
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Gazi
1926

GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE MİTOLOJİK HİKÂYELER VE BU HİKÂYELERDEKİ SEMBOLLERİN ÖĞRENCİ ÇALIŞMALARINA ETKİSİ

Şeyma Taşıran

YÜKSEK LİSANS TEZİ

GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

AĞUSTOS, 2019

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren 1 (Bir) yıl sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Şeyma
Soyadı : Taşıran
Bölüm : Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı
İmza :
Teslim Tarihi : …/09/2019

TEZİN

Türkçe Adı : Görsel Sanatlar Dersinde Mitolojik Hikâyeler ve Bu Hikâyelerdeki Sembollerin Öğrenci Çalışmalarına Etkisi

İngilizce Adı : Mythological Stories in Visual Arts Class and the Effect of the Symbols in These Stories on Student Work

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazarın Adı Soyadı : Şeyma TAŞIRAN

İmza :

JÜRİ ONAY SAYFASI

Şeyma TAŞIRAN tarafından hazırlanan "Görsel Sanatlar Dersinde Mitolojik Hikâyeler ve Bu Hikâyelerdeki Sembollerin Öğrenci Çalışmalarına Etkisi" adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Dr. Öğretim Üyesi Gonca YAYAN
Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi ……....

Başkan: Prof. Dr. Meliha YILMAZ
Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi ……....

Üye: Doç. Dr. Aysun ALTUNÖZ YONUK
Güzel Sanatlar Fakültesi, Hacı Bayram Veli Üniversitesi ……....

Tez Savunma Tarihi: 22/08/2019

Bu tezin Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans olması için şartları yerine getirildiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Selma YEL
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü ……

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam süresince rehberliğini, desteğini ve bilgi birikimini esirgemeyen, araştırmamın her aşamasında yol gösteren tez danışmanım değerli hocam Öğretim Üyesi Dr. Gonca YAYAN'a saygılarımla teşekkür ediyorum. Araştırmamın ilerleme aşamasında yardımcı olan Prof. Dr. Meliha YILMAZ, Doç. Dr. Aysun ALTINÖZ YONUK ve diğer tüm hocalarıma yapmış oldukları katkılardan dolayı teşekkür ederim. Her zaman bana destek olan sevgili arkadaşım Nermin Karakaş ve bugünlere gelmemi sağlayan, maddi ve manevi destekleriyle bana güç veren anneme ve babama sonsuz teşekkür ederim.

Şeyma TAŞIRAN

GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE MİTOLOJİK HİKÂYELER VE BU HİKÂYELERDEKİ SEMBOLLERİN ÖĞRENCİ ÇALIŞMALARINA ETKİSİ

(Yüksek Lisans Tezi)

Şeyma Taşıran
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Ağustos 2019

ÖZ

Bu tez çalışmasında öğrencilerin hayal güçlerini geliştirecek ve görsel sanatlar eğitiminde daha yaratıcı sonuçlara ulaşması bakımından mitolojik hikâyeler ve bu hikâyelerdeki sembollerin, öğrencilerin yaratıcılığı üzerindeki etkisini araştırmak amaçlanmıştır. Mitolojik hikâye ve sembollerin öğrencilerin hayal güçlerine yansıması, imgesel düşünme biçimleri ve bunun sonucunda sanatsal anlamda yaratıcılıkları ile olan ilişkisi ele alınmıştır. Görsel sanatlar dersinde öğrencilerin, hayal etme becerilerini ve yaratıcılıklarını geliştirebilecek nitelikteki konuların başında fantastik ve olağanüstü hikâyelerin etki gücü olduğu bilinmektedir. 11-13 yaş grubu arasındaki çocukların hikâyelere karşı ilgilerinin artması ve soyut düşünebilme becerilerinin gelişmesi sebebiyle sembolik şekillere, karakterlere, çizimlere ve fantastik olaylara yönelimlerinde daha fazla artış olacağı düşünülmektedir. Mitolojik hikâye ve sembol kavramlarının yaratıcılık üzerindeki etkisini belirlemek için 6. Sınıf görsel sanatlar dersinden 20 öğrenci çalışmaya dâhil edilmiştir. Çalışma nitel araştırma yöntemi esaslarına göre yapılmış betimsel araştırma modeli kullanılmıştır. Uygulama sonucunda öğrenci resimlerinin analizi yapılmıştır. Ayrıca içerik analizi yapılarak oluşturulan tablolar değerlendirmeye alınmıştır. Bu araştırmanın sonucunda ise seçilen konunun, katılımcı grubun hayal güçleri, düşünme becerileri ve yaratıcılıkları üzerindeki etkisin olumlu yönde bir ilerleyiş gösterdiği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler : Mitoloji, sembol, sanat, yaratıcılık
Sayfa Adedi : xii+113
Danışman : Dr. Öğretim Üyesi Gonca YAYAN

MYTHOLOGICAL STORIES IN VISUAL ARTS CLASS AND THE EFFECT OF THE SYMBOLS IN THESE STORIES ON STUDENT WORK

(M.S. Thesis)

Şeyma Taşıran

GAZI UNIVERSITY

INSTITUTE OF EDUCATIONAL SCIENCES

August 2019

ABSTRACT

In this thesis, it is aimed to investigate mythological stories and the effects of symbols in these stories on students' creativity in order to improve students' imagination and achieve more creative results in visual arts education.The reflection of mythological stories and symbols on students' imaginations, their way of thinking and consequently their relation to their creativity in an artistic sense has been discussed. In the course of visual arts, students are known to have the power to influence fantastic and extraordinary stories at the beginning of the subjects that can develop their imagination and creativity. It is thought that there will be a further increase in the orientation of children between 11-13 years of age to symbolic shapes, characters, drawings and fantastic events as their interest in stories increases and their ability to think abstractly improves. In order to determine the impact of mythological stories and symbol concepts on creativity, 20 students from a sixth-grade visual arts course were included in the study. The study was conducted according to the principles of qualitative research method and descriptive research model was used.As a result of the application, student pictures were analyzed. In addition, the tables created by Content Analysis have been evaluated. As a result of this research, it was observed that the effect of the chosen subject on the imaginations, thinking skills and creativity of the participating group has progressed in a positive direction.

Key Words : Mythologhy, symbol, art, creativity
Page Number : xii+113
Supervisor : Dr. Öğretim Üyesi Gonca YAYAN

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI ii
JÜRİ ONAY SAYFASI iii
TEŞEKKÜR iv
ÖZ v
ABSTRACT vi
İÇİNDEKİLER vii
TABLOLAR LİSTESİ x
ŞEKİLLER LİSTESİ xi
BÖLÜM I
GİRİŞ 1
1.1. Problem Durumu 5
1.1.1. Problem Cümlesi 6
1.1.1.1. Alt amaç cümlesi 7
1.2. Araştırmanın Önemi 7
1.4. Araştırmanın Amacı 8
1.5. Varsayım 8
1.6. Sınırlılıklar 8
1.7. Tanımlar 8
1.8. İlgili Araştırmalar 9
BÖLÜM II
KURAMSAL ÇERÇEVE 13
2.1. Mitoloji 13
2.1.1 Mitolojinin Tarihçesi 16

2.1.2. Mitlerin Özellikleri **17**
2.2. Mitlerin Ortaya Çıkış Teorileri **18**
2.2.1. Tarihsel Teori **18**
2.2.2. Alegorik Teori **18**
2.2.3. Fiziksel Teori **18**
2.2.4. Dinsel (Scüptual) Teori **18**
2.3. Mitoloji Çeşitleri **19**
2.3.1. Kozmogoni Mitleri **19**
2.3.2. Antropogoni (Türeyiş) Mitleri **21**
2.3.3. Takvim Mitleri **22**
2.3.4. Eskatoloji Mitleri **22**
2.3.5. Etnogoni (Menşe) Mitleri **23**
2.3.6. Köken (Etiolojik) Mitleri **23**
2.3.7. Teogoni Mitleri **24**
2.3.8. Ritüel Mitleri **24**
2.4. Sembol **25**
2.4.1. Sembol ve Görsel İletişim **26**
2.5. Sembol Türleri **30**
2.5.1. Fiziksel Semboller **30**
2.5.2. Sözel Semboller **30**
2.5.3. İşlevsel Semboller **30**
2.6. Sembol Çeşitleri **30**
2.6.1. Renk Sembolleri **30**
2.6.2. Şekil Sembolleri **31**
2.6.3. Uluslararası İşaret Sembolleri **31**
2.6.4. Resimli Yazı Sembolleri **33**
2.6.5. Alfabeler ve Harf Sembolleri **34**
2.6.6. Matematik Sembolleri **35**
2.6.7. Mitolojik Yaratık Sembol Örnekleri **35**
2.6.7.1. Zümrüd-ü Anka Kuşu **35**
2.6.7.2. Ejderha **36**
2.6.7.3. Griffon **38**

2.6.7.4. Çift başlı kartal 38
2.6.7.5. Sirenler 39
2.6.7.6. Şahmeran 40
2.7. Sanat 40
2.7.1. Sanatın İlk Ortaya Çıkışı 41
2.8. Yaratıcılık 42
BÖLÜM III
YÖNTEM 45
3.1. Araştırma Modeli 45
3.2. Evren ve Örneklem 46
3.3. Verilerin Toplanması 46
3.4. Verilerin Analizi 47
3.5. Resim Analizi 47
3.6. İçerik Analizi 81
BÖLÜM IV
BULGULAR VE YORUMLAR 93
BÖLÜM VI
SONUÇ VE ÖNERİLER 95
5.1. Sonuç 95
5.2. Öneriler 95
KAYNAKLAR 97
EKLER 105
Ek 1. Araştırma İzin Yazısı 106

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. *Semboller, Sembollerin Anlamları, Sembollerin Kullanım Sayısı* *81*
Tablo 2. *Hayvansal Semboller, Öğrencilerin Bu Sembollere Yüklediği Anlamlar ve Öğrencilerin Kullandıkları Semboller* 84
Tablo 3. *Hayvansal Sembollerin Değerlendirmesi ve Bu Sembollerin Benzer ve Farklı Yönleri* *85*
Tablo 4. *Benzer Semboller, Bitkisel Semboller, Öğrencilerin Bu Sembollere Yüklediği Anlamlar ve Öğrencilerin Kullandıkları Semboller* *86*
Tablo 5. *Bitkisel Sembollerin Değerlendirmesi ve Bu Sembollerin Benzer ve Farklı Yönleri* *87*
Tablo 6. *Benzer Semboller, Yaratık Canavar ve Değişik Varlık Sembolleri, Öğrencilerin Bu Sembollere Yüklediği Anlamlar ve Öğrencilerin Kullandıkları Semboller* *87*
Tablo 7. *Yaratık, Canavar ve Değişik Varlık Sembollerinin Değerlendirilmesi ve Bu Sembollerin Benzer ve Farklı Yönleri* *89*
Tablo 8. *Benzer Semboller, Sihirli Varlıklar, Sihirsel ve Büyüsel Semboller, Öğrencilerin Bu Sembollere Yüklediği Anlamlar ve Öğrencilerin Kullandıkları Semboller* 89
Tablo 9. Sihirli *Varlıklar, Sihirsel ve Büyüsel Sembollerin Değerlendirilmesi ve Bu Sembollerin Benzer ve Farklı Yönleri* *90*
Tablo 10. *Öğrencilerin Kullandıkları Diğer Sembollerin Değerlendirilmesi ve Bu Sembollerin Benzer ve Farklı Yönleri* *91*

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Mitolojik yaratıklar 14
Şekil 2. Karnak'ın Amon-Ra bölgesindeki Hipostil Salonunda (MÖ 1290-1224) bulunan devasa taş sütunların bir kısmı 16
Şekil 3. Tanrıların yaradılışı Enuma Eliş 20
Şekil 4. Yaklaşık MS 800'de resimlenmiş bir vazo Popol Vuh'ta anlatılan Kahraman İkizler 21
Şekil 5. Lascaux mağarası (Fransa) "Boğaların Büyük Salonu" 26
Şekil 6. İştar kapısı ön cephe görünümü 27
Şekil 7. Tanrıça İştar'ın kutsal hayvanı aslan ve Tanrı Adad'ın kutsal hayvanı boğa figürleri 27
Şekil 8. Babil Ejderi. Babil'in baş tanrısı Marduk'un kutsal hayvanı Muşuşu 28
Şekil 9. Maya Glifleri (özel semboller) 29
Şekil 10. Daire ile oluşturulan şekiller 31
Şekil 11. Stop işaret sembolü 32
Şekil 12. Radyasyon sembolü 32
Şekil 13. Erkek ve kadın sembolü 32
Şekil 14. Harfler ve semboller 33
Şekil 15. Mısır Uygarlığı Hiyeroglif kesiti 34
Şekil 16. Sümer Uygarlığına ait bir kil tablet üzerine yazılmış çivi yazısı 34
Şekil 17. Sümer matematik sisteminden bir dizi sembol 35
Şekil 18. Bukrat'ın (Hipokrat)Türk hekimi kıyafetinde Simurg'a (Zümrüd-ü Anka) binip şifalı ot almak için Kaf Dağı'na gitmesi 36
Şekil 19. Anka kuşu sembolü 36
Şekil 20. Tayland, Nakornsawan Park'ındaki Çin ejderhası heykeli 37
Şekil 21. Ejderha sembolü 37
Şekil 22. Antik Turan coğrafyasında mitolojik bir kuş: Griffon 38

Şekil 23. Efsanevi yaratıklar griffon 38
Şekil 24. Gücü yansıtan sembol çift başlı kartal 39
Şekil 25. Çift başlı kartal sembolü 39
Şekil 26. Bizon resmi 42

BÖLÜM I

GİRİŞ

Tarihten beri süregelen sanat kavramı, her toplumda kendine özgü bir yol izlemiş maddi hayatın yanında sezgisel, içgüdüsel ve bilinçsel bir süreç içinde etkinliğini sürdürmüştür (Artut, 2004, s. 11).

İnsanlığın bilinç ve bilinç dışı olarak oluşturduğu mitler geçmiş devirlerden bu yana zihinsel olayların ön plana çıktığı ve günümüze kadar aktarıldığı özgün hikâyelerdir. Mitler; yaratıcılar, doğaüstü güçlere sahip varlıklar, atalarının ruhları içinde olduğu âlemi, dünyayı, canlı cansız varlıkları, inançları ve bunların nasıl ortaya çıktıklarını konu edinir. Var olmanın bilgisine ve tüm sırlarına dikkat çeken mitler, insanoğlunu kayıp olmuşluktan kurtarmıştır. Mit kavramı Yunan medeniyetinde kaosun (düzensizlik) karşıtı kozmozun karşılığı olarak geçmektedir (Campbell, 2016, s. 50).

Eliade'ın kutsal bir hikâye olarak betimlediği mitler aslında yaradılışa ait öyküleri içermektedir. Somut şeylerin nasıl oluştuğunu, gerçeğe dönük bir şekilde anlatan bu mitler, insanoğlu ve evrenin olağandışı bir kökeninin ve köklü bir geçmişinin var olduğunu, bu geçmişin ibret alınacak olaylarla dolu olduğunu vurgulamış olup inanç sistemleri kadar gerekli olacağına da dikkat çekmiştir (Eliade'dan aktaran Yorar, 2015, s. 25).

İnsanlar geçmişlerine, yaşamlarına, köklerine, medeniyetlerin oluşumlarına bakarken hep mitleri incelemişlerdir. Böylece toplulukların özellikleri anlaşılmaya çalışılmıştır. Kutsal bir varoluş öyküsü olan, insan kökenine kadar inen mitler, varlığı anlamlandırmak ve bir farkındalık oluşturmak için insanoğlunun temel vazgeçilmezleri olmuştur (Yorar, 2015, s. 23).

Günümüzde gördüğümüz birçok alanın (sanat, bilim, edebiyat, felsefe vb.) temelini insanlar, mitolojiye dayandırmaktadır. İnsanlığın genelde hikâye olarak görmeyi tercih ettiği mitolojiyi tanımlayacak olursak geçmiş tarihlerde yaşayan uygarlıkların, kabilelerin,

insan topluluklarının “Ben kimim? Yaşadığım hayatın amacı nedir? Yaşadığımız yer neresi ve yahut nasıl bir yer? Evren nasıl oluştu ve özünde ne var?” gibi sorulara verilen cevaplarla tanımlanmaktadır (Demir, 2018, s. 9-10).

“Mitoloji, bir ulusun toplumsal hafızasıdır. Eğer mitolojimiz yoksa toplumsal hafızamız, hatta ulusal bilincimiz de yok demektir. Dolayısıyla Mitoloji, medeniyetlerin bir çeşit hafıza müzesidir. Bu müze, toplumların halk belleğinde saklı olup o bellekte mitolojik hikâyelerle sergilenmiştir” (İvgin, 2013, s. 5).

Bilinen o ki, Mitler yaşam içinde geçen olayların öyküye döküldüğü ve hikâye edildiği şekillerdir. Bu hikâyeler içeriğinde kutsal olan her şeyi barındırmaktadırlar. Ayrıca kutsal olan kavramlar ve sembollerle oluşmuşlardır. Mitlerin içerisinde geçen olay ve nesnelerin bazıları da evrende bulunmayan şekilleriyle hayal edilerek kuşaktan kuşağa aktarılıp bizlere kadar ulaştırılmıştır (Turan & Ozan, 2017, s. 14).

Evrenin oluşumu ve insanoğlunun yaradılışı hakkındaki düşüncelerin, sembollerle birlikte günümüze gelmesine öncülük eden mitoloji, insanlık tarihi için inanç sistemini oluşturmuştur. İlk insanlar evrene ve yaşama dair sırları mitlerle açıklayıp yorumlamışlardır. Sonra modern bir devre geçiş ve semevi dinlerin kabul edilmesiyle birlikte çoğalan bilgi kaynakları, mitlerin inanç ve etki boyutunu kırarak onları sembolik değerleri olan birer öykü haline getirmiştir. Mitoloji ve semboller içlerinde aynı özelliği barındırarak dünyanın her yerinde birbirine benzer bir şekilde ifade edilerek oluşturulan resimsel hikâyelere dönüşmüşlerdir (Çağlar, 2008).

> Mitoloji, geleceğin kehaneti niteliğinde olup geçmişin sırrının saklı olduğu sembolik dildir. Eski olayların gelecekte de tekrarlanacağı, mitolojilere özgü bir dille hikâye edilmekte, ritüellerde yaşatılmakta, maddi kültür abidelerinde tasvir edilmektedir. Kozmik bilgilerin kaynağı olan mitolojide geçmiş ve gelecek yazılıdır. Bu açıdan bakıldığında ilkel insanın düşüncesinde mit; tabiatı, insanı, doğumu ve ölümü açıklama ve bu olguların sırrını anlama aracıdır. O halde her bir mit işlevseldir. Bu işlevsellik, mitolojinin gizli bilgiler kaynağı olduğu inancında birleşir (Bayat, 2007, s. 16).

Özetle mitler, hayatın içinden ve yaşanılan olaylardan hareketle kâinatı anlama, şekillendirme ve sembolleştirmenin bir çeşit modelidir. Bir düşünme tarzı olarak gerçekliğin kendisi olan Mitler, insanların dışa vurduğu bilinç eserlerinin bütünüdür (Boray, 2015, s. 14).

> Mitolojinin dili simgeseldir. Simgelerin dili de, bir bakıma göstergelerin dilidir. İşte bu dil yoluyla mitolojinin bir düşünce yapısı ve anlamsal derinliği vardır. Mitolojinin simgesellik kazanması da zamanın ilerlemesiyle oluşmuştur. Çünkü ilkel insan hiçbir zaman söyleyeceklerini gizli ve üstü kapalı bir şekilde söyleme düşüncesinde değildi. Ancak uzun zaman halesi, kendisini çevreleyince inançları gizemli ve şifreli ifadelerle dolmaya başladı. Simge, mitlerin dilidir. İnsanın, özellikle de din eksenli yaşam süren insanların çok önemli,

> ancak bilinmezlerle, gizlerle dolu yapısı ve kimliği, perdeli iç dünyası, kinayeli, istiareli ve simgesel anlatımlar dışında ifade edilemez (Yıldırım, 2012, s. 66).

Yani kısaca mitler; düşünce, hayal gücü ve imgelerin somut bir şekilde sembollere dönüşüp metne aktarılarak can bulmasıdır (Bayat, 2007, s. 17).

> Sembolizm, bir dizi bilim dalının ilgi alanına giren son derece önemli bir konudur. Bu önem, belli sembollerin dünyanın her yanında, her zaman diliminde sürekli ortaya çıkmasından, dolayısıyla evrensel boyutlu olmasından kaynaklanır. İlginçtir ki, mitolojiler de sembollerle aynı özellikleri gösterir ve dünyanın her yanında hep benzer şekillerde anlatılırlar (Ateş, 2012, s.19).

Sembol kavramının sıklıkla kullanıldığı alanların başında sanat gelmektedir. Sanatçılar bu sembollerden yararlanarak düşüncelerini ve duygularını, anlatmak istedikleri her şeyi kitlelere aktarmaya çalışmışlardır. Sembollerin sanatın her dalı için geçerli bir kavram olduğunu söylemek yerinde olur. Ashton'a göre; sanat semboller dilidir (Yazar & Geçen, 2001).

> Şairlerin şiirleri, ressamların tabloları, romanlar, vb. sanat ve edebiyat ürünleri mitolojik temaları bizlere yansıtmaktadırlar. Elbette bu sembol ve gizemler öylesine gizemli ve simgesel özellikler taşırlar ki, zaman zaman anlaşılmaları ve kavranmaları için, ulusların geçmiş tarihsel, kültürel ve dinsel derinliklerini yakından ve ayrıntılarıyla tanımak bir zorunluluk haline gelmektedir (Yıldırım, 2012, s.73).

Dolayısıyla evrensel bir iletişim dili olan sanatın en önemli öğelerinden birisi sembollerdir. Sanatın içinde geçen görsel semboller ile görsel iletişim sağlanmıştır. Bu görsel dili çözmek ve anlamak için işaretler, piktogramlar, simgeler ve semboller ön planda yer almalıdır (Yazar & Geçen, 2018).

Semboller, soyut olan her şeyi, her bilgiyi zihnimizde somutlaştırıp herkesin kullanabileceği işlevsel bir hale getirirler.

> Sembol kullanma ihtiyacı, insanlık tarihinin ilk dönemlerinden itibaren, özellikle günümüze ulaşan mitolojik öykü, destan, efsane ve kutsal metinlerde de kendisini hissettirir. Kimi zaman farklı yüzyıllarda ve farklı coğrafyalarda yaşamış insanların benzer semboller kullanmaları sembol dilinin evrensel yönünü ortaya koyar. Sembol dilinin zenginliğini eserlerinde kullanan yazarlar, bu kaynaktan, karakterleri tanıtmak, tema, zaman ve mekân gibi unsurlara açıklık kazandırmak ve anlatımı etkili kılmak için yararlanmışlardır. Semboller kimi eserlerde kişinin bilinçaltını ve komplekslerini yansıtan rüya ve arketiplerin içine gizlenerek karşımıza çıkarken, kimi eserlerde de sembolik anlam taşıyan mekân, zaman, kişi, renk, şekil ve sayı olarak entrik kurguyu şekillendirirler. Felsefî ve psikolojik açıdan da değerlendirilmesi gereken sembol dili, edebî eserlerin tahlilinde farklı görüntü seviyelerinde karşımıza çıkarlar (Yılmaz, 2011).

Sembol dilini anlamak mitleri de anlamak anlamına gelir. Bu açıdan ikisi birbirini bütünler şekilde iç içe bir yapıda oluşum göstermektedir.

Sembolik dilleri kullanan sanatçıların yanı sıra çocuklar da bilinçaltındaki pek çok olayı bu sembollerle anlatmaktadırlar.

Ergenliğin başından başlayarak yetişkinlik boyunca süren soyut işlemler dönemine giren çocuklar, somut işlemler döneminden daha farklı olarak birçok kavramı ve sembolleri akıl

yürüterek soyut bir şekilde düşünebilir ve düşüncelerini kolaylıkla dışa aktarabilirler (Deniz, 2015, s. 91).

Eğitim çabalarının genel amaçları arasında yetiştirilmek istenen neslin, topluma sağlıklı ve verimli bir şekilde uyum sağlamasına yardımcı olmak vardır. Bunun doğal bir sonucu olarak da eğitimcilerimizin üzerinde en çok durduğu kavramlardan birisi "yaratıcılık" kavramıdır. Yaratıcı bireyler yetiştirebilmek için küçük yaşlarda sanatsal eğitimlere (oyun, spor, resim, müzik, modelaj, zeka oyunları, bilim deneyleri vb.) daha fazla değer verilmesi önemli bir süreçtir. Çocuk döneminde çocuğun oyunları içerisinde başlaya yaratıcılık kavramı 13 yaş civarında doruk noktasına ulaşmaktadır. Kısaca araştırmalarında ortaya çıkarttığı üzere "yaratıcı düşüne" çocukluk yıllarında daha aktif olmaktadır (Alakuş vd., 2009, s.175).

> Görsel sanatlar dersinde farklı kaynaklardan yararlanmak; derse karşı ilginin ve motivasyonun artırılması, öğrencilerin hayal gücünün harekete geçirilmesi, çalışmalarında imge zenginliği oluşturabilmesi, yaratıcı ürünler ortaya koyabilmesi gibi açılardan kuşkusuz önem arz etmektedir. Bu açıdan bakıldığında, yazılı ve sözlü edebiyat ürünleri; sanat eğitiminin amaçlarına ulaşmayı hedeflemiş her görsel sanatlar öğretmeninin başvurması gereken kaynaklardır. Bu kapsamda edebiyat ürünleri, son derece zengin kaynaklar olarak karşımıza çıkarlar (İnceağaç & Yılmaz, 2018).

Gelişim sürecinde çocuklar değişik alanlara ilgi duyup merak etmektedirler. 11-13 yaş aralığındaki çocukların, tarihe, efsanelere ve hikâyelere karşı ilgilerinin arttığı da bilinmektedir. Bu yaş dönemindeki çocuklar soyut düşünebilir, akıl yürütebilir, olayları mantık kuralları çerçevesinde değerlendirebilirler. Halk masalları, mitolojik hikâyeler ve mitolojik konulardaki zenginlik çocukların hayal gücünü geliştirilmesi önemli rol oynamaktadır. Çocukların hayal güçlerini beslemesi açısından Mitolojik hikâyelerdeki olağanüstü olay ve karakterler yaratıcılık için gerekli zemininin oluşmasına da katkı sağlamaktadırlar.

Çocukların Hayal güçlerinin gelişmesiyle ve yaratıcılıklarının daha etkin hale getirilmesi sonucu özgün düşünebilen bireyler ortaya çıkmaktadır. Soyut işlemler dönemine giren çocuklarda; şiir, öykü, anı ve bilimsel alanlarda ilginin arttığı daha çok gözlemlendiği için bu etkinliklere daha fazla önem verilmesi ve bu dönemin en önemli özelliklerinden birisi olan soyut düşünme becerisini geliştirebilecek fantastik öğeler barındıran mitolojik hikâyelerin, hayal gücünü arttırması bakımından çocukların ilgisini çekeceği aşikârdır.

Günümüzün eğitim sistemine bakacak olursak, derslerde ve ders kitaplarında mitoloji konusuna gerektiği kadar değer verilmemektedir. Birçok eğitmen bu konuları gereksiz görmekte ve öğrencilere katkı sağlamayacak çağın dışında kalmış anlatılar olarak

değerlendirmektedir. Aslında mit ve mitolojiler eğitim ve öğretime katkı sağlayıcı, geliştirici önemli bir aracı olabilirler (Yılar & Karabekir, 2005, s. 387).

Mitolojideki olay örgülerinin birçoğu gerçek ve hayali konuların harmanlandığı bir şekilde oluşum göstermektedir. Çocukların tarihi, coğrafi ve doğa gibi konulara ait olan meraklarını cevaplar nitelikte olan mitolojik konular ve efsaneler dikkatli ve eğitim amacına uygun bir şekilde seçilirse hayal gücünü geliştiren, yaratıcı gücü arttıran, farklı toplumların duygusal düşünsel ve kültürel yaşayışlarını tanıtan, eğitim ve öğretime katkı sağlayan konular olabilirler.

Hayali ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirebilen, tasarım oluşturma gücünün de gelişmesine zemin hazırlayabilecek olan mitolojik konular, çocukların farklı ve fantastik düşünme yeteneklerini geliştirip problem çözebilme becerilerini ortaya çıkaran oluşumları içinde barındırmaktadır. Dolayısıyla farklı şekilde yorumlanmış bilimsel bir şekilde öğrenilebilecek olan sosyal ve tabiat olaylarını içinde barındıran mitolojik konular, ileriki yaşlarda; insanlar, nesneler ve doğa olaylarını değişik bir şekilde yorumlayabilen yaratıcı düşünüp kendisini geliştirmiş bireylerin oluşmasına da katkı sağlayacaktır (Yılar & Karabekir, 2005).

1.1. Problem Durumu

İnsanları diğer canlılardan ayıran en önemli özelliği hayal kurabilme yetenekleridir. Soyut düşünme dönemine giren çocukların hikâyelere karşı ilgilerinin arttığı ve düşünme becerilerinin geliştiğini bilmekteyiz. Hikâye anlatım yöntemi ise çocuklardaki yaratıcılığı ortaya çıkarmak için kullanılan yöntemlerden birisidir.

Çocukların değişik simgesel karakterlere, şekillere, fantastik olaylara ilgilerinin artmasıyla birlikte çalışmalarında ilginç konuları tercih edip farklı semboller kullanma yönelimine girdikleri gözlenebilir.

Gerçeklerden bağımsız bir şekilde farklı sembollerle ortaya çıkan, geçmiş toplumların hafızası ve milli bilinciyle oluşturulan mitolojik konulu hikâyeler ve sembollerin her birinin bir oluşum süreci bulunmaktadır. Bu hikâyeler toplumların inanışları ve yaşayışları hakkında bize önemli bilgiler vermektedir. Günümüzde de her yerde karşılaştığımız sembollerin yaygın olarak kullanıldığı alanların başında sanat gelmektedir. Sanatın içeriğinde bulunan sembolik bilgiler mitolojik hikâyelerle birlikte öğrencilere aktarıldığı zaman, sembollerin farklı ve derin anlamlar içermesi bakımından çocukların

yaratıcılıklarına etki edebileceği, ileride yapılabilecek çalışmalarda daha anlamlı sonuçlar oluşturabileceği düşünülebilir.

Semboller, sanatın her alanına hâkim olan evrensel bir dildir. Bu dilin oluşumu birçok görsel sembollerle gerçekleşebilir.

Mitolojik Hikâyelerin geneli hayal ürünü veya birçok olağanüstü sembol içermesi bakımından öğrencileri hayal kurmaya teşvik eden konuları içinde barındırmaktadır. Mitolojik hikâyeler ve bu hikâyelerin içinde bulunan sembollerin, çocukların hayal güçlerine faydalı olabileceği, derse olan ilgilerinin, imgesel düşünebilme yeteneklerinin, ortaya koydukları çalışmalarındaki yaratıcı güçlerinin olumlu yönde artırılacağı düşünülmektedir.

Günlük yaşantımızı kuşatan yaratıcılık, önemi üst düzeyde bir kavram olarak karşımıza çıkmakta ve Güzel sanatlar alanında ön plana çıkarılmış bu kavram üzerinde görsel sanatlar eğitimi derslerinde çokça durulmaktadır. Bu derslerde yaratıcılık kavramına daha çok vurgu yapan konular tercih edilirse, yapılacak uygulamalar ve konuların itinalı seçimiyle çocukların, hayal güçleri ve tasarım oluşturma becerisi ön plana çıkartılması sağlanmış olacaktır.

Bu araştırmada çocuklardaki yaratıcılığın geliştirilmesi açısından hikâye anlatım yöntemiyle desteklenmiş mitolojik hikâyeler ve bu hikâyelerdeki sembollerin, ilköğretim ikinci kademe görsel sanatlar dersinde uygulanmasının farklı bir alan çalışması olarak çocukların yaratıcılığına faydalı olması beklenmektedir.

Öğrencilerinin hayal güçlerine daha çok katkıda bulunmak, yaratıcı güçlerini geliştirmek ve tasarımlarının daha bilinçli bir şekilde ortaya konan ürünler olmasını sağlamak amacıyla araştırmanın yararlı olabileceği düşünülmektedir.

1.1.1. Problem Cümlesi

Mitolojik hikâyelerin ve mitolojik hikâyelerde geçen sembollerin görsel sanatlar dersinde (ilköğretim ikinci kademe) uygulanmasının yaratıcılık üzerinde bir etkisi var mıdır? Sorusundan hareketle yapılmış bir çalışmadır.

