluşmuştur. Bedenleri çekirge gibi görünmektedir ve göğüsleri demir göğüslüklerle kaplıdır. Akrep gibi iğnelere ve pençelere sahiptir. Savaş alanında yürüyen orduların ayak sesleri gibi benzer seslerin yankılanacağına dair varsayımlar söz konusudur. Vahiy kitabında dünyadaki tüm günahkarların beş ay süresince işkence göreceği ve eziyete uğrayan insanlar intihar girişiminde bulunsa bile bu antropomorfik yaratıkların işkencesinden kurtulmanın imkânsız olduğu ifade edilir (Bkz. Görsel 2.10).



Görsel 2.11. “Tanen (Ejderha)”, el-Qazwini (1203-1283).

([https://en.wikipedia.org/wiki/Tannin_\(monster\)#/media/File:Muhammad_ibn_Muhammad_Shakir_Ruzmah-'i_Nathani_-_A_Dragon_-_Walters_W659175A_-_Full_Page.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Tannin_(monster)#/media/File:Muhammad_ibn_Muhammad_Shakir_Ruzmah-'i_Nathani_-_A_Dragon_-_Walters_W659175A_-_Full_Page.jpg) erişim tarihi: 12.03.2022)

Yahudi metinlerinde görülen “Tannen” olarak bilinen varlıklar, yaratılış anlatılarında da sıklıkla görülür. Tannen, genel olarak deniz canavarlarına benzetilir ve büyük balinalar, timsahlar veya balinalar anlamına gelir. Yahudi metinlerinde yılan benzeri bir yaratık olarak geçer ve Avrupa’daki muadillerinden daha az kertenkele ile ilişkilendirilmektedir. Yahudilikte uçan ateşli yılanlar algısı yaygın olarak bilinir. Verilen görselde “Tannen” yaratığı, yılan gövdesinden oluşan birden fazla kafaya sahip aynı zamanda kafalarından biri, insan suretine benzeyen antropomorfik bir varlık olarak tasvir edilmiştir (Bkz. Görsel 2.11).



Görsel 2.12. 16. yüzyıla ait bir fresk parçası, Meteora, Yunanistan

(<https://stringfixer.com/tr/Tetramorph> erişim tarihi: 04.04.2022)

Hıristiyan sanatı temsillerinde “tetramorf”, Hezekiel Kitabında geçen dört değişik yaratıktan türetilen Dört Evanjelistin simgelerinin birleşimiyle tek bir figür olarak tasvir edildiği görülmektedir. Dört Evanjelist’in figürlerinin her biri çoğunlukla kanatlarla gösterilen canlılardan birisiyle bağdaştırılır. En bilinen çağrışımlar arasında: Adam

Matta, öküz Luka, Aslan Mark ve Kartal John temsilleri yer alır. Hıristiyan sanatında insan formlarında betimlenen Evanjelist portrelere genel olarak, sembolik yaratık figürleri eşlik eder ve İsa Mesih çoğunlukla bu dört sembolle çevrili bir şekilde gösterilir. Bunlar, Mesih'in dört yüzünün sembolik anlamlarını temsil etmektedir. Kanatlı adam, Mesih'in insani varlığına ve aklına aynı zamanda Matta'nın Mesih'in enkarnasyonuna dair hesabına işaret eder. Aziz Mark cesareti, dirilişi ve krallığı sembolize etmek üzere aslanla ilişkilendirilir ve Markos'un müjdesindeki "Mesih" temasıyla kesişir. Bununla beraber Mesih'in Kraliyet kökenine bir gönderme yaparak "Yahuda Aslanı" olarak da anlamlandırılır. Boğa ve öküz, kurban edilme yoluyla azat edilmenin ve yaşamın eskilerden gelen bir Hıristiyan sembolüdür. Bir rahip olarak Luke, Mesih'in yazgılarını ve insanlık için nihai fedakarlığı ifade eder (http-14). Kartal ise Mesih'in tanrısal doğasına paralel olarak, insan ruhunu, gökyüzünü ve gökleri temsil eder (Bkz. Görsel 2.12). Evanjelistler ilk görünümünde, her biri elinde İncil'i temsil eden bir kitapla insan biçiminde tasvir edilmiştir. Geç dönem Orta Çağ'da yaratık biçimindeki tetramorflar daha az kullanılmıştır.



Görsel 2.13. Rashid al-Din tarafından yazılan "Jami' al-Tawarikh", parşömen üzerine minyatür illüstrasyon, MS 1307, Tebriz, İran, Edinburgh Üniversitesi Kütüphanesi koleksiyonu, İskoçya

(http://www.zombietime.com/mohammed_image_archive/islamic_mo_full/ erişim tarihi:

15.03.2022)

İslamiyet inancına göre "Burak atı", İslam peygamberi Muhammed'in Mi'rac gecesi kullandığı efsanevi binektir. Bir kadının kafasından oluşan, kanatlı at benzeri bir yaratık olduğu bilinen Burak, İslam mitolojisindeki dişil ilahiliğin bir tasvirini

oluşturmaktadır. Arapça kökenli “Berk” kelimesinden türetilmiş olup “şimşek çakmak, parıldamak” anlamlarına gelmektedir. Gözünün gördüğü en uzak mesafeleri hızlı bir şekilde kat edebilmesi sebebiyle bu ismi almıştır. Yukarıdaki minyatürde görüldüğü üzere Muhammed peygamberin “Burak” bineğini kullanarak göğe doğru yükselişi tasvir edilmiştir. Cebrail’in refakat ettiği bu yolculukta onları melek olduğu tahmin edilen iki tane varlığın karşıladığı görülür. Mi’rac olarak ön görülen bu gecede meleklerin Hz. Muhammed’e oruç ve namaz sunuldukları bilinmektedir. Verilen minyatürdeki figürlerin orucun ve namazın sunulma anını temsil ettiğini söylemek mümkündür (Bkz. Görsel 2.13).



Görsel 2.14. *Dabbetü'l-Arz. Falnâme, Topkapı Sarayı Müzesi, H. 1702, vr. 47b.*

(<https://tulipandrose.net/dabbetul-arz-nedir/> erişim tarihi: 20.03.2022)

İslam mitolojisinde geçen bir diğer varlık “Dabbetül-Arz”, dünyanın son günlerinde ortaya çıkacağına inanılan efsanevi yaratıktır. İsrail ve Yahudi kaynaklı rivayetlere göre dört ayağı, saçları ve tüyleri bulunan bir canlıdır. Göğsü aslandan, başı öküzden, boynu

deve kuşundan, göz domuz gözlerinden, kulakları fil kulağından, derisi kaplan derisinden ve insan da dahil olmak üzere her canlının bir özelliğinden oluşmaktadır. İki tane de kanatlara sahip olup, isteyen ona yetişemeyecek, kaçanlar ise elinden kurtulamayacaktır. Dabbetül-Arz, kıyamet alametlerinde geçen bir yaratık olarak, kıyamet gününün yaklaştığı, iyiliği reddettikleri, müslümanların bozulmaya başladığı ve Allah'ın sözlerinin sayılmadığı bir zamanda çıkacağı bilinmektedir. Bununla birlikte hayırların kesildiği, dua ve tövbe eden insanların kalmadığı, ilmin ortadan kalktığı ve insanların Dabbe ile imtihan edileceği rivayet edilmiştir (Bkz. Görsel 2.14).

Ortadoğu'da tek tanrı dinler yayılmaya başladıktan sonra da antropomorfik varlıkların temsilleri görülmeye devam etmiştir.

2.3.3. Uzak Doğu Medeniyetlerinde

Uzak Doğu geleneklerinde de Orta Doğu sanatında olduğu gibi iblislerin, melez tanrıların, olağan üstü yaratıkların veya soyut varlıkların sözlü, yazınsal ya da görsel tanımlamalarına rastlanmaktadır. Örneğin Japon geleneklerinde önemli bir figür olan tilki pek çok Japon hikayesinde akıllı ve zeki hayvanlar olarak tasvir edilmiştir. Bununla beraber çoğu betimlemelerde tilkilerin doğa üstü yeteneklerle ortaya çıktığı söylenilebilir. Üstelik bazı eski inanışlara göre tilkilerin tamamı insan biçimine bürünebilir (Bkz. Görsel 2.15). Halk edebiyatında kimi zaman tilkilerin bu niteliği, etrafındaki insanları kandırmak ve aldatmak için var olduğu tasvir edilse de kimi zaman da insanların fedakâr koruyucuları, sevgilileri, dostları ve hatta eşleri olarak tasvir edilmektedir. Ayrıca bir tilki ne kadar fazla kuyruğa sahipse – ki en çok dokuz kuyruğa ulaşabilir- o kadar bilge, güçlü ve yaşlı olduğuna inanılmaktadır. Tilki figürünün zeki ve nüfuzlu olduklarına dair inanç, tilkilerin tanrısallaşmasına ve adaklar adanmasına yol açmıştır. (Şahin, Göher, s. 7-8, 2021).



Görsel 2.15. Tsukioka Yoshitoshi, Kuzunoha,, “Tilki Karısı, Çocuğundan Ayrılıyor”, Otuz Altı Hayalet dizisinden , tahta baskı, 1890, Nelson-Atkins Sanat Müzesi, Kansas City, Missouri, (<https://www.nga.gov/features/life-of-animals-in-japanese-art.html> erişim: 22.03.2022)

Görselde, Japon sanatçı Tsukioka Yoshitoshi'nin, ahşap baskı tekniği kullanılarak tasvir ettiği bir “Kitsune” örneği verilmektedir. Bir anlatıda, genç yaşlarda bir asilzade, beyaz tilkiyi avcılarının elinden kurtarır. Tilki, asilzadeye iyiliğinin karşılığında onunla evlenen ve bir çocuğa sahip olan “Kuzunoha” isminde güzel yüzlü bir kadına dönüşür. Fakat tilki, sonsuza dek insan kalamadığı için baskı, pirinç kağıdından yapılmış ekrana düşen gölgede gerçekteki görünüşünün ortaya çıktığı anı ve oğlunun kimonosunu tutarak onunla kalması için yalvardığı trajik görüntüyü yakalar. Veda için bir şiir bırakarak oğlunu ve kocasını, çiftin ilk kez karşılaştığı ormana yönlendirir (http-15). Sanatçı, hikâye anlatıcılığını antropomorfizm öğeler dahilinde görselleştirerek izleyiciye “Kitsune” efsanesinden bir kesit sunmuştur.

Japonya'nın tilki efsaneleri, Çin ve Güney Kore geleneklerinde de ortaya çıkmaktadır. Japon efsanesinin aksine Kore inanışlarında dokuz kuyruklu tilki “Kumiho” tamimiyle kötü bir karakter olarak tasvir edilmiştir. Aynı zamanda Çin folkloru ve edebiyatında da “Hili Jin” karakteri olarak yer almaktadır.

Uzak Doğu sanatında antropomorfik dönüşümlere uğrayan başka bir figür ise “Kalivanka” yaratığıdır. Kore efsanelerinde “Inmyeonjo” olarak da bilinir. Genellikle kuş gövdeli, insan başlı ve uzun kuyruklu şekilde tasvir edilmektedir. Etkileyici ve güzel sesliyle doğruluk, erdem, ahlak konularında devamlı vaaz verdiği bilinir ve sesi, Buda'nın sesinin bir tanımlayıcısıdır. 5. yüzyıldan sonra Kore'de, “Baekie” ve “Goguryeo” mezarlıklarında insan suratlı kuş biçimini betimleyen eserler ve aynı zamanda duvar resimleri bulunmuştur. Inmyeonjo, Kral Muryeog'un Gongju'da bulunan mezarının kazıları sırasında çıkarılmış, gümüş kupanın alt kısmında tasvir edilmiştir (Bkz. Görsel 2.16). Figürün kolları ve baş kısmı insan fakat bedeni bir kuştur. Mooyongchong mezarlarında ise duvar resimlerine rastlanılır (http-16).



Görsel 2.16. Bir Goguryeo mezarında görüldüğü şekliyle “Inmyeonjo”

(<https://www.hani.co.kr/arti/opinion/column/831799.html#csidx1d8640eb543422aaae893e40eff0b9>
erişim tarihi: 22.03.2022)

Gogunyeo'da bulunan 3 numaralı Anak Mezarı, Musongchong ve Deokheung-ri vb. mezarlarında, Inmyeongjo, cennetsel anlamını taşıyan odanın tavanı üzerine boyanmıştır. Özellikle, anka kuşuna benzer bir bedeni ve uzunca bir şapka giymiş bir kişinin kafası vardır. Ayrıca Deokheung-ri Mezarı'nda Inmyeonjo'nun hemen yanında sırasıyla yazılmış sonsuz ve uzun ömür anlamını taşıyan "Manse" ve "Cheonchu" kelimeleri bulunmuştur (http-17). Bu yaratık, Harpia veya Sirenler gibi insan biçimli hayvanları uğursuz varlıklar olarak tasvir eden batı efsanelerinden oldukça farklıdır. Uzakdoğu'daki varlık tamamen iyi niyetli doğruluğa çağıran bir figür olarak karşımıza çıkmaktadır.

Diğer yandan Uzakdoğu kültüründe öne çıkan bir diğer hayvan ise yılan figürüdür. Yılanlar birçok medeniyette doğurganlık, yenilenme, üreme, yaratılış, ölümsüzlük bazen de tehlike arz eden anlamlarına kavramlarla sembolize edilmiştir. Özellikle Çin efsanelerinin yaratıcı tanrıçası, Nu-Gua olarak bilinen yarı insan yarı hayvan olarak tasvir edilmiştir. Eşi ve erkek kardeşi de olan Fu-xi gökyüzünü yönetirken, Nu-Gua ise yeryüzünü yönetir. Nu-Gua, Çin efsanesine göre insanların yaratıcısı ve evlilik tanrıçası olarak bilinir. İnsanın yaratılış efsanesine göre, Nu-Gua bir nehrin kiliyle özenle yaptığı heykellerden zengin sınıflı insanları, asma dalına sıvıdığı killeri etrafa saçmasıyla ise sıradan kişileri yaratmıştır. Akabinde insanları cinsiyetlerine göre ayıran Nu-Gua, bu davranışı ile insan neslinin devamlılığına katkı sağlayarak, üreme, doğum ve evliliğin sembolü haline gelmiştir (Arslan, s.103, 2009) Nu-Gua ve Fi-xi figürleri insanlığı yaratmadaki kahramanlığıyla Çin ikonografilerinde sıklıkla rastlanılan bir figür haline gelmiştir (Bkz. Görsel 2.17).



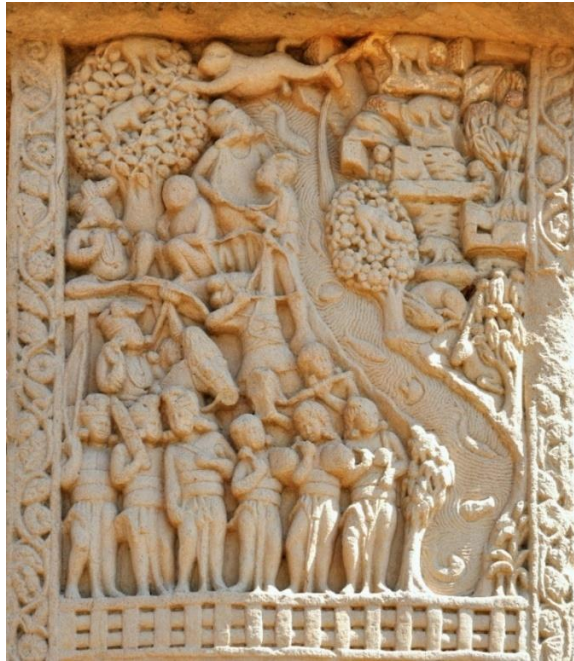
Görsel 2.17. *Fuxi ve Nuwa. Aslı kaydırma. ipek üzerine renk, 144,3 cm, 101,7 cm. Çin Tarih Müzesi*

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fa/Anonymous-Fuxi_and_N%C3%BCwa2.jpg
erişim tarihi: 22.3.2022)

Fu-xi ve Nu-Gua'nın bin yıldan eski bir geçmişe sahip olan bu görseli, 184x85x75cm'lik bir kumaş yüzeyine boyanmış ve bugünkü XinJiang Eyaletindeki İpek yolu üzerinde bulunan bir Tang Hanedanlığı Mezarı'ndan çıkarılmıştır. Görselde büyük takım yıldızlar etrafa dağılmış haldedir ve Güneş üst kısımda ay ise alt kısımda tasvir edilmiştir. Böyle bir düzenleme sistemi evrenin düzeninin yansımasıdır ve Çin halkı için standart bir sunu haline gelmiştir. Nu-Gua elinde tuttuğu yuvarlak pusula ile cenneti sembolize ederken, solda görülen Fu-Xi, kare bir cetvel ile dünyayı temsil eder. Sağdaki “yin” dişi; soldaki “yang” ise erkektir. Ayrıca çiftin birbirine dolanmış haldeki yılan kuyrukları, 1958'de ilk kez keşfedilen DNA'nın ikili sarmalına gizemli bir şekilde benzediğine dair varsayımlar mevcuttur.

Antropomorfik betimlemeler, Güney Asya'da bulunan Hindistan sanatında, inanışlarında, efsanelerinde, halk edebiyatında veya ikonografilerinde çok yönlü bir şekilde ortaya çıkmaktadır.