1.1.1.1. Araştırmanın Alt Amacı

Görsel Sanatlar dersinde öğrencilerin kendi oluşturdukları çalışmalarında, mitolojik hikâyeler ve bu hikâyelerdeki sembollerin anlamlarının neler olduğunu ortaya koymaktır.

1.2. Araştırmanın Önemi

Eski çağlarda insanoğlu mağara duvarlarına çizdikleri resimlerle bir şeyler anlatmaya çalışmıştır. Yapılan her bir resim birer mitolojik hikâyeye benzemiş ve mitolojinin beslendiği belgeler niteliğine sahip olmuştur. Duvarlardaki bu resimler sembolleri oluşturmuş ve sonrasında görsel yazı sistemine ve günümüzde ise grafik alanından resim, seramik, tekstil, heykel vb. pek çok alana önemli derecede katkı sağlayarak öncülük etmiştir. Böylece bu sembollerin sanatla şekillenmesini sağlayan mitoloji, kültürlerin zenginleşmesinde, geleneklerin ve göreneklerin devam ettirilerek günümüze kadar ulaşmasına önemli katkılar sağlamıştır.

Kültürel bilincin kısmi olarak kazandırılması ve sembollerin yaşamımızdaki yeri ve önemi hakkında bilgi edinmek açısından yararlı olabileceği düşünülen bu araştırma, öğrencilerin yaptığı çalışmalarla hayal dünyalarını geliştirecek yaratıcı özelliklerini geliştirmelerine katkı sağlayacağı düşünülmüştür.

Mitolojik hikâyelerin içinde bulunan fantastik ögelerin ve geçmiş uygarlıkların olağandışı kültürlerinin yansıtılması çocuklardaki yaratıcılık becerilerinin artmasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca mitolojik hikâyelerin içinde geçen sembollerin geçmişten günümüze kadar olan gelişimini öğrenen çocuklar, yaptıkları çalışmalarda sembolleri de kullanarak çizimlerini daha bilinçli ve anlam yüklü bir şekilde oluşturacakları düşünülebilir. Zihin ürünü yaratıcı çalışmaların ortaya konulması açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Ayrıca yaşamla iç içe olan sembollerle geçmişten günümüze bir yolculuğun sonuçlarını irdelemek açısından da önemli olacağı düşünülmektedir.

Yapılan bu araştırma, mitolojik hikâyelerin anlatılmasıyla birlikte farklı kültürlere ait bilgilerin öğrenilerek bu hikâyelerdeki sembollerin günümüzdeki yansımalarının çocuklarımız üzerindeki etkilerini görmemizi sağlaması bakımından da önemli olacaktır.

1.4. Araştırmanın Amacı

Görsel sanatlar dersinde mitolojik hikâye ve mitolojik hikâyelerde geçen sembollerin, öğrenci çalışmalarına etkisi olup olmadığını ortaya koymaktır.

1.5. Varsayım

1. Mitolojik hikâyeler konusunda yapılan uygulama sonuçlarının çocukların hayal güçlerinin ve yaratıcılıklarının geliştirilmesine imkân sağlanacağı varsayılmıştır.
2. Mitolojik hikâyelerde geçen sembollerin, çocukların hayal güçlerine ve yaratıcılıklarına etki edeceği varsayılmıştır.
3. Mitolojik hikâyeler ve mitolojik hikâyelerde geçen sembollerin çocukların kültürel birikimine katkı sağlayacağı varsayılmıştır.

1.6. Sınırlılıklar

1. Araştırma Milli Eğitim Bakanlığına bağlı olan Düzce ili Akçakoca ilçesi Atatürk Ortaokulu öğrencileriyle sınırlıdır.
2. Araştırma 6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinin tek bir şubesindeki öğrencilerle sınırlıdır.
3. Araştırma iki hafta boyunca yapılacak olan bir ders saati (40) uygulama süresiyle sınırlıdır
4. Araştırmada elde edilen veriler ve uygulamada ortaya çıkan çalışmaların değerlendirilme sonucuyla birlikte ulaşılmış olan bulgularla sınırlıdır.

1.7. Tanımlar

Mitoloji (Mithology): Çoktanrılı dinlerde tanrı ve yarı-tanrıların eylemleri ile onların insanlarla ve diğer yaratıklarla ilişkileri konusundaki efsaneler, öyküler, inançlar bütünü. Genellikle bilinen Yunan ve Roma mitolojileridir. Oysa aynı biçimde eski Türk, Germen ve Aztek mitolojilerinden de söz edilebilir. Mitoloji, içinde üretildiği toplumun resim ve heykel sanatlarının konu seçiminde başvurduğu ana kaynaktır (Sözen & Tanyeli, 2005, s.163).

Mit (Myth): Yunanca ‘uydurulmuş söz’ anlamındaki ‘mythos’ kelimesinden batı dillerine giren terim efsaneleri tanımlamak için kullanılır (Öztürk, 2009, s. 700).

Sembol (Symbol): Görülmeyen bir gerçekliğin görülebilir işaretidir. Semboller bütün olası düşünceler dünyasının özetidir ve bu derece kısa, öz ve net olmaları onlara benzersiz bir nitelik kazandırır (Uçar, 2004, s. 25).

Sembolizm (Symbolism): 1886'da Paris'te ortaya çıkan bir sanat hareketi. Dönemin geçerli eğilimleri olan gerçekçilik ve izlenimcilik'e karşıt bir yönelim olarak belirlenmiş ve gerçek nesneleri değil, düşünce, duygu, ülkü ve düşleri resmetme amacında olmuştur. Sembolistler maddecilik çağında yaşadıklarını öne sürerek, manevi değerlerini yeniden gündeme getirmeyi amaçlamışlardır. Bu nedenle de, dinsel ve mistik ögeler sembolizm içinde güçlü bir yer tutmuş, resim bunları simgelerle betimlemeye çalışmıştır (Sözen & Tanyeli, 2005, s. 213).

Sanat (Art): İnsanın biçim yaratma yetisidir (Tepecik, 2002, s. 7).

Yaratıcılık (Creativity): Yaratıcılık Latince "create" sözünden gelip, "doğurmak, yaratmak, meydana getirmek" anlamına gelmektedir. Yaratıcılık her bireyde az ya da çok var olduğu kabul edilen, bir şeyi yaratmaya iten fantezi, yatkınlıktır. Zekâ ve düşünce gücünden yararlanarak o zamana kadar görülmeyen yeni bir şeyi ortaya koymak, bir ürün oluşturmaktır; ya da olmasına, ortaya çıkmasına yol açmak, sebep olmaktır (Alakuş vd., 2009, s.171).

1.8. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde mitolojik hikâyeler ve bu hikâyelerde geçen semboller ile ilgili çalışmalar ele alınarak geçmiş yıllardan günümüze değin görsel sanatlar alanında yapılan araştırmalar inceleme altına alınmıştır.

Aydoğan, (2006), "Anadolu Sahası Türk Halk Hikâyelerinde Mitolojik Unsurlar" konu başlıklı Yüksek Lisans Tezinde, Türkiye'de derlenen halk hikâyelerinin bir bölümünü incelemiş ve bu hikâyelerden bilimsel yöntemlerle derlenen orijinal ve mitolojik açıdan zengin metinler tercih ederek araştırmasını oluşturmuştur. Çalışmaya alınacak 24 hikâye tespit edilmiş ve bu hikâyeler titizlikle incelenerek içerisindeki mitolojik unsurlar belirlenmiş ve tespit edilen bu unsurların Türk mitolojisindeki yerleri göz önüne alınarak örneklerle yorumlanmıştır. Bu çalışmanın sonucunda Anadolu da derlenen halk hikâyelerinin mitolojik unsur bakımından oldukça zengin olduğu ve bu unsurların hikâyelerde nasıl yer bulduğu tespit edilmiştir.

Aydoğdu Özoğlu, (2015), yılında yazılmış olan "Okul Kültürünün Sembolik Açıdan Çözümlenmesi: Etnografik Bir Çalışma" konu başlıklı Doktora Tezinde, Okul kültürünün içinde yaşayan bireylerin eylemlerini ortaya koyarken yorumladıkları sembol ve anlamlarla örülü bir ağ olarak ele alınmış, bu okul kültürünün üyeleri tarafından nasıl anlamlandırıldığının semboller aracılığıyla açığa çıkartılması amaçlanmıştır. Araştırmada nitel yöntem kullanılmış ve etnografik bir çalışma olarak tasarlanmıştır. Çalışmada gözlem, görüşme, alan notları ve dokümanlar yoluyla elde edilen veriler analiz edilmiştir.

Bozkurt, (2013), yılında yazılmış olan "1980 – 1995 Arası Türk Hikâyesinde Mitolojik Unsurlar" konu başlıklı Yüksek Lisans Tezinde, Önemli çalışma alanlarından olan mitik edebiyat ve ya mit-edebiyat ilişkisine bakarak edebi metinlerde mitik unsurların ne şekilde yer aldığından, nasıl değiştirilip dönüştürüldüğüne kadar pek çok açıdan incelendikleri konusuna değinen bu çalışmada 1980-1995 arasındaki hikâyelerde mitik unsurların neler olduğu ve ne şekilde yer aldıklarına ışık tutulmaya çalışılmıştır. Ulaşılan sonuçta ise iki yüz kadar hikâye kitabı çevresinde mitolojik unsurlar bağlamında bu tarihler arasında beklenildiği gibi zengin bir içeriğe sahip olunmadığına ulaşıldığı söylenmiştir.

Çağlar, (2008), yılında yazılmış olan "Türk Mitolojisinde Dört Unsur ve Simgeleri Üzerine Bir İnceleme*"* konu başlıklı Yüksek Lisans Tezinde, Dünyanın ve insanın yaradılışı hakkında çok eski dönemlere ait düşünceleri, sembolik bir dille günümüze kadar ulaştıran metinlerdeki dört unsur ve simgeleri incelenmiş ve Türk mitolojisindeki dört unsur simgeleri üzerinde durulmuştur.

Danacı, (2012), "10-12 Yaş Grubu Çocuk Resimlerinde Mitolojik Konulu Hikâyelerin Yaratıcılığa Etkisinin Belirlenmesinde Uygulama Yöntemlerine Yönelik Bir Karşılaştırma" adlı Yüksek Lisans Tezinde, Bireydeki yaratıcılığın önemi düşünülerek, farklı disiplinlerle ilişkilendirilmiş sanat eğitiminin faydalı olabileceği görüşü desteklenmiştir. Hikâye anlatım yöntemi ve birleştirilmiş sanat eğitimi yönteminin öğrencilere katkı sağlayacağı yönünde oluşturulan bu araştırmanın amacı 10-12 yaş grubu çocuk resimlerinde mitolojik konulu hikâyelerin yaratıcılığa etkisinin belirlenmesinde hikâye anlatım yöntemi ve birleştirilmiş sanat eğitimi yöntemlerine dair bir karşılaştırmadır. Araştırma deneysel yöntemle yapılmıştır. Kontrol ve deney grupları üzerinde yapılan uygulama sonucunda ise, bu yöntemin öğrencilerin yaratıcılıklarına olumlu yönde katkı sağladığı tespit edilmiştir. Ayrıca deney grubunun ön-son test bilgi düzeylerinde anlamlı bir yükselişin olduğu kontrol grubunda ise anlamlı bir artışın olmadığı tespit edilmiştir.

İnceağaç, (2018), yılında yazılmış olan “Görsel Sanatlar Eğitiminde Edebiyat Ürünlerinin Öğrenci Çalışmalarına Etkisi” konu başlıklı Doktora Tezi, Ortaokul öğrencilerinin görsel sanat çalışmalarına edebiyat ürünlerinin etkisi olup olmadığını, etkisi var ise hangi düzeyde olduğunu belirlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın uygulama konusu edebiyat ürünlerinden olan fabl, atasözü-deyim ve efsane türleri ile sınırlı kalmıştır. Araştırma nicel yöntem ile oluşturulmuş tek gruplu öntest-sontest gruplu model kullanılmıştır. Ayrıca öğrenci çalışmaları nitel araştırma kapsamında betimlenerek yorumlanmıştır. Nitel veriler sonrasında görsel devamlılık, hareket ifadesi, imge zenginliği, renk kullanımı, ayrıntılara yer verme, mekân ifadesi, kompozisyon, yaratıcı düşünme, stereotip biçim kullanımı kriterleri açısından istatiksel olarak anlamlı bir farka ulaşılmıştır.

Taydaş, (2012), “Türk Mitolojisindeki Sembollerin Grafik Sanatı Eğitimindeki Yeri ve Önemi” konu başlıklı Yüksek Lisans Tezinde, Güzel sanatlar fakülteleri, Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım alanında ve Eğitim Bilimleri Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Grafik eğitimi bölümlerinde Grafik Sanatı/Grafik Sanatı Tarihi dersinde Türk mitolojisindeki sembollerin grafik sanatı eğitimindeki yeri ve önemine ilişkin öğretim elemanları ve öğrenci görüşleri değerlendirilmiştir. Nitel ve nicel verileri içeren yöntem kullanılan araştırmanın sonuçlarına göre Türk mitolojisinin bu alandaki derslerde ders konusu olarak işlenmediği, öğrencilerin Türk mitolojisi ve sembolleri hakkında yetersiz bilgiye sahip oldukları ve çalışmalarında kullanmadıkları son olarak ise öğretim elemanlarının bir dereceye kadar Türk mitolojisini bildikleri gerekli durumlarda çalışmalarında kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Tinci, (2014), yılında yazılmış olan “6. Sınıf Görsel Sanatlar Dersi Öğrencilerinin Yaratıcılıklarına Türk Yaratılış Mitolojisinin Etkisi” konu başlıklı Yüksek Lisans Tezinde, 11-12 yaş grubunun resim eğitiminde “Yaradılış mitolojisi” konulu resim çalışmaları yoluyla yaratıcılığın geliştirilmesine dayalı uygulamaların değerlendirilmesi ile yapılan bir araştırmadır. Bu araştırmada 6. Sınıf çocuklarına Türk yaradılış mitolojisi yoluyla resim eğitiminde, sanatsal yaratıcılıkların desteklenmesi görsel sanatlar eğitimindeki başarılarının artırılması amaçlanmıştır. Yaradılış mitolojisi konulu resim çalışmaları yoluyla çocuğun yaratıcılığının desteklenmesine yönelik öğrencilerin yapmış olduğu anket ve uygulamalardan yola çıkılarak elde edilen veriler doğrultusunda uygulama yapılmış ve araştırmada ön test-son test kontrol gruplu model kullanılmıştır. Veriler SPSS programından yararlanarak yapılmış deney ve kontrol grubu arasında anlamlı bir fark olup olmadığı bağlantılı gruplar t testi ile araştırılmıştır.

Üstel, (2014), yılında yazılmış olan “Güncel Mitolojik Okumalar” konu başlıklı Yüksek Lisans Tezi, Gazi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı’nda geçmişten günümüze kadar ulaşan mitolojik anlatıları güncel olarak değerlendirmek ve sanatsal araştırmalar yapmak üzere oluşturulmuştur. Araştırma tarama modeline göre yapılmıştır.

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Mitoloji

Masal, öykü ve efsane manasına gelen mytohs söylenen ve duyulan söz anlamındadır. İlk manası söz olan Logos, bilim manasına gelir. Böylelikle Mitolojiye efsane bilimi de diyebiliriz (Türkkan, 1976, s. 3).

Ayrıca Mithos'u İnsanlar kendilerinden bir şeyler kattığı için bir efsane türü olarak da değerlendirebiliriz. Yunanca 'da Epos ve logos diye iki tür söz vardır. Epos şiir, ezgili şiir ve destandır. Sözlü ve ölçülü bir biçimdedir. Mitos ve Epos birbirleriyle iç içe geçmiştir. Logos ise; Epos ve Mitosun karşıtıdır. Doğaki yasalar ve insanlardaki düşüncedir. Logos bilim anlamına gelir. Günümüzde Logos -logia araştırma alanlarında bilimi temsil eder ve bilim dallarının sonuna konan bir ek (-loji) olarak kullanılmaktadır. Bu üçü mitos, epos, logos birbirleriyle gitgide birleşmiş ve böylece Mitoloji efsane bilimi anlamına gelmiştir (And, 2007, s. 27) .

Mitolojinin içeriğinde doğaüstü güçlere sahip varlıklardan, devlerden, cinlerden, yaratıklardan, tanrılardan, tanrıçalardan, kahramanlardan bahsedilir. "Mythos" bir çeşit masal, hikâye ve hikâyeler örgüsüdür. Her uygarlığın kendine ait bir mitolojik hikâyesi vardır. Hatta bazıları bu hikâyelere asırlar boyu inanmışlardır. Dini kökleri olan ve insanlar tarafından oluşturulan bu hikâyeler ulusların mitolojisini (mythologia) geliştirmiştir (Granger, 1979, s. 35).



Şekil 1. Mitolojik yaratıklar https://gizemlidunyam.com/mitoloji-nedir/ sayfasından erişilmiştir.

> Mitolojinin tanımı günümüzdeki 'Osmanlıca-Türkçe' Sözlüklerde "İlkçağlardaki insanların tanrıları hakkındaki hikâyeleri "Masal, acayip hikâyeler," olarak geçmektedir. Daha eski sözlük olan Kamus-i Türki de ise; "...Hurafeler. Eski doğu kavimlerinin uydurma tanrıları hakkındaki hikâyeleri ve garip anlatmaları) şeklinde tanımlanmıştır.
>
> Türk Dil Kurumu'nun hazırladığı Türkçe Sözlükte mit şöyle tanımlanmaktadır. "Geleneksel olarak yayılan veya toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren, tanrı, tanrıça, evrenin doğuşu ile ilgili hayali, alegorik bir anlatımı olan halk hikâyesi" (Gültepe, 2015, s. 18).

Kurmaca ve uydurma hikâyeler diye değerlendirilen mitler, zamanla içlerinde barındırdıkları simgelerin, işaretlerin açığa çıkarılmasıyla toplumların gelişme sonuçlarının keşfini ortaya koymuştur. Daha sonraki yüzyıllarda evrensel olan mitler, bilim dünyasında derinlemesine araştırılmaya başlanmıştır. İçinde anlamlı mesajlar barındıran kozmosu, insanı ve bu düzende insanın yerini gösteren mitler, bu bilgileri kuşaktan kuşağa ritüellerle günümüze kadar aktarmıştır.

Kısaca mitler yaradılışın, ölümün, ilk günahların, ilk ailelerin, geleneklerin ve göreneklerin ortaya çıkışlarını anlatan varoluş hikâyeleri olarak görüldüğü için toplumlar tarafından evrensel olarak kabul görmüştür (Koçak, 2016, s. 17).

Tarihten günümüze kadar gelen Mitler, insanoğlunun yazıyı bulmadığı devirlerden başlayarak kuşaktan kuşağa sözlü bir şekilde aktarılan hikâyeler olarak da geçer. Mitler, gerçeküstü metaforlar içeren kurmaca hikâyelerle, geçmişe dair bilinmedik olguları, olayları, kültürleri, dünya görüşlerini kendine has bir üslupla betimler (Eyüce, 2018).

Geçmiş çağlardan beri büyük bir merakla bilinmeyeni araştırma ve sorgulama eğilimi içerisine giren insanoğlu, ölümü ve diğer bir dünyanın varlığını, evrenin nasıl ve niçin var

olduğunu, dünya içindeki varlıkların nasıl oluştuklarını sorgulamış ve anlamlandırmaya çalışmışlardır. Böylelikle mitolojinin alt zeminini oluşturmuşlardır (Koçak, 2016, s. 13).

İnsanların tarihi devirlerden beri yaşayışlarını incelediğimiz zaman mitoloji, başlangıca dair olguları anlamamızda bizlere yol göstermiştir. İlkel insan birçok şeyin nedenini merak etmiş yaşamı, ölümü, doğanın yaradılışını anlamaya çalışıp bu sır perdesi altında gizlenen bilgiyi elde etmeye çalışmıştır.

Böylelikle doğa sonuçlarını açıklayamayan insanoğlu evreni; insani özellikler taşıyan doğaüstü yaratıklarla birlikte düşünmeye başlamıştır. Bu varlıklara farklı güç ve meziyetler atfedilmiş ve insanlar gibi ölümlü olmamışlardır. Böylelikle mitolojinin doğuş süreci başlayarak günümüze kadar bu konular hakkında masallar anlatılagelmiştir (Türkkan, 1976, s. 6).

> Mitoloji ,"mit bilimi" anlamına gelir. O halde mit nedir? Bu konuda 19.yy'dan itibaren çalışmalar yapılmaktadır. Mit "myth" kelimesi bazı araştırmacılara göre ilkel toplumlar için: olay "fable", "fiction" karşılığı olarak kullanılmıştır. Mitlerin asıl manası: "gerçek hikâye" ve bunun da ötesine "sahip olunan çok değerli şeyler, kutsal, değerli ve anlamlı olmalıdır. Bugün bu kelime: fiction -hayal, tasavvur, illusion -gerçeğin bozulması anlamına gelmektedir. Etnologlar, sosyologlar, tarihçiler ve din adamlarına göre "kutsal gelenekler" ilkel inanışlar örnek modellerdir (Seyidoğlu, 2002, s. 15).

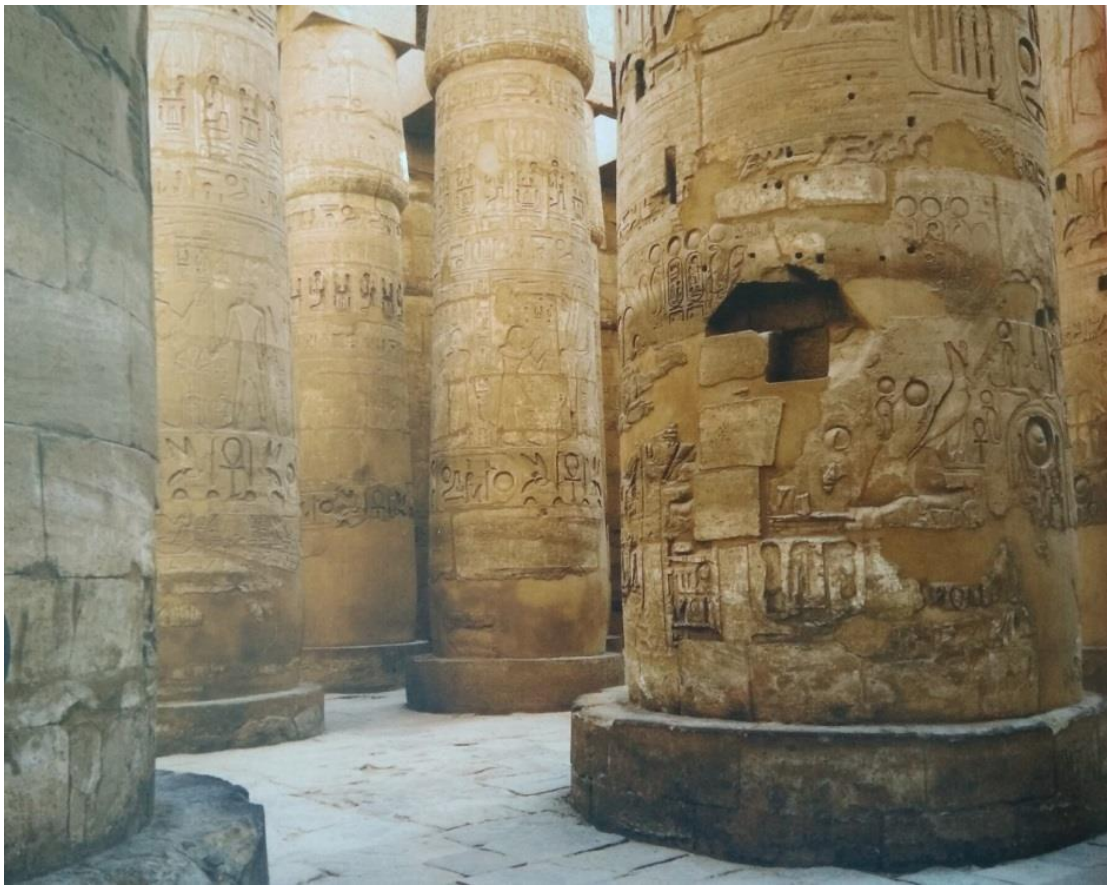
Mit tanrıların, tanrıçaların ve doğaüstü varlıkların olduğu yüce bir güç ve var olmayı konu alan dini öykülerdir. Mitin oluşturulduğu kültür kutsal olarak kabul edilir ve insanoğlu tarafından gerçekliğine inanılır. Evrenin başlangıcını, dünyanın oluşmasını ve bilinmeyeni bulmayı hedef alan mitler, insan varlığının amacını sorgulamışlardır. Her kültürde şekillenip oluşan mit karakterleri (tanrı, tanrıça vb.), tarihsel olgular, savaşlar (Truva vb.), herkes tarafından bilinen temalarla (aşk ve cinsellik) karşımıza çıkmışlardır (Conner, 2014, s. 3).

> Mit aynı zamanda ve her şeyden öte bir metin'dir ama belirli bir tarihe ve mekâna bağımlı olmayan bir metindir. Bu yüzden mitsel zamandan, mitsel tarihten ve mitsel mekândan söz edilir. Farklı bir evreni vardır mitlerin. Bu evren, bir yönüyle gerçekliklerin dünyasından çok uzak tamamen hayal âlemi ya da bir anlamda sanal bir dünyadır. Ama diğer taraftan da insanı anlattığı, insanın anlam sorununa bir cevap sunduğu içinde fazlasıyla gerçektir. Kutsaldan söz etmesine karşın mitlerin kullandığı dil ilahi değil insanîdir. Tanrılardan söz edilirken insanî karakterler kullanılır (Batuk, 2009).

Günümüzde Mitoloji, toplumlarda sözlü kültürün kuşaktan kuşağa aktarılarak insanların arkaik düşüncelerini, dinsel inançlarını araştıran bir bilim dalına dönüşmüştür. Ayrıca kozmik bilgileri simgeleyen kaynakları da kapsamaktadır (Boray, 2015, s. 13).

2.1.1. Mitolojinin Tarihçesi

Sözlü bir oluşum ile ortaya çıkan mitolojiler, efsaneler ozanlar tarafından sözlü olarak rahipler tarafından ise yazıya dökülmüş bir şekilde günümüze kadar aktarıla gelmişlerdir. Mitolojiler tam bir doğruluk taşımazlar ve bazı yazarlar tarafından yaşanmış ve artık hatırlanmayan olaylar, kimi yazarlar tarafından bilinçaltında oluşan ve hayal gücüne dayalı oluşumlar, bir kısım yazarlar içinse din ve siyasi alanda yetkin kişiler tarafından toplulukların kaynak bulmak amacıyla oluşturdukları oluşumlar olarak ele alınmışlardır (Erhat'tan aktaran, Tinci, 2014).



Şekil 2. Karnak'ın Amon-Ra bölgesindeki Hipostil Salonunda (MÖ 1290-1224) bulunan devasa taş sütunların bir kısmı, Ganeri, 2018.

> Eski Mısırlılar yüzlerce tanrı ve tanrıçaya taparlardı. Bunların bazılarının Güneş ve Ay gibi doğa güçlerini kontrol ettiklerine inanılırdı. Diğerleri ise tarım, yazı ve günlük hayatın konularıyla ilgiliydi. Mısırlılar tanrıların dünyadaki evleri olarak onların şerefine güzel tapınaklar inşa ettiler. Bunların en muhteşemlerinden biri Karnak'taki Amon-Ra tapınağıydı (Ganeri, 2018, s. 22) .

2.1.2. Mitlerin Özellikleri

20. yy başlarında Mitlerin doğuşu ile ilgili görüşler içerisinde; toplulukların tarih boyunca inandıkları inançlarına bağlı, doğa ve astronomik olayları bir açıklığa kavuşturmak için uydurulan hikayeler, kahramanların yaşayışlarını aktarabilecek destanlar, didaktik ve ezoterik öğretiler, toplumların geçmişi ve bugününe ait bir bağ görevi gören eski çağlarda kutsal olarak adlandırılan faaliyetler olarak tanımlanmıştır (Altunday, 2015, s. 26).

Mitlerin özellikleri şu şekilde sıralanabilir:

- Mit, olağanüstü kutsal bir anlatım ve farklı bir ifade biçimidir.
- İnsanoğlunun kendisinin ve çevresinin oluşumuna dair merak ettiği, anlamlandırmak istediği veyahut sorguladığı sorulara verdiği cevaplardır.
- Mitlerdeki kahramanlar, fantastik ve olağanüstü kavramları üzerlerinde barındırıp ön plana çıkartırlar.
- Mitler, kozmik bir zaman ve mekân içerisinde oluşturulurlar.
- Mitlerin içeriğinde ilk ve son olanın bilgisi vardır her zaman, yaşamı ve faaliyetleri sebep- sonuç ilişkisi olarak sorgular.
- Varlıkların kökenlerini bildiren tecrübeye dayalı bir bilimdir.
- Mitler sosyo-kültürel ve ekonomik olarak her toplumun kendisine has bir şekilde ortaya çıkarttığı milli oluşumlardır.
- İnanışları dile getiren mitler, İnsanların inançlarını ahlak kuralları çerçevesince savunur ve kabul ettirir.
- Evren içindeki oluşumları, tarihi, doğa olaylarını, gelenek ve görenekleri, inançları, canlı cansız varlıkların oluşumuna dair olayları aktarırlar (Turan & Ozan, 2017, s.9-10).

    - Mitler efsanelerin, halk inançlarının, masalların, kayıp geçmiş çağlara dair anlatıların toplamıdır.
    - Mitoloji çok uzak geçmiş çağların ve hayali dönemlerin birbirleriyle iç içe geçtiği zamanları anlatan düşsel öykülerdir.
    - Mitoloji, bazı konuların tarihten alsa bile içerisine olağanüstü motifler katılmıştır. Tarihsel gerçeklik bunların içerisinde erir, dağılır ve hatta tamamen kaybolur.
    - Mitoloji kesinlikle bir din değildir. Dinsel bir görüşü savunmaz. Ancak, geçmiş dinlerin ve hatta var olan mevcut dinlerin motifler, unsurlar edinmiş olan halk inançlarını da dikkate alır.
    - Mitoloji içerisinde günümüz dinlerine ait anıtlar (kıssalar) da bulunabilir.
    - Mitoloji geçmiş çağlardaki inançların doğruluğunu savunmaz. Bunların devam ettirilmesini veya yeniden canlandırılması gerektiğini asla önermez. Mitolojik anlatılara düşsel veya masalsı öyküler olarak bakılır.
    - Mitoloji geçmişten süzülüp gelen, ister dinsel, ister geleneksel olsun tüm uygulamaları, halk inanışlarını dikkate almaya çalışır. İnançları nesnel ve tarafsız olarak değerlendirir. Hiçbir inanca önyargı ile bakmaz (Karakurt, 2011).

2.2. Mitlerin Ortaya Çıkış Teorileri

Dünya ve içinde yaşayan her topluluğun olağanüstü yaşantıları ve kutsal bir öyküsü olduğunu anlatan mitlerin ortaya çıkış teorilerini şu şekilde sıralayabiliriz:

2.2.1. Tarihsel Teori

Mitolojinin içinde geçen, bir zamanlar olağanüstü geleneklerle ve efsanelerle abartılı bir şekilde anlatılmaya devam eden kişileri ve bu kişilerin yaşadığı durumları içeriğinde barındıran teorilerdir. Bu kişiler bir zamanlar gerçek kişiliğe sahip olan insanlardır. Sonraları ise abartılı bir anlatımla doğaüstü kişilikler haline getirilmişlerdir.

2.2.2 Alegorik Teori

Tüm milletlerin eski devirlerden beri alegorik ve sembolik bir yapıda olduğunu ön plana çıkartan teorilerdir. Yunan mitolojisinde çocuklarını yutan Kronos adında bir tanrıdan bahsedilmiştir. Burada aslında Kronos zaman manasına gelip, zamanın varlık içinde bulunan her şeyi yok etme gücünün vurgulamasından bahsedilmiştir.

2.2.3. Fiziksel Teori

Bu teoride üç element dinsel bir tapınma nesnesi olmuş ve bunlara bir güç yüklenip anlamlandırılarak tanrılara dönüştürülmüştür. Bu kişileştirilmiş nesnelere sahip olabilmek, bilinç ötesinde farklı varlıkların oluşum fikrini ortaya çıkarmıştır. Yunanlılar bu teori kapsamında her bir nesneyi, objeyi ve doğaya ait olan her şeyi, özellikleri farklı farklı olan tanrıların korumasına atfetmiştir.

2.2.4. Dinsel (Scüptual) Teori

Mitolojik anlatımlar kutsal kitapların içinde geçen anlatımlardan oluşmuşlardır ve olaylar gerçek halinden uzaklaştırılmıştır (Çağlar, 2008).

2.3. Mitoloji Çeşitleri

2.3.1 Kozmogoni Mitleri

Düzensizliğin var olduğu evrenin olmadığı bir dönemde, düzene geçişi, oluşumu ve var olmayı konu edinen mitlere kozmogoni mitleri denilmektedir (Dell, 2014, s. 7).