Budizm inanış biçiminin anlatım yöntemi hikâye etmeye yatkın olduğu için pek çok eserde destan, masal ve hikâye örneklerine rastlanılmaktadır. Bu eserlerin ana kahramanları çoğunlukla dönüşüme uğramış hayvanlar olarak tasvir edilmiştir. Öyle ki gelecekte “Buda” olacak kişi anlamına gelen “Bodhisattva”, bir tanrı, bir kral, bir fil olarak görünebilir. Fakat her ne formda görünürse görünsün, öykünün telkinde bulunduğu bazı erdem ve ahlaki davranışları sergilemektedir. Jataka masalları olarak bilinen edebi eserler, çok büyük bir edebiyat kitlesini oluşturmakla beraber insanlar gibi davranış sergileyen, konuşan, düşünen ve öğüt veren bir yapıda ortaya çıkmaktadır. Birçoğu, Ezop masallarından farklı olarak dinsel ahlaki hakkında didaktik öğeler taşıyan hayvan masalları şeklindedir. Budizm inancı zaten bir dünyayı dönüştürme, yaşamı değiştirme temeline dayalı bir inanç sisteminden oluşmaktadır (Elmalı, s. 3-4, 2012). Budizm inanç sistemindeki dönüşüm geçirme sürecini daha iyi anlaşılması için antropomorfik motiflere sıklıkla başvurulmuştur (Bkz. Görsel 2.18).



Görsel 2.18. Anonim, “Büyük Maymun Jataka”, Sanchi'deki Büyük Stupa'nın batı torana kapısından detay, oyulmuş kumtaşı, 1. yüzyıl- MS 1. yüzyıl (Shunga Dönemi), Sanchi, Madya Pradeş, Hindistan

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c5/Mahakapi_Jataka.jpg erişim tarihi: 25.03.2022)

Sanchi’de bulunan Büyük Stupa’nın batı torona kapısına detaylı bir şekilde tasvir edilen bu hikâye, Bodhisavatta’nın bir maymun biçimde dünyaya geldiğini ve 80.000 maymuna yöneticilik yaptığı anlatılmaktadır. Ganj Nehri’nin yakınlarında yaşadıkları ve büyük bir mango ağacından mango meyvesini yedikleri öne sürülür. Mangolara ulaşmak isteyen kral, diğer hayvanları öldürmek üzere askerleriyle beraber ağacı kuşatmıştır. Fakat Bodhisattva, kendi bedenini dere üzerinde bir köprü kurmak için feda etmiş kabilenin güvenli bir şekilde kaçmasını sağlamıştır (http-18).

Jataka içeriklerinin büyük bir kısmı Budizm’e özgü anlatılar olsa da bu anlatılar, olasılıkla Budist geleneklerin dışında dolaşan büyük bir folklor koleksiyonu da içermektedir. Hindistan geleneklerinde tasvir edilen antropomorfik dönüşümler Çin, Japonya, Kore olmak üzere birçok Uzak Doğu medeniyetinde de temsil unsuru olduğu görülmüştür.

2.3.4. Avrupa Orta çağı

Gerçek ve fantastik hayvanların temsilleri, Orta Çağ (yaklaşık 500-1500) düşüncesi ve sanatında önemli bir yer tutmuştur. İşlevsel bir amaç güden hayvan figürleri, takı ve armalara, kutsal alanların vitraylarına, kiliselerin duvarlarına veya mimari yapılara konu olmuştur. Bunlar, kimi zaman uzuvları iç içe geçmiş dekoratif motifler şeklinde ortaya çıkmaktadır. Bu dekoratif hayvan formları, nesnelere mizahi yön ve görkemli bir yapı kazandırmıştır. Öte yandan hayvanlara karşı duyulan ilgi, Tanrı’nın evrendeki yaratıkları kendi ilahi düşüncelerinin sembolleri olarak var ettiğine dair Hıristiyan inancını yansıtır. Örneğin, “Griffin” ölümlerin koruyucusu olarak betimlenirken kuzu İsa’yı ve güvercin kutsal ruhu temsil ettiği görülmüştür. “Basilisk”, şeytanı sembolize ederken, “Mantikor” ise günaha işaret etmektedir. Bu temsiller biyolojik gerçeklikten uzak olarak tasvir edilmiştir (Bkz. Görsel 2.19).

Orta Çağ Hıristiyan inancında, dünyadaki her varlığın Tanrı’nın bir tezahürü olduğu düşüncesi hâkim olduğundan dolayı dönemin popüler Beasry el yazmalarında çeşitli hayvan hikayelerine yer verilmiştir. Ansiklopedi değeri taşıyan bu el yazmaları, Tanrı tarafından yeryüzüne inşa edildiğine inandıkları bilinmeyen anlamları açıklamak üzere tasarlanmıştır. Hikayeler alegorik anlatım unsuru içerisinde fantastik yaratıklardan ve hayali hayvanlardan oluşmaktadır. Fizyolojik olarak gerçek olmayan hayvanlar,

fiziksel niteliklerinin yanı sıra Hıristiyan inanişında temsil ettiđi deđerler üzerinden ele alınır. Tanımlamalar sonrasında hayvanın bir tasviri sunulmuştur.



Görsel 2.19. “Canavarlarla Kemer”, mermer, ca. 1150–75, Languedoc-Rousillon,, Fransa
(<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/473682?pos=9> erişim tarihi: 01.01. 2022)

Görsel, Orta Çağ hayvan hikayelerinin ahlaki ve alegorik temsillerini içeren çeşitli efsanevi yaratıklarla oyulmuş bir kemer örneğidir. Beatairy içeriklerinde gerçek hayvanların, hayali yaratıkların veya insan ve hayvan birleşimden oluşan antropomorfik varlıkların bulunduğu mitolojik karakterlerle karşılaşılmaktadır. Karmaşık bir şekilde oyulmuş kemer, el yazmalarında geçen ikonografik anlatılara işaret eder. Bu kemerin, Fransa'nın güney batısında yer alan Narbonne şehrindeki 12. yüzyıla ait bir kiliseden geldiđi tahmin edilmektedir. Soldan başlayıp sağa doğru incelendiğinde: fiziki özelliklerinin aslan, akrep ve insan birleşiminden oluştuđu Montikor; göğsünü delip yavrularını kendi kanıyla besleyerek aynı zamanda İsa'nın ölüm ve dirilişini sembolize

eden Pelikan; bakışlarıyla öldürebilme gücüne sahip efsanevi yaratık Basilisk, kuş görünümlü ve bir kadın başından oluşan, sesiyle erkekleri etkileyerek kıyamete çağıran Harpy; aslan gövdeli ve kartal başlı melez yaratık Grifon; iki yılan başından oluşan Amphisbaena; yayını çekmiş yarı insan yarı at bedenli Centaur; son olarak ise izlerini kuyruğu ile yok eden bir aslan, İsa Mesih'in bedene bağlanışını temsil eder (http-19).

Betimlenen her bir hayvan imgesi, fizyolojik açıdan dönüşüm geçirsin geçirmesin dönemin ahlâk ve değerleri hakkında insanlar için didaktik öğretiler taşımaktadır.



Görsel 2.20. Bir Siren ve bir Centaur(detay) yaklaşık 1270, bilinmeyen sanatçı, Fransa'da yapılmış bir Bestiaryada. Tempera renkleri, Altın varak ve parşömen üzerine mürekkep, 7 1/2 × 5 5/8 inç. J. Paul Getty Müzesi, Ms. Ludwig XV 3, fol. 78

(<https://blogs.getty.edu/iris/the-enchantress-of-the-medieval-bestiar/erişim tarihi:23.12.202>)

Görsel de verilen Centaur ve Siren, Orta çağ yazmalarında geçen mitolojik yaratıklardan öne çıkan iki efsanevi varlığı temsil eder. Siren figürünün fiziki görünümüleri, el yazmalarının Hristiyan öğretilerine ve işlevsel özelliklerine göre değişkenlik göstermiştir. Yarı kadın ve yarı kuş şeklinde tasvir edilen efsanevi yaratık Siren, cazibesi ile denizcileri etkileme yeteneğine sahiptir. Fakat örnek resimde verilen metinde benliğin üstün tutulduğu kibir halinin ahlaki simgesini yansıtır (http-20). Elindeki aynayla uzun parlak saçlarıyla oynayan bu melez varlık, kendisi gibi insan olmayan Centaur'u güzelliğiyle etkisi altına almaya çalışmaktadır (Bkz. Görsel 2.20).

Orta Çağ ikonografisi, hayvan temsilleri açısından zengin bir sembolizmi içerirken antropomorfik ifadeler aracılığı ile birçok temaya katkı sağlamıştır. Özellikle hayvanların ilgi çekici yönlerini tasvir etmenin yanı sıra, hayvanlarla alakalı el yazmaları, çoğu orta çağ betimlemelerinde ortaya çıkan tuhaf ve melez yaratıkların varlığına dair hikayeler sunmuştur.

Hayvan tasvirleri içeren Orta Çağ'ın çeşitli metinleri, her bir yazıya eşlik eden ikonik görsel betimlemeler eşlik etmiştir. Bazı açıklamalara göre bir yaratık Hıristiyanlığın önemini açıklarken, diğeri ise fiziksel nitelikler üzerinde durmuştur. Örneğin, Bestairy'de tek boynuzlu at alegorisi, İsa Mesih'in ölümü üzerine sahne sunmaktadır. İsa'nın insanlığın suçları ve günahları için çarmıha gerilmesindeki gibi tek boynuzlu at ele geçirilir ve öldürülür (Bkz. Görsel 2.21).



Görsel 2.21. “Kızın Kucağında Başı Olan Tek Boynuzlu At”, tempera, kalem ve mürekkep, altın varak ve parşömen üzerine altın boya, 13. yüzyılın dördüncü çeyreği (1277'den sonra), 233 mm x 164 mm, J. Paul Getty Müzesi, Kaliforniya

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/A_Unicorn_with_its_Head_in_the_Lap_of_a_Maiden_-_Google_Art_Project.jpg erişim tarihi: 01.04.2022)

Verilen Bestairy metninde betimlenen tek boynuzlu atın, boynuzunun arındırma ve mucizevi iyileştirme güçleri nedeniyle mükafatlandırılan vahşi bir canavar olduğu öne sürülmektedir. Onu yakalamanın tek seçeneği güzel bir bakireyi ormanın içinde tek başına bırakmaktır. Böylece hikâyede, tek boynuzlu at bakirenin yanına gelerek başını onun kucağına koyacağı ve bunu fırsat bilen avcılarının yarattığı şaşkırtıp öldüreceği ifade

edilmektedir (http-21). Görseldeki Bestairy sahnesinde de görüldüğü üzere tek boynuzlu at bir avcı tarafından bıçaklanırken, yaralarından kan düştüğü görülür ve bu sahne İsa Mesih'in kurban edildiği ana bir gönderme niteliği taşır. Burada at tasviri İsa'nın metaforu ve aynı zamanda insani özellikler atfedildiği için antropomorfik bir figür haline dönüşür. Meryem'i sembolize eden bakire ise onu kucağında tutarak hayvanın öldürülmesine iş birliği yaptığından dolayı pişmanlık duyuyor gibi betimlenmiştir.

Orta Çağ hayvan temsillerinde, İnsan formları ve hayvan türlerinin bağdaştırılmasıyla ortaya çıkan yeni soyut anlamlar, antropomorfizm kavramı dahilinde dönemin yaşayış ve inanç sistemini anlamak açısından kültürel mirasına ışık tutmuştur

2.3.4. Rönesanstan Günümüze Antropomorfik Hayvan İmgeleri

Rönesans sanatında hayvan tasvirleri genellikle sembol ve metafor olarak ortaya çıkmıştır. Rönesans sanatçıları, kendi ilahi ve mitolojik anlatılarını oluşturmak için hayvanlara sembolik anlamlar atfederek gerçek anlamları üzerinde değişikliklere başvurmuştur. Böylece temsil edilen hayvan figürleri kimi zaman farklı ve kimi zaman da çelişkili anlamlarla ortaya çıkmıştır.

Çeşitli doğa olaylarıyla sembolize edilen mitolojik tanrılar, hayvan ve insan formu üzerinden dönüşümlere gidilse de bazen sadece insani bilinç düzeylerin yüklendiği saf hayvan içimine sahiptir. İnsani davranışların özünde çevreden gelen uyarılara tepki gösterme hali ve sosyal değerlerin oluşturan aşk, nefret, hırs, öfke benzeri bilişsel değerler, mitolojik tanrıların yaşam düzeyleriyle ilişkilendirilir. Bununla beraber ortaya çıkan sanat eserleri antropomorfik ifadeler açısından zengin bir alt yapı sağlamıştır. Orta Çağ'ın işlevsel değerlerle ele alındığı kutsal kitaplarda, kilise duvarlarında ve mimari yapılarda görülen birçok antropomorfik varlık 15. yüzyıl ve sonrası birçok sanat yapıtında yenilenen fikirlerle konu olmaya devam etmiştir.



Görsel 2.22. Jan van Eyck, Gent Sunağı, “Mistik Kuzu Tapınması”, panel üzerine yağlı boya, 137,7 cm x 242,3 cm, 1425 ve 1429 arasında, Bode Müzesi, Berlin
(<https://wellcomecollection.org/works/gs6t3z68/items> erişim tarihi:01.04.2022)

Örnekte Belçika'nın Gent şehrinde bulunan St. Bavo Katedrali'ndeki 15. yüzyıla ait büyük ebatlı ve karmaşık bir sunağın panellerinden biri gösterilmektedir. Kompozisyon, Yuhanna İncili'nde geçen bir sahneye işaret eder. Sanatçı, tercih ettiği plastik öğelerin detaylı görünümüyle izleyiciye, Orta çağ sanatının zengin panoramasını ve çağdaş bir görüntüsünü sunar. Resimde Mistik Kuzu'ya olan hayranlık betimlemektedir. Bir grup insan tapınmak amacıyla kuzuya doğru yönelmiştir. Kuzu ile kuzunun yanında görülen meleğin elinde tuttuğu haçla yan yana gelmesi açıkça İsa'nın çarmıha gerilmesine eşdeğer bir görüntü sunar. Aynı zamanda kuzunun göğsündeki yarasından altın bir kadehe kan fışkırmaktadır. Fakat figürün acı çektiğine dair bir yüz ifadesi betimlenmemiştir. Jan Van Eyck'in portre resimlerinde görülen konulara benzer bir biçimde, doğrudan panelden bakıyormuş gibi insan benzeri bir yüz ile karşılaşılır. Dolayısıyla kuzu figürü, İsa'nın simgesi olarak tasvir edilmiş bir hayvandan daha çok bir insan olarak sunağa yerleştirilmiştir (Bkz. Görsel 2.22).

Rönesans'ın ilk zamanlarında itibaren sanatçılar, geleneksel Hristiyan konularının yanı sıra insani duyguları ifade etmek için pek çok insan-hayvan kombinasyonları oluşturmuştur. Tanrılarla ilgili mitolojik anlatılar, onların doğumlarını, aşk ilişkilerini,

rakiplerine veya canavarlara karşı kazandıkları zaferleri, özel güçleri veya bir ritüel ile olan bağlantıları aktarmıştır (Bkz. Görsel 2.23).



Görsel 2.23. Piero di Cosimo, “Bir Peri için yas tutan bir Satyr”, kavak yağı, yaklaşık 65,4 × 184,2 cm 1495, Ulusal Galeri Londra

(https://en.wikipedia.org/wiki/The_Death_of_Procris#/media/File:Piero_di_Cosimo_013.jpg erişim tarihi: 01.04.2022)

İtalyan ressam Pierro di Cosimo örneğinde, eski Romalı yazar Ovidius’un bir şiiri olan “Metamorfozlardan” yola çıkılarak yapıldığı tahmin Resminde ön planındaki peri figürü yaralanmış halde yerde yatarken betimlenmiştir (http-22). Yarı keçi ve yarı insandan oluşan Satir, onun yanında dizlerinin üzerine çökmüş bir şekilde yas tutuyor gibi görünmektedir. Sağ kısımda görülen köpek figürü yas havasına eşlik eder ve satirin kambur biçimini dengeler. Köpeğin üzüntülü tavrı ve Satirin melez biçimi antropomorfik yaklaşımlar içermektedir. Resmin temasının ise genel olarak aşk, üzüntü veya evlilik kavramlarıyla bağdaştırıldığı görülür.



Görsel 2.24. Albrecht Dürer, “Aziz Jerome Çalışmasında”, gravür, 24,6 x 18,9 cm, 1514
(<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/336229> erişim tarihi: 01.04.2022)



Görsel 2.25. Yaşlı Lucas Cranach, “Kardinal Brandenburg, St. Jerome rolünde”, ıhlamur ağacı üzerine yağ ve tempera, 117 x 78 cm ,1526, Florida Eyalet Sanat Müzesi
(<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/CranachBrandenburgasJerome.jpg> erişim tarihi: 01.04.2022)

Alman ressam Lucas Cranach'ın bu çalışması Albert Dürer'in bir gravürüne atfedildiği bilinmektedir (Bkz. Görsel 2.24). Kompozisyon, Dürer'in St. Joreme baskısının ayna görüntüsü olarak tasvir edilmiştir. Resim, Kardinal Albrecht'i nispeten çağdaş bir çalışma masasında betimlenen Aziz Joremo olarak göstermektedir. Kompozisyonun içeriği, dönemin eğitilmiş kesimi tarafından anlaşılacak ve okunacak detaylı bir sembolik programda oluşturulmuştur. Ön kısımda; Jerome'un çöldeki arkadaşını simgeleyen bir aslan, tutumluluğu gösteren bir sincap, çalışkanlığı sembolize eden bir kunduz, Müjde'nin habercisi bir papağan, tüm bunlara ek olarak bir elma, bir geyik ve bir tavus kuşu tasvir edilmiştir. Bunların hepsi, Albrecht'in kendisiyle bağdaştırılmasını istediği niteliklerin simgesi olarak betimlenmiştir (Bkz. Görsel 2.25).



Görsel 2.26. Francisco de Zurbarán, "Herakles(Hercules), Nemea Aslanı İle Boğuşurken" 1.51 cm x 1.66 cm, tuval üzerine yağlı boya, 1634, Prado müzesi, İspanya

(<https://useum.org/artwork/Untitled-Francisco-de-Zurbarán-1634-2> erişim Tarihi: 15.10.2021)

Resimde İspanyol ressam Francisco de Zurbarán, Herkül'ün "Nemea" aslanı ile verdiği mücadeleyi anlatmaktadır. Nemea aslanı, kibir ve ahlaki düzensizliğin bir imgesi haline dönüşmüştür. Bu imgeler, insan yaşamını ilgilendiren değerleri oluştururken efsanevi bir varlıkla ilişkilendirilmesiyle antropomorfik karaktere dönüştürülmüştür.

Efsaneye göre gücü sembolize eden Herkül, mitolojik varlık olan Nemea aslanını öldürerek cesaretin temsili olmuş, devletlere huzur ve barış getirmiştir (http-23). Buradaki antropomorfik atıf formun biçimsel değişen şekli değildir. Hayvan imgesi tüm biçimsel özelliğini korumuştur. Fakat kibir insan bilişine özgü bir terimken etrafa kaos saçan Nemea aslanı ile ilişkilendirilmiştir (Bkz. Görsel 2.26).

Antropomorfizm kavramı, 15. yüzyılın yarısından 18. yüzyılın ortasına kadar geçen süreci kapsayan erken modern dönem analogisiyle yakından bağlantılıdır. İki farklı varlık arasındaki benzerlikleri sorgulayan analogi terimi, Antik dönem süresince varlığından söz ettirmiş, kendi içlerinde büyük oranda değişiklik gösterse de 17. yüzyıla kadar antropomorfizm ile daha ilişkili hale gelmiştir. İnsan bedeni dünyada var olan diğer şeylerle ilişkilendirilerek metaforik bir anlamla yorumlanmıştır. Bu sadece antropomorfik yaklaşımın değil, antropomorfik düşünce sisteminin yayılmasının bir göstergesidir (S. M. Walter, B. Rothsteinand M. Weemans, 2014).

Antropomorfik benzetme yöntemi, algılanmak istenen varlığın anımsanma aşamasını kolaylaştırması açısından en tanındık olandan destek alır. Algılanan varlığın zihinsel niteliklerine erişilmek ve anlaşılmasını kolaylaştırmak açısından önemli bir yer tutar. Gombrich'e göre insanların bilinçli ve bilinçsiz düşüncelerinde görüntüleri, sesleri ve diğer başka şeyleri kendi fiziki veya zihinsel özellikleri üzerinden yorumlaya yatkınlık göstermektedir (http-24). Sosyal hayatta sık sık rastlanılan bu durum, hayvan ve insan arasındaki bağı kuvvetlendirmekte ve insanın kendisine pay biçme ve empati yapma özelliklerini kolaylaştırmaktadır. Hayvanlar, morfoloji ve davranış benzerliği yönünden insanlara ne kadar benzerlik sağlarsa, antropomorfik atıfların yapılması da tüm bunlara paralel olarak artmaktadır. Örneğin primatların fizyolojik ve davranışsal benzerlikleri insanların her dönemde dikkatini çekmeyi başarmıştır. El, ayak, duruş, bakışların yanında, bilişsel veya sosyal davranış gibi özelliklerin birçok araştırmacı ve sanatçının dikkatini çektiği görülmektedir. Ortaya çıkan bu doğal süreçle beraber, sanatçıların benzer analogileri temsil etme arzusu, antropomorfik ifadeleri sıklıkla kullanmaya sanatçıları yöneltmiştir.

16. ve 17. yüzyıl Avrupası'nın resim tasvirlerinde, kıyafet giyen ve insan gibi davranan maymunların popülaritesinden söz etmek mümkündür. İnsanmış gibi davranan, insan davranışlarına öykünen maymunlar, hicivli bir anlatımla ele alınmıştır (http-25). Bazen alt statüden olan insanların üst kesimi eleştirdiği bazen de insanlar ve maymunlar

arasındaki benzerliğin gerçekten olup olmadığının sorgulandığı alegorilere rastlanılmıştır (Bkz. Görsel 2.27).



Görsel 2.27. Abraham Teniers, "Maymunlu ve Kedili Berber", Tuval üzerine yağlı boya, 1633 – 1667, Sanat Tarihi Müzesi, Viyana Resim Galerisi
(<https://www.khm.at/objektdb/detail/1882> erişim tarihi: 07.01.2022)

17. yüzyıl Flaman ressamı Abraham Teniers tarafından yapılan bu resmin karakterlerini, tıraş olmak için sandalyede oturan kedilerle beraber, onlara hizmet eden maymunlar oluşturmaktadır. Kedilerin ellerinde tuttıkları nesnelere, üzerlerine örtülen beyaz kumaşlar ve maymunların kedilerin memnuniyeti için bir çaba halinde olmaları, kendi doğalarında görülen alışlagelmiş eylemlerin dışındadır. Ressam, insan doğasına özgü eylemleri ve zihinsel durumları hayvanlara atfetmiştir. Kedilere asırlardır birçok medeniyet tarafından saygı duyulması ve asil hayvanlar olarak anılması şüphesiz resmin yapıldığı dönem için de geçerlidir. Asil duruşları ile yüksek statü kesimini temsil etmesi olasıdır. Maymun figürü bu durumu hicivlemek için tercih edilir.



Görsel 2.28. David Teniers the Younger, "Maymun Ressam", 32 cm x 24 cm, tuval üzerine yağlıboya, 1660

(<https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-monkey-painter/be5f8614-004d-47a1-a84f-2c5d028b6610> erişim tarihi: 2.1.2022)

Maymunları sembolik ve hiciv dolu alegorileriyle tasvir eden bir başka ressam ise David Teniers the Younger'dır. Ressamın "Maymun Ressam" eserinde maymunlar, insan kılığına girmiş, insanmış gibi kıyafetler giyinmiş, aktivite içerisinde karşımıza çıkar (Bkz. Görsel 2.28). Yapılan hiciv, sadece kopyalayarak özgün eserler üretemeyen, asıl olan sanatsal beceriden yoksun, diğer sanatçıları ve orijinal eserleri hiçbir zaman takdir edemeyen ressamlarla ilgilidir (http-26). Herhangi bir sanatçıyı maymun yerine koymak alaycı bir ifadenin göstergesidir. Maymunların sembolik anlamları zaman zaman değişkenlik gösterse de en bilinen temsilleriyle hicivli anlatılar oluşmuştur.

18. Yüzyıldaki antropomorfik resimler ise bilimden daha çok türler arası hiyerarşik bir eleştiriyi ve ideolojik bir temsil meselesini ifade ederler. Hayvanların romantik dönemde öne çıkan tasvirlerinde, doğada var olan düzen ve yaşamı kabullenerek, diğer varlıklar için insani düşünce ve duygulara indirgeme eylemine başvurulmaktadır. Bu açıdan romantik dönem hayvan tasvirleri antropomorfik fikirleri kullanmıştır. İnsan biçimci yaklaşımın olmaması demek, insan merkezci yaklaşımın gündeme gelmesini

sağlayabilir (D.Oerlemans, 1994, s.4,5) Fakat 18. yüzyıl aksine ideojik düşüncelere de önem verildiği bir dönemi kapsar. Duyguların ve hayalin ön planda olduğu ve bu bilişsel özelliklerin hayvan temsillerinde de ortaya çıktığı bir yapıya sahiptir (Bkz. Görsel 2.29).



Görsel 2.29. George Stubbs, "Aslandan Korkan At", 126 cm x 100,1 cm, tuval üzerine yağlıboya, 1770, Walker Sanat Galerisi, Liverpool, Birleşik Krallık

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bf/George_Stubbs_-_Horse_Frightened_by_a_Lion_-_Google_Art_Project.jpg erişim tarihi:03.01.2022)

Görseldeki örnekte, kasvetli bir havanın hâkim olduğu peyzaj resmiyle karşı karşıya gelinir. Goerge Stubbs, izleyici gözün tüm dikkatini, kasvetli doğanın içinde beyazlığıyla parlayan aslandan ürkmüş at figüründe toplamak istemiştir. Atın aslanla karşılaşma anında tüm vücudunun verdiği sıçrama refleksi, bakışlarındaki endişe, ağzının umutsuzluğa kapıldığı için açılması korku dolu anların bir göstergesidir. Aynı zamanda sanatçı, izleyici kitlenin duygularını canlandırmak, empati duygusunu harekete geçirmek için doğal ortamı ve kasvetli havayı bilerek seçmiştir (http-27). Sanatçı seçilen plastik öğeler ve karakterler aracılığıyla izleyici ile empati yapmayı ve iletişim halinde olmayı

hedefler. Öyle ki insana has niteliklerin karakterler üzerinde kullanılması, antropomorfik ifadenin özellikleri arasındadır.



Görsel 2.30. JJ Grandville "Efendim, size saygılarımı ve kızımı sunuyorum", renkli litografi, 12,7 × 23,7 cm, 1829, Elisha Whittelsey Koleksiyonu, Elisha Whittelsey Fonu, 1958

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/812779?sortBy=Relevance&ft=J.+J.+Grandville&offset=40&rpp=40&pos=63> erişim tarihi: 05.04.2022)

Grandville, etkili kakofoni anlamları ve toplum eğlenceleri üzerine mizahi bir yorum üretmektedir. İzleyicinin verilen temsilleri anlaması için imgeleri okuması gerektiğini alenen belirtir, çünkü anlamlandırma eylemi, terimler arasındaki mantık bütünlüğü tarafından hem dilsel hem de görsel düzeyde ortaya çıkarken sembolik olarak işlev görür. Grandville, kastedilen başkalaşımı gerçekleştirir ve biçimlerle oynama fikri onun estetiğinin odağında yer alır. Temsil edilen yaratıkların yarı hayvan yâri insan olan melez biçimi, toplumsal gerçeklere değinmek için sözlü ve görsel uygulamaları bir araya getiren melez formu ortaya çıkarır. Bu koleksiyon, aktarılan mizahi metaforun harfi harfine tercümesinden oluşur. Örneğin verilen görselde, yaltakçı bir baba olan uskumru, kızı küçük hindiye, gururlu ve güçlü görünen kuş figürüne sunarken tasvir edilmiştir (Wettlaufer, s.459, 2014). Grandville, mecazi ve gerçek anlam arasındaki başkalığı bir kez daha göstermiştir ve bir işaret sistemi içerisinde dilin istikrarsızlığını vurgulamıştır (Bkz. Görsel 2.30).



Görsel 2.31. *Gustave Moreau, “Oidipus ve Sfenks”, tuval üzerine yağlı boya, 206.4 x 104,8 cm, 1864, William H. Herriman'ın Mirası, 1920*

(<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437153> erişim tarihi:05.04.2022)

Hayvan imgesinin, gündelik yaşam tasvirlerindeki artan önemine karşın Gustave Moreau mitolojiden, İncil’den ve hayal gücünden öyküler tasvir etmiştir (Bkz. Görsel 2.31). Sanatçının mitolojik unsurlardan etkilendiği, Oidipus ve Sfenks tablosunda açıkça görülmektedir. Örneğin, bir Yunan efsanesine göre insanın kendi kaderini değiştiremeyeceği ve ne olursa olsun kaderden kaçmaya gücünün yetemeyeceğine dair

alt metinler taşıyan Oidupus'un hikayesi de bu ifadeyi destekler niteliktedir. Sanatçı verilen örnekte Oidupus ve Sfenks'in karşılaştığı anı resmetmiştir. Mitolojide Sfenksler'in görünüşü "Aslan gövdeli, insan başlı" melez yaratıklar olarak betimlenmiştir. Hikâyeye göre karşılıklarına çıkan kişilere bilmece sorular sordukları ve yanıtları bilemeyenleri ise yiyip öldürdükleri bilinmektedir. Sfenks, Mısır mitlerinde ortaya çıkan görünüşleriyle resmedilmiştir. Gövdesi aslan gövdesinden oluşurken, baş kısmı insandan oluşmuştur. Eserin sağ alt tarafında görülen el ve ayaklar, Sfenks tarafından öldürülen diğer kişileri temsilen resmedilmiştir. Sfenks, gücüyle ve güzel yüzüyle Oidipus'u köşeye sıkıştırmış gibi görünmektedir. Oedipus ise bu etkileyici yaratığa karşı yorgun ama güçlü bir duruş sergilemektedir. Sanatçı, Oedipus'un bu duruşunu maddenin acımasız ve katı hamlesine karşı ruhun kazandığı bir zafer olarak tanımlar. Eser bu doğrultuda tensel zaafın, yüksek ahlaki değerlerini sorgular.



Görsel 2.32. Gabriel von Max, "Sanat Eleştirmenleri Olarak Maymunlar", tuval üzerine yağlıboya, 85 cm x 108 cm, 1889

(<https://jonathanboos.com/von-max-the-critics/> erişim tarihi:05.04.2022)

19. Yüzyılın sonlarında Avrupa'daki en tartışmalı temalardan birini ortaya koyan Alman ressam Gabriel Von Max, "Sanat Eleştirmeni Olarak Maymunlar" isimli bilinen

en ünlü resminde, maymunların gözlemci rolü oynadığı görülmektedir. Kompozisyonun sağ tarafında birbirine sarılmış iki maymun konumlandırılmıştır. Böylece insanlara özgü davranış unsurlarını, cinsiyet ve sevgi rollerini taklit ettiği ifade edilebilir. Bununla beraber resim ironik niteliğini kültür tarihinin bilinen sadık ve tutkulu sevgililerinden birine dolaylı yoldan Jean Jacques tarafından yazılan “Julie order de Neue Heloise” isimli kitabına gönderme yapmasından kazanır. Eser, Avrupa Aydınlanması'nın önemli yazılarından birine atıf yaparak yorumlanabilmektedir. Sanatçı, tabloya bakanların eğitim seviyelerini test eden ve üstelik onlarla alay eden eğitilmiş bir okuyucu olduğunu öne sürmüştür.

Sanatçı, evrimsel biyoloji çerçevesindeki son gelişmelerle uyumlu olan, primatlar ile insanlar arasındaki bağlantıdan etkilenmiştir. İnsan olarak tasvir ettiği maymunlarla beraber alegorik ve mistik resimsel bir dil oluşturmuştur (Bkz. Görsel 2.32).

Hayvanların doğal çevresini, eylem veya davranışlarını anlamlandırmak isteyen insan ancak kendisinden yola çıkarak varoluşsal bir mantık yürütebilir. Fakat yine de hayvanların yaşam düzeyleriyle ilgili tam olarak gerçek bilgiye ulaşmak mümkün değildir. Amerikalı felsefeci Thomas Nagel, insanların kendi deneyim ve duygularını, hayvan doğasını ve deneyimlerini anlamak için elverişli bir metot olmadığını ifade etmiştir (D. Ryan, 2019, s.62). Bu açıdan antropomorfik bakış, hayvanlarla girilen karşılıklı etkileşimlerde, onları anlamamız, iletişim kurmamız ve hatta hayvan ahlakı ve refahını sağlamak için önemli bir işlev görür. Üzülmek, acı çekmek, korkmak, endişeye kapılmak gibi nitelikler insani duyguları oluşturur. Hayvanları insansı duygular atfederek düşünmek, iki tür arasındaki manevi belirsizliği ortadan kaldırmaya da katkı sağlar.

Hayvanlarda, insanlara has niteliklerin görülmesi, insan ve hayvan arasındaki ilişkilerin olmazsa olmaz özelliği ve bu iki farklı türün yakınlığının bir göstergesidir. Bu yönelim, hayvan metaforunun devamlı olarak temsil edilmesinden süre gelmiştir. Son yüzyıllarda hayvanlar, giderek gözler önünden kaybolmuştur. İnsan ile hayvan arasındaki bu kopuş yüzyıllar önce Descartes temellerini atmıştır. Descartes gövde ve ruhun birbirinden ayrı düşünülmesi gerektiğini ifade etmiştir. Hayvanları ruh kavramından yoksun gördüğünden dolayı onları bir makine nesnesine dönüştürmüştür. Uzun yüzyıllar sonrasında zoolog Buffon, hayvanları becerilerine göre sınıflandırma yönteminde makine modelini benimsemiş olsa da hayvanlara karşı beslediği sempati sayesinde, insanların hayvanlarla yeniden dost olmasını sağlamıştır (Berger, 2020, s.30,31). Asırlar boyu görülen insan ve hayvan arasındaki güçlü ilişkilere, tekrardan özlem duyulmaya

başlanmıştır. Özellikle 19. yüzyılla beraber gelişen makine gücü teknolojik yenilikler tüm dünyayı hakimiyeti altına almıştır. Bu yeni dünyanın düzeni içinde hayvanların ideolojik dönüşümleri seyirlik nesnelere, pet arkadaşlara, gıda ürünlerine, endüstri veya sanat alanlarına yansımıştır (Bkz. Görsel 2.33).