Evrenin yaradılışını konu edinen kozmogoni "Yaradılış" ile ilgili her türlü konuyu kendine hedef almıştır (Eliade, 2016, s. 39).

Bazı bilim adamları tarafından dilimize evrenin doğuşu olarak da aktarılmış bu mit türünde evrenin oluşumu ve ortaya çıkışı incelenmiştir. İnsanlığın ve maddelerin kökenini araştıran kozmogoni; birleşiminde evrenin doğuşu ile ilgili bir anlatı bütünü olan mitlerin oluşturduğu, konulu türler olarak da karşımıza çıkmaktadır (Çağlar, 2008).

Dilimize, kimi bilim adamlarınca "evren doğum" olarak çevrilmiş olan kozmogoni, evrenin ortaya çıkışını ve evrim problemlerini inceler.

Evrenin nasıl oluştuğunu, dünyanın nasıl yaratıldığını araştıran kozmogoni; Yunanca "Kozmos" ve "Goneia" kelimelerinden oluşmuştur. "Kozmos" kelime olarak evren, dünya ve âlem anlamlarını taşırken, Goneia" sözcüğü doğuş, ortaya çıkış anlamlarını içerir. Terim olarak ise evren doğumla ilgili mitik anlatılar ve öğretileri kapsamaktadır (Wılkınson, 2009, s. 7).

Mitler arasında ortak konular bulunur ve genelde hepsi bir soruyla başlarlar: "Evrenin oluşumu nasıl gerçekleşti?" şeklinde örnek verilebilecek bir soruya verilen cevapta ise genelde varoluşu hedefleyen bir tanrının ve ya tanrıların evreni oluşturduğu belirtilir (Wilkinson, 2009, s. 7).

Mitolojideki kutsal doğumla ilgili anlatımlarda kozmogoni kaos, belirsizlik ve karmaşayla başlarken sonrasında görünen alemin simgesi olan kosmos, kaostan doğarak yaşamı oluşturur ve devam ettirir (Koçak, 2016, s. 16).

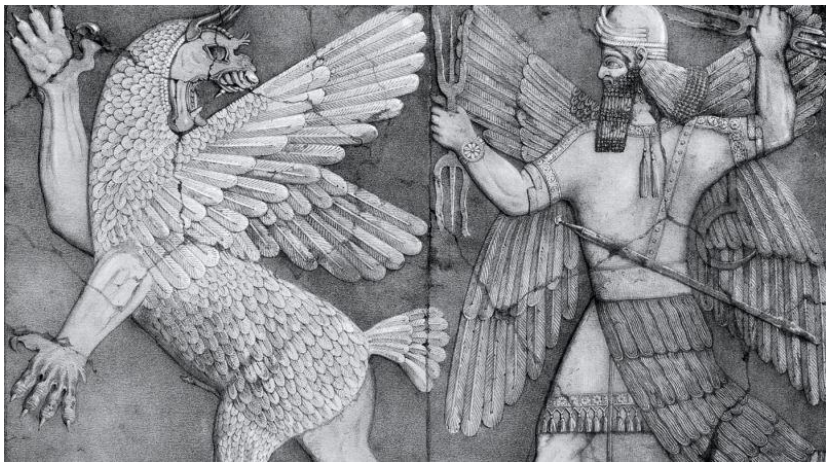
Kozmogoni (cosmogony) varoluş, doğuş öyküsü, düzenin başlangıcı olarak bilindiğinden kutsaldır ve kaosa karşı olmuştur. Evrenin oluşumu ve düzeni kozmogoninin başlıca malzemesidir ve mitlerin özünü oluşturmuştur. Kozmogoni ile dini düşünceler etkileşim halindedir. Başlangıçta tanrısal bir güç ve yaratmayla oluşan kozmogoni, kökenlerin bilinmesi ve insanların oluşturduğu gizli bilgilerin öyküleri olmuştur. Arkaik ve geleneksel

toplumlarda kozmogoni, başlangıcın oluşması ile birlikte insanın varoluşundan, evrenin nasıl ve ne zaman yaratıldığına kadar anlatılagelen mitlerle doludur (Bayat, 2007, s. 77) .

> Kozmogoni mitinin her türlü "yaratılış" ın örnek oluşturacak modeli kabul edilmesini en güzel, bir Kuzey Amerika kabilesi olan Osageların şu geleneği açıklar. Buna göre bir çocuğun doğumu sırasında "daha önce tanrılarla konuşmuş bir adam" çağrılır. Adam lohusanın evine gelince, yeni doğan bebeğin önünde Evren'in yeryüzündeki hayvanların yaratılışının öyküsünü ezberden okur. Bebek ancak bundan sonra emzirilir. Daha sonra, çocuk susadığında, yeniden aynı adam ya da bir başkası çağrılır. Adam bir kez daha Yaratılış' ı ezberden okur ve onu, Su' yun kökenini anlatan öyküyle tamamlar. Çocuk katı yiyecekleri yiyebildiği yaşa geldiğinde, "daha önce tanrılarla konuşmuş adam" yine gelir ve yeniden Yaratılış' ı okur, bu kez de tahılların ve öbür besinlerin kökenini anlatır (Eliade, 2016, s. 53).

Altay Türklerinin Şaman dini inancı ve dünyanın yaradılış öyküsüne özetle örnek verecek olursak:

> Daha yer ve gök yaratılmadan önce, her şey sudan ibaretti. Ne toprak, ne gök, ne güneş, ne de ay vardı. Bütün tanrıların en büyüğü, her varlığın başlangıcı ve insanoğlunun atası Tanrı Kara Han, önce kendisine benzer bir mahlûk yarattı ve adına Kişi dedi. Kara-Han ve Kişi, iki siyah kaz gibi, rahatça, su üzerinde uçuyorlardı. Fakat kişi, bu mesut sükûnetten memnun değildi. O, Kara-Han'dan daha yükseğe uçmak istiyordu. Bu küstahlığı neticesinde, uçmak için lazım olan kuvveti kaybederek derin ve sonsuz suya yuvarlandı. Tehlike içinde, neredeyse boğulacak bir halde, Tanrı Kara-Han'dan imdat diledi. Kara-Han, Kişi' ye derinlikten yükselmesini emretti. Kişi yükseldi bunun üzerine Kara-Han, Kişi' nin üstüne oturarak batmaktan kurtulması için denizden bir yıldız yükseltti. Kişi artık uçmaya muktedir olmadığından, Kara-Han dünyayı yaratmayı düşündü. Kişi' ye suyun dibine dalarak dipten toprak çıkarmasını emretti ve çıkan toprağı su yüzüne serpti (Necatigil, 2017, s.15-16).



Şekil 3. Tanrıların yaradılışı Enuma Eliş https://seyler.eksisozluk.com/tanrilarin-yaratilisini-anlatan-dunyadaki-ilk-butunluklu-destan-enuma-elis sayfasından erişilmiştir.



Şekil 4. Yaklaşık MS 800'de resimlenmiş bir vazo Popol Vuh' ta anlatılan Kahraman İkizler, Kelly, 2018.

> Kiçe Mayalarının yaradılış öyküsü Popol Vuh' da -kutsal Maya Kitabı- yazılıdır. Bu kitap, yaratanın, Gökyüzünün Kalbi' nin yarattığı ilk hayvanlarla insanları anlatır. Dünyada olacak büyük bir seli, canlarını kurtarmak için destansı bir top oyununu oynayan Kahraman İkizler Hunahpu ile Xbalanque' nun serüvenlerinden söz eder (Kelly, 2018, s. 27).

Başka bir örnekte ise Orta Krallık Çin'deki bir yaradılış Mitinden de şu şekilde bahsedilmiştir:

> Karşıt güçler yin ve yang' ı içeren bir kozmik yumurta zamansız boşlukta yüzer. Bir kuluçka süresinden sonra ilk varlık olan Pan-gu ortaya çıkar. Yumurtanın ağır kısım yin aşağıya çökerek toprağı oluştururken hafif kısım yang ise yukarı çıkıp havayı meydana getirir. Kısımların yeniden oluşmasından korkan Pan-gu dünyanın üzerinde durup göğü havaya kaldırır. 18 bin yıl boyunca her gün 300cm büyüyerek gökyüzünü de genişletir. Görevi sona erince de ölür. Vücudunun parçaları evrendeki cisimlere dönüşür. Bazıları üzerindeki bitlerin insana dönüştüğünü söyler. Fakat bir başka açıklama da mevcut. Tanrıça Nuwa yalnızdır ve Sarı Nehir'deki çamurdan erkeği yaratır. İlk insanlar onu çok neşelendirir fakat insan yapmak uzun sürer. Bu yüzden dünyaya toprak zerreleri atar ve bu zerreler insan olur. Bu acelece yapılan insanlar halkı oluştururken ilk yaptıkları asilleri oluşturur (Yaşam Haber, 2007).

2.3.2. Antropogoni (Türeyiş) Mitleri

İlk insanın nasıl oluştuğunu konu edinen bu mit türlerinde ilk insanlardan ilk ölümlü olarak bahsedilir. Sonrasında ise insanların mitolojik çağı biter ve artık ölümlü olurlar. Genelde bu mit türünde Tanrılar ve yüce varlıklar evreni yarattıktan sonra insanı yaratırlar. Ama bazı mitlerde ise bir yaratıcı olmadan insanlar olağandışı bir şekilde kendiliğinden oluşabilirler. İnsanlar doğaya ait bir alan içerisinde kayadan, bir nehirden ve ya bir ağaçtan ortaya çıkabilirler. İlk oluşmayı konu edinen bu mitler, evrenin kosmosun oluşumundan sonra tabiattan insanlık âlemine doğru geçişi bir yaradılış hikâyesi ile sembolize eder (Çağlar,2008).

2.3.3. Takvim Mitleri

> Takvim mitleri evrenin oluşumunun sosyal düzene ulaşmasının, zamanla (aynı anlamda kelime) mekân birliğinde faaliyete geçmesini vs. konuların içeriği için bir düzenleyici karakter arz eder. Zamanla münasebetin takvim mitler aracılığıyla sunulması vaktin ölçülmesi ve bütün bunların koruyucu iyeler bağlamında somutlaşması dikkat çekmektedir.
>
> Takvim mitlerinin kodları -yıllar, aylar, fasıllar- ilkel toplumlarda insan organları ile alakalıdır. Nitekim Evenklerde insan bedenini yansıtan on üç yılın ilk ayı baştır, sonraki aylar insanın vücudunun ikiye bölünmüş şekli ile adlandırılır, yani birinci altı ay bedenin sol tarafı ile aşağı inip ayak parmaklarına ulaşır, ikinci altı ay ise vücudun sağ tarafı ile başa doğru devam eder.
>
> Takvim mitleri, kozmogonik mitlerin yaradılış kodunun zaman kodu üzerine getirilmiş varyantı olduğu için çoğu kez ona "kozmogonik dilin takvim yanıtı" da denir. O halde takvim mitleri başlangıcın birer hareket noktası olmasından dolayı önemlidir ve kültleşerek toplumsal bir içerik kazanmıştır. Takvim mitlerinin başlıca işlevi toplumun güncel bir ulaşımını belli bir düzene sokmaktır (Bayat, 2017, s. 98) .

2.3.4. Eskatoloji Mitleri

Eskatoloji, Yunanca son "eschatos" ve "eschata" (en son şeyler) manasına gelen kelimelerden oluşmuştur. Eskatoloji son olan ve sona ulaştıran olaylar üzerinde durmuş evrenin sonu, yıkım vb. gibi konuları ele almıştır. Ayrıca sadece evrenin yok oluşuyla ilgili değil bu yok oluşa doğru sürükleyen olay ve olguları da içeriğinde barındıran bir bilim dalı olarak bilinmiştir. Eskatoloji dünya ve içindeki yaşama dair her şeyin toplumların inandıkları olay ve olguların mitik dışavurumlarıdır. Kıyamet ve öteki dünya ile ilgili konular, yaşam sonlanmaya başladığında oluşacak olan olaylar eskatoloji mitlerinin içeriğini oluştururmuştur (Kayabaşı, 2016, s. 169).

En çok bilinen eskatolojik mitlerden birisi, yaratıcının insanoğluna büyük bir ceza vermek için dünyayı (yeryüzünü) sular altında bıraktığı tufan mitleridir. Bu mitlerin içeriğine indiğimizde insanoğlunun yoldan çıkıp, dünyayı yaşanılamayacak bir yer haline getirmeleriyle yaratıcının onlara kızıp toplulukları su ile cezalandırmasını konu alır. Dolayısıyla su bütün kötülüğü arındırıp temizlemiştir. İnsanlığın sonu olarak görülse de bu mitlerdeki ayrıntıda yaratıcı, kendisine asi olmayan insanları kurtarmış ve onlara yeni bir hayat bahşetmiş böylece dünyadaki yaşam yeniden devam edebilmiştir. Tanrı aslında her şeyin yok olmasını istemez ama kötülüğü cezasız bırakmayarak insanların günahkâr olmamaları ve tövbe etmeleri için onlara ders vermeyi amaçlar. Mitolojik türlerden biri olan eskatoloji toplumlar için kutsal olan her şeyi içinde barındırmıştır. Evrenin yaradılışı kadar evrenin sonu mitleri de insanlık için kutsal ve vazgeçilmez olmuştur (Kayabaşı, 2016).

> Bu mitler insanın, ölümden sonraki yazgısını açıklama amacını taşırlar. Ölümün kendisi, genellikle bir geçiş olarak kabul edilir. Yunanlılara göre insanlar, Güneş'i gözden yitiriyor, öteki dünyaya varmak için, gölgelerinin Akhe- ron ırmağını geçmesi gerekiyordu. Ancak, daha

karmaşık mitleri olan halklar da vardır: insanların ölümden sonraki yazgısı bu mitlerde, uğradıkları çeşitli değişimlere (hayvan, bitki) bağlıdır.

Mitlerin, içerikleriyle ve birçok kuşak arasında yayılma biçimleriyle, önemli bir toplumsal işlevleri vardır: Afrika'da griotların hikâyeleriyle, Eski Yunanistan'da aoidosların şarkılarıyla dile getiriliyorlardı. Ayrıca, mitler, sık sık ayinlerle de birleşirler; örneğin, Afrika'da belli bir yaş sınırı için düzenlenen geçiş ayininde, aşiretin kurucusu olarak görülen bir tanrı ya da bir ilk insanın mitsel tarihi yinelenir. Buna göre mitler, toplumda yaşayan her bireyin bir rüya ve özdeşleşim kaynağı olarak, toplumsal bağlılık etkenlerinden birini oluşturuyorlardı. (Forum sözlük, 2016).

2.3.5. Etnogoni (Menşe) Mitleri

Menşe mitleri; Evrenin, tanrı ve tanrıçaların, insanların oluşumunu, menşeini (kozmogoni, antropogoni ve teogoniyi) ayrıca gelenek ve göreneklerin, kişilerin ve ya toplulukların, madde ve eşyaların, isimlerin menşeilerine dair bir açıklık getirmeyi temel alan konuları içermektedir (Özkan, 2012).

Milli bilincin oluşumunda ve ortaya çıkışında ilk kaynak olan bu mit türü geçmişe yöneliktir. Bu Mitlere göre insanlar geçmişte yaşamış atalarımızın bir parçasıdır. Ayrıca Menşe mitleri; atalarımıza sonradan oluşan boy, soy, uruk ve ailelere kadar yapılanmıştır (Bayat,2007, s. 161).

2.3.6. Köken (Etiolojik) Mitleri

Neden bilimsel mitos olarak ta geçen etiolojik mitler, bir nesnenin, maddenin ya da bir varlığın nasıl oluştuğunu, nasıl ortaya çıktığını konu alarak hayal gücü ile tasvir edip açıklarlar. Gözle görülebilen veya görülemeyen kavramların alegorik anlatımını içinde barındırarak tanımlayan bu mitler ilkel kavimlerde fazla gelişme göstermiştir.

Samuel Henry Hooke bu mitos türünün çok eski bir tür olduğunu vurgulayarak bazı bilginlerinde bu konuda hemfikir olduklarından bahsetmiştir. Bu mite bir tarım aletinin tanrının etkinliği ile nasıl oluştuğundan bahseden "Enlil ile Kazma" mitosu örnek verilebilir (Çağlar, 2008).

İlk başlangıcın tamamlanması aslında mitolojinin insanın kafasında oluşturduğu dünya, insan ve yaratıcı, hayat ve ölüm gibi sorulara cevap verecek düzeyde ortaya çıkmıştır bu bağlamda mitolojinin bir görevi de soyut ve somut kavramların alegorik izahını vermektir. İşte bu tip mitlere etiolojik – izah edici veya köken mitleri denilmiştir. Mitolojik inançla yaşayan iptidai kavimlerde etiolojik (köken) mitler çok gelişmiştir. Ancak etiolojik mitlerin kalıntılarına hemen hemen dünyanın bütün halklarında rastlamak mümkündür. Prensipçe etiolojik düşünceye diğer mitolojik kategorilerde - kozmogonik, türeyiş, takvim, menşe astral vs. mitlerde rastlanır. Nitekim köken miti, birçok durumda bir kozmogoni ile başlar. Genelde başlangıç zamanı anlatmakla başlayan mitolojik öyküler yavaş yavaş insanların ve nesnelerin ortaya çıkma sebeplerini, yaradılışta yer alan nesnelerin özelliklerini ve kökenini açıklamaya kadar varır. Biraz daha somut yaklaşmış olursak köken veya etiolojik mitler bitkilerin hastalık ve ilaçların

ateş, su, toprak, hava, çeşitli hayvan türleri kuşlar, ağaçlar ve onların özellikleri ve nehirler, ormanlar, göller, ayrı ayrı sosyal kurumlar, avcılık, müzik sanatı, tarımcılık vs. oluşumun öyküsünü anlatır (Bayat, 2007, s. 195).

2.3.7. Teogoni Mitleri

Tanrıların ve yüce varlıkların, insanlık âlemini ve evreni yaratmalarını konu edinen mit türlerinden biridir. Dünyayı yaratan yaratıcılara vurgu yapıp yüksek rütbelerdeki ruhların oluşumunu, var olan her şeyin bir sahibi ve ortaya çıkışını sağlayan bir yaratıcısı olduğuna dikkat çeken bu mit çeşidi, kozmogoni mitine bağlı olarak gelişen kültürlerde de kendini göstermektedir (Albayrak, 2017).

Yunanca olarak Theos kelimesi tanrının karşılığıdır ve doğmayı belirten Goneia kelimesinden türemiştir. Hesiodos'un Theogonia'sında tanrıların kökenini ve nasıl oluştuklarından bahsetmektedir. Kosmosun ortaya çıkışına makro-kozmos olarak yaklaşım gösteren mitoloji, insanın oluşumuna da Mikro-koz-mos olarak yaklaşarak bu mitleri oluşturmuştur (Koçak, 2016, s.16).

2.3.8. Ritüel Mitleri

Mısır ve Mezopotamya gibi gelişmiş uygarlıklardan başlayarak ilkel bir yaşantı içinde olan topluluklara kadar birçok medeniyette ritüel mitoslarıyla karşılaşılmaktadır. Ayrıca İnsanlık için yaşamsal bir önem taşımışlardır (Özkan, 2002).

Ritüel Mitler aktivitelerin ilerletilmesinde izlenen yöntemlere kadar uzman kişilerce belli bir zaman süresince oluşturulan faaliyetler bütünüdür. Bu eylemleri geliştiren topluluklar, etraflarını kuşatan güçleri denetleyerek kendi esenliklerini sağlamaya çalışmışlardır. Bunlar sadece faaliyet içerikli olaylardan oluşmamış ve ritüellerin parçaları olan sözler, şarkılar ve efsunlarla birlikte ön plana çıkmışlardır. Yunanlıların drômenon (dram) dediği "yapılan" faaliyetlerle, muthos (öykü) dedikleri "söylenen" sözlerden mitos (mit) bölümünü oluşturmuştur. Ritüeller, izleyicileri eğlendirmek için yapılan faaliyetler değil, sihirsel, büyüsel, efsunsal durumların oluşturulduğu farklı hareket ve sözlerle birlikte ortaya çıkartılan aktivitelerdir. Ayrıca ritüelllerin istenilen sonuca ulaşmak için yardımcı rolünü ön plana çıkartan en eski mitos türü olduğundan da bahsedilmektedir (Hooke, 1993, s. 10-11).

Ritüeller, İnsanların inançlarına bağlı olarak hayal güçlerinin bir çeşit yansımasıdır. Bu türün içinde sembolleştirilmiş şekilde gelişigüzel oluşturulan çalışmalar, insanların yaratıcılıklarını ön plana çıkartarak inancın dinamik yönüne de dikkat çekmektedir. Bu hareketlilikten etkilenecek olan insanoğlunun kişisel gelişimi ve farklılaşması ritüller tarafından da değişime uğramıştır (Altunay, 2015, s. 51).

"Ritüeller insanoğlunun var olmayanı varsayma çabalarıyla şekillenmiştir." (Altunay, 2015, s. 50).

Ritüellerde yaratıcıların ve kahramanların gönlünü hoş etmek için birtakım dualar, danslar, müzikler, adaklar ve törenler yapılmıştır. Bunun sonucunda halk tarafından istenilen dualaların kabul edileceğine, başlarına gelen kötü olayların yok olabileceğine, öngörülmeyen ve anlaşılamayan meseleleri anlayıp kontrol altına alınabileceğine inanılmıştır. Ayrıca ritüeller toplumların gelenek ve göreneklerini şekillendirip, onların ortak bir kimlik oluşturmasına zemin hazırlamışlardır (Daniels, 2014, s. 10).

Ritüellerden birisi de kurban olayıdır. İçeriğinde ölümden, yaşamdan, değişen şeylerden ve yıkıma uğrayan olgulardan bahsedilmektedir. Tarihte yaradılışla ve ölümsüzlükle alakalı, insanları tanrılar için adayan büyük kurban törenleri örneklerine rastlanmıştır. Bazı medeniyetlerde, insan kurbanlarında akıtılan kanın bir bedel olup toprağı verimli hale getireceğine, geleceğe daha umutla bakmak için kutsal bir yöntem olacağına da inanılmıştır.

Tüm kozmogonik yapıda olan evlilik ayinleri de birer ritüeldir. İnsanların evliliği yer gök arasında birleşmeyi sağladığı için kutsal bir değer taşımıştır. Kadın eş yeryüzü erkek eş ise gökyüzünü temsil etmiştir. Gökyüzü (erkek eş), eşi yeryüzüne (kadın eş) sarılır ve yağmur yağdırarak ona ait toprağı döller. Bu evlilik ritüellerinde yeryüzü ve gökyüzü kutsal bir birleşmeyle bir arada yaşar (Özkan, 2012).

2.4. Sembol

> Sembol'ün tam bir tanımını, tek bir cümle altında yapmak oldukça güçtür. Sembol bazen birden çok anlam ve anlatım biçimine sahip kapalı bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir sembol, birden çok anlama sahip olurken, zaman içerisinde değişik anlamlar da kazanabilmektedir.
>
> Sembol başlangıçta, "sadece görülebilir olanla açığa çıkabilen, görülmez bir realiteyi keşfetmeye yönelten somut bir gerçekçilik" olarak ya da başka bir söyleyişle "bir bütünün parçalarının her birinin bir araya getirilmesiyle ortaya çıkan ve biri olmadan diğerinin anlaşılmadığı önce bir düaliteye sonrasında da bir birleşmeye işaret eden bir kavram" olarak

> tanımlanmaktadır. Sembol' ün farklı disiplinlerde farklı tanımları yapılmıştır. Fakat gerçek olan şudur ki; sembollerde daima bir gizlilik, kapalılık ve çok anlamlılık söz konusudur (Sağ, 2012).

Semboller, bir kavramı somut olarak temsil eden işaretler, eşyalar, sözler ve hareketlerin yerine kullanılabilir (Azizağaoğlu & Altunışık, 2012).

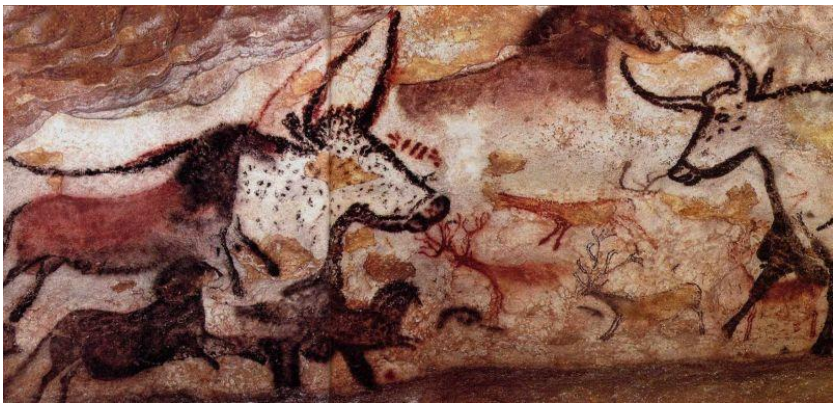
Sembollerin, İnanışlar, düşünceler, yaşayış biçimleri, sosyal siyasal dini ve mistik alanlardaki kullanımlarında, içinde birden fazla değişik manalar barındıran, somut nesneler, soyut davranışlar, faaliyetler, zaman kesitleri, işaret ve belirtiler, özel bir anlamda olan kişi ve olaylar gibi tanımlamaları yapılabilir (Sağ, 2012).

Sembolün insanlarla ilk tanışma evresi Neolitik döneme kadar gider. Tarih öncesi kabilelerden gelişen uygarlıklara kadar tüm insanlar sembol dilini kullanmışlardır. Sonuç olarak semboller ve işaretler, yeni anlamlar kazanıp çevreye yayılmışlar ve mitlere zenginlik katmışlardır. Binlerce yıldır kültürden kültüre yayılan, gelişen ve değişen semboller evrensel bir niteliğe bürünmüşlerdir (Taydaş, 2012).

2.4.1. Sembol ve Görsel İletişim

> Yaklaşık olarak MÖ 15 000'lı yıllarda bize ulaşan en eski mağara resimlerini yapmış olan atalarımız gördüklerini algılayabiliyor ve resmedebiliyordu. Bu resimlerde av sahneleri ve insanoğlunun varlık sembolleri olarak kullanılmışçasına el resimleri vardır. Bu resimler imgelerin insan üzerinde etkisine ilişkin şekil izleyerek yapılmış ilk görsel iletişim örneğidir (Uçar, 2004, s. 17).

Tarihi devirlerden beri insanlar sembollerle, işaretlerle, beden diliyle kendilerini ifade etmeye çalışmışlar ve yazı bulunmadan çok önceki zamanlarda topluluklar, iletişim kurarken sembollerden yararlanmışlardır. Bu iletişim görselleştirilmiş ve geliştirilmiş olarak günümüze kadar ulaşmış günlük yaşantımızın her alanında kullanılmaya başlanıp hayatımızın önemli bir parçası haline gelmiştir (Taydaş, 2012).



Şekil 5. Lascaux mağarası (Fransa) "Boğaların Büyük Salonu" http://arkeofili.com/tarih-oncesi-donemden-11-magara-sanati/ sayfasından erişilmiştir.

İnsanlar çevrelerindeki eşyaları, varlıkları bilinçsizce sembole çevirmeye başladığı andan itibaren sembollerin yolculuğu başlamış ve zaman içerisinde yayılarak gelenekleri, görenekleri, birbirinden çeşitli sanat dallarını içinde barındıran bir dünya oluşturmuşlardır (Gibson, 2017, s. 17).



Şekil 6. İştar kapısı ön cephe görünümü (Uçar, 2011).

"İştar Kapısı" cephesinde kullanılmış olan mavi bir zemin üzerine sarı sırlı tuğlalarla kaplanmış ilginç bir mimari yapıdır. Kapının ve tören yolunun üzerindeki yüksek duvarların üzerinde Marduk'un sembolü olan ejder ve boğa motifleri yer almaktadır. Törensel bir anıt olan kapının iki yanında ayaklarının birini ileriye doğru uzatmış 120 tane aslan figürü bulunmaktadır (Uçar vd., 2011, s. 43).



Şekil 7. Tanrıça İştar'ın kutsal hayvanı aslan ve Tanrı Adad'ın kutsal hayvanı boğa figürleri (Uçar, 2011).



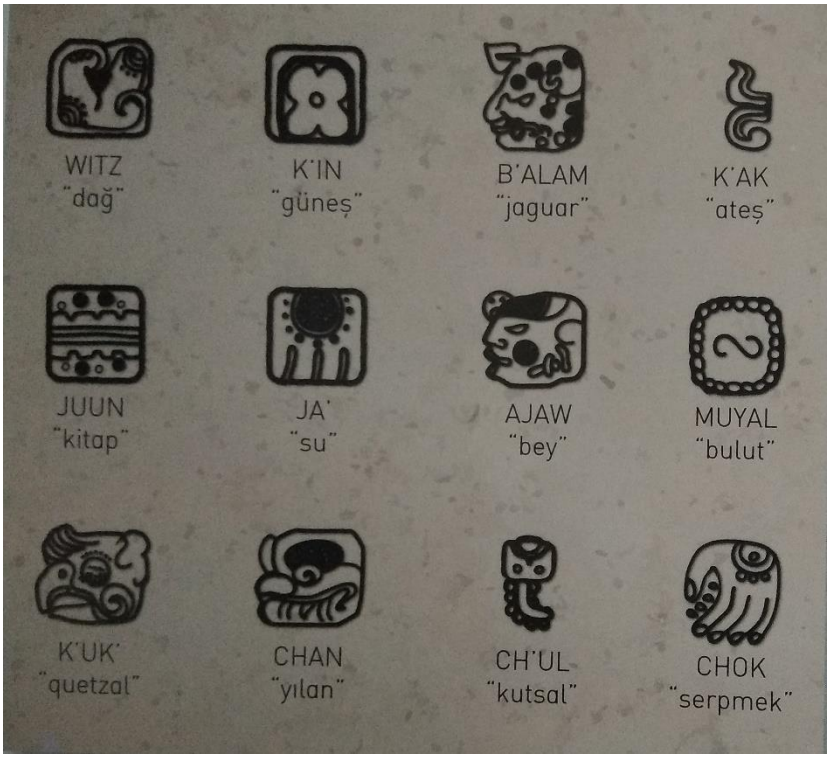
Şekil 8. Babil Ejderi. Babil'in baş tanrısı Marduk'un kutsal hayvanı Muşuşu https://seyler.eksisozluk.com/hem-uzak-dogu-hem-iskandinav-mitolojisinde-olan-efsanevi-varlik-ejderha sayfasından erişilmiştir.

> İlk çağın mağara duvarlarında, daire, üçgen, çizgi olarak doğup, günümüzde kadar gelişerek ulaşan sembollerle ilgili ilk ciddi araştırma Avrupa'da 19'uncu yüzyılda yapıldı. Araştırmacıların en ünlülerinden biri olan analitik psikoloji uzmanı Carl Gustav Jung, sembollerle kişilerin fobileri, fantezileri arasında bağlantı kurmuştur. Sigmund Freud, psikolojik araştırmaları sırasında rüyalardaki semboller üzerinde durmuştur. Charles Sanders Peirce tarafından geliştirilen semioloji sayesinde semboller, bilimsel bir anlam kazanmıştır (Hürriyet, 1997).

Semboller, simgeler, şekiller, işaretler yol gösterici ve hayatımızı kolaylaştırıcı bir statüdedir. İçinde birçok mesajı barındıran semboller, bizleri yönlendirip karar vermemizde etkili araçlar olmuşlardır. Sembollerle iletişimi, yazı iletişimiyle karşılaştırdığımız zaman ortaya farklılıklar çıkmaktadır. Sembollerin bu farklılıkları; akılda kalması, kolay öğrenilmesi, hızlı anlam yüklenebilmesi ve evrensel algılama boyutuna sahip olmasıdır (Uçar, 2004, s. 21).

Sembolleri oluşturan insanlar, zaman geçtikçe oluşturdukları bu sembollere inanmaya başlamış ve kutsal olarak görmüşlerdir. Gündelik yaşamımızdaki semboller çoğu insanın yaşamıyla iç içe geçmiş bir yaşam biçimi oluşturmuştur. Semboller içeriklerinde öyküleri ya da görsel bir ilişki zincirini barındırmış ve kültürlere göre şekillenmişlerdir (Ketenci & Bilgili, 2016, s.270).

Toplumlar geliştikçe, sembolizm ve sanat karışımı da sosyal kimliğin niteliklerini aktarmak üzere daha çok kullanılır olmuştur. Örneğin belirli bir kavim ya da grubu temsil eden sembollerin sergilenmesiyle kolektif kimlik işaret edilmiştir. Belirli semboller zamanla en üst sosyal otoriteyi gösterir olmuş ve yöneticilere ayrılmıştır. Antik Mısır hiyeroglifleri gibi eski yazı sistemlerinde, kayıt tutmak ve iletişim kurmak üzere bazı sembolik sistemler geliştirilmiş, kavramları ifade etmek için başlangıçta sembolik resimler kullanılmıştır. Ayrıca insanoğlu açıklanamaz olayları ve karmaşık fikirleri sembolize etmek için hayalinde bir sürü fantastik yaratık canlandırmıştır (Gibson, 2017, s.14).



Şekil 9. Maya Glifleri (özel semboller) (Kelly, 2018)

Mayalar, taşa kazınmış ya da ağaç kabuğu şeritlerinden yapılma kağıtlara resmedilmiş simgelerle bir yazı düzeni geliştirmiştir. Eski Maya uygarlığının faklı yerlerinde yaklaşık yirmi üç dil konuşulmuştur. Ancak sözcükleri ya da heceleri simgeleyen bir resim ya da sembol sistemi olarak, gliff ya da hiyeroglif biçiminde yalnızca bir tek dil yazıya geçirilmiştir. Bunlar önceleri dikilitaşlara, savaşlar gibi özel olaylara ya da ölüleri onurlandırmak için dikilen mezar taşlarına işaret eden anıtlara kazınmıştır. En eski örnek yaklaşık M.Ö.300 li zamanlardadır (Kelly, 2018, s. 14).

Sembol temelde bütün insanlığa ortak hadise olarak evrenselliğe sahip ise de, çeşitli kültür tiplerine mensup halkların yaşadıkları tabii ve toplumsal koşullar farklı olduğu için belirli derecede sabitliğe ve millî haslığa sahiptir. Örneğin, ejderhayı alacak olursak Çin-Tibet dil ailesine mensup halkların manevi direği olmuştur. Ama o bazı halkların anlayışın da vahşiliğin ve kötülüğün sembolü olarak görülür "Ak" rengi bazı halklarda mutsuzluk, musibet ve üzüntünün sembolü olarak kullanılmıştır. Ayrıca her şey zıtlıkların birliği (düalist ilke) den oluştuğu için bazen bir sembolik temel farklı sembolik anlamları ifade eder. Mesela, "öküz" hem sevecenliğin hem aptallığın, hem itaatkârlığın, kahramanlığın hem çalışkanlığın, "kurt"ta hem kahramanlığın hem de vahşiliğin sembolü olmuştur (Koca,2010-11).

Tarihi devirlerden bu yana sürekli kendisini geliştirip/değiştiren ve insanların duygularını, düşüncelerini ifade eden çok çeşitli semboller bulunmaktadır. Semboller yaşamımızda vazgeçilmezimiz olmuş ve sanatın her alanında kendilerini göstermişlerdir. Öncelikli olarak görsel iletişimi kuvvetlendirmiş plastik sanatlar alanında kendini daha çok ön plana

çıkartmışlardır. Bu sembolleri mimari, dokuma, ahşap, minyatür, el sanatları alanında görmek de mümkündür (Koca, 2010-11).

2.5. Sembol Türleri

2.5.1. Fiziksel Semboller

Gözümüzle görebildiğimiz nesneleri içine alan ve içinde anlamlar barındıran sembol çeşitleridir. Eşyalar, araç ve gereçler, yapılar, kullanılan nesneler, teknolojik alanda üretilen her şey bu türe örnek gösterilebilir. Gözlenebilen fiziksel semboller insan davranışlarını da etkileyip şekillendirebilirler. Yere düşen bir ekmeği yüksek bir yere koymak, yerdeki bir bayrağı ezmemek davranışa dönüşen birer semboldürler (Şişmandan aktaran, Aydoğdu Özoğlu, 2018).

2.5.2. Sözel Semboller

İnsanların kullandıkları; dil, mecazlar, mizahi halleri anlatılan öykü, hikâye, efsaneler ve bunların içinde insanların örnek aldığı kahramanlar sözel semboller içerisinde yer alırlar (Lunenburg ve Ornstein'den aktaran, Aydoğdu Özoğlu, 2018).

2.5.3. İşlevsel Semboller

İnsanların oluşturduğu seremoniler ve ritüeller bu sembollerin içinde yer almaktadır. Mistik bir şekilde ortaya çıkan ve kelimelere sığmayan, insanların bireysel veya grup olarak uyguladığı faaliyetleri içermektedir (Bolman ve Deal'den aktaran, Aydoğdu Özoğlu, 2018).

2.6. Sembol Çeşitleri

2.6.1. Renk Sembolleri

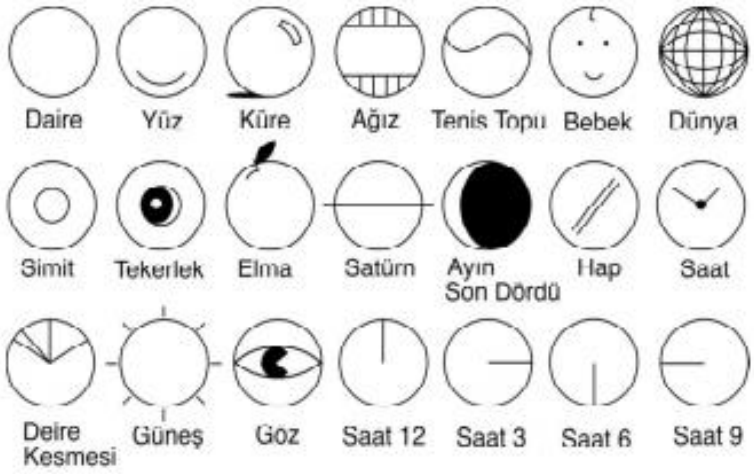
Farklı kültürlerden insanlar, renklere duygusal manalar yükler. Kırmızı, sarı, turuncu gibi sıcak renklerin uyarıcı olduğu, mavi, mor, yeşil gibi renklerin rahatlatıcı bir etkiye sahip

olduğu bilim adamlarınca keşfedilmiştir. Renklerin anlamlandırılması farklı olsa da sembol dili olarak kullanılması evrenseldir (Wilkinson, 2018, s. 280).

2.6.2. Şekil Sembolleri

Sembolik manalar barındıran şekiller, ilk çağlardan bu yana yazının bulunmadığı zamanlarda bazı şeyleri anlamlandırmak için kullanılmışlardır. Kare, üçgen, dikdörtgen, daire gibi şekiller, sembolik anlamlara bürünmüş bir şekilde farklı kültürlerde karşımıza çıkmaktadır (Wilkinson,2018, s. 284).

> Aşağıdaki örnekte bir daire ile neler oluşturulabileceği gösterilmiştir. Burada bir daire, yüz, küre, ağız, tenis topu, bebek, dünya, simit, tekerlek, elma, Satürn, ayın son dördü, hap, saat, daire kesmesi, güneş, göz, saat 12, saat3, saat 6 ve saat 9 gibi anlatımlar içeren sembollere dönüştürülebilmektedir. Örneğin trafik lambalarında kırmızı daire; dur, sarı daire; hazır ol ve yeşil daire; geç anlamlarında kullanılmaktadır" (Yazar & Geçen, 2018).



Şekil 10. Daire ile oluşturulan şekillerhttp://www.sosyalarastirmalar.com/cilt11 /sayi 61_pdf/ 3sanat_sanattarihi_arkeoloji_mimari/yazar_tarik_fahrettingecen.pdf sayfasından erişilmiştir.

2.6.3. Uluslararası İşaret Sembolleri

Resimlerle anlatılabilen bir takım işaret sembolleri sözcüklere gerek duymadan bir şeyin içeriğini veya taşıdığı manayı insanlara açıkça aktarabilirler. Bunlara örnek olarak beyaz bir zemin üzerine veya bir nesnenin üzerine çekilmiş bir çizgi bir şeyin yapılamayacağını ya da yapılmasının yasak olduğunu sembolize etmektedir (Wilkinson, 2018, s. 310).



Şekil 11. Stop işaret sembolü https://onedio.com/haber/dunyada-yaygin-olarak-kullanilan-semboller-ve-sasirtici-ortaya-cikis-hikayeleri-719336 sayfasından erişilmiştir.

Amerika'da otomobillerin ilk yaygınlaşmaya başladığı zamanlarda, otomobiller, atlar ve bisikletler arasında amansız bir yarış ve karmaşa hüküm sürmüştür. İlk dur işareti de bu sebeple ABD'nin Detroit kentine yerleştirilmiştir ancak bu ilk işarette yazı siyah, plan ise beyaz renkteydi. Daha sonraki yıllarda ise tabelanın yerleştirildiği yerdeki tehlikenin boyutuna göre sembolün farklı renkleri üretilmeye başlanmış ve bir süre farklı renkteki semboller kullanıldıktan sonra kırmızı zemin üzerine beyaz harflerle yazılan "STOP" kelimesi ülke genelinde standart hale gelmiştir (Onedio Haber, 2016).



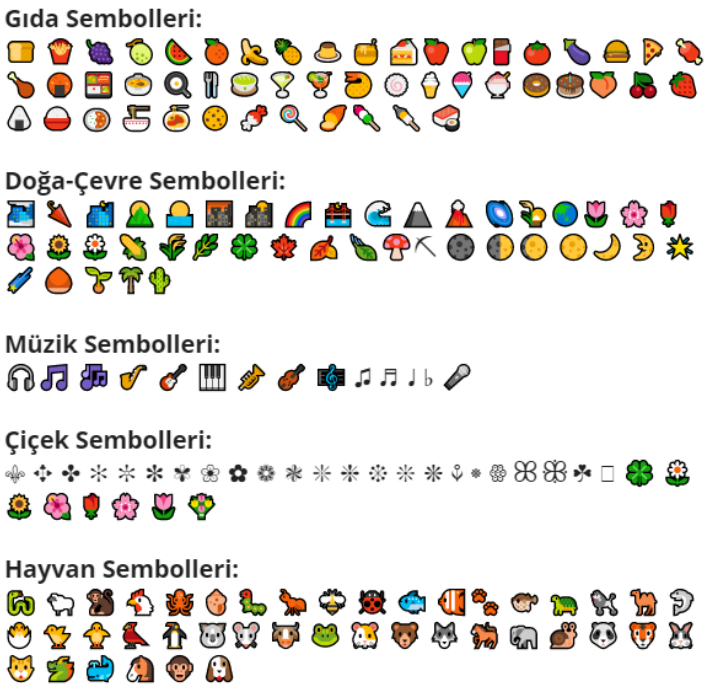
Şekil 12. Radyasyon sembolü https://onedio.com/haber/dunyada-yaygin-olarak-kullanilan-semboller-ve-sasirtici-ortaya-cikis-hikayeleri-719336 sayfasından erişilmiştir.

Bir başka evrensel sembol olan radyasyon sembolü, ilk olarak 1946 yılında Kaliforniya Üniversitesi Berkeley'in radyasyon laboratuvarında çalışan bir ekip tarafından geliştirilmiştir. Sembolde yer alan şekil ise etrafa radyasyon yayan bir atomu temsil etmektedir. Kimileri, atomun etrafında yer alan üç kanadın ise alfa, beta ve gama radyasyonunu sembolize ettiğini iddia etmiştir ancak bunun doğruluğu kesin olarak bilinmemektedir (Onedio Haber, 2016).



Şekil 13. Erkek ve kadın sembolü https://onedio.com/haber/dunyada-yaygin-olarak-kullanilan-semboller-ve-sasirtici-ortaya-cikis-hikayeleri-719336 sayfasından erişilmiştir.

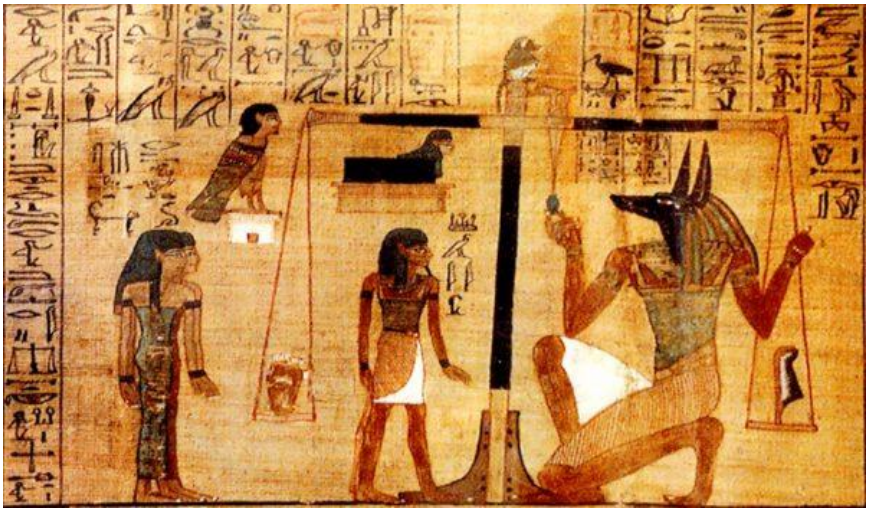
“Erkek ve kadını ifade eden bu semboller Yunan Mitolojisinden gelmekte ve günümüzde hala bu iki cinsiyetle özdeşleştirilen Mars ve Venüs gezegenlerini sembolize etmektedir” (Onedio Haber, 2016).



Şekil 14. Harfler ve semboller https://www.teknocard.com/en-guzel-sekilli-harfler-ve-semboller/ sayfasından erişilmiştir.

2.6.4. Resimli Yazı Sembolleri

> Çoğu yazılı dil resimli yazılardan doğmuştur. Resimli yazının çizimden farkı, piktogram ya dapiktograf olarak bilinen bir dizi standart sembol kullanımıdır. Nesnelerin olduğu gibi temsili olan piktogramlar nesne ve fikirleri anlatan sözcüklerin resimsi olmaktan çok sembolik tasvirleri olan logogramlara (kelime ifade eden işaret) dönüşmüştür. Bunu heceleri temsil eden sembol sistemlerinden oluşan hece yazısı izlemiş, en sonunda da alfabeler gelmiştir (Wilkinson, 2018, s. 300).
>
> Eski Mısırlılar kendilerine özgü bir yazı sistemi bulan nadir toplumlardandı. Onların “Tanrı’nın sözleri” olarak adlandırdığı ve semboller kullanılarak oluşturulan bu yazı sistemine Eski Yunanlar “kutsal yazılar” anlamına gelen hiyeroglif adını verdiler. Eski Mısırlıların geliştirdiği hiyeroglif yazısının kökeni bilinmemekle birlikte MÖ. 2900′lü yıllarda doğduğu tahmin ediliyordu. Bu dönemde Mısır’ın Mezopotamya ile yakın ilişkileri var. Yazı düşüncesini Sümerlerden aldıkları sanılsa da, iki yazı sistemi birbirinden çok farklı ve bağımsız bir gelişim süreci izlemişlerdir. Günümüzdeki pek çok modern alfabenin temeli olan Fenike alfabesinden birkaç bin yıl önce kullanılmaya başlanmış olan Mısır alfabesinin, Fenike alfabesine de ilham verdiği kabul edilmiştir (Dalkıranoğlu, 2016).



Şekil 15. Mısır Uygarlığı Hiyeroglif kesiti https://listelist.com/hiyeroglif-anlamlari/ sayfasından erişilmiştir.

> Ieb: Bu sembol kalbi temsil etmiştir. Mısırlılar kalbin, bilincin hatta yaşamın merkezi olduğuna inanılmıştır. Biri öldüğünde "kalbi ayrıldı" deyimini kullanmışlardır. Mumyalama yapılırken vücuttan çıkarılmayan tek organ kalptir. Ölüler Kitabı'na göre; bir terazinin iki kefesinden birine Maat tüyü, diğerine ise kişinin kalbi konur ve terazinin dengede kalması halinde kişinin öbür dünyada Osiris'e katılmaya layık olduğu kabul edilirmiş. Yani vicdanınızın tüy kadar hafif olması gerekiyormuş (Dalkıranoğlu, 2016).

2.6.5. Alfabeler ve Harf Sembolleri

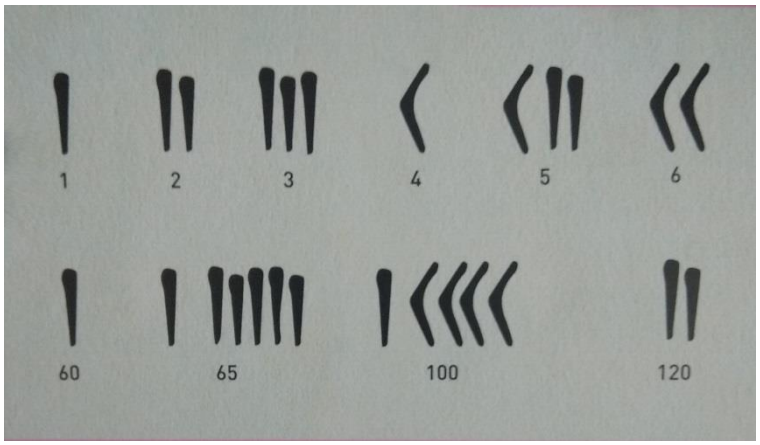
> İlk alfabeler piktogramların yerlerini sesleri temsil eden sembollere bırakmasıyla ortaya çıkmıştır. Bütün alfabeler Akdeniz havzasında İ. Ö. 1700'lerdegeliştirilen Kuzey semitik sistemden türemiştir. Bu sistem konuşma seslerini temel alan ilk ana yazı olan Fenike alfabesinin yolunu açmıştır. O da ibrani alfabesi, Avrupa (Yunan vasıtasıyla) ve Asya (Arami alfabesi vasıtasıyla) alfabelerinin gelişimine yol açmıştır (Wilkinson, 2018, s. 306).



Şekil 16. Sümer Uygarlığına ait bir kil tablet üzerine yazılmış çivi yazısı (Kelly, 2018)

Sümerler MÖ.3100 civarında Uruk'ta bir yazı sistemi icat etmişlerdir İlkyazı, ürünler ve vergiler gibi pratik şeyler hakkındaki bilgileri kaydetmekte kullanılan piktogramlardan (resimyazılardan-kelimeleri temsil eden resimler) ibaretti. Sonunda bu semboller çivi yazısı denen bir çeşit el yazısı haline gelmiştir (Kelly, 2018, s. 16).

2.6.6. Matematik Sembolleri



Şekil 17. Sümer matematik sisteminden bir dizi sembol (Kelly, 2018)

Sümerler 5000 yılı aşkın bir süre önce sayıları yazmaya başlamışlardır. 60 sayısına dayanan bir matematik sistemi icat etmişler ve ayrıca 10 sayısına dayanan bir ondalık sistem kullanmışlardır. Kelimeleri yazarken olduğu gibi hesaplamalar da kil tabletler üzerine yapıldı. Bu sistem, gökbilimi (astronomi) ile birlikte kullanılmış ve zamanı ölçmek konusunda büyük ilerlemeler sağlamıştır (Kelly,2018, s.18).

2.6.7. Mitolojik Yaratık Sembol Örnekleri

2.6.7.1. Zümrüd-ü Anka Kuşu

Mitolojide güçlü bir kuş sembolü olarak kullanılan Hüma kuşu devlet ve talih kuşu olarak da adlandırılır. Şans getiren mutluluk veren ve gücü simgeleyen bir sembol olarak da bilinir (Özkan vd.,2017).

Anka/Simurg doğu sanat eserlerinde kullanılan efsanevi kuş figürlerinden biridir. Yunanca'da phönix/ phoenix, Farsça'da simurg ya ada siren/sireng, Arapça'da anka ("uzun boylu"), Türkçe'de ise "simurg u anka" dan (yeşil anka) tereme Zümrüdüanka olarak geçmektedir. İslam mitolojisinde simurg, devasa bir "masalımsı kuş" olup, iki boynuzlu yırtıcı bir kuş kafasına sahip, çok sayıda uzun kuyruk tüyleriyle karakterize edilir. "Simurg" sözcüğü Farsça "otuz kuş" ("si- murg") anlamına gelmektedir. İyi şans ve erdemin simgesidir. Firavunlar çağı Mısır'ında ona "anka", Mezopotamya kavimlerinde ise "ruh" denmiştir. Hint mitolojisindeki Garuda kuşu ile benzerlik taşımaktadır. Efsaneye göre, kutsal Kaf ya da Elbruz dağının tepesinde, abanoz ve öd ağaçlarından yapılmış bir yuvada yaşarmış; uçtuğu zaman havaya karartacak bir büyüklükte ve göz kamaştıran parlaklıkta bir kuşmuş; hiç yere konmaz, yılda bir kez yemek yer, bir fili pençesiyle kaldırabilirmiş. Ayrıca yumurtası dağ büyüklüğündeymiş; epeyce uzun yaşar, yuvasını güzel kokulu dallarla süsler, sonra bu yuvayı tutuşturur ve küllerinden yeni bir Zümrüdüanka doğarmış (Tez, 2008, s.31).



Şekil 18. Bukrat'ın (Hipokrat)Türk hekimi kıyafetinde Simurg'a (Zümrüd-ü Anka) binip şifalı ot almak için Kaf Dağı'na gitmesi (Nakkaş Kalender, Falname, Topkapı Sarayı Müzesi, İstanbul), (Tez, 2018)



Şekil 19. Anka kuşu sembolü https://tr.pinterest.com/pin/754775218775305413/?lp=true sayfasından erişilmiştir.

2.6.7.2. Ejderha

Çin ve Japon mitolojisinde sıkça anılan ejderha, halk tarafından önemli bir sembol haline getirilmiştir. Çin uygarlığında geçen ejderha akarsu ve yağmurun tanrısı olarak görülmüş ve bu mitolojinin içerisinde geçen bu sembolün gücün kaynağı olduğuna ve örnek olarak gök gürültüsünü de oluşturduğuna inanılmıştır. Ayrıca ağzından ateş çıkartabilen kanatlı bir ejder ya da yılan şekline benzeyen bir ejder çeşidi olarak da tasvir edilmiştir(Tez, 2008, s. 44).

Çin mitolojisinde tanrısal bir mana yüklenen gök tanrıları olarak geçen ejderhalar (Long) 6.y.y.'a değin yağmur yağdırmak için yapılan törenlerde danscılar tarafından canlandırılmış ve Çinliler bu tanrılar için geleneksel kıyafetleriyle ayin yapmışlardır.

Orta Asyada doğada yaşıyan Türk topluluklarında gök yüzü, su ve bulutlarla (büke, evren, nek) ilişkilendirilmiş olan ejderhalar, astroloji ile ilgili sembollerden biri olmuşlardır. Ayrıca gece ve gündüzü meydana getiren, dünyanın dönmesini sağlayan kahraman olan iyi ve kötü kavramlarını içinde barındıran ejderhalar, çift veya çift başlı olarak tasvir edilmiş kozmik sembollerdir.Aurıca gök kubbenin altında çark (Çığrı) çeviren ejderha gök gürültüsünü ve yağmuru sembolize etmiştir (Önal, 2007).



Şekil 20. Tayland, Nakornsawan Park'ındaki Çin ejderhası heykeli http://arkeofili.com/ ejderha- ates-puskuren-yaratigin-kisa-tarihi/ sayfasından erişilmiştir.



Şekil 21. Ejderha sembolü https://tr.depositphotos.com/108198890/stock-illustration-red-dragon-vector-illustration.html sayfasından erişilmiştir.

2.6.7.3. Griffon

Griffon baş ve kanatları kartal şeklinde gövdesi ise aslan biçiminde olan mitolojik bir yaratık tasviridir.
Yunanca'da bu mitolojik varlığın gagası ve pençesine gönderilme yapılarak "kıvrık", "kancalı" manasını taşıyan "gryphos" kelimesi ile anılmış sonrasında daha eril bir isim olan "gryps" şekline dönüştürülmüştür. Değişik adlarla da anılabilen bu varlık "kavramak" ve "yakalamak" anlamına gelen eski bir Hint-Avrupai fiili olan "grabh" ile bağdaştırılarak Latince'ye "gryphi/gryphes olarak geçmiştir (Bilimdili, 2017).



Şekil 22. Antik Turan coğrafyasında mitolojik bir kuş: Griffon https://bilimdili.com/arkeotarih/arkeoloji/antik-turan-cografyasinda-mitolojik-bir-kus-grifon/ adresinden erişilmiştir.



Şekil 23. Efsanevi yaratıklar griffon https://gizliilimler.tr.gg/Griffon.htm Sayfasından erişilmiştir.

2.6.7.4. Çift başlı kartal

Göklerin hâkimi olarak görülen ve sonsuzluğun sembolü olarak tasvir edilen kartallar, kuşların kralı ve korku veren bir varlık olarak bilinir. Eski Anadolu uygarlıklarında tasvir edilen çift başlı kartal figürü gücü sembolize etmiştir. Köylerdeki büyük alanlara sütunlar oturtturulmuş, üzerlerine taştan veya demirden oluşturulmuş efendi kuş diye nitelendirilen çift başlı kartal heykelleri konulmuştur. Yaratıcının evinin önündeki sütunlara benzetilme

düşüncesi güdülerek; soyları, kabileleri, yaşadığı yerleri yücelsin ve yaşlanmasın diye mana yüklenilip oluşturulmuş bir varlık sembolüne dönüştürülmüştür (Alsan, 2005).



Şekil 24. Gücü yansıtan sembol çift başlı kartal https://labirenttv.com/gucu- yansitan-sembol -cift-basli-kartal/4902/ sayfasından erişilmiştir.



Şekil 25. Çift başlı kartal sembolü http://www.yenihaberden.com/cift-basli-kartal-konyaya-nasil-geldi-394733h.htm sayfasından erişilmiştir.

2.6.7.5. Sirenler

Sirenler kafa kısmı kadın alt kısmı balık şeklinde olan elinde bir lir (Müzik aleti) tutan ve kötü ruhlu deniz kızına benzer mitolojik varlıklar olarak betimlenmişlerdir. Sicilya veya Kapri adalarında boğazların girişlerindeki kayalık alanlarda saklandıklarına büyüleyici şarkılarıyla gemicileri tuzağa düşürerek kayalıklara çarpıp ölmelerine neden olduklarına inanılmıştır. Ölen kişilerin etini yiyen sirenlerden korunmak için mitolojik bir efsanede; Odyseus balıkçıların kulaklarını tehlikeden korunmaları için bal mumuyla tıkamış olduğundan ve başka bir efsanevi hikâyede ise Orpheus Argonautları Sirenlerden korumak için kendi güzel sesini kullandığından bahsedilmiştir.

Genellikle güzel ve büyüleyici bir yüze sahip olarak tasvir edilen bu yaratıklar evrensel olarak birçok sanat eserlerinde kullanılmışlardır. Bir başka medeniyet olan Yunan mitolojisinde ise, Yunanlılar Sirenleri yarı kuş olarak betimlenmişlerdir.

Sirenler Türk sanatındaki motiflerde sıkça kullanılmıştır. Bekleyen, koruyan, gizemli ve olağanüstü bir varlık olarak İslam el sanatlarında ve Anadolu'da sıkça karşılaşılan bir motif olmuştur. Sfenkslere benzer bir şekilde olan sirenlere ise, koruyucu ve uğur getirici manalar yüklenmiştir (Alsan, 2005).

2.6.7.6. Şahmeran

Doğu mitolojisinde başı kadın ve vücudu yılan şeklinde olan bir mitolojik varlığı sembolize eden şahmeran, Antik Yunan ve İslam medeniyetlerinde de tasvir edilmiştir. Anadolu'da çokça kullanılmakta olan Şahmeran'ın efsanesinde yüzyıllar önce yaşamış olan bu varlığın yeraltında değerli eşyalar ve yiyeceklerle dolu bir bahçesinin olduğu ve insanlardan uzakta yaşadığı bu yeri Camşab adlı bir insanoğlunun keşfetmesiyle hikâyesinin başladı bilinmektedir (Bozkurt, 2013).

2.7. Sanat

Sanat, tarihi çağlardan beri insanların inanışlarını, yaşantılarını, zihinsel süreçlerini ve iç dünyalarını dışa aktarmada önemli bir rol oynamıştır. Sanatı bulup keşfeden insan da böylelikle kendisini anlatabilecek ve tamamlayacak yöntemleri de bulmuştur (Özsoy, 2007, s. 19).

Kılınç (2016)'ın belirttiği üzere "Sanat insanla var olan bir olgudur. Kuzey Amerika'nın yerlileri arasında veya Güney Fransa'nın mağaralarında var olmuştur. İnsanlar doğayı anlayıp kavradıktan sonra sanatı kendine araç edinerek düşüncelerini formlarla aktarmaya çalışmışlardır" (s. 1).

Sanat kelimesi Arapça kökenli olup "Sanea" fiilinden türemiştir. Bir işi yapmak manasında olup evrende olmayan insanlar tarafından oluşturulan eserlere denmiştir. Dilimizde yer edinip Türkçeleşen bu kelime Eski Yunan'da "Areti" olarak geçmektedir. Birleştirmek, uydurmak ve yapmak anlamına gelir. İtalyanca "Arte" ve Fransızca "Art" olarak günümüzde kullanılan haline dönüşmüştür. Eski Türkçede kullanılan ar kelimesi saf ve

güzel olanı vurgulamış ve insanlar sanatı güzel olan ve hoşa giden şey olarak tanımlamıştır (Şişman, 2011, s. 4-5).

Geçmişten günümüze gelen bir süreç içerisinde gelişen sanat, tüm insanlık tarihi için özel bir kavramdır. Kesin bir açıklaması olmamakla birlikte, insanlar tarafından farklı tanımlamaları yapılmıştır. En basit tanımlarından biri insanların biçim oluşturma / yaratma yetenekleri denilebilir (Tepecik, 2002, s. 7).

Başka bir tanımda ise sanat, insanoğlunun ihtiyaçlarını gideren, mutluluk veren ve insanın ruhsal, duygusal, fiziksel gereksinimlerini karşılayan vazgeçilemeyen bir olgu olarak tanımlanmaktadır (Alakuş, 2009, s. 1).

Geniş manasıyla sanat, doğa içerisinde insanların, duygusal ve düşünsel faaliyetlerini çizgi, biçim, renk, ses, söz ve ritimlerle ifade eden ruhsal içerikli faaliyetlerin tümüdür (Artut, 2004, s. 18).

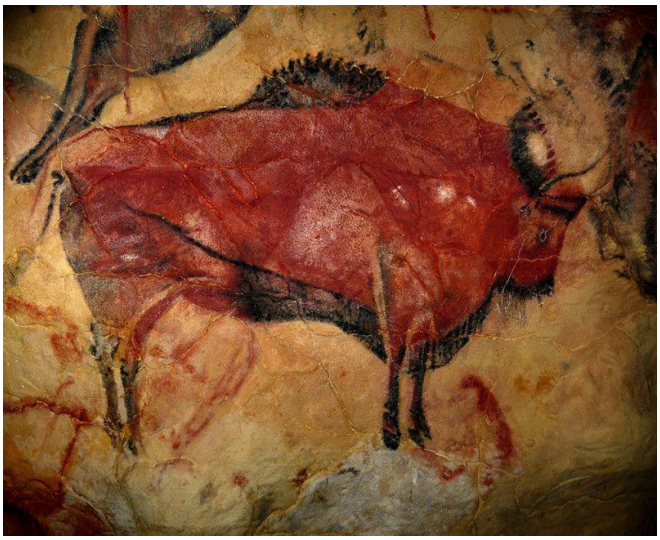
Sanat sembol/simge yüklü sonsuz bir evren gibidir. Toplumlar sembollerle anlam yüklü mesajlar ileten bir dil oluşturarak sanatı daha zevk alınacak bir hale getirmişlerdir (Alakuş, 2009, s. 11).

2.7.1. Sanatın İlk Ortaya Çıkışı

Sanat, tarih öncesi devirlerde yaşayan insanlarla birlikte oluşmuştur. İlk insanların zorlu yaşam koşullarına karşı yenilmemek, güçlü kalabilmek adına verdikleri savaşla birlikte sanat, ilk somut örneklerini vermiştir. Bu ilk insan türü yaşamlarını sürdürebilmek adına barınmak için barınaklar, besin ihtiyacını karşılayabilmek için bir takım avlanma araç gereçleri yapmışlardır. Böylece sanatın ilk oluşumları da filizlenmiştir. Ortataş döneminde buzulların erimesi ve mevsimlerin düzene girmesiyle insan yaşamı da değişikliğe uğramıştır. İnsanların çizdikleri resim örneklerinde doğacı bir anlayış ve stilize etme önemli bir yer tutmuş ve resimler büyü amacıyla çizilmeye başlanmıştır (Şişman, 2011, s.33).

Cilalı taş döneminde ise insanlar yerleşik kültüre geçmişler ve sanatta idealizm bu dönemde baş göstermiştir. Ölüler için eserler yapmışlar kadın ve erkek heykelleri ise inanç boyutunun bir göstergesi olarak kullanmışlardır. Hatta ilk insanların ihtiyaçlarıyla başlayıp büyü ile devam ederek gelişen sanat, mağara duvarlarından açık alanlara ve oradan

yerleşik hayata sonrasında ise günümüze kadar gelişerek devam etmiştir (Şişman, 2011, s. 34).