Görsel 2.33. Cassius Marcellus Coolidge, "Muhtaç Bir Arkadaş", tuval üzerine yağlı boya, 1894
Kamu Malı

(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_Friend_in_Need_1903_C.M.Coolidge.jpgerişim
tarihi:03.01.2022)

Görseldeki resim, Cassius Marcellus Coolidge'in 1894 yılında yaptığı 16 adet yağlı boya tablodan oluşan serinin bir parçasıdır. 16 parçadan oluşan bu seri, Brown ve Bigelow adındaki reklam şirketi için puro pazarlamak amacıyla üretilmiştir. Resimlerin kurgusu, Amerikan işçi kesiminin hâkim olduğu faaliyetlerin insanlar gibi eylem gösteren köpekler üzerinden gösterilmektedir. Köpeklerin antropomorfize edilip poker masasında oyun oynarken gösterilmesi, bu esnada pipo ve alkol tüketiyor olması ve öndeki bulldog cinsi köpeğin hileye başvurması, resme mizahi bir özellik katmış birçok insan tarafından ilgi çekmesini sağlamıştır. Böylece kısa sürede resim, Amerikan popüler kültürünün sevilen bir parçası haline gelmiştir. Tablonun yapım süreci bittikten sonra büyük çapta ticarileşerek takvim, bardak, defter gibi çeşitli çok sayıda günlük tüketim nesnelere

basılarak büyük kitlelere ulařmıřtır (http-28). Birçok tüketicim nesnesi üzerinden çođaltılan resim, kitsch kavramı üzerinden deđerlendirilmeye bařlamıřtır. Herhangi bir nesnenin üzerinde olan sanat eserinin baskısı, kitle kültürünün tüketicim nesnesi haline dönüřmüřtür.

Teknolojik hayatın gelişmesiyle sanat nesnesinin farklılaşmaya başlaması, gündelik hayatın içerisinde kullanılır duruma gelmesi, sanat eserlerinin konumu ve algılanma şeklini deđiřtirmeye bařlamıřtır. Bundan sonra sanat eseri yalnızca karřımızda seyrettiđimiz deđil, üzerine atfedilen düşünceler ile de ele alınmaya bařlanmıřtır. Dada akımı öncülerinden Marcel Duchap'ın pisuarı, artık sadece ihtiyaçlar için kullanılan bir nesne deđil sanatçının nesneye yüklediđi kavram olarak sanat eserine dönüřmüřtür. Benzer şekilde modern sanat dönemi akımlarından biri olan Sürrealizm, insan bedenini kendi formunun dışında daha başka imgelere dönüřtürüp izleyiciye antropomorfik bir bakıř sunabilmektedir (M. K. İçden, 2020, s.9). Çeřitli varlıkların gerçek üstü birleřimlerinden ortaya çıkan insanbiçimci imgeler, Sürrealizm akımıyla antropomorfizm kavramı arasında oluřan bađlantının ifadesidir. Aynı zamanda özgür ruhun ve yaratıcı gücün de bir göstergesidir. Bu dođrultuda sürrealist ressamalar, gerçek dışı olana, bilinçaltının imgelerine, nesnelere soyut formlarına ve kapalı anlatım yöntemlerine bařvurmuřtur (Bkz. Görsel 2.34).



Görsel 2.34. Max Ernst, "Gelinin Kıyafeti", 129,6 cm x 96,3 cm, tuval üzerine yağlıboya, 1940.

Peggy Guggenheim Foundation, Venice, Italy

(<https://utopiadystopiawwi.wordpress.com/surrealism/max-ernst/robing-of-the-bride/#jp-carousel-254> erişim tarihi:03.01.2022)

Max Ernst'in "Gelinin Kıyafeti" isimli çalışması, alışla gelmişliğin dışında uyumsuz yapısallığı ve rahatsız edici görüntüsüyle, illüzyonist gerçeküstücülüğün bir örneğini yansıtır. Teatral bir görüntüyle anlatılan resimde, gelinin düğün törenine hazırlanma aşaması anlatılmaktadır. Resmin sol tarafında yeşil renkte yarı kuş yarı insan olduğunu gördüğümüz figür ile karşılaşılır. Yeşil insansı figürün elinde tuttuğu mızrağın ucu, fallikliğin bir sembol olarak gelinin kasık tarafına doğru işaret etmektedir. Kurguda, diğer kadın figürlerin arasında görülen tek erkek figür olarak yerini alır (http-29). Gelinin dikkat çekici kırmızı kıyafetinin denk geldiği yüz kısmında ise kuş benzeri bir yüz formu ortaya çıkar. Max Ernst, birçok formun biçimini değiştirerek yeni anlamlara zemin

hazırlamıştır. Özellikle çoğu resminde görülen kuş imgesi, onun sanatının vazgeçilmez sembollerinden biri haline dönüşmüştür.

Antropomorfizm, biçimsel dönüşümlerin yanı sıra sosyal değerleri ve insanların duygu durumlarını ifade etme yetisine sahiptir. Modernleşmenin getirdiği zorlu yaşam koşulları, kentleşme, geçim olanakları ve savaşlar içerisinde kendini ifade etme ihtiyacı, antropomorfizm kavramına olan eğilimi arttırmıştır. Korku, endişe, tedirginlik gibi duygu durumlarını atfetme, birçok sanatçının temsil alanlarını oluşturmuştur. Örneğin Picasso tarafından yapılan, İspanya'da çıkan iç savaş sahnesini canlandırdığı “Guernica” resmi, sanatçının öfkesini yansıttığı şiddet imgeleriyle doludur (Bkz. Görsel 2.35).



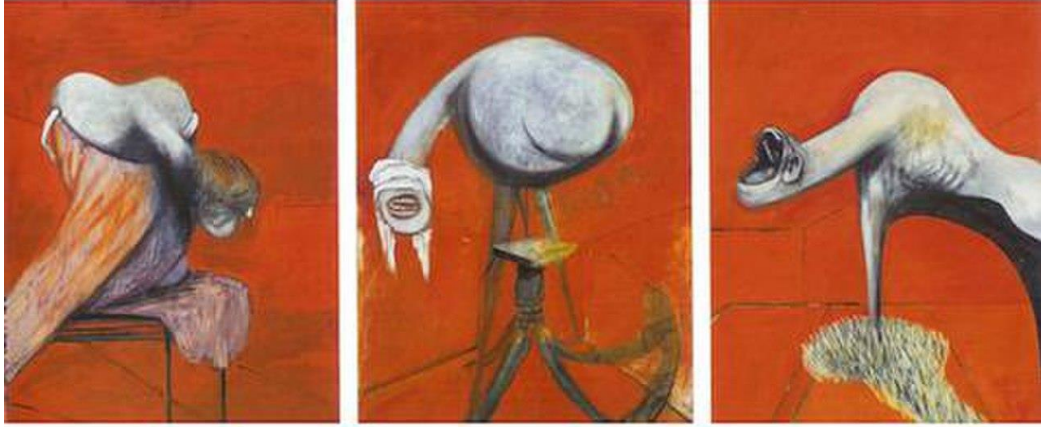
Görsel 2.35. Pablo Picasso, "Guernica", 776 cm x 349 cm, tuval üzerine yağlı boya, 1937, Reina Sofía Müzesi, Madrid

([https://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica_\(tablo\)#/media/Dosya:Picasso_Guernica.jpgerişim](https://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica_(tablo)#/media/Dosya:Picasso_Guernica.jpgerişim)
tarihi:03.01.2022)

Picasso “Guernica” resmini, tepki niteliğindeki bir isyanın göstergesi olarak yapmıştır. Bu tablo, 1937 tarihinde Kuzey İspanya'nın Guernica kentine yapılan bombardımanın vahşet dolu sembolü haline gelmiştir. Destansı öğelerin ve soyut biçimlerin bir arada bulunması resmi etkili kılan ifadeleri oluşturur. Bir kâbusu temsil ediyormuşçasına yapılan resimde, bilinçli şekilde uygulanan biçim bozmalar mevcuttur. Bilhassa sağ köşede acı çeken kadın figürünün uzun boynu ve kompozisyonun ön kısmında gözükken kesik insan başı sürrealist imgelerden biridir (Farthing, 2012, s.434) Picasso, sol tarafta çocuğunu tutarken isyan eden kadın figürünün üst kısmına, insan gözleriyle antropomorfize ettiği boğa figürünü betimlemiştir. Aynı zamanda, Yunan

mitolojisinde yarı boğa ve yarı insan olarak karşımıza çıkan Minotor karakterine atıf niteliği taşır. Minotor figürü, insan ve hayvan arasındaki bağlantıların sembolü olarak tasvir edilmiştir.

Doğal formlarda biçim bozmaya olan eğilim, hayvanların antropomorfize edilmesi ve tüm bunların çeşitli alanlarda temsil edilmesi modern dönemin en belirgin özelliklerinden biridir (Bkz. Görsel 2.36).



Görsel 2.36. Francis Bacon, “Çarmıha Gerilmenin Altındaki Figürler İçin Üç Çalışma”, 1944, 94 × 74 cm, Tate Britain , Londra

(https://stringfixer.com/tr/Three_Studies_for_Figures_at_the_Base_of_a_Crucifixion#wiki-1 erişim tarihi: 10.04.2022)

Francis Bacon tarafından yapılan bu üç parçadan oluşan triptik çalışma, Nazi Soykırımı'nın sebep olduğu vahşeti ve böyle bir dünyada yaşamını sürdüren insanların acı dolu karamsarlığını anlatmaya yöneliktir. Sanatçı, II. Dünya Savaşı'nın etkilerini, insanlar üzerinde yarattığı psikolojik çöküşleri ve ölüm korkusunu resimleri aracılığıyla yansıtmıştır. Triptikte betimlenen figürlerin hayvan bedeninden mi ya da insan bedeninden mi olduğu tartışmalıdır. Ancak kuş bedenine benzeyen gövdesi ve insanın ağız yapısını andıran biçimi ile antropomorfik bir yaratıktan oluştuğu bilinmektedir. Bacon bu resmindeki figürleri, Yunan mitolojisinde “Eumenides” olarak bilinen intikam tanrıçaları ile ilişkilendirmiştir (Ç. D. Özcan, s.892, 2019).

Francis Bacon'ın tasvirlerinde insan figürü canavarlardan uzak değildir. İnsanın temelde bir hayvan olduğu, Bacon'ın imgeleminde yatan bir gerçektir. Sanatçı ilk eserlerinin, biyomorfik varlıklardan, kariyerinin son dönemini tanımlayan çarpık

bedenlere kadar, insanların da birer hayvan olduđuna inanmıřtır (http-30). Dolayısıyla Bacon, hayvan ve insan arasındaki sınırları arařtıran 20. Yüzyılın önemli sanatçıları arasından biri olmuřtur.



Görsel 2.37. Francis Bacon, *Üç Figür ve Portre*, 198,1 x 147,3 cm, Tuval üzerine yađlı boya, pastel, alkid boya ve kum, 1975, Tate Galerisi, Londra

(<https://www.tate.org.uk/art/artworks/bacon-three-figures-and-portrait-t02112> erişim tarihi:10.04.2022)

Francis Bacon'ın Antropomorfik eğilimlerle ortaya çıkan bir diğer çalışması ise “Üç Figür ve Portre” isimli çalışmasıdır. Bu resimde, dinamik hareketlerle betimlenen iki figür ve kuş benzeri yaratık kapalı bir alana yerleştirilmiştir. Öndeki üç figür, arka tarafta betimlenen bir portre tarafından izlenmektedir. İnsan ağzıyla ön plana yerleştirilen kuş figürü, Yunan mitlerindeki intikam tanrıçaları ile ilişkilendirilmiştir (Bkz. Görsel 2.37).

Günümüz sanatında görsel temsil, kültürel, bireysel kimlik sorunu, aile, politik, toplum ve milliyet sorunu gibi geniş alanları kapsamaktadır. Modern dönemin başlangıcıyla beraber yok olan değerlerinin aksine hayvanlar, günümüz sanatındaki görsel temsilleri tüm dünyayı kuşatmaktadır. Kültürel yok oluşları ve görünmeyen varlıkları, temsillerinin artışıyla beraber görünür kılınmıştır. Bununla beraber oluşan bir dizi kaygı insan ve hayvan doğasını ontolojik ve ekolojik açıdan incelemeye yönelmektedir. Bu da hayvan temsillerine alışkın resim sanatında, yeni görüşler doğrultusunda eserlere yansımaktadır (Baker, 2019, s.1).

Sanatçı ve yazar Steve Baker, tarih boyunca hayvanlara karşı gösterilen ilginin, hayvanın “öteki” üzerine etkileyici bir temsil sunmak olduğunu ve günümüz sanatçılarının da hala bu sebeple hayvan figürünün temsil edildiğini ifade eder. Baker, hayvan betimlemelerinin kimi zaman sanatçıya özgürlük kazandırdığını kimi zaman ise insanları yabancılaştığını öne sürmektedir (Filinta, s.71, 2019). Buna rağmen belirtilen iki durumda da hayvan figürünün temsili, insan kimliğini sağlamlaştırır ve her ne maksatla olursa olsun insanın ifade edilmesinde hayvan hakkındaki düşüncelere sıklıkla başvurulur.

Hayvanların toplumdaki değerine yönelik oluşan endişelerle görsel imgelere dönüşmesi, varlıklarını sürekli olarak göz önünde tutmayı sağlamıştır. Bu devrede antropomorfik eğilimlerin katkısı birçok sanatçı tarafından fark edilmiştir. İnsan zihni ve davranışı atfedilerek yaratılan ironiler, insan ve hayvan varlığı arasındaki benzerlik ve ahlaki kavramları sorgulatmayı hedeflemektedir (Bkz. Görsel 2.38).



Görsel 2.38. Banksy, "Devredilen parlamento", tuval üzerine, 250 cm x400 cm, 2009, Collezione Privata

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ec/Devolved_parliament.jpg erişim tarihi: 06.01.2022)

Banksy, avam kamarasına yerleştirdiği primatlar ile alaycı bir meclis görüntüsü sunmuştur. Düşünen, konuşan ve büyük ciddiyetle tartışan meclis üyeleri insan değil, insan davranışları ve eylemleri atfedilen primatlardan oluşur. Banksy'nin eserleri, İngiliz ressam William Hogarth sanatının 18. yüzyıl politikasındaki yozlaşma ve kaos temsillerinden, Goerge Orwell romanındaki ihtilalci Hayvan Çiftliği'ne ve çağdaş siyasi karikatürist örneklerine kadar, hicivli siyasi parodi çalışmalarının niteliklere bire bir uymaktadır. Sanatçıların tüm bu çalışmalarında antropomorfik ifadeler tercih etmesi yetişkin kitlelere ulaşabilmek adına ayrıcalıklı bir bakış açısı sunar. Temsil edilen hayvan görselleri adı altında dönem insanların içinde bulunduğu toplumsal sıkıntılar eleştirilmiştir.



Görsel 2.39. Yis "Nosego" Goodwin, "Geçmiş Yaşamlar", 81.3 x 81.3 cm, Ahşap panel üzerine akrilik, 2018

(<https://www.paradigmarts.org/blogs/news/nosego-died-a-few-times-to-live-this-once>
erişim tarihi: 06.01.2022)

Hayvan temsillerini antropomorfik öğelere dönüştüren bir başka çağdaş ressam Philadelphia merkezli Yis Nosego Goodwin'dir. Dinamik biçimler ve göz alıcı renklerin etkileşimiyle doğadan esinlendiği karakterler, tuhaf görünümlü görsel imgeler yaratır (http-31). Görselde kompozisyonun merkezini belirleyen 4 adet kaplan temsili yer alır. Büyük ebatlı çizilen kaplanın ön patileri insan ellerinden oluşmaktadır. Kaplanın avına yaklaşır gibi dikkat içinde ilerlediği sahne, ellerinin üzerinde sessizce emekler gibi gözükmetedir. Hayvani güdülerin ve insan uzuvlarının birleştiği kaplan, iki türün arasında ortak bir nokta kuruyor gibi gözükmetedir (Bkz. Görsel 2.39).



Görsel 2.40. Julie Buffalohead, “A Little Medicine and Magic” 52 x 72 inç, Tuval üzerine yağlı boya, Denver Sanat Müzesi, 2018

(<https://paam.org/wp-content/uploads/2021/02/05.-A-Little-Medicine-and-Magic.jpg> erişim tarihi:06.01.2022)

Julie Buffalohead, resimlerinde iki farklı türden oluşmanın ne anlamlara gelebileceğini sorgulamaktadır. Görsel de eski dönem kıyafetlerini çağrıştıran pembe elbiseli kır kurdu başlı kadın figürü, üst üste binmiş kokarcaları azarlıyor gibi bir görüntü sunar. En üstte duran kokarca kadının çantasını tutarken, en alttaki kokarcanın elinde ise kozmetik bir ürün olan ruj bulunmaktadır. Belki de kozmetiklerde yapılan deneylere eleştirel bir gönderme niteliği taşır. Arka fonda gözükken mavi alan, mekânın gizemli etkisini artırır. Antropomorfik ifadelerle tasvir edilen hayvanlar ve kadına ait eşyalarla oynayan kokarcaların haylazlığı, izleyicinin çocukluk hikayeleri ve anlarına atıfta bulunurken, çakal başlı kadına ise mitolojik karakter değeri yükler. Dolayısıyla sanatçı bu resminde birçok amaçla yola çıktığı durumları bir araya getirmiştir. Mitolojiye atıf yaparken çağdaş toplum içinde yok olan hayvanların etik ve ahlakını sorgulamaktadır (Bkz. Görsel 2.40).



Görsel 2.41. Walton Ford, "Bosse-de-Nage 1898- "HAHA!", kağıt üzerine suluboya, guaj ve mürekkep, 151,8 x 105.4 cm, 2014

(<https://www.bu.edu/cfa/walton-ford/> erişim tarihi: 06.01.2022)

Walton Ford hayvan temsillerini oluştururken, 1960 ve 1970 yıllarındaki Amerikan yapımı çizgi film estetiğinden faydalanmıştır. Görseldeki eserin katı mizahı ve sembolik yaklaşımı Sürrealizm kökeninin bir parçası niteliğini taşır. Sanatçı "kistch" kavramının kurallarıyla oynayarak, Marcel Duchamp'ın sanat hareketlerinden arda kalan çağdaş akademizmine karşı duruş sergilemektedir. Bir ifade aracı olarak klasik anlatıların estetik temsillerinden etkilenmiştir. Resimlerde ortaya çıkan hayvan figürleri insan yaşamlarına sıkışmış tutsak varlıklardır. Yukarıdaki resimde, bir elinde alkol tutan diğer eliyle ise havaya ateş saçıyan bir primatın tasviridir. Bu eylemle ortaya çıkan bu tavır belki de bir isyanın göstergesi olarak ele alınmıştır (Bkz. Görsel 2.41).

İlk medeniyetlerden süre gelen hayvanlara insani özellikler yükleme arzusu Orta çağ dahil olmak üzere Rönesans'tan günümüze kadar geçen süreyi kapsamaktadır. Medeniyetlerin gelişim süreçleriyle beraber antropomorfik hayvanların resim sanatına yansımaları biçimsel veya bilişsel niteliklerin dönüşümleriyle mümkün olmuştur. Her dönemde sanatçılar içinde buldukları sosyo-kültürel ve toplumsal süreçlerden etkilenmiş hayvan temsilleri de bu süreç içerisinde farklı temalar üzerinden betimlenmiştir.

Asırlardır metafor ve sembol olarak temsil edilen hayvanlar, değişen dünya ile beraber tüketim nesnesi haline dönüşerek varlıklarından çok görüntüleriyle gündem olmuştur. Günümüzde de sinema ve animasyon filmlerinde, reklamlarda, afişlerde, edebi anlatılarda, çeşitli sanat disiplinlerinde temsilleri karşımıza çıkmaya devam etmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. GÜNÜMÜZ DİĞER SANAT DİSİPLİNLERİNDE ANTROPOMORFİZM VE HAYVAN İMGESİ

Toplumların başkalaşan değerlerine yönelik ortaya çıkan popüler kültürün beraberinde getirdiği yeni fikirlerde, çoğu şey doğallığını yitirmiştir. İkinci Dünya Savaşı sonrası gelişmekte olan ekonomi içinde sanatçılar, çeşitli hazır nesne ve hazır imgelerden yararlanmışlardır. Yeni imgeler oluşturmaksızın, hazırda olanla sınırlandırılan eylemler, resim sanatının yanı sıra, birçok sanat pratiklerine uyarlanarak dönüşüm geçirmiştir. Modernizmin gerektirdiği kuralların son bulmasında önemli payı olan Pop sanatı biçime dayalı modernist dönemin sonunu hazırlamıştır. Bu gelişmelere paralel olarak hayvan temsilleri, disiplinler arası birçok uyarlamayla yeniden ele alınmıştır. Geçmişten gelen antropomorfik karakterlerin resim, edebiyat, heykel, seramik, sinema, animasyon filmlerine uyarlamaları, tüm bu sanat disiplinleri arasındaki temsillerin birbirleri içinde dönüşerek yeni imgeler olarak sunulması, temsil alanlarının en önemli özelliklerinden biri olmuştur.

3.1. Heykel -Seramik Sanatı

Günümüz, heykel ve seramik sanatının hayvan temsilleri incelendiğinde, geleneksel fikirlerden ayrılan en önemli niteliklerin düşünce ve malzeme çeşitliliğinde sınır tanımaz çeşitliliği ve özgür ifade biçimlerinin ortaya çıktığı görülmektedir. Örneğin, insanbiçimci tavırla popülerliğinden bahsettiren Alessandro Gallo, insan bedeni ile hayvan kafalarının birleşiminden oluşan melez figürler üretmiştir. Hayvan ile insan arasındaki ilişkinin bağlantılarını inceleyen Gallo, her ne kadar gerçeküstü görünen heykeller üretse de heykellerini tanıdık mekanlara yerleştirerek insan yaşamının günlük aktivitelerini görünür kılmıştır (http-32). Birbirinden ayrı iki varlığın farklı dünyalarını ortay bir noktada birleştirmiştir (Bkz. Görsel 3.1).



Görsel 3.1. Alessandro Gallo, "Eagle Pose" Yoga Paraket", seramik ve karışık teknik, 12 x 6 x 13 inç, 2016

(http://www.alessandrogallo.net/portfolio.php?id_album=7&id_cartella=7erişim tarihi:7.12.2021)

Sanatçının yarattığı melez heykellerin gerçeğe yakın görünüşleri, gerçek ve gerçek olmayan arasında ikileme düşülür. Görsel de beden algısı insan biçimde temsil edilirken baş kısmı muhabbet kuşunun çarpıcı renkleriyle öne çıkmaktadır. Sanatçı, hayvan ve insan hayatının arasındaki benzer bağlantıları sorgulatmayı hedeflemiştir. İnsan davranışlarını somut bir şekilde aktaran Gallo, hayvan kafalarıyla insan vücudunu birleştirerek alışılmış algının dışında üç boyutlu görüntüler sunar.

Antropomorfizm temasını uygulayan bir başka güncel sanatçı olarak Kate Clarke'ın insan yüzlerini ve vahşi hayvan bedenlerini sentezlediği heykellerinde görülmektedir.

Ahşap, boya, iplik, iğne veya kurt derisi benzeri çeşitli malzemelerle eserlerine gerçeküstü boyutlar kazandırır (Bkz. Görsel 3.1).



Görsel 3.2. *Kate Clark, "Bully", 82 x 42 x 54 inç, Kurt derisi, Kil, Köpük, İplik, İğneler, Lastik gözler, Ahşap boya, 2010*

(<https://www.kateclark.com/new-page-67> erişim tarihi: 10.12.2021)

Sanatçı, eserlerini oluştururken kullandığı hayvan postunu ve insan tenindeki dokulara benzer yüz gözeneklerini Görsel deki yapıtını oluştururken de uygulamıştır. Figürlerin detaylı çalışılmış yüz ifadeleri, gerçekliğe çok yakın olması rahatsız ve tedirgin edici görüntülerin oluşmasında etken rol oynamaktadır. Clark, insan ve hayvan doğasını birbirinden ayırıştırır veya birleştiren öğelerin neler olduğunu düşündürürken eserlerinin oluşum sürecine antropomorfik biçimler üzerinden entelektüel bir bakış açısı getirir. Figürler inandırıcı fakat gerçek üstüdür. İzleyiciyi empoze edilen bu iki ayrı türün birleşimi, bireysel kimlik ve köken kavramlarının sorgulanmasında etken rol oynar(http-33). Tarihin birçok kültürüne gündem olan hayvan ve insan arasındaki bağlantı insan

zihnini meşgul eden daimî düşüncelerden biri olmuştur. Sanatçı bu bağlantılar doğrultusunda geliştirdiği yapıtlarını güncel yaklaşımlarla oluşturmaya devam eder. Bu doğrultuda antropomorfizm kavramı seramik alanında da sıklıkla tercih edilen unsurlardan biridir. Örneğin Londra asıllı sanatçı Claire Partington, çoğu seramik heykellerinin oluşum aşamasında tarihsel figürlerden esinlenerek ilerlediği görülür (Bkz. Görsel 3.2).



Görsel 3.3. Claire Partington, "Küçük Ayı", 76 cm x 30 cm x 24cm, Emaye, Sır, Toprak, Karışık Teknik, 2014

(<http://loveisspeed.blogspot.com/2017/01/claire-partingtons-beautiful-artworks.html>)

(erişim tarihi: 10.12.2021)

Sanatçının zarif duruşlu figürlerinde ilham kaynağını oluşturan 17. yüzyıl dönemine ait kıyafet tasarımları çoğu eserinin en belirgin özelliklerinden biri olsa da çeşitli dönemlerden ve türlerden unsurları barındırıyor. Görselde ki seramik figürü, Callisto ve Arcas mitinden yola çıkılarak oluşturulmuştur. Ayı figüründen oluşan baş

kısmı ise 18. yüzyıl İngiltere döneminin tuz sırlı seramiklerinden oluşan başlara atıf yapılmıştır (http-34). Sanatçının birçok öğeyi bir araya getirdiği seramikleri, fantastik anlatılarda görülen insan ve hayvanın melez dönüşümlerini betimlemiştir.

Antropomorfik ifade biçimiyle oluşan melez karakterler, bir başka anlamıyla "hibrit" kavramını ortaya çıkarmaktadır. Toplumların kültürel anlamda birbirlerini etkilemeleri nedeniyle hibrit terimi, farklı geleneklerin mitlerinde görülmüştür. Örneğin, Chimere, Denizkızları veya Griffin gibi varlıklar birçok kültürün içeriğinde yer almaktadır. Bu melez karakterler birçok çağdaş sanatçıların dikkatini çekmiş kendi görüş ve üsluplarına göre çalışmalarında tekrardan ortaya ortaya çıkmıştır (Bkz. Görsel 3.4).



Görsel 3.4. Kathy Ruttenberg, "Balık Kasesi", Seramik, Akrilik, Ahşap, Alçı, 20 x 24 x 26 inç, 2016, New York City

(<https://i1.wp.com/gothamtogo.com/wp-content/uploads/2018/04/Fish-Bowl-2018-at-157th-St.jpg?ssl=1> erişim tarihi: 06.01.2022)

Kath Ruttenberg'in "Balık Kasesi" isimli antropomorfik ifadeyle oluşturulmuş seramik heykeli, halka sergilenmek üzere New York City'nin Manhattan bölgesinde yer alan Broadway caddesine yerleştirilmiştir. Sanatçı, Fanus içine yerleştirdiği yarı balık yarı kadın, Yunan mitolojisinde öne çıkan, denizcileri sesleriyle ve cazibeleriyle

etkilemeye çalışan "Siren" karakteri akla gelmektedir. Fanusun hemen dışında deniz kızına ulaşmak isteyen keçi başlı erkek figürü yer almaktadır. Bir araya gelmek için çok yakın olmaları haricinde ise birleşmelerine engel olan fanus ile romantik bir atmosfer yaratılmıştır. İzleyici, günlük yaşam faaliyetlerini gerçekleştirirken yolda aniden rastlayacağı fantastik heykellere dahil olmaktadır. Günlük hayatın akışı içinde antropomorfizme eğilimi olan insan bilinci, insan ve insan olmayan bedenlerle bir kez daha algı ikiliğine yöneltilmektedir.

Günümüz antropomorfik hayvan temsillerinde sanatçılar geçmiş medeniyetlerin gelenek ve kültürlerinden etkilenmekle beraber kendi ruhsal devinimlerini, içsel yorumlarını ve güncel sanat disiplinlerinden elde ettikleri kazanımları çalışmalarına yansıtmaktadır. Hayvan ve insan türü arasındaki sınırlılıklar çağlar boyu insanların dikkatini çekmiştir ve çağdaş birçok sanatçının heykel ve seramik çalışmaları üzerinden sorgulanmaya devam etmektedir.

3.2. Edebiyat

Edebiyat alanında yazılan antropomorfizm eserleri, binlerce yıl geçmişe uzanan kültür ve geleneklerin birer parçası olmuştur. Antropomorfik karakterleri oluşturan bu eserler, edebiyat tarihi kadar köklü bir geçmişe sahip olduğu bilinmektedir. Fabllar, hayal ürünü yaratıklar ve hayvan masalları, Antik Mısır, Hindistan, Yunanistan kültürlerinde ortaya çıkmıştır. Ezop klasiklerine benzer hikâye anlatımları, dünyanın pek çok yerinde mevcuttur. Kargalar, aslanlar, eşekler, karıncalar veya maymunlar olmak üzere daha birçok hayvan türüyle beraber toplumsal değerlerin ve insani erdemlerin ifadeleri, hicivli anlatım yoluyla aktarılır (http-35). Hayvanlar arasında gerçekleşen olayların karşılıklı diyaloglar halinde insani dünyaya atıf yapılması sağlanmıştır. İnsansılaştırılan hayvanlar aracılığıyla topluma, eğitici, öğretici ve yönlendirici nitelikte dersler vermek, bahsi geçen anlatı türlerinin en belirgin özellikleri arasındadır.

Batı geleneklerinde antropomorfik hayvan karakterleri masal türlerinde, Doğu geleneklerinde de çoğunlukla mit, halk hikayeleri veya efsanevi anlatılarda görülür. Masallarda ortaya çıkan hayvan karakterlerinin fiziki özelliklerini korumasının yanı sıra, insan davranışları sergileyip insanlar gibi giyinir. Grimm masalları örneklerinde; Bremen Mızıkacıları, Kurt ve Yedi Küçük Oğlan, Çizmeli Kedi benzeri birçok antropomorfik hayvan karakterleri görülmektedir. Doğu geleneklerinde geçen hayvan temsillerine

bakıldığı zaman ise hayvanlar insanlardan çok daha güçlü ve efsanevi varlıklar olarak ortaya çıkar. Çin edebiyatının klasikleri arasında olan "Batıya Yolculuk" romanı, doğu kültürünün en iyi örnekleri arasında yer almıştır (http-36).

Hayvanların anlatıcı ve ana karakter olarak rol aldığı didaktik nitelikler taşıyan masalların yanı sıra, insan biçimli hayvan betimlemelerinin öykü ve roman türlerinde de temsilleri görülmektedir (S. B. Uğurlu, 2013, s.1387) Masal türlerinin çocuk edebiyatı kapsamında yaygın olan popülaritesi, modern dönem edebi eserlerde yetişkinlere hitap eden antropomorfizm temalı anlatılar görülmeye başlamıştır. Örneğin, Franz Kafka'nın "Dönüşüm" romanında, insanın yeni modern toplum düzenine ve toplum kurduğu ilişkilere yabancılaşması böcek metaforu bağlamında ele alınarak anlatılmıştır. Modern sistemin içinde insanın daha da özgür olması beklenirken, toplumun bu düzende giderek köleleşmesi ve kendi değerlerine yabancılaşmaya başlaması ele alınmıştır.

Goerge Orwell'ın "Hayvan Çiftliği" romanı, dönemin politik sürecinin alegorik yansımaları oluşturur. Sovyetler Birliği'nin sosyalist ortamı ve Stalin'in diktatör yönetim biçimi, gerçek kişileri temsil eden kavramların karşıtlığını oluşturacak şekilde hayvan karakterleri üzerinden anlatılmaktadır. Dönem içerisinde verilen özgürlük ve eşitlik mücadelelerinin sonucunda diktatör otoritenin nasıl oluştuğunu anlatan bir eleştiri niteliği taşır. Hakları için savaşan hayvanlar, insanlarla girdikleri mücadeleden galip gelmiştir fakat kendi türünün varlıkları olan domuzlar karşısında, daha baskıcı ve zorlu yönetim rejimi ile karşı karşıya gelmiştir. İktidarı ele geçiren hayvanlar bir süre sonra tamamen insanlardan ayırt edilemez hale dönüşmüştür. Goerge Orwell'ın devrimci tutumuyla ortaya çıkan hayvanları, birçok çağdaş sanatçının görüşlerine öncülük etmiştir.

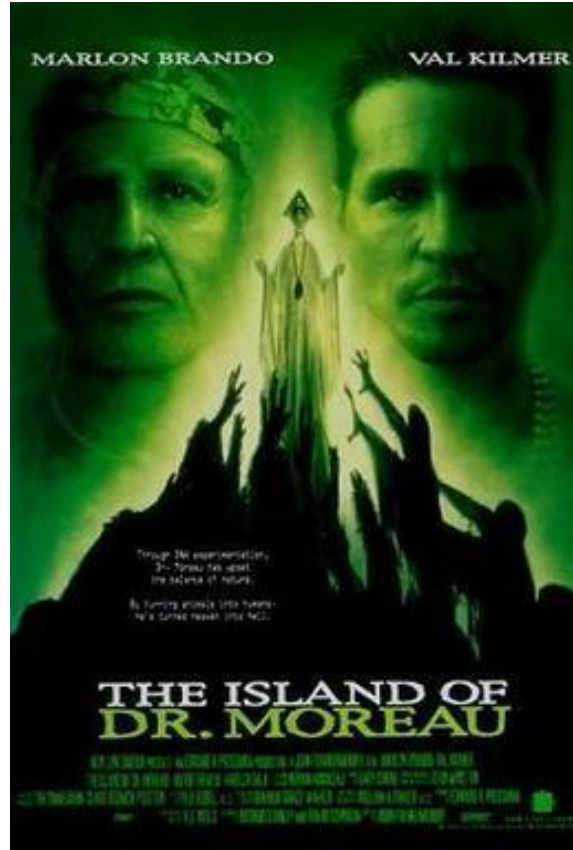
Hiciv ve antropomorfik karakterlerin bulunduğu örneklerden biri de Kemal Varol'un Haw'ının ana karakteri yalnızca "haw" diyen bir köpek olduğu görülür. Mikasa isimli köpek, 90'lar Türkiye'sinin katı atmosferini tarafsız bir alandan olarak anlatabilmek için roman yazarı tarafından seslendirilmiştir (http-37). Romanda 90'lar Türkiye'sinin karmaşık siyasi ortamı, bir köpeğin gözünden anlatılması, hicivli bir yapıyla etkili bir yön verilmek istenmiştir.