Şekil 26. Bizon resmi http://arkeofili.com/tarih-oncesi-donemden-11-magara-sanati/ sayfa- sından erişilmiştir.

2.8. Yaratıcılık

> General George S. Patton yaratıcılıkla ilgili düşüncelerini şöyle ifade eder: "İnsanlara bir şeyin nasıl yapılması gerektiğini söylemeyin. Yapılmasını istediğiniz şeyin ne olduğunu söyleyin ve yaratıcılıkları ile sizi nasıl hayran bırakacaklarını görün". Yaratıcılık, olmayan bir şeyi hayal edebilme, bir şeyi herkesten farklı yollarla yapabilme ve yeni fikirler geliştirebilme yeteneğidir. Başka bir deyişle yaratıcılık herkesin gördüğü şeyi aynı görüp onunla ilgili farklı şeyler düşünebilmektir. Yaratıcılık günlük olaylara ve nesnelere herkesten farklı bakabilmek ve farklı yaklaşım tarzı geliştirebilmektir. Yaratıcılık, olağan, günlük şeylerin özel olmasını, özel şeylerin de daha çok günlük hayata girip doğal şeyler olmasını sağlar. Eğer hayatınızdaki günlük şeyleri farklı ve yeni yollarla yapıyorsanız bu sizin yaratıcılığınızı gösterir. Denediğiniz her yeni şey size yeni bir şey öğretecektir. Denediğiniz yeniliklerde hatalar yapabilirsiniz. Yaratıcı olmanın riskli tarafıdır bu. Risk alarak yeni şeyler dener ve keşfedersiniz (Buyurgan'dan aktaran, Tinci, 2014).

Yaratıcılık süreçleri dört aşamada belirlenmiştir Graham Wallis tarafından bu aşamalardan ve süreçlerden ilki hazırlık dönemidir. Bu dönemde sorun kişiler tarafından tespit edilir ve tanımlanır sonra çözüme ulaşmak için gerekli malzeme ve bilgi toparlanır. Beynin sol küresinin yaptığı bu iş içinde bilgiler sağ alt bölüme kaydedilir. İkinci aşama ise kuluçka dönemidir. Kısa veya uzun olabilecek bu dönemde geriye tekrar dönüş yapılır ve sorun bir daha incelenir. Sağ alt ve sol üst çeyrekte derin düşünüş, bilinçaltı süreçleri, görselleştirme ve duyumsal algılama yetileri aktifleşir. Üçüncü aşama aydınlanma döneminde düşünceler, yaratıcılığa zemin oluşturmak için zihinde oluşturulur. Bu düşünceler ulaşılmak istenen sonucun kendisi veya bir parçası olabilir. Birkaç dakikalık veya saatlik olan bir süre dilimi

içerisinde beynin sağ üst çeyreği etkinleşirken beynin sol alt ve sağ üst bölümleri arasında uygulamalar yapılarak tamamlanır. Son aşamada ise gerçekleşme-doğrulama dönemidir. Bu aşamada zihnin sol yarı küresi devreye girer. Önceki aşamalara uygun bir biçimde sonuca ulaşmak için yapılan bir dizi etkinlikleri içermektedir (San'dan aktaran Ünver, 2002, s. 28).

Yaratıcı kişilik özelliklerini inceleyecek olursak öncelikle bu kişiler, dünyaya önyargılı bir şekilde bakmaz ve daha özgün bir yaklaşımla irdelerler. Genellikle yaşamı farklı bir açıdan değerlendiren bu kişiler, düzene ve kurallara değişik bir bakış açısıyla bakarlar. Bu kurallar genelde ilgi alanlarının dışında bulunur. Yeni deneyimlere açık olup başka kişilerin yapamadığı şeyleri kolayca yapabilirler. Ayrıca maceraperestlik özellikleri de vardır ve keşfetmeyi severler. Dayatılma kurallara uymaz kendi içlerinden geldiği şekilde yaşamayı tercih ederler. Dış dünyayı genelde sıradan görüp kopuk yaşamaya başlamaları yalnızlık hissine kapılmalarını sağlar ve gitgide çevreye yabancılaşabilirler. Bunun yanı sıra neşeli bir kişiliğe de sahiptirler. Dünyaya çocuksu bir şekilde yaklaşabilme yetenekleri yaşamlarının eğlenceli taraflarından biridir. Israrcılık özelliğine de sahiptirler çoğu zaman sınırları zorlama eğilimi içerisine girerler. Bunun sonucunda reddedilmeyle karşı karşıya kalabilirler. Bir başka kişilik özellikleri ise fazlasıyla meraklı olmalarıdır. Bir işin nasıl gerçekleştiğini, neden olduğunu merak ederler ve bir şeyleri yeniden yapmayı severler. Diğer insanlardan farklı olarak daha uzun zaman boyunca yaptıkları iş içlerine sinene kadar çalışabilirler. Mükemmeliyetçi ve saplantılıdırlar. Kısacası farklı bir düşünce yapısına sahip özel insanlardır (Uztuğ vd., 2013, s. 7).

Bilimden sanata kadar her alanda yaratıcılığa ihtiyaç vardır. İyi bir geleceğe sahip olmak isteyen her toplumun; sorunlarının çözülmesi, kalkınması ve gelişmesi için yaratıcılığa katkı sağlayan bireylerle ihtiyaç duyacakları da bir gerçektir (Ünver, 2002, s. 27).

Evrensel içerikli olan yaratıcılık kavramı her insanda bulunur ve eğitimle daha da geliştirilebilir. Çevresine duyarlı bireylerde daha da gelişebilecek olan yaratıcılık kavramı, sanat eğitimi alanında da insanların hayal güçlerini ve görsel birikimleri zenginleştirip daha ileriye götürmelerine katkı sağlayacaktır (Bayat, 2007, s. 161).

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmada kullanılan araştırmanın modeli, araştırma evren ve örneklemi, çalışma gurupları, verilerin toplanması ve verilerin analizlerine yönelik bilgiler verilmiştir.

3.1. Araştırma Modeli

Araştırmanın kavramsal çerçevesi literatür tarama yöntemiyle oluşturulmuştur. Yazılı ve görsel kaynaklar taranarak; kitap, makale, dergi, gazete haberleri ve internet kaynaklarından yararlanılmıştır.

Bu araştırma Düzce ilinin Akçakoca ilçesindeki bir ilköğretim kurumunda gerçekleşmiştir. Yöntemi; Görsel Sanatlar Dersinde Mitolojik Hikâyeler ve Bu Hikâyelerdeki Sembollerin Öğrenci Çalışmalarına Etkisini belirlemeye yönelik oluşturulmuştur.

Bu çalışma ilköğretim ikinci kademe 6. sınıf Görsel Sanatlar Dersinde 4 haftalık bir ders programı hazırlanarak gerçekleştirilmiştir. Çocuklara iki hafta boyunca mitolojik hikâyeler ve semboller hakkında bilgi verilmiş sonrasında mitolojik hikâyelerin içinde geçen semboller hakkında örnek gösterilmiştir. Bu hikâyelerden biri mitolojik Zümrüd-ü Anka kuşu hikâyesidir. Son haftalarda çocuklardan uygulama için mitolojik bir hikâye oluşturup resim çizmeleri, bu hikâyelerin ve hikâyeler içerisinde oluşturulan sembollerin yazılmaları istenmiştir. Araştırma nitel veri toplama esaslarına göre ve betimsel model kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Betimsel çalışma sonrası öğrencilerin çizdiği resimler değerlendirilerek bu resimlerin veri analizi yapılmıştır. Ayrıca tablolar oluşturulmuş ve içerik analizi de yapılmıştır. Uygulama süresi boyunca slayt gösterisi, hikâye okuma ve örnek göstererek anlatma yöntemlerinden faydalanılmıştır.

“Betimsel yöntem, geçmişte ya da halen var olan durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımıdır. Araştırmaya konu olan olay, birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır” (Deniz, s.15).

> Mevcut durumu veya geçmişten gelen sorunları inceleyen araştırmadır. Genelde verilen bir durumu aydınlatmak, standartlar doğrultusunda değerlendirmeler yapmak ve olaylar arasında olası ilişkileri ortaya çıkarma amaçlı araştırmalardır. Bu tür araştırmalarda amaç incelenen durumu etraflıca tanımlamak ve açıklamaktır. Betimlemeli yöntemde inceleme sürecinde doğal şartları bozmadan veya inceleme yapılan ortamda her hangi bir değişiklik yapmadan araştırmaların yürütülebilmesi nedeniyle, bu yöntem birçok araştırmacı tarafından tercih edilmektedir. Eğitim sorunlarının pek çoğu betimsel niteliktedir. O nedenle bu yöntem, eğitimin günümüzdeki durumunu ortaya koyma çalışmalarında sıklıkla kullanılır (Gurbetoğlu, 2018).

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni için nitel araştırma yöntemi tercih edilerek 11-13 yaş grubu soyut düşünme yeteneği gelişmiş mantık çağı döneminde olan katılımcılar seçilmiştir.

Araştırmanın örneklem kısmı için amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemi kullanılmış olup bunun için Düzce ilinin Akçakoca ilçesinde bulunan bir öğretim kurumu olan Atatürk Ortaokulunda ders vermek üzere Düzce il Milli Eğitim müdürlüğünden gerekli izinler alınarak 6. Sınıf şubelerinden biri seçilmiş ve katılımcı gruba uygulama yaptırılmıştır.

Bu çalışma grubu tüm evreni temsil edebilecek soyut düşünme becerileri gelişen 20 kişilik katılımcı grubundan oluşmuştur.

3.3. Verilerin Toplanması

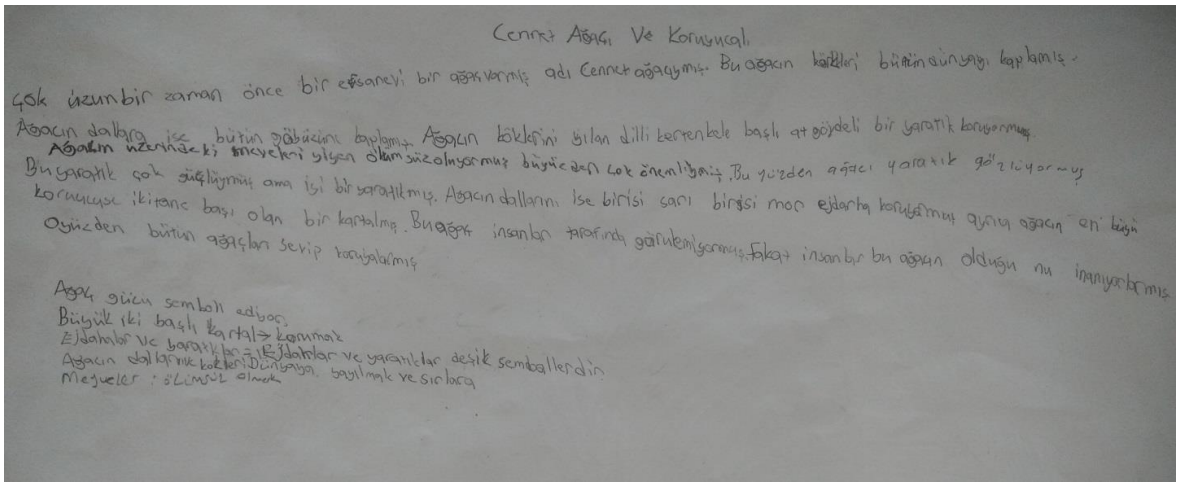
Araştırma ile ilgili ilk kısım, veri toplama araçlarından literatür taraması ile yapılmıştır. Konu ile ilgili dergiler, tezler, makaleler, internet kaynakları, haberler, kitaplar taranarak araştırmanın konusunu içeren bilgiler incelenmiştir. Betimsel araştırma ve veri analizi yapılarak öğrenci resimleri değerlendirmeye alınmıştır. Ayrıca sembollerle ilgili tablolar oluşturulmuş ve öğrenci çalışmalarının içerik analizi yapılmıştır. Araştırma için 20 kişilik bir öğrenci gurubuna mitoloji ve sembol konusunu içeren bir çalışma yaptırılmıştır. Uygulama sonucunda oluşturulan öğrenci resimlerinin mitoloji ve sembol konusuna uygun bir şekilde yaratıcılıklarına etki edip etmediğini incelemek için toplanan veriler tek tek analiz edilmiştir. Ardından içerik analizi için öğrencilerin oluşturdukları semboller başlıklar altında değerlendirmeye alınmıştır.

3.4. Verilerin Analizi

Veriler betimsel yöntem kullanılarak öğrenci resimlerinden elde edilen verilerin analiz edilerek incelenip değerlendirilmesiyle oluşturulmuştur. Değerlendirme sonucu nitel veriler esas alınarak oluşturulmuştur. Tek grup üzerinde mitoloji ve sembol konusunu içeren bir çalışma yaptırılarak katılımcı gurubun çizdiği resimler değerlendirmeye alınmış ve bu resimlerin konuya uygunluğu analiz edilmiştir. Sonrasında içerik analizi yapmak için semboller değerlendirmeye alınmıştır. Bu tabloların ilkinde öğrencilerin kullandıkları semboller, anlamları ve kullanım sayısı üzerine oluşturulmuştur. Sonraki tablolar da ise; hayvansal semboller, bitkisel semboller, yaratık-canavar ve değişik varlık sembolleri, sihirli varlıklar, sihirsel ve büyüsel semboller başlıkları adı altında hangi öğrencilerin hangi anlamlarda kullandıkları benzer ve farklı yönleri belirlenerek değerlendirmeye alınmıştır.

3.5. Resim Analizi





1.Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

CENNET AĞACI VE KORUMALARI

Çok uzun zaman önce efsanevi bir ağaç varmış. Adı cennet ağacıymış. Bu ağacın kökleri bütün dünyayı kaplamış. Ağacın dalları ise bütün gökyüzünü kaplamış. Ağacın köklerini yılan dilli kertenkele başlı at gövdeli bir yaratık koruyormuş. Ağacın üzerindeki meyveleri yiyen ölümsüz oluyormuş. Bu yüzden ağacı yaratık gözlüyormuş. Bu yaratık çok güçlüymüş o iyi bir yaratıkmış. Ağacın dallarını ise birisi sarı birisi mor ejderha koruyormuş. Aynı ağacın en büyük koruyucusu iki tane başı olan bir kartalmış. Bu ağaç insanlar tarafından görülemiyormuş. Fakat insanlar bu ağacın olduğuna inanıyorlarmış. O yüzden bütün ağaçları sevip koruyorlarmış.

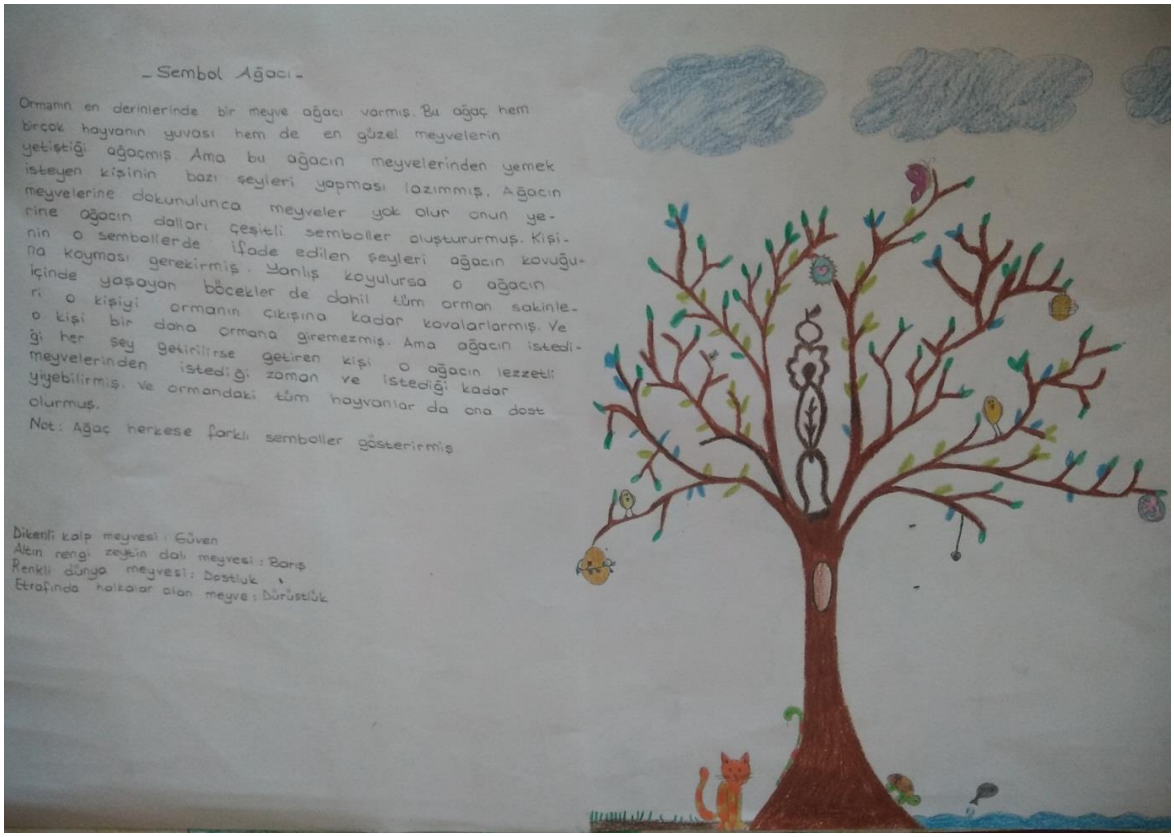
Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

Ağaç: Güç Sembolü
Büyük iki başlı kartal: Korumak
Meyve: Ölümsüz olma sembolü
Ejderhalar ve yaratıklar: Değişiklik sembolü
Ağacın dalları ve kökleri: Dünyaya yayılmak ve sır sembolü

1.Öğrenci resim analizi

Öğrenci, çalışmasında mitolojik hikâyelerden esinlenerek “Cennet Ağacı ve Koruyucuları” adında konuya uygun, özgün ve yaratıcı bir tasarım oluşturmuştur. Ayrıca öğrenci, hikâyesinin içerisinde geçen efsanevi ağaç, ölümsüzlük meyveleri, ejderha, iki başlı kartal ve ağacı koruyan yaratıkları tasarlayıp bunlara anlam yüklemiş sonrasında ise kendi özgün

sembollerini oluşturmuştur. Her bir mitik varlığın kendine özgü biçimleri vurgulanarak renklendirilip resim yüzeyine aktarılmıştır. Farklı hayvanlara özgü şekiller bir araya getirilip birleştirilerek yeni bir varlık oluşturulmuştur. Bu esinlenmeye değişik uygarlıkların mitolojilerinde bulunan varlıklar örnek gösterilebilir. Bunlardan birkaç tanesini; Selçuklu devletinin sembolü çift başlı kartal, Eski Türklerin ve birçok uygarlığın içerisinde farklı şekillerde anılan hayat ağacı, Çin uygarlığının sembolü ejderha, Babil uygarlığının sembolü ejder, boğa ve aslan motifleri olarak sıralayabiliriz. Ayrıca öğrenci, ağacın üzerindeki meyveleri ölümsüzlük sembolü olarak ifade etmiş ve mitolojik öykülerin içinde geçen ölümsüzlük kavramını tasarımına yansıtmıştır. Sonuç olarak öğrenci konunun içeriğine uygun hayal gücünü ve yaratıcılığını ön plana çıkartan başarılı bir çalışma ortaya koymuştur.



2. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

SEMBOL AĞACI

Ormanın en derinlerinde bir meyve ağacı varmış. Bu ağaç hem birçok hayvanın yuvası hem de en çok güzel meyvelerin yetiştiği ağaçmış. Ama bu ağacın meyvelerinden yemek isteyen kişinin bazı şeyleri yapması lazımmış. Ağacın meyvelerine dokununca meyveler yok olur onun yerine ağacın dalları çeşitli semboller oluştururmuş. Kişinin o sembollerde

ifade edilen şeyleri ağacın kavuğuna koyması gerekirmiş. Yanlış koyulursa o ağacın içinde yaşayan böcekler de dahil tüm orman sakinleri o kişiyi ormanın çıkışına kadar kovalarlarmış. Ve o kişi bir daha ormana giremezmiş. Ama ağacın istediği her şeyi yerine getiren kişi o ağacın lezzetli meyvelerinden istediği zaman ve istediği kadar yiyebilirmiş. Ve ormandaki tüm hayvanlarda ona dost olurmuş.

Not: Ağaç herkese farklı semboller gösterirmiş.

Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

Dikenli Kalp Meyvesi: Güven sembolü

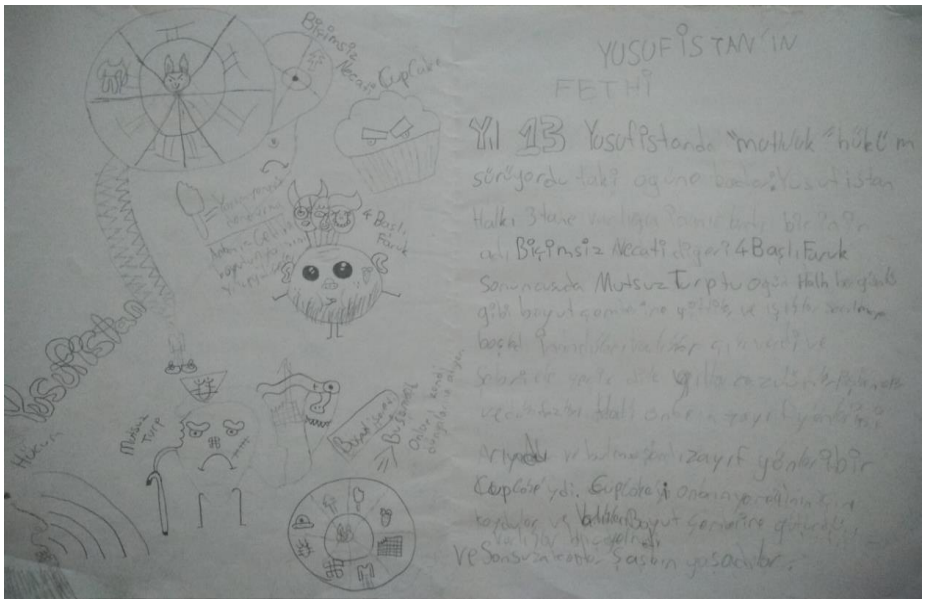
Altın Rengi Zeytin Dalı Meyvesi: Barış sembolü

Renkli Dünya Meyvesi: Dostluk sembolü

Etrafında Halkalar olan Meyve: Dürüstlük sembolü

2. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, çalışmasında "Sembol Ağacı" adlı özgün bir hikâye tasarlamıştır. Hikâyesinin içinde geçen ve vurgulayarak ön plana çıkarttığı ağaç, mitik özellikler barındıran bir ana tema olarak seçilmiştir. Anlatılan konuya uygun olarak sembol kavramları üzerinde durmayı tercih eden öğrenci, hayal gücünü geliştirecek yeni sembolik anlamlar üretme üzerinde yoğunlaşmıştır. Ağacın üzerinde bulunan meyvelerden yola çıkarak ve bu meyvelere farklı manalar yüklemiş özgün, yaratıcı ve hayal gücünü ön plana çıkartan bir çalışma üretmiştir. Her bir meyveye faklı özellikler atfedip olağandışı mitik bir hikâye tasarlayan öğrenci ayrıca canlı ve cansız nesneler arasında bağlantı kurarak çalışmasını konuya uygun, yaratıcı ve başarılı bir şekilde resim yüzeyine aktarmıştır.



3. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

YUSUFİSTAN'IN FETHİ

Yıl 13 Yusufistan da "mutluluk" hüküm sürüyordu. Ta ki o güne kadar. Yusufistan halkı 3 tane varlığa inanırlardı. Birisinin adı Biçimsiz Necati, diğeri 4 Başlı Faruk, sonuncusu da Mutsuz Turptu. O gün halk her günkü gibi boyut çemberine gittiler ve ışıklar saçılmaya başladı. İnandıkları varlıklar çıkıp geldi ve şehri ele geçirdiler. Yıllarca zulümler işkenceler ve daha fazlası oldu. Halk onların zayıf yönlerini arıyordu ve bulmuşlardı. Zayıf yönleri bir CupCoke'ydi. CupCoke'i onların yemeğinin içine koydular ve varlıkları boyut çemberine götürdü. Varlıklar hiç gelmedi ve sonsuza kadar şaşkın yaşadılar.

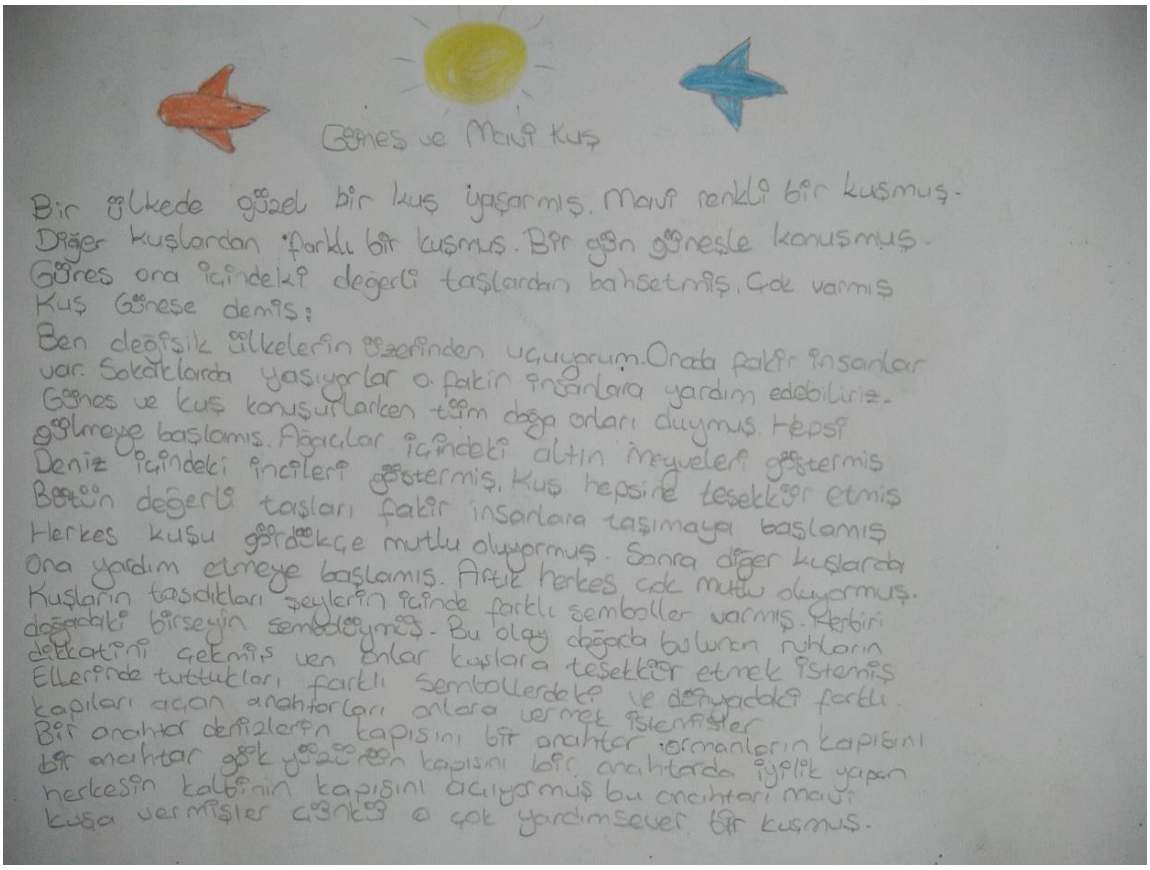
Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

Daire: Boyut çemberi ve geçit
Çemberin içindeki semboller; Yarısı yenmiş çukalata: Mutlu olup hep yenilemeyeceği
Kafasız insan: Sorunları fazla kafaya takmayı
Yarım yenmiş dondurma: Işınlanma gücü
Uzay makinası: boyutlar arası yolculuk
Diğer semboller:değişik ve farklı gizemleri sembol ediyor

3. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, resminde "Yusufistan'ın Fethi" adlı mitolojik bir öykü oluşturmuştur. Hikâye içerisinde olağandışı varlık tasvirleri ön plana çıkartılmış ve bu varlıklara farklı özellikler atfedilerek resim yüzeyine aktarılmıştır. Oluşturulan karakterler ve bu karakterlerin etrafındaki sembollere vurgu yapılmıştır. Resimde bulunan dairelerin içindeki çizimlerde, öğrenci birden fazla sembol kullanarak her birine birer mana yüklemiş ve konuya uygun başarılı bir çalışma ortaya koymuştur. Öğrenci, zihninde tasarladığı ve kendi kültürüne ait isimler verdiği (Biçimsiz Necati, Mutsuz Turp, 4 Başlı Faruk) özgün karakterlerini ve olay kurgusunu (Boyut çemberi) Mitoloji ve sembol konusuna uygun başarılı bir çalışma oluşturarak resim yüzeyine aktarmıştır.





Güneş ve Mavi Kuş

Bir ülkede güzel bir kuş yaşarmış. Mavi renkli bir kuşmuş. Diğer kuşlardan farklı bir kuşmuş. Bir gün güneşle konuşmuş. Güneş ona içindeki değerli taşlardan bahsetmiş. Çok varmış Kuş Güneşe demiş:

Ben değişik ülkelerin üzerinden uçuyorum. Orada fakir insanlar var. Sokaklarda yaşıyorlar o fakir insanlara yardım edebiliriz. Güneş ve kuş konuşurlarken tüm doğa onları duymuş. Hepsi gülmeye başlamış. Ağaçlar içindeki altın meyveleri göstermiş Deniz içindeki incileri göstermiş. Kuş hepsine teşekkür etmiş Bütün değerli taşları fakir insanlara taşımaya başlamış Herkes kuşu gördükçe mutlu oluyormuş. Sonra diğer kuşlarda Ona yardım etmeye başlamış. Artık herkes çok mutlu oluyormuş. Kuşların taşıdıkları şeylerin içinde farklı semboller varmış. Herbiri değerdeki birşeyin sembolüymüş. Bu olay dünyada bulunan ruhların dikkatini çekmiş ve onlar kuşlara teşekkür etmek istemiş Ellerinde tuttukları farklı sembollerdeki ve dünyadaki farklı kapıları açan anahtarları onlara vermek istemişler Bir anahtar denizlerin kapısını bir anahtar ormanların kapısını bir anahtar gök yüzünün kapısını bir anahtarda iyilik yapan herkesin kalbinin kapısını açıyormuş bu anahtarı mavi kuşa vermişler çünkü o çok yardımsever bir kuşmuş.

4. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

GÜNEŞ VE MAVİ KUŞ

Bir ülkede güzel bir kuş yaşarmış. Mavi renkli bir kuşmuş. Diğer kuşlardan farklı bir kuşmuş. Bir gün güneşle konuşmuş. Güneş ona içindeki değerli taşlardan bahsetmiş. Çok varmış. Kuş güneşe demiş: Ben değişik ülkelerin üzerinden uçuyorum. Orada fakir insanlar var. Sokaklarda yaşıyorlar o fakir insanlara yardım edebiliriz. Güneş ve kuş konuşurlarken tüm doğa onları duymuş. Hepsi gülmeye başlamış. Ağaçlar içerisindeki altın meyveleri göstermiş. Deniz içerisindeki incileri göstermiş kuş hepsine teşekkür etmiş. Bütün değerli taşları fakir insanlara taşımaya başlamış. Herkes kuşu gördükçe mutlu oluyormuş sonra diğer kuşlarda ona yardım etmeye başlamış. Artık herkes çok mutlu oluyormuş. Kuşların taşıdıkları şeylerin içinde farklı semboller varmış. Her biri doğadaki bir şeyin sembolüymüş. Bu olay doğada bulunan ruhların dikkatini çekmiş ve onlar kuşlara teşekkür etmek istemiş. Ellerinde tuttukları farklı sembollerdeki ve dünyadaki farklı kapıları açan anahtarları onlara vermek istemişler. Bir anahtar denizlerin kapısını bir anahtar ormanların kapısını bir anahtar gökyüzünün kapısını bir anahtarda iyilik yapan herkesin kalbinin kapısını açıyormuş. Bu anahtarı mavi kuşa vermişler çünkü o çok yardımsever bir kuşmuş.