Edebiyat alanındaki antropomorfizm örnekleri köklü bir geçmişten süregelen binlerce yıldır kültürlerin birer parçası olmuştur. Pek çok fabl ve antik masal, hayvanları konuşan, karmaşık kararlar veren ve duygulara sahip karakterler olarak ön plana çıkarmıştır. Sosyal değerlerin hicivli alegorilerine dönüşen hayvanlar birçok çağdaş

yazara yön verdiđi gibi animasyon sineması veya sinema filmleri gibi çeşitli kurgusal disiplinlere konu olmaya devam etmektedir.

3.3. Sinema

Sinema, sınırsız alanları kapsamakla beraber antropomorfizm kavramının sık sık karşılaşıldığı önemli bir konuma sahiptir. Örneđin, Hollywood sinemasında antropomorfik ifadelerin popülerliđi oldukça fazladır. Birçok film senaryosu, kitap uyarlamalarından yola çıkılarak, bilim kurgu sektöründe çeşitli yapıtlara dönüşmüştür (Bkz. Görsel 3.5).



Görsel 3.5. "Dr. Moreau'nun Adası" Film afişi, 1996

([https://en.wikipedia.org/wiki/The_Island_of_Dr._Moreau_\(1996_film\)#/media/File:Island_of_dr_moreau_ver2.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Island_of_Dr._Moreau_(1996_film)#/media/File:Island_of_dr_moreau_ver2.jpg) erişim tarihi:03.01.2021)

Herbert Goerge Wells'in 1896'da kaleme aldığı Dr. Moreau' nun Adası, ilk olarak 1977'de Don Taylor'ın yönetmenliğinde ve daha sonra 1996'da John Frankenheimer'in

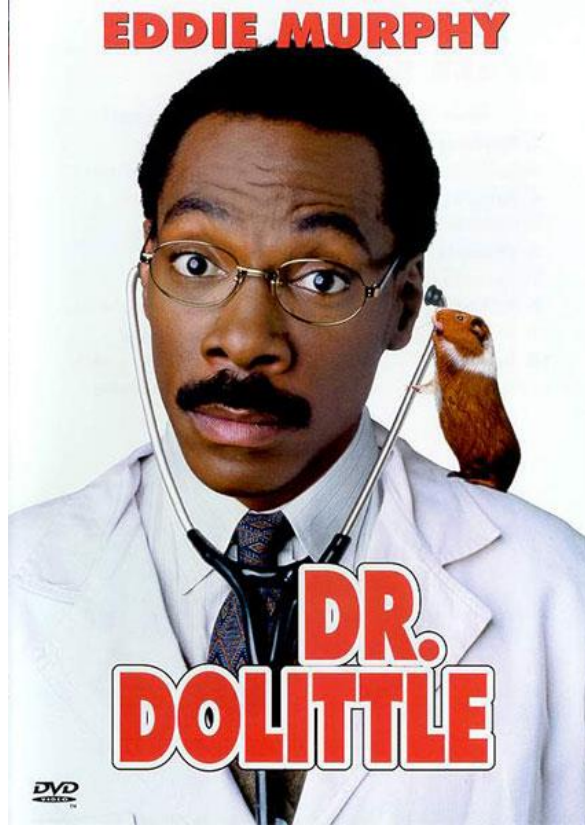
yönetmenliğinde çekilerek bilim kurgu sinemasına uyarlanmıştır. Hikâye, Edward Prendick isimli karakterin geçirdiği gemi kazası sonucunda kendisini ıssız bir adada bulmasıyla başlar. Adada sadece Dr. Moreau, asistanı, tuhaf görünlü hizmetkarları ve korkunç deneylerinden oluşan melez yaratıklar bulunmaktadır. Acı, zulüm ve ahlaki sorumluluk kavramları etrafında toplanan yapıt, seneler sonra genetik bilimini inceleyen alanlarda gündem olacak etik faktörünü öngörmüştür (http-38). Başka bir açıdan Dr. Moreau, kaygılanmadan yarattığı tüm deneysel varlıklar gibi kendi insanlığından ve ahlaki değerlerinden de uzaklaşmıştır. Toplum ahlakını hayvan imgeleri üzerinden sorgularken, antopomorfik eğilimlere sık sık başvurulur.



Görsel 3.6. "The Lobster" Film afişi, 2015

(https://tr.wikipedia.org/wiki/The_Lobster#/media/Dosya:Lobster-poster.jpg erişim tarihi:06.01.2022)

Antropomorfik düşüncelerin ortaya çıktığı başka bir yapıt, Yunan yönetmen Yorgos Lanthimos tarafından 2015 yılında çekilen "The Lobster" filmi örnek verilebilir. Bekar olmanın yasaklandığı bir sistemde, insanların kendilerine uygun eş bulmaları için 45 gün hak tanıldığı ve başarısız olunduğu takdirde, istedikleri herhangi bir hayvana dönüşeceği anlatılmaktadır. Oteldeki İnsanların ormana bırakılıp başka insanlar tarafından avlanıldığı, bekar olmanın suç sayıldığı distopik düzenin, duygudan yoksun, hissiz ve donuk insan kavramını oluşturduğu görülmektedir. Yönetmen, insanları hayvanlardan ayıran olgunun, tek eşli ilişki düzeyleri olduğunu sorgulayan düşünceyle oynar. İnsan hayatının hayvan yaşamına atfıyla, insana ait özellik ve duyguların hayvanlar üzerine yansıtılması, antropomorfik eğilimlerin sorgulandığı bir göstergeye dönüşür. Filme ismini veren istakoz, ana karakterin dönüşmek istediği hayvan olarak ortaya çıkar. İstakoz, yaşam sürelerinin uzun olduğu hayvanlardır ve özgürlüğü elinden alınan insanlıktan kurtulmanın bir seçeneğidir. Hayvanlara dönüşmek insanlıktan kurtulmak için bir fırsat olarak görülse de filmde dayatılan insan yaşamı, hayvan yaşamından farklı gözükmemektedir. Hayvani iç güdülerin ortaya çıktığı ve insanların av hayvanlarına dönüştüğü bir düzen ile karşı karşıya gelinir. Sistemin dayattığı toplumsal normlar, insan ya da hayvan olmaksızın, insanın zulmüne her zaman mahkumdur (Bkz. Görsel 3.6).



Görsel 3.7. “Dr. Dolittle” Film afişi, 1999

([https://tr.wikipedia.org/wiki/Dr._Dolittle_\(film\)#/media/Dosya:5195.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dr._Dolittle_(film)#/media/Dosya:5195.jpg) erişim tarihi: 10.04.2022)

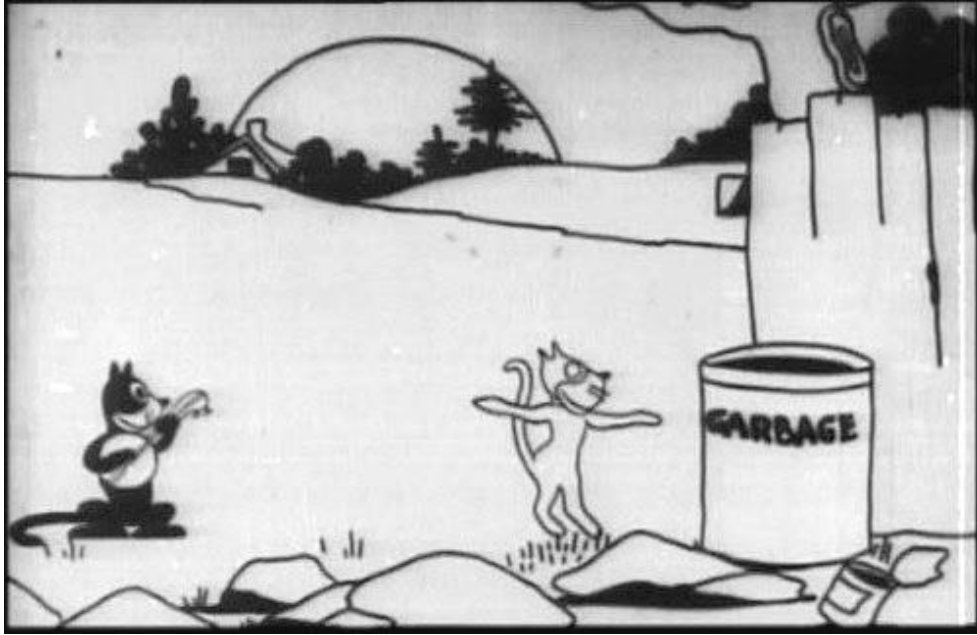
Dr. Dolittle insan ve hayvan arasındaki iletişimi gerçekçi kılarak antropomorfik unsurlar barındıran komedi filmidir. Filmin ana karakteri veteriner John Dolittle bir veteriner hekimdir. Ansızın başına gelen bir olay ile hayvanlar arasındaki iletişime dahil olmaya başlar. Çeşitli hayvanların John ile diyalogda bulunmasıyla hayvanlara insansı davranışlar atfedilmesi antropomorfik yaklaşımlara işaret eder. Hayvanlarla olan yaşantısına fazla kaptıran karakter diğer insanlar tarafından tuhaf görünmeye başlar. Bir süre içinde hayvanlardan uzaklaşan John, onlarsız bir hayat süremeyeceğini anlamaktadır (Bkz. Görsel 3.7).

Antropomorfik hayvanlar sinema için hala bitmeyen, dönüştürülen, gelişen ve evrilen sonsuz bir alandır. Daha da ötesinde ilkel insanın dünyayı anlamlandırmasındaki duyum ve hayal gücünü aktarma arzusu, tüm tekrarlara rağmen devamlı yenilenebilen farklı katmanlara yön vermesi, görsel yoldan ortaya koyduğu atmosfer kadar etkileyici olmayı devam ettirdiği anlamını taşır. Bu evrensel alan masallardan, fabllardan veya çeşitli tarihsel anlatılarla uyarlanan filmler sayesinde ilk insanın izlerini, imgelemine ve

adımlarını sinema sektörü aracılığıyla yeniden okunabildiği bir bakıma fantastik ya da gerçekçi bir yapı olarak sunulmaktadır.

3.4. Animasyon

Animasyonda insansı hayvanların varlığı, animasyon filmlerinin ortaya çıktığı anlardan günümüze kadar önemini sürdürmektedir. Çizgi film tarihinde popüler olan ilk karakter 1919' da çıkan Kedi Felix, siyah tüylere, büyük beyaz gözlere ve dev bir gülüşe sahiptir. Kimi karakterde görülen vodvil tarzı eldivenlerin insanbiçimci el formuna atıfta bulunduğu görülür. Porky Pig, Donald Duck veya Huckleberry Hound'un kullandığı kısmi kıyafetler antropomorfik ifadenin temsiline dönüşmüştür (http-39). Tüm bu atfedilen insan dünyasına has durumlar, çizgi filmlerdeki hayvan karakterlerinin, giydikleri kıyafetten veya sergiledikleri davranışlarında kişilik özelliklerini ortaya çıkarılır (Bkz. Görsel 3.8).

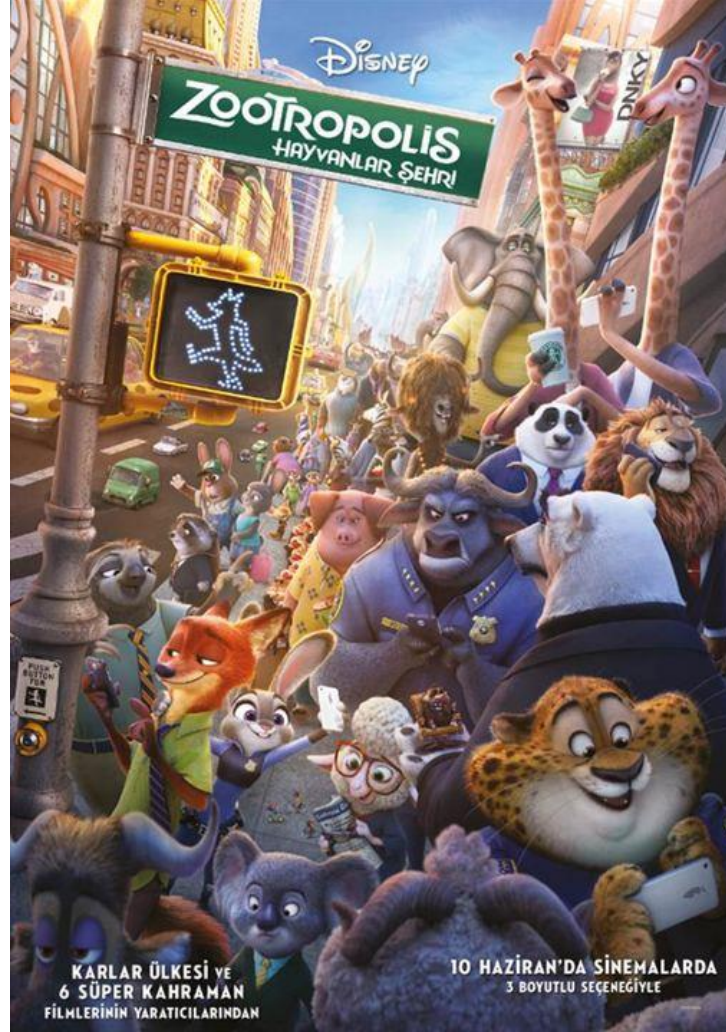


Görsel 3.8. Pat Sullivan, Sessiz kısa filminden alınan durağan bir görüntü: "Feline Follies", *Felix The Cat*, 1919

(https://en.wikipedia.org/wiki/Felix_the_Cat#/media/File:Felix_1919.jpg erişim tarihi: 06.01.2022)

Animasyon sinemasında yorum yapan, konuşan ve didaktik mesajlar taşıyan hayvanların hikâye anlatıcılığı, masal, öykü veya fabl gibi köklü edebi gelenekleri oluşturan anlatıların önemli bir yeri vardır. Özellikle Disney sinemasının masal uyarlamaları, her yaş kesimine hitap eden kitleye ulaşır, insanlara eğitici ve eğlendirici

karakterlerle görsel içerikler sunmaya devam eder. Dünya çapında başarı yakalayan Disney'in filmleri arasında, Küçük Deniz Kızı, Aslan Kral, Pinokyo, Peter Pan, Güzel ve Çirkin, Cinderella, Alice Harikalar Diyarı'nda benzeri uzun metrajlı masal uyarlamaları görülmektedir. Zaman içinde masalların birçok değişik versiyonları yeniden kurgulanmış sinematik evren içinde çeşitlendirilerek izleyiciyle buluşmuştur.



Görsel 3.9., "Zootopia" Film afişi, 2016

(https://tr.wikipedia.org/wiki/Zootropolis:_Hayvanlar_%C5%9Eehri#/media/Dosya:Zootropolis_film_posteri.jpeg erişim tarihi: 06.01.2022)

Antropomorfizm temasının uygulandığı, hayvan ve insan arasındaki bağlantıları sorgulan animasyon sinemasının en bilinen örneklerinden biri de "Zootopia" filmiyle karşımıza çıkar. Filmin kurgusunda yer alan küçük ve sevimli koyunun kötü karakter olarak ortaya çıkması, geçmişin fabl örneklerindeki var olan karakterlere atıfta

bulunulduğunun bir göstergesidir. Fabllarda aslan veya karga gibi güçlü ve zeki niteliklerle tasvir edilen hayvanların, diğer karakterler tarafından kandırıldığı pek çok sahne mevcuttur. Filmde uyarlanan şekliyle aynı olmasa da özünde iletilmek istenilen mesaj aynı alt yapıyı barındırır (Dokur, 2019, s.58). Filmin bütününe bakıldığında ise hedef kitle için gerçek dünyada kalıplaşmış klişe ve ön yargılı düşüncelerinin yıkılması istenmiştir. Ahlaki öğreticiliğinin yanı sıra uygulanan mizahi dil, izleyiciyi eğlendirmeye entegre eder. İnsani niteliklerle ilişkilendirilen hayvan kahramanların hem eğlendirici hem de eğitici olması nedeniyle filmin ilgi çekici ve dinamik yapısı sağlanmıştır. Zootopia filminde olduğu gibi Antropomorfizm kavramı animasyon sineması içerisinde filmin bütününe sağladığı katkılarla daimî olarak kendini gösterir (Bkz. Görsel 3.9).



Görsel 3.10. “Buz Devri filminden karakterler” (2002)

(<https://www.ayzelayz.com/2019/07/sinema-konusu-buz-devri-1-ice-age-1.html> erişim tarihi:10.04.2022)

Konuşan, insanlar gibi hareket eden ve insani davranış sergileyen hayvan karakterlerden oluşan Buz Devri filmi, Paleolitik Buzul Çağı'nda bir grup memelinin hayatta kalma sürecini anlatmaktadır. Filmde, karakterlerde ve anlatıda fantezi öğelerine izin verilirken hareketlerde “gerçek dünyaya” mümkün olduğunca yaklaşmaktadır. Özellikle tembel hayvan olan “Sid” karakterinde yüksek duygusal durumlara yer verilir. Bu karakter, antropomorfik unsurların en fazla kullanıldığı hayvanlardan biridir.

Büyümüş burnu ve gözleri karakterin kişiliğini belirgin kılarak duygu ve düşünce aktarımına katkıda bulunur (Bkz. Görsel 3.10).

Geçmişten günümüze hareketli bir görüntü sağlayan animasyon sinemasının insanlık tarihi ile etkileşim içinde olduğunu söylemek mümkündür. Halk masalları, çocuk edebiyatı, mısır tanrıları, kültür, sanat ve dini inançlarda hayvan temsillerinin izleri olduğu gözlemlenmiştir. Eski dönemlerde inanılan melez varlıklar veya hayvanlar üzerinde yapılan bilimsel incelemeler, özellikle davranış yönünden pek çok yazar tarafından konu edilmiş ve animasyon filmlerinde neden devamlı olarak antropomorfizme yönelindiğini göstermiştir. Animasyon sinemasında birçok farklı filmin üretilmesi, antropomorfizm kavramını ele almakla kalmayarak geçmiş zamanların tarihiyle de bağlantı kurulmasına katkıda bulunmuştur.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. HAYVAN İMGESİ ÜZERİNDEN ANTROPOMORFİK UYGULAMALAR

4.1. Değerler Kavramı ve Toplumsal Sorunlar

Değerler kavramı, insan yaşamıyla beraber varlığını gösteren önemli olgulardan biridir. Toplum tarafından kabul görerek benimsenen maddi veya manevi, olumlu veya olumsuz arzular ve hedefler bütünü oluşturur. İnsan, bu değerler içinde yaşamını sürdürmeye çalışan toplumsal bir varlık olduğundan, değerler de kişinin düşüncelerinden, davranışlarından ve tutumlarından meydana gelmektedir. Gösterdiği davranış biçimlerine göre birey, çevresini etkileyerek ya da çevresinden etkilenerek yaşamını sürdürür. Bu da toplumların en etkili şekilde iletişime geçme yöntemlerinden biridir. Birbirleriyle iletişim içinde yaşayan insanlar kabul gören ortak değerlerle birlikte devamlı olarak etkileşim halindedirler. Ahlaklı olmak, saygılı olmak, eşitlik ve özgürlük kavramlarına önem vermek, çalışkan olmak, merhamet sahibi olmak gibi olgular iyi bir sosyal toplumun temelini oluşturan ve sahip olunması gereken bireysel değerlere işaret etmektedir.

İnsan, hayata geldiği ilk andan itibaren değerlerini öğrenerek kendisi ve toplum adına faydalı bir birey olmaya çalışmaktadır. Ahlaki ölçütlere etik değerler çerçevesinde uygun davranışlar göstermeyen kişiler, diğer insanlarla olan ilişkilerinde birtakım sorunlar yaşamaya başlar. Herhangi biri dürüstlüğü aksine yalan söylenmesi gerektiğini ileri süremez. Adaletin yerine haksızlığın, sadakatin yerine sadakatsizliğin değerli olduğunu savunamaz. Ancak doğru adaletin, dürüstlüğü veya sadakatin ne olduğu devamlı olarak tartışma meselesidir. İnsanlar, en uygunsuz eylemleri bile ahlak sınırları doğrultusunda göstermeye çabalar. Örneğin, dürüst bir birey olanın yerine sahtekâr olmayı öneren bir toplumu düşünmek, neden olacağı karmaşa ile huzursuzluğu beraberinde getirir. Bu nedenle ahlaki davranışların, bireyin kendisine olan faydasıyla birlikte topluma fayda sağlamak amacıyla da önem taşımaktadır.

Dünyada ve sosyal yaşantıda birçok toplumsal sorun niteliği taşıyan durumlar yaşanmaktadır. Salgın hastalıklar, işsizlik, yoksulluk, çarpık kentleşme, trafik, çevre kirliliği, kadın ve çocuk istismarı, sosyal dışlanma, göç benzeri sorunların bir kısmına örnek verilebilir. Tüm bu sıkıntıların varlığı tek bir kişi üzerinden ilerlemediği gibi dünyada ve toplum genelinde ortaya çıkan sorunların çözülmesine yönelik çözüm aranmadığı takdirde her insanın etkileneceği bir durumdur. Bundan dolayı toplumsal

duyarlılık önemlidir. Sorunlara ve sıkıntılara duyarlı olmak, insanlık için duyarlı olmak anlamına gelmektedir. Duyarlılık insanlık için gerekli bir değerdir.

Günümüz toplumunda pek çok insanın karşılaştığı ortak problemlerin yanında kişisel hayatın beraberinde getirdiği birçok sorunlarla başa çıkılmaktadır. Maddi ve manevi sıkıntılar, insan ilişkileri, iki insan arasındaki karşılıklı diyaloglar, insanların çevresine ve kendisine yabancılaşması, toplumsal ve öz değerlerin görmezden gelinmesi gibi durumlar çoğu insanın hayatında sıkıntı yaşadığı konulardır. Bireyin tüm bu zorlu yaşam koşulları arasında güçlü duruş sergilemesi, olumlu ve verimli şekilde hayatını geçirebilmesi için karşısına çıkan olumsuz durumlara farklı bakış açılarıyla yaklaşmayı öğrenmesi gerekir. Sürekli sergilenen kaygı bozukluğu ve stres altında hissetme kişinin hem sağlığının bozulmasına hem de mental olarak yıkılmasına etki edebilir. İnsan kendisine güven duymalı, değerinin farkında olmalı, olumsuz düşüncelerden olabildiğince uzak durmalı, etrafını ve iletişim halinde olduğu diğer insanları dinlemelidir. Kendi gücünün farkında olup yeteneklerine ve sorumluluklarına sahip çıkarak karşılaşacağı olumsuz olaylarla daha sağlıklı bir şekilde mücadele edebilir.

İnsanlar kendi davranış, düşünce, iç dünyasını ve hatta bütün yaşamını sahip olduğu değerlere uygun ya da tam aksine, aykırı bir şekilde devam ettirir. Hakikatin ve yanlışın, iyiliğin ve kötülüğün, adaletin ve eşitsizliğin, çirkinin ve güzelin ne olduğunu bütün odağıyla hayatı boyunca aramakta tüm davranış ve eylemlerinde sosyal değerlerin gözetimi altında hayatını sürdürmektedir. Bu değerlere aykırı yaşayan, tüm bunlardan tam anlamıyla yoksun olan insanlar, toplum tarafından aşağı konumda görüldüğünü söylemek mümkündür.

4.2. Uygulamalar

Sosyal değerlerin insan hayatındaki yeri gözetilerek oluşturulan çalışmalar, hayvan imgeleri üzerinden ele alınmıştır. Hayvanlar, tarih öncesi çağlardan bugüne sembol, metafor, estetik veya birçok kavram üzerinden değerlendirilerek toplumun sosyal yapısına yönelik bilgiler sunmaktadır. Günümüzde de birçok görsel temsil üzerinden antropomorfik ifadelerle insanların sosyal yaşantısı araştırılmaya devam etmektedir. İnsanlık tarihi boyunca insanın daima en yakınında olan hayvanlar sanatsal temsil unsurlarını oluştururken aynı zamanda bu bölümdeki çalışmaların çıkış noktasını da oluşturmuştur



Görsel 4.1. Şule Kaya, “Yemek Masası”, kâğıt üzerine kurşun kalem eskiz, 21,0 cm x 29, 7 cm, 2021

İki bölümden oluşan bu çalışmada, insan yaşantısını temsil eden antropomorfik figürler yer almaktadır. Soldaki bölümde ihtişamlı yemek masasını çevreleyen ve iştahlı bir şekilde yemek yiyen çeşitli hayvanlar dikkat çekmektedir. Yazınsal veya görsel alanda birçok sanatçının davranış ve fizyolojik açıdan insanlara en yakın gördüğü bununla beraber zaman zaman hicivli alegorilere konu olan maymun figürü resmin merkezine yerleştirilmiştir. Bu resim yüksek statünün hicivli bir yorumlamasıdır. Günümüz dünyasının zorlu yaşantısı ve geçim kaygıları sağ bölümde temsil edilen kuşlar üzerinden eleştirilmiştir. Yemek yemenin lüks sayıldığı dönemde, bir kesimin dış dünyadan bihaber olduğu iç mekân tasvir edilirken bir kesimin ise beslenme ihtiyacını karşılamak için yarış içinde olduğu dış mekânda kuşların mücadelesi betimlenmiştir (Bkz. Görsel 4.1)



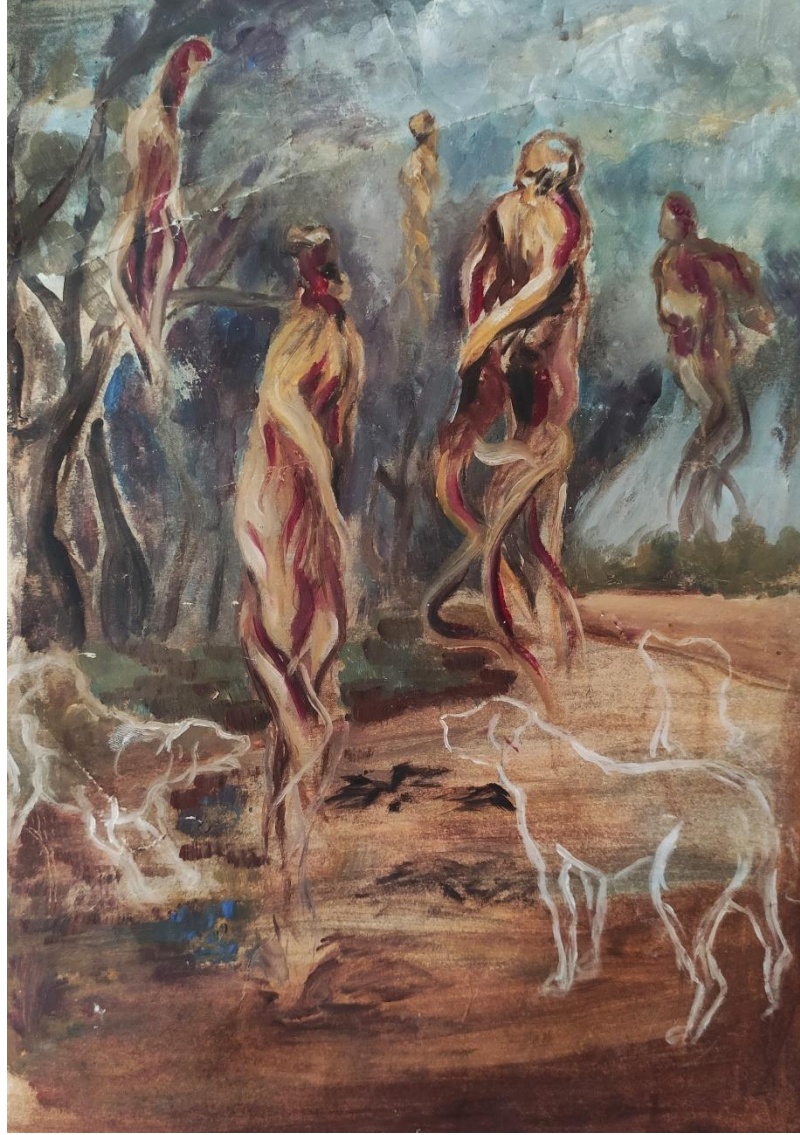
Görsel 4.2. Şule Kaya, “Kemirgenler”, kâğıt üzerine kurşun kalem, 21,0 cm x 29, 7 cm, 2021

Kapibaralar, günümüzde hala yaşamını sürdüren ve görünüşte fazlasıyla büyük yapılı, bir hamster türünü andıran en büyük kemirgenler arasındadır. Bu çalışmada kapibaralar, temsil edildiği konumuyla, yaşamın herhangi bir kısmında insanı olumsuz etkileyen kişilerin bir metaforu olarak yer almıştır. Hayvanlar kendi doğalarının dışında temsil edilerek insan yerine tasvir edilmiştir. Kapibaralar, görünüş olarak hoş ve sevimli görünmenin aksine kompozisyonda karşıt bir anlam olarak, toplum tarafından kabul görmeyen, değerlerden yoksun insanlar yerine kullanılarak ironilere başvurulmuştur. Resim, Diego Velasquez’in “Nedimeler” tablosundaki kompozisyondan esinlenerek yapılmıştır. Nedimelerin yerine kapibaralar yerleştirilerek merkezdeki figürle samimi bir ortam elde edilmesi, belli çıkarlar karşısında yapılan iyi davranışların göstergesidir. Figürün bir kolunu kapibaraya atarak ona doğru yönelmesi veya sağ kısımdaki kapibaranın kedi figürüyle yakınlık kurması örneğindeki gibi (Bkz. Görsel 4.2).



Görsel 4.3. Şule Kaya, "Aile Fotoğrafı", tuval üzerine yağlı boya, 180 cm x 140, 2021

Aile, insanın kendisini en rahat hissettiği konfor alanlarından biri olarak yorumlanabilir. Bu bağlamda aile insanın her şeyi gibi düşünülebilir. Aile fertleriyle oluşan iletişim kopuklukları kişinin hayatını ve psikolojisini hayatındaki diğer insanların verdiği zarardan daha çok etkiler. Bu yüzden resimde görüldüğü üzere evin içinde betimlenen kapibaralar, en büyük kemirgenler olarak aile bireylerini temsil etmektedir. Merkezdeki figür kolunu yanındaki kapibaranın üzerine atarak ona olan sevgisini göstermektedir. Bu sevgi dolu aile tablosunun fertleri kapibara ile betimlenerek hicivli bir anlatım oluşturmaktadır. Pencerenin kenarında görülen küçük kemirgenler ise diğer insanları tasvir etmektedir. Diğer insanların verdiği zararların aile kadar önemli olmadığı ve onlar tarafından gelen zararların önemsiz olduğu anlatılmak istenmiştir (Bkz. Görsel 4.3).



Görsel 4.4. Şule Kaya, “Adam otu”, kâğıt üzerine yağlı boya, 21,0 cm x 29,7 cm, 2021

Bu çalışma, Orta Çağ’da şeytan ile ilişkilendirilen adam otu bitkisi hakkında bir söylencenin görsel uyarlamasıdır. Rivayete göre bu bitkilerin çok şifalı olduğu ancak onu kökünden ayıran kişileri öldürdüğüne inanılır. Adam otuna ulaşmak isteyen insanlar bitkiyi köpeklere bağlayıp koşmalarını sağlamıştır. Böylece kökünden ayrılan adam otu bitkisi köpeklerin ölmesine sebep olmuştur. Resimde, bir görev için kullanılan köpekler zarar görerek hayatlarını kaybetmektedir. Burada köpekler, bir çaba sonucu hak ettiğini alamayan ve diğerleri tarafından kullanıldığı için daima zarar gören insanları betimlemek için tasvir edilmiştir (Bkz. Görsel 4.4).



Görsel 4.5. Şule Kaya, "Yok oluş", tuval üzerine yağlı boya, 120 cm x 140 cm, 2021

Sosyal yönleri gelişmiş olan insanlar Modern hayatın gelişmesiyle birlikte yalnızlaşmaya ve bireyselleşmeye başlamıştır. Bireyselliğin gelişmesi insanların kendi sınırlarını tanımalarına daha iyi olanak sağlamıştır. Bu yalnızlaşma, bireyin sosyal yönünü tamamlaması için hayvanlara insani özellikler atfederek onları arkadaşlık statüsüne koymalarına yol açmıştır. Resimde, kedi ile arkadaşlık kuran kadın, günümüz bireyini betimlerken, kadının arkadaşı olarak betimlenen kedinin penceredeki yansıması, medeniyetin gelişmesi ile diğer insanlara kaybolan güveni temsil etmektedir (Bkz. Görsel 4.5).



Görsel 4.6. Şule Kaya "Denge", tuval üzerine yağlı boya, 50 cm x 35 cm, 2021

İnsanların dünya üzerindeki diğer hayvanlardan üstün olduğu yaygın bir düşünme biçimidir. Descartes, hayvan varlığını birer "otomat" veya makina" teriminden farksız düşünmüş, guguklu saat gibi daha az kafa karıştırıcı makinelerle aynı seviyeye koymuştur. Descartes'e göre hayvanlar, konuşamayan, felsefe yapamayan veya düşünemeyen varlıklardır. Hayvanlar bu neden zihin ve ruh olgusundan eksik olduğu düşünülmüştür. (http-15). Fakat günümüzde "Denge" isimli çalışmada bahsedildiği üzere hayvanlar, en az bir insan kadar yalnızlığı gideren varlıklar olarak düşünülür. İnsanların onlarla arkadaş sıfatı ile etkileşim kurmaları bu savı doğrular. Bu tezat durumun çelişkili olduğu düşünülerek, görsel 4.6'da bu ayırım hayvanlar ve insanlar arasındaki bakış açısı

değiştirilerek nötr hale getirilmiştir. Normal insan boyutu kedi boyutuna küçültülmüş, normal kedi boyutu da insan boyutuna büyütülmüştür (Bkz. Görsel 4.6). Kedi anatomisinde görülen uzun bacaklar insan bacaklarına işaret etmek için belirli deformelerle uzatılmıştır. Bu şekilde insanlar ve hayvanlar arasındaki değer farklılıkları eşitlenmeye çalışılarak antropomorfik bir imge elde edilmek istenmiştir.



Görsel 4.7. Şule Kaya, “Kaygılı Bakış”, tuval üzerine yağlı boya, 50 cm x 35 cm, 2021

“Kaygılı Bakış” adlı resimde Goya’nın çalışmalarına benzer karanlık bir atmosferde betimlenen kedi, insan yaşamındaki kaygıları temsil etmektedir. Ekonomik, psikolojik veya sosyal kaygılar gibi anlamlara işaret ederek antropomorfik bir görüntü sunmaktadır. Günümüz dünyasında insana verilen önem giderek azalmış ve bir tartışma unsuruna dönüşmüştür. Temsil edilen kedi figürü kaygılı, korkak ve düşünceli bir insanı yansıtmaktadır. Resimde tercih edilen plastik unsurlar, üslup ve atmosfer bu düşünceyi desteklediği düşünülmektedir (Bkz. Görsel 4.7).



Görsel. 4.8. Şule Kaya, “Dişi ve Eril”, mdf üzerine yağlı boya, 25 cm x 50 cm, 2021

Çoğu kuş, insanlar arasındaki kadın ve erkek ilişkisine benzer bir etkileşim yaşar ve kendilerine uygun eşi seçerek birlikte hareket eder. Dişinin kuluçkaya yattığı zaman diliminde erkek kuş dişiye besleyerek yumurtaların çıkma ve yavruların büyüme aşamasına kadar beraber iş birliği yaparlar. Eşlerini kaybettikleri esnada ise strese girip psikolojik sorunlar yaşaması mümkün hale gelir. Kendi doğalarında iç güdülerıyla hareket eden hayvanlar, insan yaşamının gözlemleriyle sıcak kanlı, sadık veya mutlu olarak anlamlandırılır. Antropomorfik ifadelerle kuşların bilinmeyen dünyaları sorgulanmaktadır. Resimde ön planda görülen iki kuş figürü samimi bir görüntü içerisinde tasvir edilmiştir. Öte yandan kompozisyonun arkasında gözükken kuş arkasını dönmüş bir şekilde çift olarak betimlenen iki figüre bakarak aralarındaki etkileşime imreniyor gibi görünmektedir (Bkz. Görsel 4.8).

SONUÇ

Yapılan literatür taramasında imge yaratma sürecinin insanlık tarihinin başlangıcından günümüze kadar süre gelen bir evreyi kapsadığı görülmüştür. Tarihe bakıldığında imgenin 19.yüzyıla kadar yansıtma kuramı dahilinde ele alındığı gözlenmiştir. Gelişen ve dönüşen sanatla beraber maddesel olmaktan çıkarak görsel algının aktif rol oynadığı zihin ve hayal gücü ile etkileşime girdiği sonucuna ulaşılmıştır. Çalışma konusu dahilinde incelenen hayvan imgesi, imge yaratmanın en eski unsurlarından biri olduğu düşünülmüş ve tarihi çağlardan günümüze kadar estetik, sembol veya metafor gibi temsil unsurlarına dönüşerek çeşitli sanat alanlarına yansıdığı görülmüştür. Bu temsil unsurlarındaki hayvanlar; benzetme, insan davranışlarının göstergeleri, ahlaki didaktik öğretiler, olumlu veya olumsuz eylemler olarak anlamlandırılmıştır. Davranışsal ve eğilimsel hareketlerin ötesine geçen hayvan temsillerinde antropomorfizm kavramının insan dışı varlıklarla özdeşleşme ve empati kurma deneyimine katkı sağladığı gözlemlenmiştir.

Antropomorfizm terimini kullanan en eski yorumcu Xenophanes'in insanbiçimciliği iki temel unsurda incelediği görülmüştür. İlk olarak insana ait fiziksel uzuvları insan dışı varlıklara yüklemeyi içerirken ikincisi ise duygu, bilinç, öz farkındalık gibi zihinsel özelliklere atıf yapıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Antropomorfizm kavramının kullanıldığı hayvan figürlerinde yapılan biçimsel soyutlamalar melez kavramını ortaya çıkarmıştır. Dolayısıyla antropomorfik eğilimlerin insan ve hayvan ilişkileri arasında etkileşim sağlayarak iki tür arasında bir köprü görevi gördüğü sonucuna ulaşılmıştır. Ulaşılan bu sonuçla beraber yeni temsillerle birlikte hiciv ve ironi kavramlarının aktarılmasında önemli rol oynadığı görülmüştür.

Antropomorfik düşünce süreçlerinin örnekleri 40. 000 yıl geçmişe sahip olup zoomorfik temsillerle beraber Paleolitik sanatın başlangıcında ortaya çıktığı bilinmektedir. Bu hayvansı figürlerin büyüsel, totemik ve şaman inancıyla ele alındığı gözlemlenmiştir. Medeniyetin başladı başladığı Ortadoğu ve uzak doğu uygarlıklarının gelenek, inanç, mitolojik koruyucular, iblisler ve temsilleri antropomorfik hayvan figürleriyle ilişkilendirilmiştir.

Mezapotamya geleneklerinden başlayarak Hint, Çin, Türk ve Mısır gelenekleri Yunan mitolojisine şekil verdiği görülmüştür. Orta Çağ'ın el yazmaları ve ikonografilerinde işlevsel olarak betimlenen antropomorfik hayvanların Rönesans

döneminde ise tanrıların veya mitolojik karakterlerin sosyal ilişkilerini betimlediği temsillere dönüştüğü görülmüştür.

16. ve 17. Yüzyıl Avrupası resim tasvirlerinde antropomorfizm kavramı genel olarak yerini kıyafet giyen, insan gibi davranış sergileyen hayvan temsillerine bırakmıştır. Hicivli bir anlatımınla alegorik betimlemelerin, ironi kavramıyla desteklendiği görülmüştür. Sosyal yaşamın tasvirleri olan hayvan temsilleri günümüze kadar gelen bir süreç içinde sinema, animasyon, heykel, seramik ve edebiyat gibi alanlar olmak üzere çeşitli disiplinlere konu olduğu saptanmıştır.

Sonuç olarak hayvan imgesinin antropomorfizm açısından sanattaki temsilinin ele alındığı bu çalışmada sınırlılıklar çerçevesinde seçilmiş olan görseller analiz edilmiştir. Sanatta hayvan imgelerini konu alan bu görseller betimsel analiz yöntemiyle incelenerek antropomorfizmin, insana ait olan özellikleri hayvan imgeleri üzerinden yansıtarak, kendi değer yargılarını; sosyal değerler, toplumsal normlar, politika, ahlak, inanç vb. alanlarda irdeleyerek antropomorfizmin bir araç haline geldiği savunulmuştur.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Alp, K. (2013). Sanatın Temsili ve Postmodern Sanatta Temsil Sorunu. *Art-e Sanat Dergisi*, 6(12), 40-61.
- ARSLAN, E. (2019). Çin, Japon ve Kore Mitolojilerinin Ortak Söylenceler Üzerinden İncelenmesi. *Doğu Asya Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 97-118.
- Aydın, F. (2011). Ortadoğu Ülkelerinin Dinsel Yapısı. *Middle East Yearbook/Ortadoğu Yıllığı*.
- Baker, C. (2019). Postmodernizmden Posthümanizme-Fotoğraflanan Hayvan.
- Batur, Tekin. (2012) Tarihsel Süreçte Resim. İstanbul: Cinius Yayınları
- Berger, J. (2007) *Görme Biçimleri*. (Çev: Y. Salman). İstanbul: Metis Yayınları
- Berger, J. (2020) *Hayvanlara Niçin Bakarız?* (Çev: C. Çapan). Ankara: Delidolu Yayınları
- Bruni, D., Perconti, P., & Plebe, A. (2018). Anti-anthropomorphism and its limits. *Frontiers in psychology*, 9, 2205.
- Burnett, R. (2012) *İmgeler Nasıl Düşünür?*. (Çev: Güçsal. P). İstanbul: Metis Yayınları
- Cevizci, A. (2012) Felsefe Tarihi. İstanbul: Say Yayınları
- Dokur, E. (2019). *Canlandırma sinemasında hayvan karakterleri ve antropomorfizm* (Master's thesis, Güzel Sanatlar Enstitüsü).
- Eliade, M. (2017) *İmgeler ve Simgeler*. (Çev: M. A. Kılıçbay). Ankara: Doğu Batı Yayınları
- Elmalı, M. (2012). Eski Uygur Türkçesi Metinlerinde Metamorfoz. *Acta Turcica*, 2-1.
- Farthing, S. (2012) Sanatın Tüm Öyküsü. (Çev: Gizem A. ve Firdevs C. Ç) İstanbul: Hayalperest Yayınevi
- Ferraris, M. (2008) *İmgelem*. (Çev: F. Genç). Ankara: Dost Kitap Evi Yayınları
- Filinta, G. (2019). *Güncel sanat pratiklerinde özne-nesne bağlamında hayvan figürü kullanımı* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Gökbel, F. M. (2019). ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINDA GÜNCEL BİR TERİM: HİBRİT SERAMİK. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 8(61), 1233-1244.

- Gürbüz, M. G. (2016) *Mitolojiden Sanata Hayvan İmgesi*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları
- İçden, M. K. (2020). Heykelde Antropomorfik Nesnelere ve Biçim Araştırmaları.
- J. P, Sartre. (2016) *Buluntu*. (Çev: S. Hilav). İstanbul: Can Yayınları
- Melion, W., Rothstein, B., & Weemans, M. (Eds.). (2014). *The Anthropomorphic Lens: Anthropomorphism, Microcosmism and Analogy in Early Modern Thought and Visual Arts: Anthropomorphism, Microcosmism and Analogy in Early Modern Thought and Visual Arts*. Brill.
- Mithen, S. (1996). *The prehistory of the mind: The cognitive origins of art and science*. Thames & Hudson Ltd..
- Oerlemans, O. D. (1994). "The Meanest Thing that Feels": Anthropomorphizing Animals in Romanticism. *Mosaic: A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*, 1-32.
- Okan, A. L. A. Y. (2018). Yergi, İroni ve Mizahla İlişkili Kavramlara Dair Bir Değerlendirme.
- Özcan, Ç. D. (2019). FRANCIS BACON: ÇARMIHA GERİLİŞ İÇİN ÜÇ ÇALIŞMA (1962). *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(43), 889-897.
- Parsıl, Ü. (2012) *Görsel Algılama*. İstanbul: An Kitap Yayınları
- Parsons, G. (2007). Theaesthetics of nature. *Philosophy Compass*, 2(3), 358-372.
- Picq P, Cyrulnik J. D. B, ve Matignon K. L. (2015) *Hayvanların En Güzel Tarihi*. (Çev: B. Onaran). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- Refik, S. U. A. T., & İŞILDAK, R. S. (2008). Yaratmada ilk adım: imge ve imgelem. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 2(1), 64-69.
- Rudolf, A. (2007) *Görsel Düşünme*. (Çeviri: R. Öğül). İstanbul: Metis Yayınları
- Ryan, D. (2019) *Hayvan Kuramı*. (Çev: Ayten. A). İstanbul: İletişim Yayıncılık
- Serpell, J. (2003). Anthropomorphism and anthropomorphic selection—beyond the cuter response". *Society & Animals*, 11(1), 83-100.
- Sözen, Metin. (2011) *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Şahin, Ç. E., & Göher, F. TÜRK ve JAPON NİNNİLERİNİN SÖZEL ve MÜZİKAL ANALİZİ. *Uluslararası Müzik ve Sahne Sanatları Dergisi*, (5), 1-15.
- Tansuğ, Sezer. (1999) *Resim Sanatının Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi

- TAŞDEMİR, İ. (2019). KLASİK TÜRK EDEBİYATINDA HİCİV LİTERATÜRÜ. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi* , 6 (6), 132-156.
- Taşkent, B. (2019). Kapı resimleri.
- Tekdemir Dökeroğlu, E. (2019). Bir Sanat Biçimi Olarak Antropomorfizm. *Sobider Sosyal Bilimler Dergisi*,(6) , 38 , 214-241.
- Tousignant, I. (2013). *Plush Love: Animal Anthropomorphism in Contemporary Art* (Doctoral dissertation, Concordia University).
- Tucholsky, K. (1964). Was darf die Satire?-Prosa und Gedichte, Stuttgart.
- Tunalı, İ. (1998) Estetik. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Uğurlu, S. B. (2013). RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDA HAYVAN KARAKTER KULLANIMI. *Electronic Turkish Studies*, 8(4).
- Waytz, A., Cacioppo, J., &Epley, N. (2010). Who sees human? The stability and importance of individual differences in anthropomorphism. *Perspectives on Psychological Science*, 5(3), 219-232.
- Wettlaufer, A. K. (2013). From metaphor to metamorphosis: visual/verbal wordplay and the aesthetics of modernity in Grandville's caricature. *Word & Image*, 29(4), 456-486.
- YILMAZ, Y. TARİHÖNCESİNDE SANAT VE BAĞLAMLARI. *Tykhē Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6(11), 52-89.

İnternet Kaynakları

- http1:**[https://www.academia.edu/42588902/G%C3%B6beklitepenin hayvan %C3%A7izimleri ve olas%C4%B1 anlamlar%C4%B1](https://www.academia.edu/42588902/G%C3%B6beklitepenin_hayvan_%C3%A7izimleri_ve_olas%C4%B1_anlamlar%C4%B1)
- http-2:** <https://www.artspace.com/tags/satirical>
- http-3:** https://tr.wikisko.ru/wiki/Cave_of_the_Trois-Fr%C3%A8res
- http-4:** <https://www.donsmaps.com/troisfreres.html>
- http-5:** <https://sworld.co.uk/2/4370/photoalbum/the-lowenmensch-figurine>
- http-6:**[https://archeologie.culture.fr/orient-cuneiforme/en/demons-and-genii-mesopotamia.](https://archeologie.culture.fr/orient-cuneiforme/en/demons-and-genii-mesopotamia)
- http-7:** <https://www.timelessmyths.com/mythology/ugallu/>
- http-8:**<https://en.wikipedia.org/wiki/Pazuzu>
- http-9:**https://stringfixer.com/tr/Humanized_animals

http-10: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544206>

http- 11: <https://www.britannica.com/topic/Great-Sphinx>

http-12: <https://factsanddetails.com/world/cat56/sub403/item1951.html>

http-13: https://villains.fandom.com/wiki/Locusts_of_Abaddon.

http-14: https://en.wikipedia.org/wiki/Tetramorph#The_tetramorph_in_art

http-15:<https://www.nga.gov/features/life-of-animals-in-japanese-art.html>

http-16: <https://en.wikipedia.org/wiki/Inmyeonjo>.

http-17:<https://www.hani.co.kr/arti/opinion/column/831799.html#csidx1d8640eb543422aaae893e40eff0b59>

http-18: https://en.wikipedia.org/wiki/Mahakapi_Jataka

http-19: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/473682>

http-20:<http://www.getty.edu/art/collection/objects/4802/unknown-maker-a-siren-and-a-centaur-franco-flemish-about-1270/>

http- 21:<https://artsandculture.google.com/story/uAWBn9wmjCVVJg>

http-22:<https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/piero-di-cosimo-a-satyr-mourning-over-a-nymph>

http-23: <https://useum.org/artwork/Untitled-Francisco-de-Zurbaran-1634-2>

http-24: <https://www.britannica.com/topic/anthropomorphism>

http-25:<https://www.artshelp.net/singeries-the-genre-paintings-of-monkeys-as-humans/>

http-26:<https://thatscarletfever.wordpress.com/2012/06/15/david-teniers-the-youngers-the-monkey-painter-satire-and-symbolism/>

http-27:<https://byronsmuse.wordpress.com/2018/10/29/george-stubbs-a-horse-frightened-by-a-lion/>

http-28: <http://projectartistx.com/a-friend-in-need-cassius-marcellus-coolidge-1894/>

http-29: <https://www.max-ernst.com/attirement-of-the-bride.jsp>

http-30:<https://www.artlyst.com/previews/francis-bacon-ra-show-explores-his-fascination-with-animals/>

http-31: <https://www.paradigmarts.org/collections/nosego>

http-32: [http- https://www.widewalls.ch/artists/alessandro-gallo](http-https://www.widewalls.ch/artists/alessandro-gallo)

http- 33:<https://www.kateclark.com/artist-statement>

http-34: <https://www.clairepartington.co.uk/ursa-minor>

http-35: <https://www.theguardian.com/books/2009/oct/16/beastly-tales-warner>

http- 36:<https://timewithbcm.wordpress.com/tag/grimms-fairy-tales/>

http-37: <https://www.callingmag.com/hayvanlara-sufle-vermek/>

http-38:<https://postkolik.com/dizi/hg-wells-klasigi-dr-moreaunun-adasi-dizi-formatinda-uyarlanacak>

http-39:<https://sweetanimatedfilms.wordpress.com/2016/03/13/the-evolution-of-anthropomorphism-in-animated-movies/>