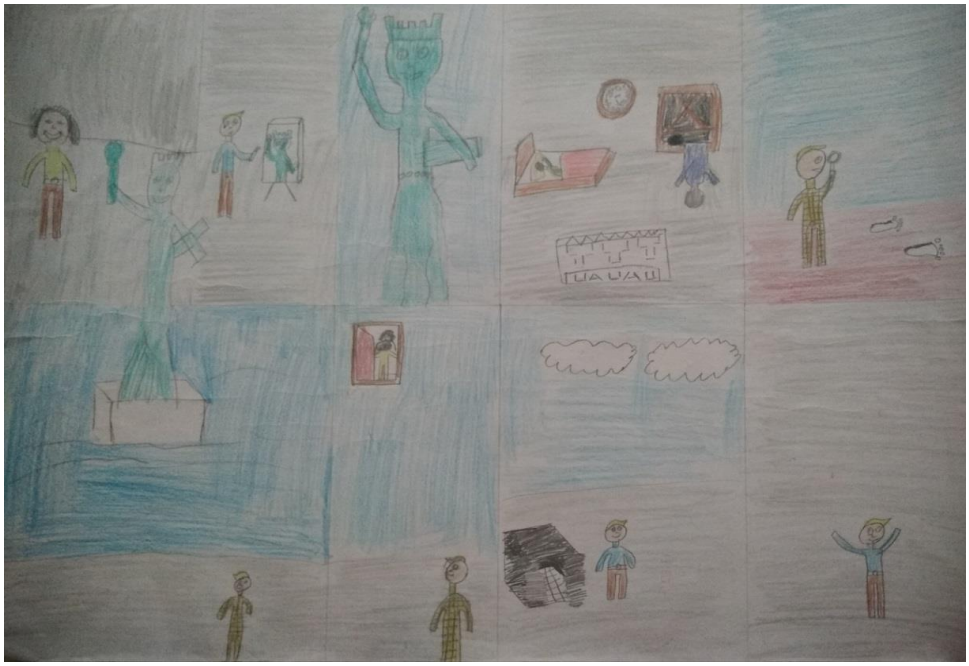
Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

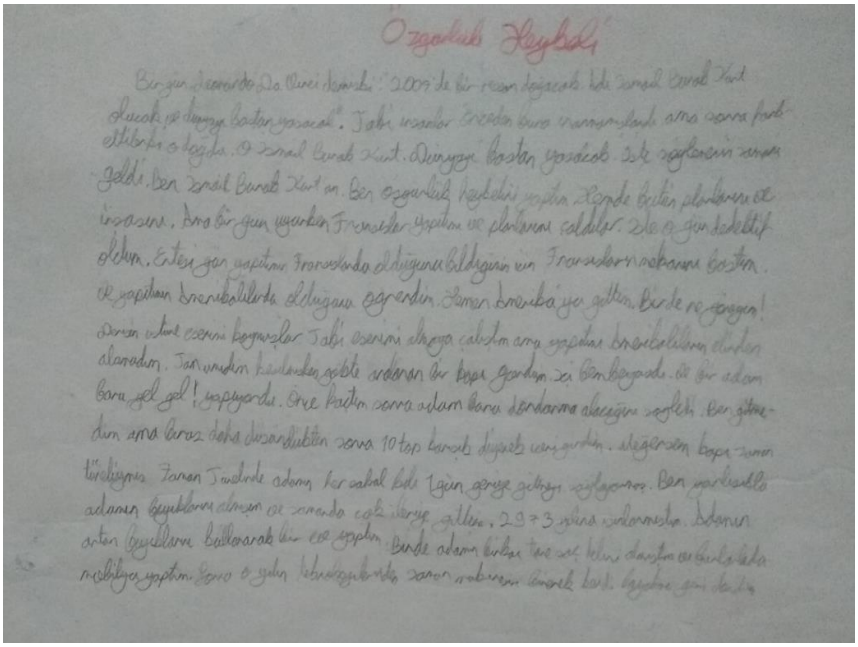
Kuş: Yardımseverlik
Altın meyve: Doğanın kalbini
Güneşin içindeki değerli taşlar: Doğanın zenginliği ve gücünü
Denizin içindeki inciler: Suyun kalbi ve gizemi
Gülen sazlar: Doğanın insanoğluyla konuşmak istemesini
Uçan diğer kuşlar: Yardım etmeyi seven kişiler
Ruhların elindeki anahtar: denizin, ormanın, gökyüzünün ve iyi insanların kalbini açan semboller

4. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, “Güneş ve Mavi Kuş” adlı bir mitolojik hikâye tasarlayıp oluşturduğu ana karakteri mavi bir kuş olarak vurgulamış ve bu kuşu olağanüstü güçler ile betimlemiştir. Hikâyesinin içinde geçen karakterlere insanlara ait özellikleri aktarmıştır. Hikâyesinde iyilik yapmak ve yardım etmek teması üzerinde duran öğrenci, bu eylemi gerçekleştirmek için doğanın içinde bulunduğunu düşündüğü değerli taşları ön plana çıkararak olağanüstü bir duruma dikkat çekmek istemiştir. Ağaçların içindeki altın meyveler, güneşin içindeki

değerli taşlar ve denizin içindeki inciler doğa tarafından insanlığa sunulmak istenmiş ve doğanın iyi niyeti sembolize etmiştir. Diğer kuşlar tarafından taşınan taşlara sembolik manalar yükleyen öğrenci, her bir taşın içinde faklı bir sembol olduğunu vurgulamış ve resmin içindeki ruhların ellerinde tuttukları anahtarlara da sembolik manalar yüklemiştir. Bunlara örnek olarak bu anahtarların; denizin, ormanın, gökyüzünün ve iyilik yapan kişilerin kalplerini açtığını betimlemiş ve soyut bir kavramı sembolize ederek somutlaştırmıştır. Mitoloji ve sembol kavramlarını yaratıcı bir şekilde kullanan öğrenci, konuya uygun başarılı ve özgün bir çalışma oluşturmuştur.





5. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

ÖZGÜRLÜK HEYKELİ

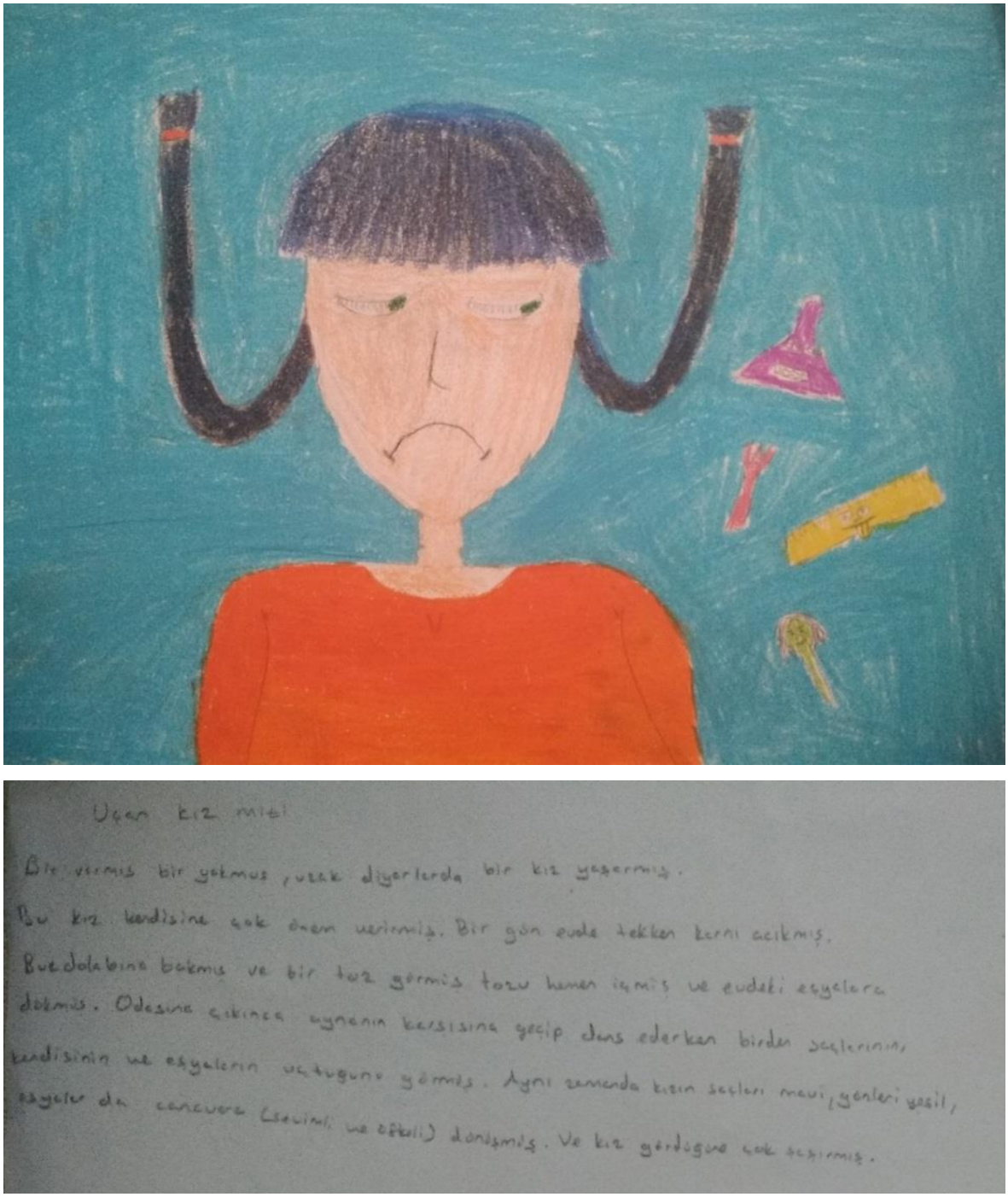
Bir gün, Leonardo Da Vinci demiş ki: "2007 de bir ressam doğacak. Adı İsmail Burak Kurt olacak ve dünyayı baştan yazacak". Tabi insanlar önceden buna inanmamışlardı ve sonra fark ettiler ki o doğdu. Ben İsmail Burak Kurt'um. Ben özgürlük heykeli yaptım. Hem de bütün planlarını ve inşasını. Ama bir gün uyurken Fransızlar yapıtımı ve planladığımı çaldılar. İşte o gün dedektif oldum. Ertesi gün yapıtımın Fransızlarda olduğunu bildiğim için Fransızların mekânını bastım. Ve yapıtımın Amerikalılarda olduğunu öğrendim. Hemen Amerika'ya gittim. Birde ne göreyim! Denizin üstüne eserimi koymuşlar. Tabi eserimi almaya çalıştım ama yapıtımı Amerikalıların elinden alamadım. Tam umudumu yitirmişken gökte aralanan bir kapı gördüm. İçi bembeyazdı ve bir adam bana gel gel! Yapıyordu. Önce kaçtım sonra adam bana dondurma alacağını söyledi. Ben gitmedim ama biraz daha düşündükten sonra 10 top karışık diyerek içeri girdim. Meğersem kapı zaman tüneliymiş. Zaman tünelinde adamın her sakal kılı 1 gün geriye gitmeyi sağlıyormuş. Ben yanlışlıkla adamın bıyıklarını almışım ve zamanda çok ileriye gitmişim.2973 yılına ışınlanmışım. Adamın artan bıyıklarını kullanarak bir ev yaptım. Birde adamın birkaç tane saç kılını almıştım ve bunlarla da mobilya yaptım. Sonra o yılın merkezlerinden zaman makinasına binerek kendi hayatıma geri döndüm.

Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:
Özgürlük anıtı: Özgürlük ve büyüklük
Yaşlı adamın sakal kılı: zaman ve zamanda yolculuk
Büyüteç: Araştırma sembolü
Ayak izi: İşaret

5. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, çalışmasında hayal gücünü kullanarak "Özgürlük Heykeli" adında bir hikâye oluşturmayı tercih etmiştir. Kompozisyonu oluştururken hikâyede geçen farklı bölümleri anlatabilmek için resimsel yüzeyi karelere bölmüştür. Hikâyede kendisini ana kahraman olarak görmüş ve Da Vinci' ye benzetmiştir. Ayrıca özgürlük anıtını kendi yapıtı olarak ön plana çıkaran öğrenci sanat alanındaki Da Vinci (Ressam, mucit, bilim adamı), özgürlük heykeli (özgürlük sembolü, heykel sanatı) gibi sembolleri betimlemeyi tercih etmiştir. Öğrenci 3. karede Da Vinci'nin sembolik çizimlerinden etkilenmiş ve yerde duran sembollerle dolu hayal ürünü olan özgün bir eserin çalışma planını çizmiştir. Öğrenci 6.

karede ise mitolojik hikâyelerden esinlenerek gökyüzüne bir kapı (zaman makinesi) çizmiş ve olağan üstü güçleri olan yaşlı bir adamı ön plana çıkarmıştır. Zamanda yolculuk yapabildiğini anlatan son karelerde öğrenci mitolojiyi ve sembol konusunu tasarımına özgün olarak aktarmış ve çalışmasına yaratıcı bir şekilde yansıtmayı başarmıştır.



6. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

UÇAN KIZ MİTİ

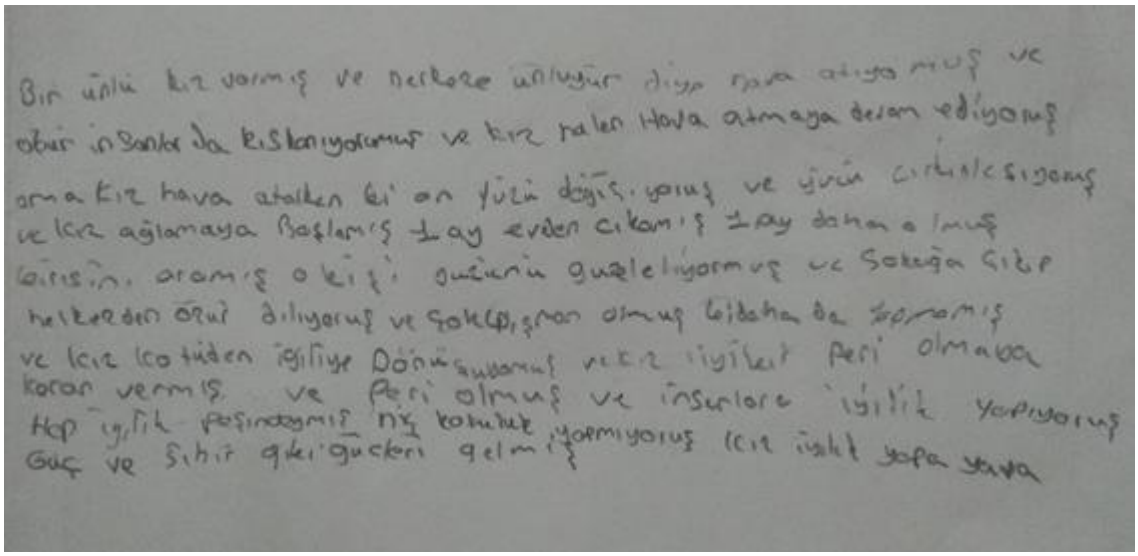
Bir varmış bir yokmuş, uzak diyarlarda bir kız yaşarmış. Bu kız kendisine çok önem verirmiş. Bir gün evde tekken karnı acıkmış ve bir toz görmüş tozu hemen içmiş ve evdeki eşyalara dökmüş. Odasına çıkınca aynanın karşısına geçip dans ederken birden saçlarının kendisinin ve eşyaların uçtuğunu görmüş. Aynı zamanda kızın saçları mavi, gözleri yeşil, eşyalarda canavara (sevimli ve öfkeli) dönüşmüş. Ve kız gördüklerine çok şaşırmış.

Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:
İksir şişesi: Sihir gücünü
Konuşan eşyalar: Olağanüstü durumu

6. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, resminde "Uçan Kız Miti" alı bir hikâye oluşturmuştur. Hayal gücünü kullanarak olağanüstü bir olayı ön plana çıkaran öğrenci hikâyesinin içinde geçen bazı sembolleri resmine özgün bir şekilde aktarmıştır. Ana karakterin etrafındaki olağandışı nesneleri vurgulayarak ön plana çıkarmış ve nesneleri betimlerken duygu durumlarına ait semboller kullanmıştır. Sihirli bir evrim geçiren ana karakter mitik hikâyelerdeki kahramanlara benzetilerek özgün bir çalışma oluşturmak istemiştir. Ayrıca resmin içinde olağan üstü bir eylem olan uçmak kavramına dikkat çekilmiştir. Konu öğrenci tarafından hayal gücü ile harmanlanıp yaratıcı ve başarılı bir şekilde resim yüzeyine aktarılmıştır.





Bir ünlü kız varmış ve herkese ünlüyüm diye hava atıyormuş ve öbür insanlarda kıskanıyormuş ve kız halen hava atmaya devam ediyormuş ama kız hava atarken ki yüzü değişiyormuş ve yüzü çirkinleşiyormuş ve kız ağlamaya başlamış 1 ay evden çıkmamış 1 ay daha olmuş birisini aramış o kişi yüzünü güzelleşiyormuş ve sokağa çıkıp herkesten özür diliyormuş ve sokağı şöyle bi daha bakmış ve kız kötülükten iyiliğe dönüşmüş ve kız iyilikleri peri olmaya karar vermiş ve peri olmuş ve insanlara iyilik yapıyormuş hep iyilik peşindeymiş niç kötülük yapmıyormuş kız iyilik yapa yapa güç ve sihir gücü gelmiş

7. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

MİTOLOJİK ÖYKÜ

Bir ünlü kız varmış ve herkese ünlüyüm diye hava atıyormuş ve öbür insanlarda kıskanıyormuş ve kız halen hava atmaya devam ediyormuş. Ama kız hava atarken ki yüzü değişiyormuş ve yüzü çirkinleşiyormuş ve kız ağlamaya başlamış. 1 ay evden çıkmamış.1 ay daha olmuş birisini aramış o kişi yüzünü güzelleşiyormuş ve sokağa çıkıp herkesten

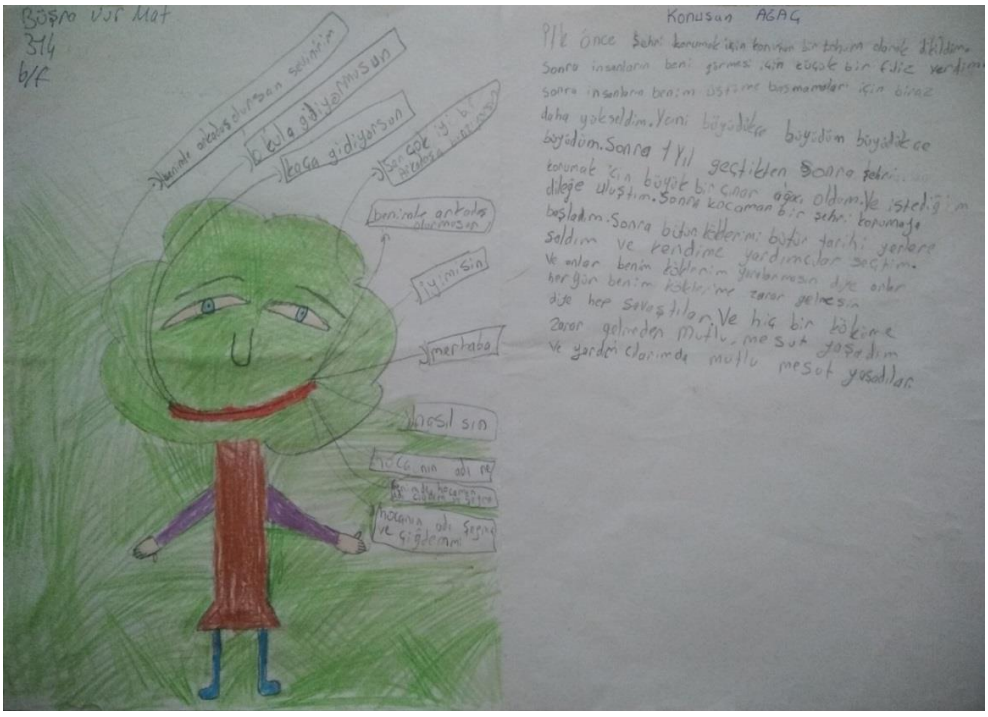
özür diliyormuş ve çok pişman olmuş bir daha da yapmamış. Kız kötülükten iyiliğe dönüşüyormuş ve kız iyi bir peri olmaya karar vermiş ve peri olmuş ve insanlara iyilik yapıyormuş. Hep iyilik peşindeymiş hiç kötülük yapmıyormuş. Kız iyilik yapa yapa güç ve sihir güçleri gelmiş.

Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

Şimşek: Güç
Çiçekler: Mutluluk
İnsan kafasındaki duman: Karamsarlık, kötülük
Peri Asası: Sihir ve büyü

7. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, çalışmasında "Mitolojik Öykü" adlı bir hikâye oluşturmuştur. Kompozisyon yüzeyini basit insan çizimleriyle doldurarak renklendirmiştir. Hikâyesinin içerisinde geçen bazı sembolleri resminde kullanmıştır. Peri ve asası; sihri, şimşek; gücü, çiçekler; mutluluğu, karakterin birisinin başında bulunan karalama ise karmaşıklığı ve ya kötülüğü temsil eden bir sembol olmuştur. Mitolojik hikâyesini günlük yaşamdaki olaylarla bütünleştiren öğrenci, hem sade hem de olağandışı bir durumu aktarmaya çalışmıştır. Mitolojinin içinde geçen sihirsel olaylara ve sembollere hikâyesinde yer verip resim yüzeyine aktaran öğrenci çalışmasını konuya uygun bir şekilde tamamlamıştır.



8. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

KONUŞAN AĞAÇ

İlk önce şehri korumak için konuşan bir tohum olarak dikildim. Sonra insanların beni görmesi için küçük bir filiz verdim. Sonra insanların benim üstüme basmamaları için biraz daha yükseldim. Yani büyüdükçe büyüdüm büyüdükçe büyüdüm. Sonra 1 yıl geçtikten sonra şehri korumak için büyük bir çınar ağacı oldum ve istediğim dileğe ulaştım. Sonra kocaman bir şehri korumaya başladım. Sonra bütün köklerimi bütün tarihi yerlere saldım ve kendime yardımcılar seçtim. Ve onlar benim köklerim yaralanmasınlar diye onlar her gün benim köklerime zarar gelmesin diye savaştılar. Ve hiçbir köküme zarar gelmeden mutlu mesut yaşadım ve yardımcılarımda mutlu mesut yaşadılar.

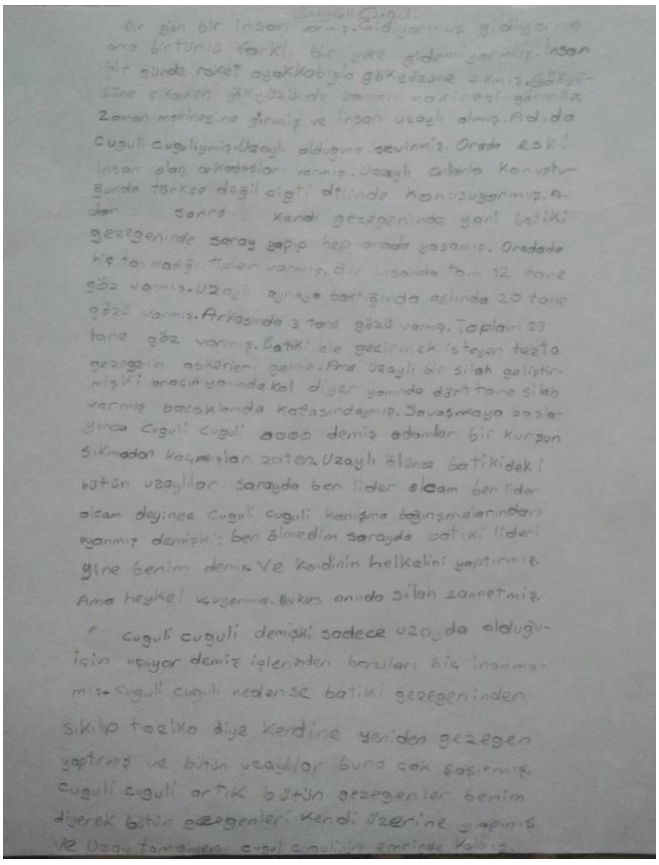
Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

Tohum: Umut
Fidan: Mutluluk
Kök: Yaşam
Savaş: Kızgınlık
Ağaç: Yönetmek

8. Öğrenci resim analizi

Resim çalışmasında "Konuşan Ağaç" adında bir hikâye oluşturan öğrenci, hikâyesindeki ana kahramanı bir ağaç olarak betimlemiş ve kompozisyonun merkezinde vurgulamıştır. Birinci şahıs diliyle yazdığı hikâyesinin içinde geçen ağaç sembolünün olağan üstü özelliklerini resminde ön plana çıkartmıştır. Ağacı, canlı bir varlık gibi düşünerek baloncuklar oluşturup, kendi yaş grubuna uygun diyalog cümleleri kurarak konuşturmuştur. Hikâyedeki olağandışı bir duruma vurgu yaparak bazı sembollere anlamlar yükleyen öğrenci ağacın tohum haline umut, fidan haline mutluluk ve köklü haline ise yaşam diyerek sembolleştirmiştir. Öğrenci, ağaca bir şehrin koruyuculuğunu üstlenen mitik bir varlık olma özelliği atfederek, sembollerle dolu bir mitolojik hikâye oluşturmuş ve konuyu yaratıcı bir şekilde resim yüzeyine aktarmıştır.





Bir gün bir insan varmış. Gidiyormuş gidiyormuş ama birtürlü farklı bir yere gidemiyormuş. İnsan bir günde roket ayakkabıyla gökyüzüne çıkmış. Gökyüzüne çıkarken gökyüzünde zaman makinesi görmüş. Zaman makinesine girmiş ve insan uzaylı olmuş. Aldıda Cuguli cuguliymiş. Uzaylı olduğuna sevinmiş. Orada eski insan olan arkadaşları varmış. Uzaylı dilleriyle konuşturmuşlar türkçe değil ingiliz dilinde konuşuyormuş. Ondan sonra kendi gezegeninde yani batiki gezegeninde saray yapıp hep orada yaşamış. Orada hiç tanıdığı tiplerı varmış. Bir insanda tam 12 tane göz varmış. Uzaylı aynaya baktığında aslında 20 tane gözü varmış. Arkasında 3 tane gözü varmış. Toplam 23 tane göz varmış. Batiki ele geçirmek isteyen tezlo gezegeninin askerleri gelmiş. Fakat uzaylı bir silah geliştirmişki aracın yanında kol diğer yanında dört tane silah varmış bacaklarda kafasındaymış. Savaşmaya başlayınca cuguli cuguli aaaa demiş adamlar bir kurşun sıkmadan kaçmışlar zaten. Uzaylı ölünce batikideki bütün uzaylılar sarayda ben lider alcam ben lider alcam deyince cuguli cuguli kavgalarından vazgeçmişler demişki: ben ölmedim sarayda batiki lideri yine benim demiş. Ve kendinin heykelini yaptırmış. Ama heykel uçuyormuş. Ülkesi onda silah zannetmiş. cuguli cuguli demişki sadece uzayda olduğu için uçuyor demiş işlerinden bazıları hiç inanmamış. Cuguli cuguli nedense batiki gezegeninden sıkılıp tezlo diye kendine yeniden gezegen yaptırmış ve bütün uzaylılar buna çok şaşırmış. cuguli cuguli artık bütün gezegenler benim diyerek bütün gezegenleri kendi üzerine yapmış. Ve uzaylı tamamen cuguli cuguliyin emrinde kalmış.

9. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

CUGULİ CUGULİ

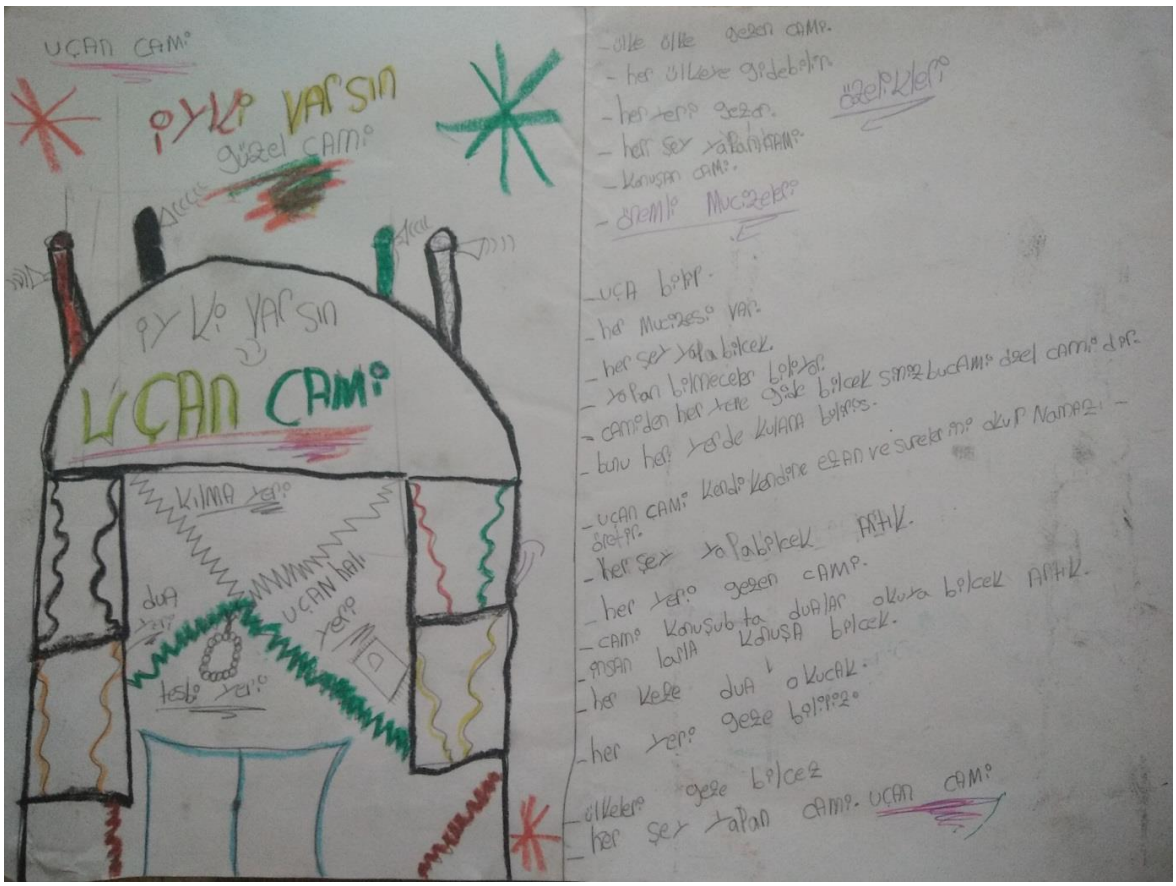
Bir gün bir insan varmış. Gidiyormuş gidiyormuş ama bir türlü farklı bir yere gidemiyormuş. İnsan bir günde roket ayakkabıyla gök yüzüne çıkmış. Gökyüzüne çıkarken gökyüzünde zaman makinası görmüş. Zaman makinasına girmiş ve insan uzaylı olmuş. Adı da Cuguli Cuguliymş. Uzaylı olduğuna sevinmiş. Orada eski insan olan arkadaşları varmış. Uzaylı onlarla konuştuğunda Türkçe değil Cigti dilinde konuşuyormuş. Adam sonra kendi gezegeninde yani Batiki gezegeninde saray yapıp hep orada yaşamış. Orada hiç tanımadığı tipler varmış. Bir insanda tam 12 tane göz varmış. Arkasında 3 tane gözü varmış. Toplam 23 tane gözü varmış. Batikiyi ele geçirmek isteyen Tezta gezegeninin askerleri gelmiş. Ama uzaylı bir silah geliştirmiş ki aracın yanında kol diğer yanında dört tane silah varmış bacakları da kafasındaymış. Savaşmaya başlayınca Cuguli Cuguli oooo demiş adamlar bir kurşun sıkmadan kaçmışlar zaten. Uzaylı ölünce Batikideki bütün uzaylılar sarayda ben lider olacam ben lider olacam diyince Cuguli Cuguli konuşma bağrışmalarından uyanmış demiş ki: Ben ölmedim sarayda Batiki lideri gene benim demiş. Ve kendinin heykelini yaptırmış. Ama heykel uçuyormuş. Herkes onu da silah zannetmiş. Cuguli Cuguli demiş ki sadece uzayda olduğu için uçuyor demiş. İçlerinden bazıları hiç inanmamış. Cuguli Cuguli nedense Batiki gezegeninden sıkılıp Toziko diye kendine yeniden gezegen yaptırmış ve bütün uzaylılar buna çok şaşırmış. Cuguli Cuguli artık bütün gezegenler benim diyerek bütün gezegenleri kendi üzerine yapmış ve uzay tamamen Cuguli Cugulinin emrinde kalmış.

Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

Uzay gözü: Gece görüşü
Roket ayakkabı: Uçmak
Zaman makinası: Uzaylı olmak
4 yazan yer: Gezegen sembolü
5 Çok göz: Gizemli görüş

9. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, çalışmasında “Cuguli Cuguli” adında özgün bir mitolojik hikâye tasarlamıştır. Kompozisyonu oluşturabilmek için resim yüzeyini karelere ayırmış ve hikâyeyi bu karelerin içine yerleştirmiştir. Resim yüzeyini renklendirmeyi tercih etmemiş resmi çizgisel tarz ile sınırlı bırakmıştır. Hikâyenin içinde geçen olağan dışı karakterlere vurgu yapmış hayal gücünü kullanarak bu karakterlere sembolik manalar yüklemiştir. Ayrıca mitik bir kurgu içinde hayal edilen hikâyede sembolik sayı kavramlarına da yer verilmiştir. Öğrenci oluşturduğu çalışmasında uzaylılar, zaman makinası ve farklı isimlerdeki gezegen adlarını özgün bir şekilde oluşturmuş ve olağanüstü kurguda yaratıcı bir çalışma ortaya çıkartmıştır.



10. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

UÇAN CAMİ

Ülke ülke gezen cami. Her ülkeye gidebilir. Her yeri gezer. Konuşan cami. Uçabilir. Her mucizesi var. Her şeyi yapabilecek. Yapan bilmeceler biliyor. Camiden her yere gidebileceksiniz bu cami özel bir camidir. Bunu her yerde kullanabilirsiniz. Uçan cami kendi kendine ezan ve surelerini okur namazı öğretir. Her şey yapabilecek artık. İnsanlarla

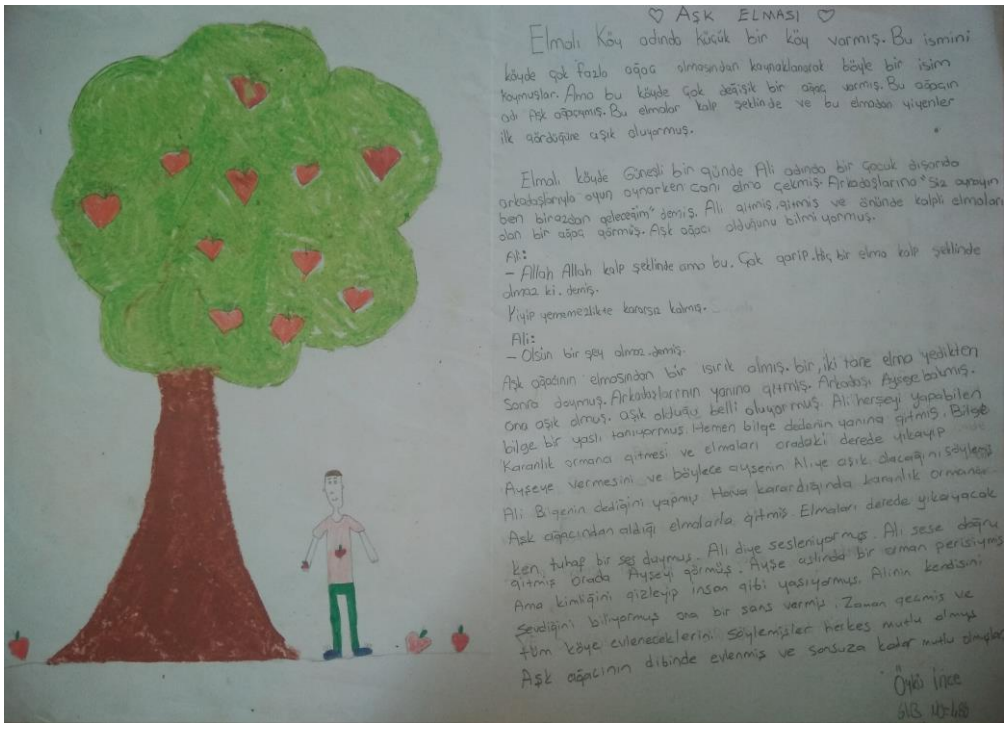
konuşabilecek herkese dua okuyacak. Her yeri gezebiliriz ülkeleri gezebileceğiz. Her şeyi yapan cami uçan cami

Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

Seccade: İbadet etmek
Tespih: Dua etmek
Cami: İnanmak
Ezan: İnsanları camiye çağırmak

10. Öğrenci resim analizi

Çalışmasında "Uçan Cami" adlı bir hikâye hayal eden öğrenci, hikâyenin içerisinde geçen cami, seccade, tespih, dua etmek gibi dini sembolleri ön plana çıkarmıştır. Hikâyedeki cami, öğrenci tarafından sembolik ve dini bir nesne konumunda düşünülmüştür. Ayrıca camide ezan okunduğunu vurgulamak için ses dalgası, ibadet yapıldığını vurgulamak içinse namaz ve tespih sembollerini kullanmıştır. Öğrenci, günlük hayatta gözlemlediği dini yaşantıları olağandışı bir şekilde kurgulayıp resmine aktarmıştır. Yaratıcı bir çalışma oluşturmak için caminin uçtuğunu ve dua okuduğunu hayal eden öğrenci olağanüstü bir duruma dikkat çekmiş ve hikâyesinde sadece caminin özellikleri üzerinde durarak çalışmasını tamamlamıştır. Farklı bir konu seçen öğrenci değişik sembollerle oluşturduğu hikayesini özgün bir şekilde resim yüzeyine aktarmıştır.



11. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

AŞK ELMASI

Elmalı köy adında küçük bir köy varmış. Bu ismini koymuşlar. Ama bu köyde çok değişik bir ağaç varmış. Bu ağacın adı aşk ağacıymış. Bu elmalar kalp şeklinde ve bu elmadan yiyenler ilk gördüğüne aşık oluyormuş. Elmalı köyde güneşli bir günde Ali adında ki bir çocuk dışarıda arkadaşlarıyla oyun oynarken canı elma çekmiş. Arkadaşlarına "Siz oynayın ben birazdan geleceğim" demiş. Ali gitmiş, gitmiş ce önünde kalpli meyvaları olan bir ağaç görmüş. Aşk ağacı olduğunu bilmiyormuş.

Ali: Allah Allah kalp şeklinde ama bu. Çok garip. Hiçbir elma kalp şeklinde olmaz ki demiş. Yiyip yememezlikte kararsız kalmış.

Ali: Olsun bir şey olmaz demiş. Aşk ağacının elmasından bir ısırık almış. Bir iki tane elma yedikten sonra doymuş. Arkadaşlarının yanına gitmiş. Arkadaşı Elif'e bakmış ona aşık olmuş. Aşık olduğu belli oluyormuş. Ali her şeyi yapabilen bilge bir yaşlı tanıyormuş. Hemen bilge dedenin yanına gitmiş. Bilge karanlık ormana gitmesi ve elmaları oradaki derede yıkayıp Ayşe'ye vermesini ve böylece Ayşe'nin Ali'ye aşık olacağını söylemiş. Ali bilgenin dediğini yapmış. Hava karardığında karanlık ormana aşk ağacından aldığı elmalarla gitmiş. Elmaları derede yıkayacakken tuhaf bir ses duymuş. Ali diye sesleniyormuş. Ali sese doğru gitmiş orada Ayşe'yi görmüş. Ayşe aslında bir orman perisiymiş ama kimliğini gizleyip insan gibi yaşıyormuş. Ali'nin kendisini sevdiğini biliyormuş ona bir şans vermiş. Zaman geçmiş ve tüm köye evleneceklerini söylemişler herkes mutlu olmuş. Aşk ağacının dibinde evlenmiş ve sonsuza kadar mutlu olmuşlar.

Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

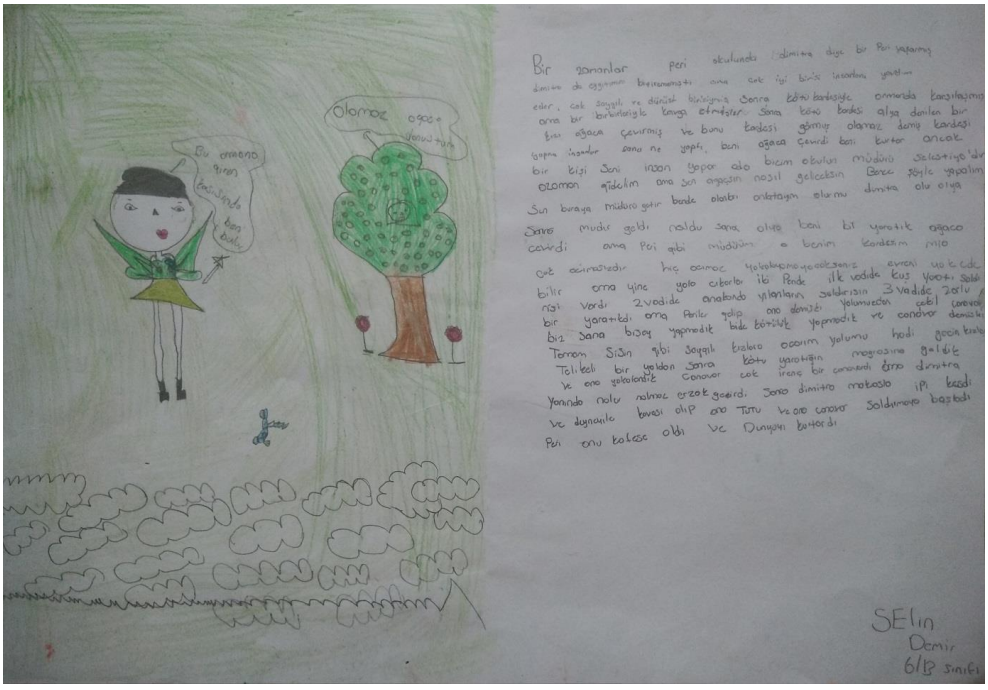
Aşk ağacı: Sevgi ve aşk
Elma: Aşk, Bağlılık
Karanlık orman: Kötülük, karanlık ve bilinmezlik
Bilge adam: Zekâ
Peri: Sihir

11. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, resminde "Aşk Elması" adlı özgün bir hikâye tasarlamıştır. Hikâyenin içinde geçen "aşkı" ve "bağlılığı" temsil eden elma sembolü kırmızı renkte ve büyük boyutlarda çizilerek vurgulanmıştır. Kompozisyonun sağında duran başkahraman ağacın yan tarafında

elmalarla birlikte detaylı bir şekilde çizilmiştir. Günlük yaşantılar ile birleşen olağanüstü mitik bir durum resim yüzeyine aktarılmıştır. Öğrenci, hikâyede geçen diğer kahramanlara da sembolik anlamlar yüklemiştir. Örnek verecek olursak zekâ kavramını bilge bir adamla ön plana çıkarıp sevgi, gizem ve sihir kavramlarını ise bir peri sembolüyle oluşturmayı tercih etmiştir. Ayrıca öğrenci, hikâyesinin içerisinde farklı bir mekân algısı oluşturmaya çalışmış (karanlık orman, göl) olayları faklı bir bakış açısıyla kurgulamıştır. Çalışmasının içerisinde mitik semboller kullanan öğrenci konuyu başarılı ve özgün bir şekilde resim yüzeyine aktarmıştır.





12. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

PERİ EFSANESİ

Bir zamanlar peri okulunda Dimitra diye bir peri yaşarmış. Dimitra da eğitimini bitirememişti ama çok iyi birisi, insanlara yardım eden, çok saygılı ve dürüst birisiymiş. Sonra kötü kardeşiyle ormanda karşılaşmış birbirleriyle kavga etmişler. Sonra kötü kardeşi Alya denilen bir kızı ağaca çevirmiş ve bunu kardeşi Dimitra görmüş. Dimitra: Olamaz demiş kardeşine yapma insanlar sana ne yaptı? Sonra ağaç olan Alya seslenmiş "Beni ağaca çevirdi beni kurtar" diye yardım istemiş.

Dimitra: Bir kişi seni insan yapar oda bizim okulun müdürü Selestiyo'dur.

Alya: O zaman gidelim demiş.

Dimitra: Ama sen ağaçsın nasıl geleceksin?

Alya: Bence şöyle yapalım sen buraya müdürü getir bende olanları anlatayım olur mu?

Dimitra: Olur Alya. Sonra müdür gelmiş. Müdür: Ne oldu sana Alya.

Alya: Beni bir yaratık ağaca çevirdi ama peri gibi müdürüm.

Dimitra: O benim kardeşim Mio çok acımasızdır. Yakalayamazsanız evreni yok edebilir. Ama yine de yola çıkarlar. İki peride ilk vadide kuş yaratık saldırısına uğrar. İkinci vadide anakonda yılanlarının saldırısına uğramışlar. Üçüncü vadide zorlu bir yaratık vardır ama periler gelip ona demişler ki: "Yolumuzdan çekil canavar. Biz sana bir şey yapmadık bide kötülük yapmadık" ve canavar demiş ki: " Tamam sizin gibi saygılı kızlara açarım yolumu. Hadi geçin kızlar". Tehlikeli bir yoldan sonra kötü yaratığın mağarasına geldiler ve ona yakalandılar. Canavar çok iğrenç bir canavardı ama Dimitra yanında ne olur ne olmaz erzak getirdi. Sonra Dimitra makasla ipi kesti ve değneğiyle kovasını alıp ona tuttu ve ona canavar saldırmaya başladı Peri onu kafese aldı ve dünyayı kurtardı.

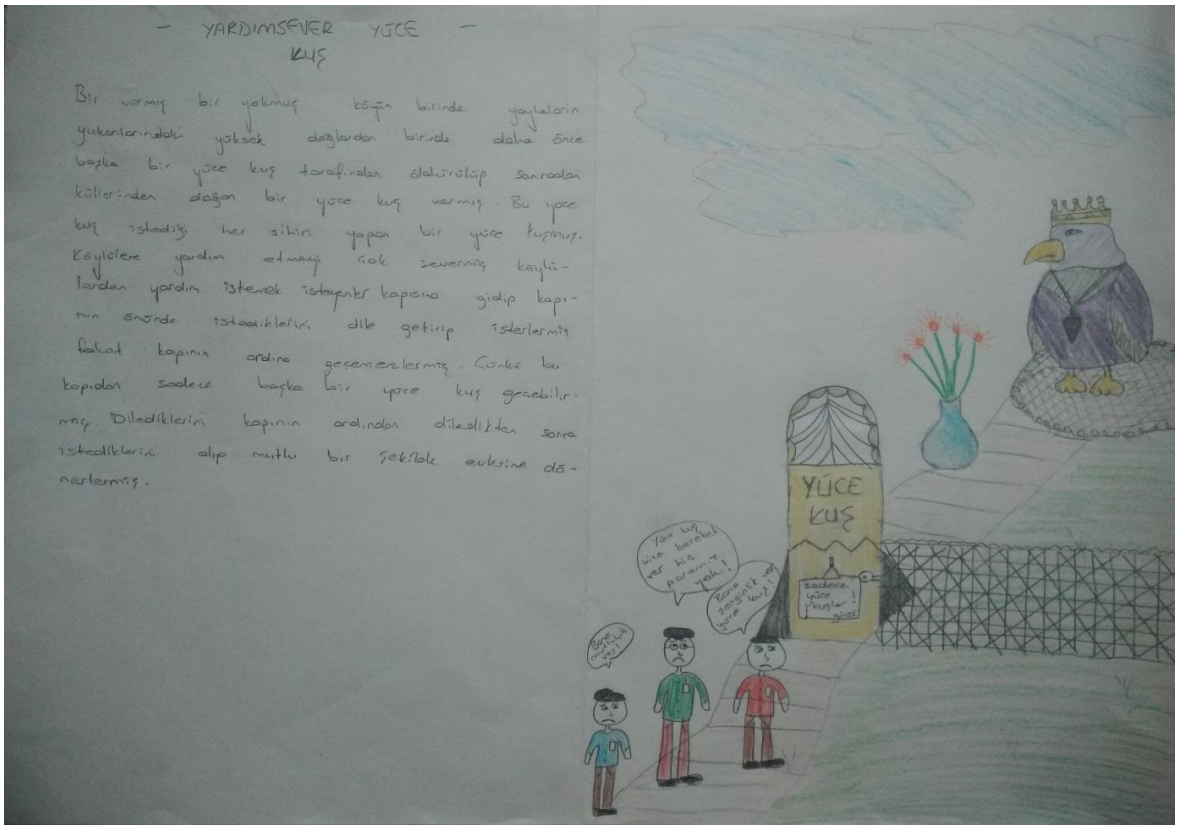
Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

Sihirli değnek: Peri sihri
Peri: Sihirli bir varlık sembolü
Ateş çıkaran tavşan: Güç

12. Öğrenci resim analizi:

Öğrenci, çalışmasında, "Peri Efsanesi" adlı özgün bir mitolojik hikâye oluşturmuştur. Çalışmasında, hayal gücünü ortaya çıkaran doğaüstü güçlere sahip sihirli ve iyiliği

sembolize eden bir kahraman (Peri) kullanmıştır. Ayrıca diğer kahramanlar için iyilik ve kötülük kavramlarını kullanarak zıtlık oluşturmuştur. Kompozisyonun merkezine tüm detayları düşünülerek çizilen ve yabancı bir isim kullanılarak tasvir edilen ana karakter, mitolojik bir sembole dönüşen ikinci karakter ile birlikte resmedilmiştir. Mitolojik hikâyelerden etkilenip ağaca dönüşmüş bir insan çizen öğrenci yaratıcı bir çalışma oluşturarak mitolojik sembollere vurgu yapmıştır. Hikâyenin içerisinde geçen yaratık, anakonda, canavar, kötü kardeş, büyü yapan müdür, ağaca dönüşen insan ve peri gibi olağan üstü karakterler mitolojik bir şekilde sembolize edilerek resim yüzeyine aktarılmış konuya uygun yaratıcı düşünceyi ön plana çıkartan başarılı bir çalışma ortaya konmuştur.



13. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

YARDIMSEVER YÜCE KUŞ

Bir varmış bir yokmuş köyün birinde yaylaların yukarılarındaki yüksek dağların birinde daha önce başka bir yüce kuş tarafında öldürülüp sonradan küllerinden doğan bir yüce kuş varmış. Bu yüce kuş istediği her sihri yapan bir yüce kuşmuş. Köylülere yardım etmeyi çok severmiş. Köylülerden yardım istemek isteyenler kapısına gidip kapının önünde istediklerini dile getirirlermiş. Fakat kapının ardına geçemezlermiş. Çünkü bu kapıdan

sadece başka bir yüce kuş geçebilirmiş. Dilediklerini kapının ardından istedikten sonra mutlu bir şekilde evlerine dönerlermiş.

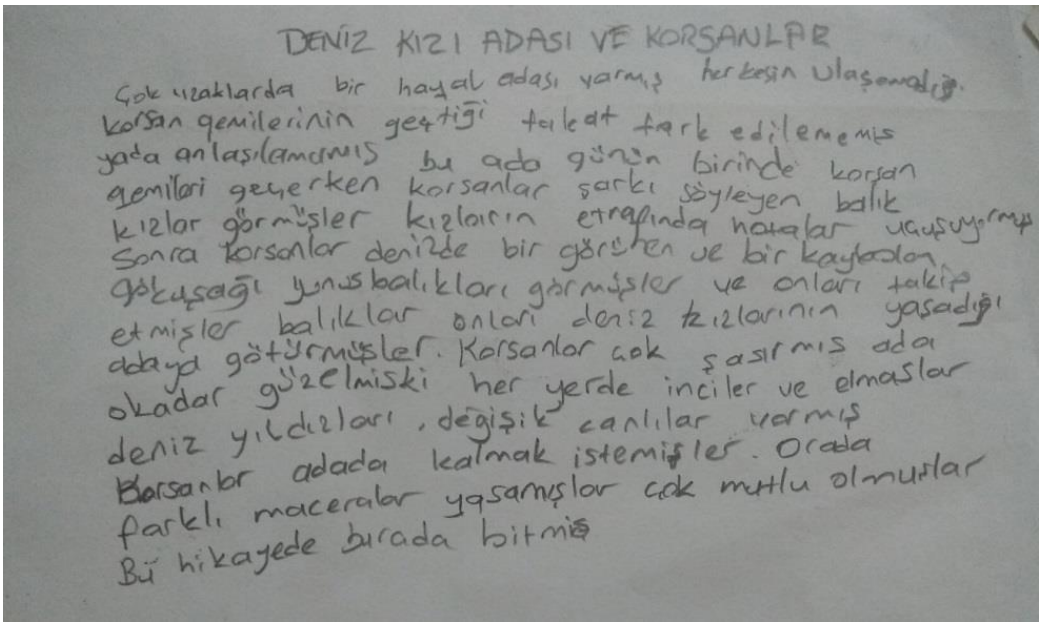
Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

Beş Kuleli Taç: Yücelik sembolü
Konili Kolye: Yardımseverlik sembolü
Kapı: Yücelik makamının geçilmez olduğunu
Ateş Çiçeği: Yüce kuşun sihir gücü

13. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, "Yardımsever Yüce Kuş" adlı çalışmasında "Anka Kuşu" mitolojik hikâyesinden etkilenerek özgün ve daha faklı bir çalışma oluşturmuştur. Tasarlanan hikâyenin içindeki beş kuleli taç, ateş çiçeği ve konili kolye olarak adlandırılan semboller; ana karakterin gücünü ve yardımseverliğini vurgulamıştır. Resmin içinde görünen diğer sembolik kavramlar eşya ve bitkilere anlam yüklenerek oluşturulmuştur. Kompozisyonun alt yüzeyinde bulunan insanlar, konuşma balonlarıyla konuşturulmuş ve öğrenci kendi yaş grubuna ait diyalog cümlelerini resimsel yüzeyde kullanmıştır. Ayrıca iyilik yapma kavramı olağanüstü bir varlıkla sembolize edilerek ön plana çıkartılmıştır. Öğrenci, hikâyesinin içindeki tüm detayları resmine özgün ve yaratıcı bir biçimde aktarmış konuya uygun başarılı bir çalışma oluşturmuştur.




DENİZ KIZI ADASI VE KORSANLAR
Çok uzaklarda bir hayal adası varmış herkesin ulaşamadığı
korsan gemilerinin geçtiği fakat fark edilememiş
yada anlaşılamamış bu ada günün birinde korsan
gemileri geçerken korsanlar şarkı söyleyen balık
kızlar görmüşler kızların etrafında notalar uçuşuyormuş
Sonra korsanlar denizde bir görünen ve bir kaybolan
gökkuşağı yunus balıkları görmüşler ve onları takip
etmişler balıklar onları deniz kızlarının yaşadığı
adaya götürmüşler. Korsanlar çok şaşırmış ada
okadar güzelmiş ki her yerde inciler ve elmaslar
deniz yıldızları, değişik canlılar varmış
Korsanlar adada kalmak istemişler. Orada
farklı maceralar yaşamışlar çok mutlu olmuşlar
Bu hikayede burada bitmiş

14. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

DENİZ KIZI ADASI VE KORSANLAR

Çok uzaklarda bir hayal adası varmış. Herkesin ulaşamadığı korsan gemilerinin geçtiği fakat fark edilememiş ya ada anlaşılamamış. Bu ada günün birinde korsan gemileri geçerken korsanlar şarkı söyleyen balık kızlar görmüşler. Kızların etrafında notalar uçuşuyormuş. Sonra korsanlar denizde bir görünen bir kaybolan gökkuşağı yunus balıkları görmüşler ve onları takip etmişler. Balıklar onları deniz kızlarının yaşadığı adaya götürmüş. Korsanlar çok şaşırmış ada o kadar güzelmiş ki her yerde inciler, elmaslar ve deniz yıldızları değişik canlılar varmış. Korsanlar adada kalmak istemişler. Orada farklı maceralar yaşamışlar ama çok mutlu olmuşlar. Bu hikâyede burada bitmiş.

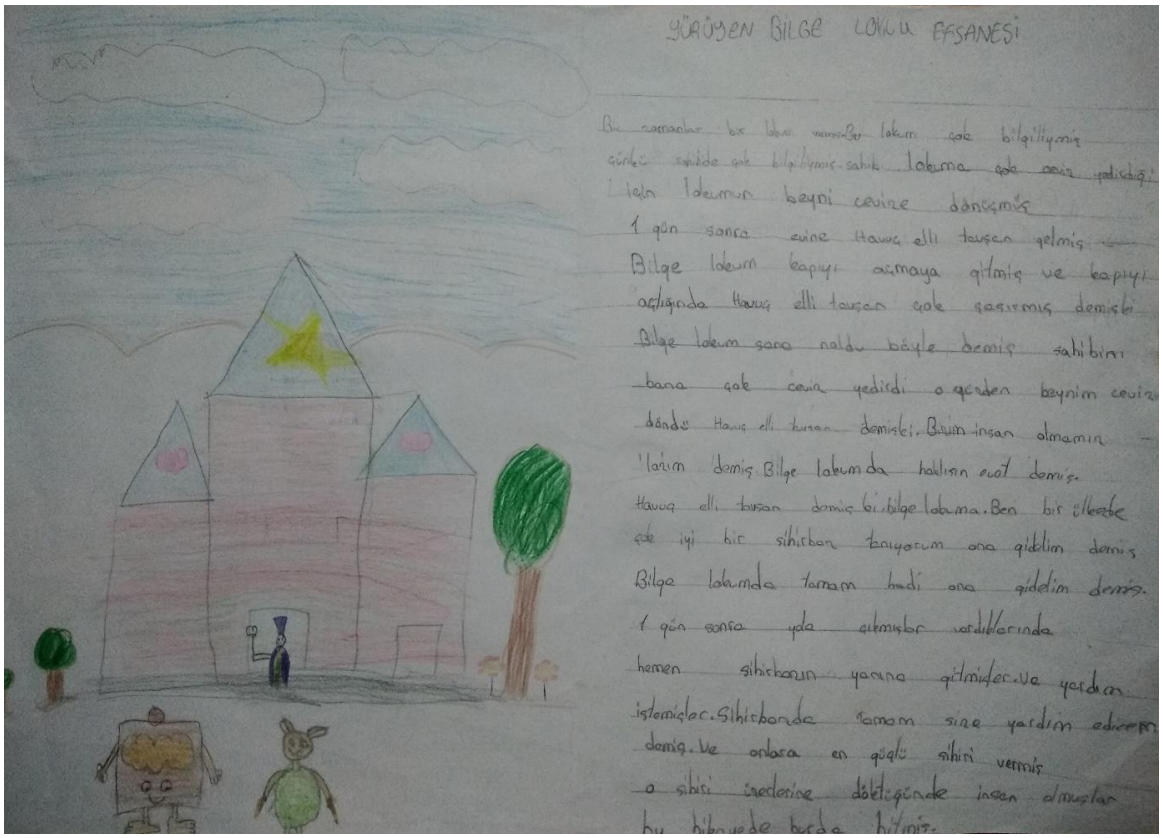
Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

Deniz Kızları: Olağanüstü varlık olmayı
Korsanlar: Kötü olmamayı ve güvenliği
Gökkuşağı Yunusları: Barış
Ada: Mutluluk
Nota: Büyüleyici ses

14. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, çalışmasında “Deniz Kızı adası ve Korsanlar “ adlı özgün bir mitolojik hikâye tasarlamıştır. Mitolojide geçen deniz kızı öykülerine farklı bir bakış açısıyla bakıp özgün

bir hikâye tasarlayan öğrenci, deniz kızı, korsanlar, gökkuşağı yunusları, nota sesleri gibi sembolleri resim yüzeyinde kullanmıştır. Öğrenci konuya uygun sembol çiziminde deniz kızlarının etrafında bulunan notaları ve müzik aletini: büyüleyici ses ve ritmi belli etmesi için kullanmıştır. Ayrıca korsanların ellerinde bulunan kılıçları, kafalarına ve gözlerine taktıkları nesneleri korsanlık sembolü olarak betimlemştir. Hikâyenin içinde geçen ada, fantastik ve mitik bir oluşum içerisinde çalışmada, güzelliği ve gizemi sembolize eden bir mekân olarak vurgulanmıştır. Varlıkları mitolojik bir görünümde düşüncelerinde şekillendirdiği haliyle resim yüzeyine aktaran öğrenci başarılı ve yaratıcı düşünceyi ön plana çıkartan bir çalışma oluşturmuştur.



15. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

YÜRÜYEN BİLGE LOKUM EFSANESİ

Bir zamanlar bir lokum varmış. Bu lokum çok bilgiliymiş çünkü sahibi de çok bilgiliymiş. Sahibi lokuma çok ceviz yedirdiği için lokumun beyni cevize dönüşmüş. 1 gün sonra evine havuç elli tavşan gelmiş. Bilge lokum kapıyı açmaya gitmiş ve kapıyı açtığında havuç elli tavşan çok şaşırmış demiş ki: Bilge lokum sana ne oldu böyle!

Bilge Lokum: Sahibim bana çok ceviz yedirdi o yüzden beynim cevize döndü.

Havuç elli tavşan: “Bizim insan olmamız lazım”.

Bilge Lokum: Haklısın evet

Havuç elli tavşan: Ben bir ülkede çok iyi bir sihirbaz tanıyorum ona gidelim.

Bir gün sonra yola çıkmışlar. Vardıklarında hemen sihirbazın yanına gitmişler ve yardım istemişler. Sihirbaz da “Tamam size yardım ederim” demiş. Ve onlara en güçlü sihrini vermiş. O sihri üzerlerine döktüklerinde insan olmuşlar. Bu hikâyede burada bitmiş.

Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

Sihirbaz: Güç
Saray: Zengin ve güçlü olmak
Yıldız: Özgüven
Ceviz: Beyin
Kalp: Sevgi
Asa: Dokunduğu nesneyi düzeltme gücü

15. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, çalışmasında “Yürüyen Bilge Lokum Efsanesi” adlı özgün bir çalışma oluşturmuştur. Resminin içinde sembolik ögelere yer veren öğrenci, insanlar tarafından yenilen nesnelere (havuç, lokum, ceviz) mitsel özellikler atfetmiştir. Bu nesnelerden birine örnek verecek olursak insan beynini ve düşünebilme eylemini temsil etmesi için cevizi, özgün bir sembol olarak kullanmayı tercih etmiştir. Hikâyenin içindeki kahramanları olağandışı bir şekilde tasarlayıp sihirbaz ve sihir kavramlarını kullanan öğrenci, mitik bir anlatımı ön plana çıkartmıştır. Öğrenci sembolik bir anlatım içerisinde hikâyenin olay kurgusunu oluştururken büyüsel terimler, insani özellikler barındıran nesneler ve farklı oluşumlar gösteren yaratıkları hayal etmiş mitolojiye uygun yaratıcı düşünceyi ön plana çıkartan başarılı bir çalışma oluşturmuştur.



~ Gizemli Ada ile Deniz Kralı ~

Bir zamanlar bir ada varmış. Bu ada sabahları yok oluyor akşamları ortaya çıkıyormuş. Bazı köylüler bunu duymuş ve sabah kimseye görünmeden tekneye binmişler ve adaya gitmişler ama ada çokmuş. Akşam tekrar adaya gitmişler ama ada gündüz gibiymiş rengârenk gökkuşağı kuşları ve kelebekler uçuyormuş adanın içinde. Köylüler çok şaşırmış burası çok güzel bir yermiş. Ellerinde beyaz bayraklar varmış. İyi niyetli köylüler olduğunu göstermek istemişler. Sonra denize bakarmış birden. Her yer köpüklü olmuş. Elinde mızrak tutan bir adam çıkmış denizin içinden. Vücudunda değişik semboller varmış. Simli gibi parlıyormuş. Adamın yanında büyük bir yunus balığı varmış. Adam onlara dönmüş ve kimsiniz demiş. Ben deniz kralıyım ülkemde ne istiyorsunuz izinsiz girdiniz demiş. Kızmış ve deniz daha çok köpürmüş. Köylüler: Biz dostuz ama bizim yardıma ihtiyacımız var demişler. Köyümüz fakir ve kurak bize yardım et demiş. Deniz kralı onlara acımış ve sihirli bir şişe vermiş. Göğe şişeye dilemelerini istemiş yağmur yağacak ve kurak lık geçecek demiş. Köylüler şaşırmış deniz kralına teşekkür etmiş. Sonra deniz kralı sular içinde kaybolmuş. Balina onlara yol göstermiş. Köylüler kralın dediğini yapmış ve köylerini fakirlikten kıraklıktan kurtarmışlar sonsuza kadar mutlu yaşamışlar köylerinde.

16. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

GİZEMLİ ADA VE DENİZ KIRALI

Bir zamanlar bir ada varmış. Bu ada sabahları yok oluyor akşamları ortaya çıkıyormuş. Bazı köylüler bunu duymuş ve sabah kimseye görünmeden tekneye binmişler ve adaya gitmişler ama ada yokmuş. Akşam tekrar adaya gitmişler ama ada gündüz gibiymiş renkli gökkuşağı kuşları ve kelebekleri uçuyormuş adanın içinde. Köylüler çok şaşırmış burası çok güzel bir yermiş. Ellerinde beyaz bayraklar varmış. İyi niyetli köylüler olduklarını göstermek istemişler. Sonra deniz kabarmış birden her yer köpük olmuş. Elinde mızrak tutan bir adam çıkmış denizin içinden. Vücudunda değişik semboller varmış. Simli gibi parlıyormuş. Adamın yanında büyük bir yunus balığı varmış. Adam onlara dönmüş siz kimsiniz? demiş. Ben deniz kralıyım ülkemde ne işiniz var izinsiz girdiniz demiş. Kızmış ve deniz daha çok köpürmüş. Köylüler: Biz dostuz ama bizim yardıma ihtiyacımız var demişler. Köyümüz fakir ve kurak bize yardım et demiş. Deniz kralı onlara acımış ve sihirli bir şişe vermiş. Gökyüzüne dökmelerini istemiş yağmur yağacak ve kuraklık geçecek demiş. Köylüler sevinmiş deniz kralına teşekkür etmiş. Sonra deniz kralı sular içinde kaybolmuş. Balina onlara yol göstermiş. Köylüler kralın dediğini yapmış ve köylerini fakirlikten kuraklıktan kurtarmışlar. Sonsuza kadar mutlu yaşamışlar köylerinde.

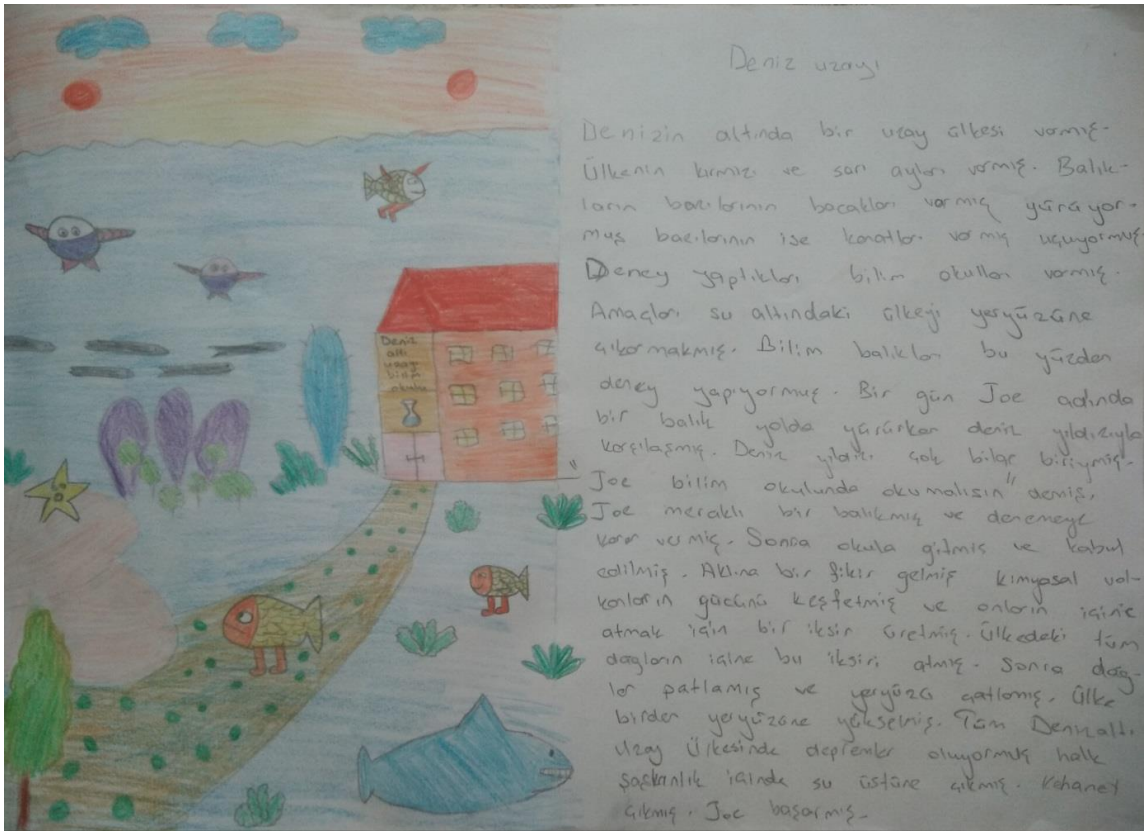
Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

Ada: Gizem
Deniz Kralı: Güçlü varlık
Deniz Kralının Tacı: Yönetmek
Deniz Kralının Asası: Denizin sahibi olmak
Kelebek, kuş, yunus: sevgi, güzellik
Beyaz Bayrak: Barış

16. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, “Gizemli Ada ve Deniz Kralı” adlı özgün bir çalışma oluşturmuştur. Gizemli ada hikâyesinin içeriğinde geçen sihirli ve mistik kavramlara dikkat çekmek isteyen öğrenci, olağandışı bir olay örgüsü ve özgün karakterlerle hikâyenin temasını belirlemiştir. Bu temanın içinde geçen deniz kralının mızrağı, tacı ve üzerindeki şekiller gibi farklı semboller mitolojik bir kurguya dönüştürülerek resme aktarılmıştır. Ayrıca hikâyede geçen diğer sembollerden biriside; içinde kuraklığı bitirecek bir sihir bulunduran iksir şişesidir.

Böylelikle öğrenci olağanüstü, sihirli ve fantastik durumları içeren özgün ve başarılı bir çalışma oluşturmuştur.



17. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

DENİZ UZAYI

Denizin altında bir uzay ülkesi varmış. Ülkenin kırmızı ve sarı ayları varmış. Balıkların bazılarının bacakları varmış yürüyormuş. Bazılarının ise kanatları varmış uçuyormuş. Deney yaptıkları bilim okulları varmış. Amaçları su altındaki ülkeyi yeryüzüne çıkarmakmış. Bilim balıkları bu yüzden deney yapıyormuş. Bir gün Joe adında bir balık yolda yürürken deniz yıldızıyla karşılaşmış. Deniz yıldızı çok bilge biriymiş. "Joe bilim okulunda okumalısın" demiş. Joe meraklı bir balıkmış ve denemeye karar vermiş. Sonra okula gitmiş ve kabul edilmiş. Aklına bir fikir gelmiş kimyasal volkanların gücünü keşfetmiş ve onların içine atmak için bir iksir üretmiş. Ülkedeki tüm dağların içine bu iksiri atmış sonra dağlar patlamış ve yeryüzü çatlamış. Ülke birden yeryüzüne yükselmiş.

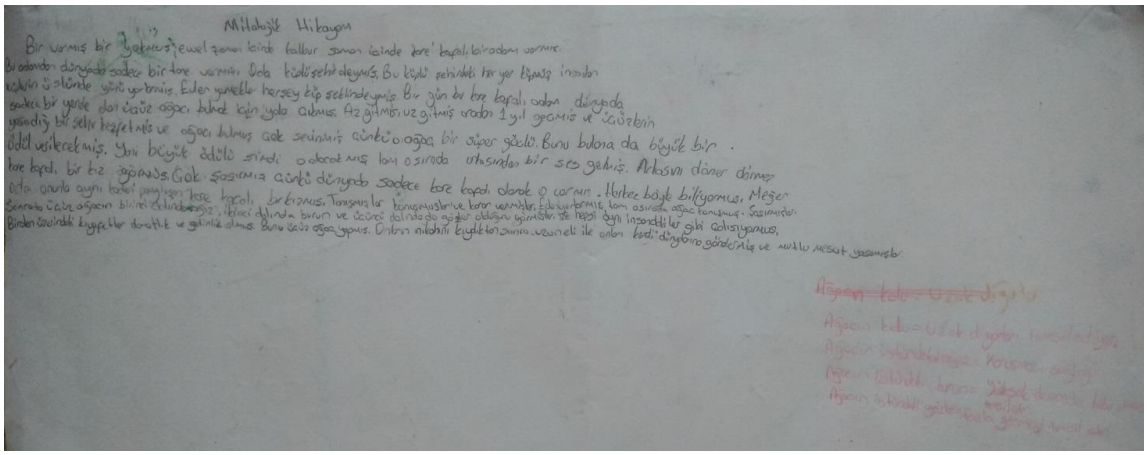
Tüm denizaltı uzay ülkesinde depremler oluyormuş. Halk şaşkınlık içinde su üstüne çıkmış. Kehanet çıkmış Joe başarmış.

Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:
İki ay ve uzay: Sonsuzluk sembolü
İksir şişesi: Sihir yapmayı
Yürüyen ve uçan balıklar: Garip olayları
Denizyıldızı: Bilgeliği

17. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, çalışmasında "Deniz Uzayı" adlı özgün bir hikâye oluşturmuştur. Hikâyede geçen olay ve karakterler hayal gücünü ön plana çıkarıcı niteliktedir. Hikâyenin başkahramanına, etrafındaki diğer karakterlere ve çevresinde oluşan olaylara mitik bir anlam yüklenmiştir. Ayrıca fantastik bir kurgu içerisinde oluşturulan hikâyedeki olay örgüsü mistik bir temayla birlikte çalışmada sembolik öğeler ile vurgulanmıştır. Örneğin öğrencinin oluşturduğu kompozisyondaki, insanlara ve başka canlılara ait özelliklerin yüklendiği konuşan, uçan, yürüyen balıklar ve sihirli iksir şişesi sembolik bir anlatımla resme aktarılmıştır. Hikâye, konuyu destekler nitelikte özgün bir biçimde oluşturularak resim yüzeyine aktarılmıştır.





18. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

MİTOLOJİK HİKÂYEM

Bir varmış bir yokmuş evvel zaman içinde kalbur saman içinde kare kafalı bir adam varmış. Bu adamdan dünyada sadece bir tane varmış. Oda küplü şehirdeymiş. Bu küplü şehirde her şey küpmüş insanlar küplerin üstünde yürüyormuş. Evler, yemekler her şey küp şeklindeymiş. Bir gün bu kare kafalı adam dünyada sadece bir yerde olan üçüz ağacı bulmak için yola çıkmış. Az gitmiş uz gitmiş aradan 1 yıl geçmiş ve üçüzlerin yaşadığı bir şehir keşfetmiş ve ağacı bulmuş çok sevinmiş çünkü bir süper güçlüymüş. Bunu bulana da büyük bir ödül verecekmiş. Yani büyük ödülü şimdi o alacakmış tam o sırada arkasından bir ses gelmiş. Arkasını döner dönmez kare kafalı bir kız görmüş. Çok şaşırmış çünkü dünyada kare kafalı olarak bir o varmış. Herkes böyle biliyormuş. Meğer oda onunla aynı kaderi paylaşan kare kafalı bir kızmış. Tanışmışlar konuşmuşlar ve karar vermişler. Evleniyorlarmış tam o sırada ağaç konuşmuş. Şaşırmışlar sonrada üçüz ağacın birinci dalında ağız, ikinci dalında burun ve üçüncü dalında da gözler olduğunu görmüşler ve hepsi aynı insandakiler gibi çalışıyormuş. Birden üzerlerindeki kıyafetler damatlık ve gelinlik olmuş. Bunu üçüz ağaç yapmış. Onların nikâhını kıydıktan sonra uzun eli ile onları kendi dünyalarına göndermiş ve mutlu mesut yaşamışlar.

Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

Ağacın kolu: Uzak diyarları

Ağacın üzerindeki ağız: konuşma sembolü

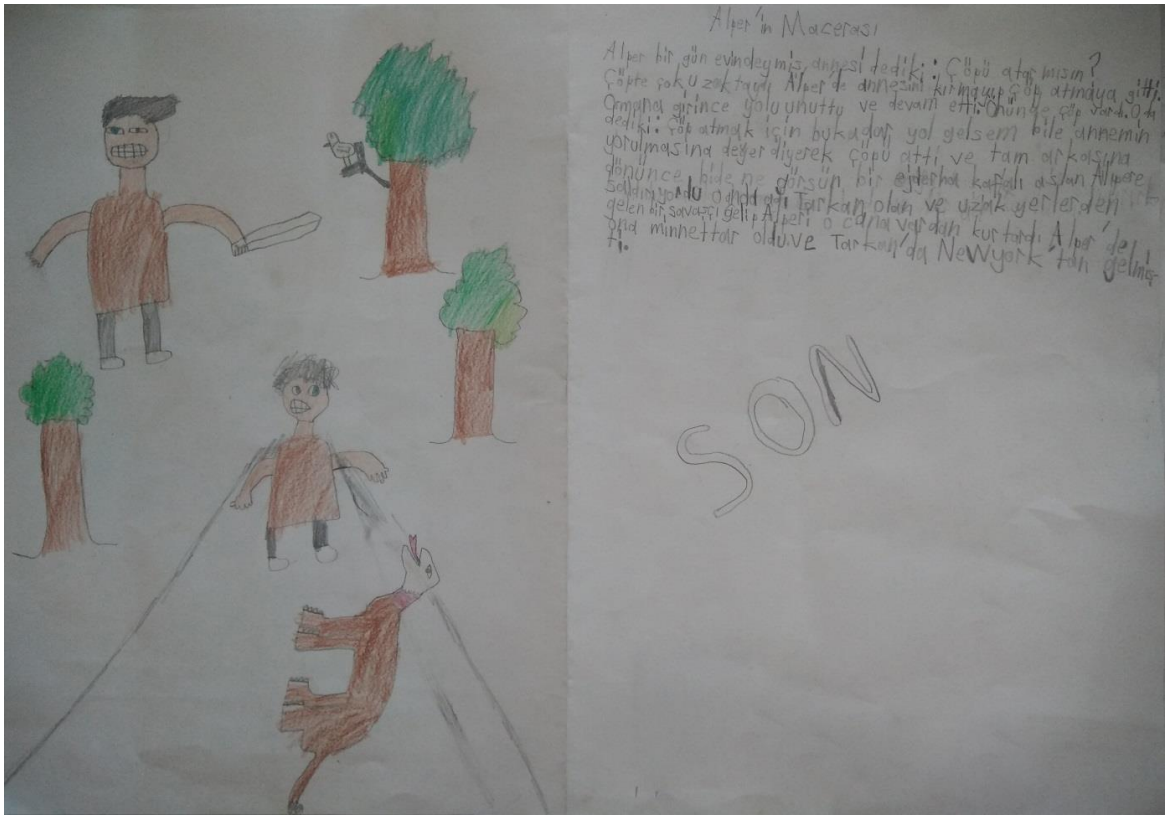
Ağacın üzerindeki göz: Fazla görme sembolü

Ağacın üzerindeki burun: Yüksek koku alma gücü sembolü

Kare kafalar: Farklılık

18. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, çalışmasında “Mitolojik Hikâyem” adlı özgün bir hikâye oluşturup hikâyesinin içerisinde geçen sembolik öğeleri kompozisyonunun içerisinde vurgulayarak resim yüzeyine aktarmıştır. Öğrenci oluşturduğu mitolojik hikâyesinin içerisinde küp şehir, kare kafalı insanlar ve insana ait özellikler atfettiği bir ağaç sembolü üzerinde yoğunlaşmıştır. Canlı bir varlığın özelliklerinin aktarıldığı ağacın üç dalının üzerinde; konuşmayı simgeleyen ağız, koku almayı simgeleyen burun, görmeyi simgeleyen göz ve tutmayı-dokunmayı simgeleyen el sembolleri kullanılmıştır. Ayrıca el sembolüne uzağa yollamak ve ya göndermek anlamı yüklenmiştir. Öğrenci yaratıcı bir şekilde hikâyesinde geçen sembolik kavramları mitik unsurlarla birleştirerek başarılı bir çalışma oluşturmuştur.



19. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

ALPER’İN MACERASI

Alper bir gün evindeymiş ve annesi demiş ki: Çöpü atar mısın? Çöpte çok uzaktaydı. Alper de annesini kırmayıp çöpü atmaya gitti. Ormana girince yolu unuttu ve devam etti. Önünde çöp vardı. Oda dedi ki: Çöp atmak için bu kadar yol gelsem bile annemi yormamaya değer

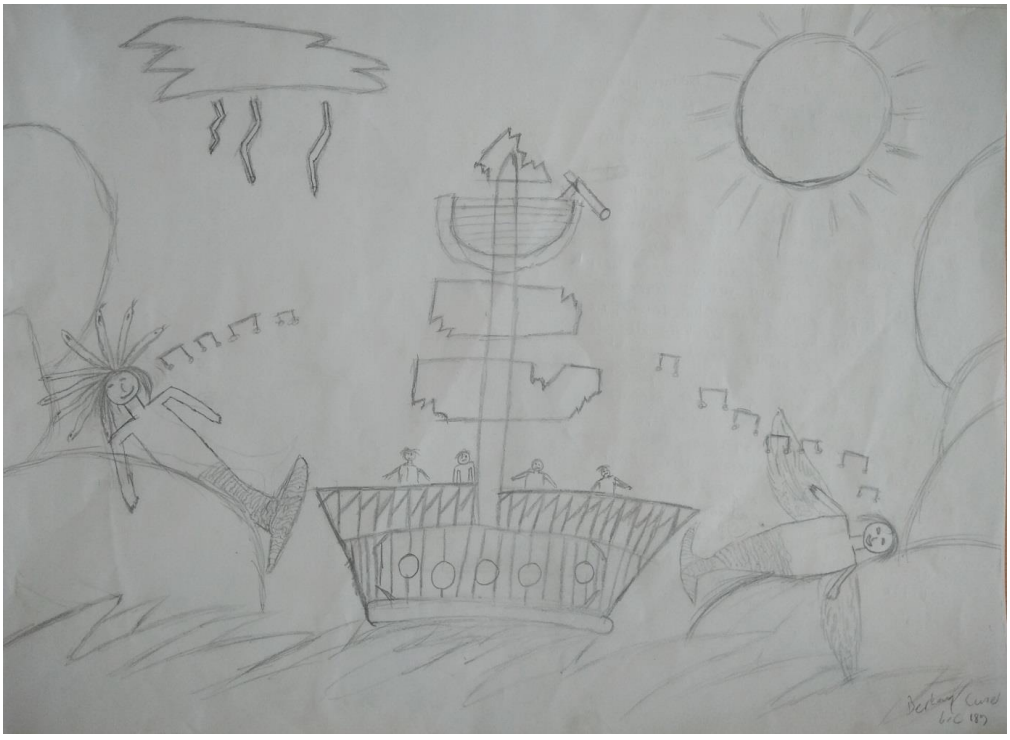
diyerek çöpü attı ve tam arkasına dönünce bide ne görsün bir ejderha kafalı aslan Alper'e saldırıyordu. O anda adı Tarkan olan ve uzak yerlerden gelen bir savaşçı gelip Alper'i o canavardan kurtardı. Alper de ona minnettar oldu ve Tarkan da New York'tan gelmişti.

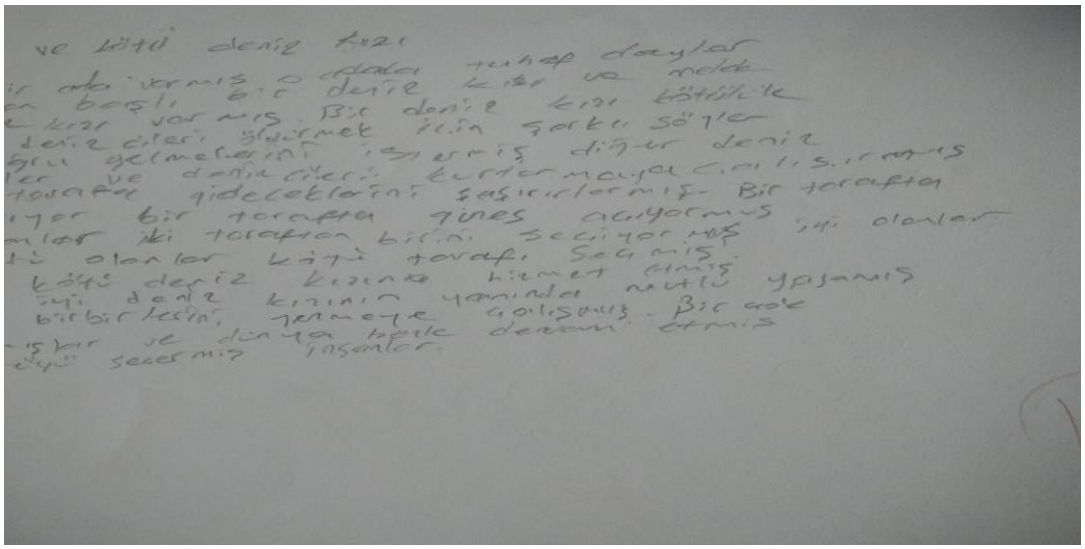
Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

Yaratık: Kötülük
Kuş: Tuhaflık
Kahraman adam: Güç ve kurtarma sembolü
Kılıç: Kahramanlık sembolü

19. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, "Alper'in macerası" adlı özgün bir hikâye tasarlamıştır. Ana karakterin başından gündelik hayatın içindeyken olağanüstü bir durumun geçmesiyle hikâyenin giriş kısmı oluşturulmuştur. Ayrıca mitolojik hikâyelerden esinlenen öğrenci hikâyesinin içinde ejderha kafalı aslan adını taktığı mitik bir yaratıktan bahsetmektedir. Farklı özelliklere sahip hayvanların bir araya getirilerek oluşturduğu bu varlık, hikâyede kötülüğü sembolize etmektedir. Öğrenci hikâyenin sonuç bölümünde ise güç kavramına dikkat çekmek için kahraman sembolü kullanmayı tercih etmiştir. Bu sembolü vurgulamak için kahramanın gücünü, elinde tuttuğu kılıcıyla birlikte vurgulayarak ön plana çıkartmıştır. Hikâyesini mutlu sonla bitiren öğrenci yaratıcı düşüncenin hâkim olduğu özgün ve başarılı bir çalışma oluşturmuştur.





20. Öğrenci resim çalışması

Öğrencinin tasarladığı mitolojik hikâye:

İYİ VE KÖTÜ DENİZ KIZI

Bir zamanlar bir ada varmış o adada tuhaf olaylar olurmuş. Yılan başlı bir deniz kızı ve melek kanatlı bir deniz kızı varmış. Bir deniz kızı kötülük yapmak için denizcileri öldürmek için şarkı söyler kayalıklara doğru gelmelerini istermiş. Diğer deniz kızı şarkı söyler ve denizcileri kurtarmaya çalışırmış. Gemiciler ne tarafa gideceklerini şaşırırlarmış. Bir tarafta şimşekler çakıyor bir tarafta güneş açıyormuş. Gemide bulunanlar iki taraftan birini seçiyormuş. İyi olanlar iyi tarafı kötü olanlar kötü tarafı seçmiş. Bazı insanlar kötü deniz kızına hizmet etmiş. Bazı insanlar iyi deniz kızının yanında mutlu yaşamış ve bunlar hep birbirlerini yenmeye çalışmış. Birçok efsane yaşamışlar ve dünya böyle devam etmiş iyiyi ve kötüyü seçermiş insanlar.

Öğrencinin resminde, hayal gücüyle oluşturduğu semboller ve anlamları:

Yılan saç: Kötülük

Şimşek: Kötü ortam

Kuş kanadı: İyilik

Güneş: İyi ve güzel ortam

Nota: Güzel ve büyüleyici ses

Dalgalı deniz ve kırık gemi: Bilinmeyen ve karar verilemeyen tuhaf olaylar içinde olmak

20. Öğrenci resim analizi

Öğrenci, “İyi ve Kötü Deniz Kızı” adlı bir mitolojik hikâye tasarlayarak iyi ve kötü kavramlarını sembolize eden olay örgülerini resim yüzeyine aktarmayı tercih etmiştir.

Mitolojik sembolleri tasarımında kullanmaya özen gösteren öğrenci, hikâyenin sol tarafında bulunan deniz kızının saçlarını yılan şeklinde betimlemiş ve sol üst köşeye şimşek çakan bir bulut çizerek kötülük kavramını vurgulayan bir ortam oluşturmuştur. Ayrıca öğrencinin, mitolojik bir öykü olan Medusa'dan etkilendiği söylenebilir. Resmin sağ tarafında iyilik kavramını vurgulamak için kanatlı bir deniz kızı ve güneşli bir gökyüzü çizmeyi tercih eden öğrenci kompozisyonunun orta yüzeyinde ise hasar görmüş bir gemiyi vurgulamıştır. Öğrenci geminin üst tarafında telli bir müzik aletine benzeyen şekil çizmiş ve deniz kızlarının söylediği büyülü şarkıları vurgulamak için nota sembolleri kullanmayı tercih etmiştir. Mitolojik bir kurguyu resmine özgün ve yaratıcı bir düşünce ile yansıtan öğrenci başarılı bir çalışma oluşturmuştur.

3.6. İçerik Analizi

Tablo 1

Semboller, Sembollerin Anlamları, Sembollerin Kullanım Sayısı

Öğr. Kod	SEMBOLLER	SEMBOLLERİN ANLAMLARI	Sembollerin Kullanım Sayısı
1. Öğr.	Ağaç	Güç sembolü	5
	Büyük iki başlı kartal	Korumak	
	Meyve	Ölümsüz olmak	
	Ejderhalar ve yaratıklar	Değişiklik sembolü	
	Ağacın dalları ve kökleri	Dünyaya yayılmak ve sır sembolü	
2. Öğr.	Dikenli kalp meyvesi	Güven sembolü	4
	Altın renkli zeytin dalı meyvesi	Barış sembolü	
	Renkli dünya meyvesi	Dostluk sembolü	
	Etrafında halkalar olan meyve	Dürüstlük sembolü	
3. Öğr.	Daire, çember içindeki semboller	Boyut çemberi ve geçit	6
	Yarısı yenmiş çikolata	Mutlu olup hep yenilemeyeceği	
	Kafasız insan	Sorunları fazla kafaya takmayı	
	Yarım yenmiş dondurma	Işınlanma gücü	
	Uzay makinası	Boyutlar arası yolculuk	
	Diğer semboller	Değişik ve farklı gizemli semboller	
4. Öğr.	Kuş	Yardım severlik	7
	Altın meyve	Doğanın kalbi	
	Güneşin içindeki değerli taşlar	Doğanın zenginliği ve gücü	
	Denizin içindeki inciler	Suyun kalbi ve gizemi	
	Gülen sazlar	Doğanın insanoğluyla konuşmak istemesi	
	Uçan diğer kuşlar	Yardım etmeyi seven kişiler	
	Ruhların elindeki anahtar	Denizin, ormanın, gökyüzünün ve iyi insanların kalbini açan semboller	

Tablo 1 (devam)

Semboller, Sembollerin Anlamları, Sembollerin Kullanım Sayısı

5. Öğr.	Özgürlük anıtı	Özgürlük ve büyüklük	4
	Yaşlı adamın sakal kılı	Zaman ve zamanda yolculuk	
	Büyüteç	Araştırma sembolü	
	Ayak izi	İşaret	
6. Öğr.	İksir şişesi	Sihir gücü	2
	Konuşan eşyalar	Olağanüstü durum	
7. Öğr.	Şimşek	Güç	4
	Çiçekler	Mutluluk	
	İnsan kafasındaki duman	Karamsarlık kötülük	
	Peri asası	Sihir büyü	
8. Öğr.	Tohum	Umut	5
	Fidan	Mutluluk	
	Kök	Yaşam	
	Savaş	Kızgınlık	
	Ağaç	Yönetmek	
9. Öğr.	Uzay gözü	Gece görüşü	5
	Roket ayakkabı	Uçmak	
	Zaman makinası	Uzaylı olmak	
	4 yazan yer	Gezegen sembolü	
	5 çok göz	Gizemli görüş	
10. Öğr.	Seccade	İbadet etmek	4
	Tespih	Dua etmek	
	Camii	İnanmak	
	Ezan	İnsanları camiye çağırmak	
11. Öğr.	Aşk ağacı	Sevgi ve aşk	5
	Elma	Aşk, bağlılık	
	Karanlık orman	Kötülük, karanlık ve bilinmezlik	
	Bilge adam	Zekâ	
	Peri	Sihir	
12. Öğr.	Sihirli değnek	Peri sihri	3
	Peri	Sihirli bir varlık sembolü	
	Ateş çıkaran tavşan	Güç	
13. Öğr.	Beş kuleli taş	Yücelik	4
	Konili kolye	Yardımseverlik	
	Kapı	Yücelik makamının geçilmez olduğu	
	Ateş çiçeği	Yüce kuşun sihir gücü	
14. Öğr.	Deniz kızları	Olağanüstü varlık	5
	Korsanlar	Kötü olmak ve güven	
	Gökkuşağı yunusları	Barış	
	Ada	Mutluluk	
	Nota	Büyüleyici ses	

Tablo 1 (devam)

Semboller, Sembollerin Anlamları, Sembollerin Kullanım Sayısı

15. Öğr.	Sihirbaz	Güç	6
	Saray	Zengin ve güçlü olmak	
	Yıldız	Özgüven	
	Ceviz	Beyin	
	Kalp	Sevgi	
	Asa	Dokunduğu nesneyi düzeltme gücü	
16. Öğr.	Ada	Gizem	6
	Deniz kralı	Güçlü varlık	
	Deniz kralının tacı	Yönetmek	
	Deniz kralının asası	Denizin sahibi olmak	
	Kelebek kuş ve yunus	Sevgi, güzellik	
	Beyaz bayrak	Barış	
17. Öğr.	İki ay ve uzay	Sonsuzluk sembolü	4
	İksir şişesi	Sihir yapmayı	
	Yürüyen ve uçan balıklar	Garip olayları	
	Deniz yıldızı	Bilgeliği	
18. Öğr.	Ağacın kolu	Uzak diyarlar	5
	Ağacın üzerindeki ağız	Konuşma sembolü	
	Ağacın üzerindeki göz	Fazla görme sembolü	
	Ağacın üzerindeki burun	Yüksek koku alma gücü sembolü	
	Kare kafalar	Farklılık	
19. Öğr.	Yaratık	Kötülük	4
	Kuş	Tuhaflık	
	Kahraman adam	Güç ve kurtarma	
	Kılıç	Kahramanlık Sembolü	
20. Öğr.	Yılan saç	Kötülük	5
	Şimşek	Kötü ortam	
	Kuş Kanadı	İyilik	
	Güneş	İyi ve güzel ortam	
	Nota	Güzel ve büyüleyici ses	

Tablo 2

Hayvansal Semboller, Öğrencilerin Bu Sembollere Yüklediği Anlamlar ve Öğrencilerin Kullandıkları Semboller

Benzer Semboller	Kullanan Öğrenci Sayısı
Hayvansal Semboller	1, 4, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20 numaralı öğrenciler kullanmıştır.
Öğrencilerin Bu Sembollere Yüklediği Anlamlar	Öğrencilerin Kullandıkları Semboller
1. Öğrenci Çift başlı kartal motifini mitolojideki motiflerden esinlenerek hikâyesinde kullanmıştır. Ayrıca değişik hayvan karışımlarından oluşan bir varlığı sembol olarak ön plana çıkartmıştır (Yılan dilli kertenkele başlı alt gövdeli yaratık).	1. Öğrenci: Büyük iki başlın kartal, ejderhalar ve yaratıklar.
	4. Öğrenci: Kuşlar
	12. Öğrenci: Ateş çıkartan tavşan, Anakondalar
4. Öğrenci hikâyesindeki kuş motifi üzerinde durmuştur.	13. Öğrenci: Yüce kuş
12. Öğrenci hikâyesinin içerisinde bazı hayvan motiflerini kötülük sembolü olarak kullanmıştır.	14. Öğrenci: Deniz kızları (insan + balık), gökkuşağı yunusları
	15. Öğrenci: Havuç elli tavşan
13. Öğrenci hikâyesinde sihirli bir kuş motifi üzerinde yoğunlaşmıştır. Bu kuşun mitolojideki adı Zümrüd-ü Anka kuşundan esinlenerek çizildiği söylenebilir.	16. Öğrenci: Kelebek, kuş yunus, deniz kralı
	17. Öğrenci: Yürüyen ve uçan balıklar, bilge deniz yıldızı
	19. Öğrenci: Ejderha kafalı aslan, kuş
14. Öğrenci insan ile farklı hayvanları birleştirip yeni bir varlık oluşturmuştur. Bu varlık mitolojideki deniz kızlarının aynısıdır. Ayrıca denizde yaşayan hayvan sembolleri üzerinde yoğunlaşmıştır.	20. Öğrenci: Yılan saçlı deniz, kuş kanatlı deniz kızı.
15. Öğrenci bazı hayvan sembollerini ana karakter olarak kullanmıştır.	
16. Öğrenci bazı hayvan sembolleri üzerinde durmuştur.	
17. Öğrenci denizde yaşayan hayvanları sembol olarak kullanmıştır.	
19. Öğrenci değişik figürlerinin birleşiminden oluşan varlık sembolleri oluşturmuştur. Mitolojide geçen İştar kapısında bulunan motiflere benzemektedir.	
20. Öğrenci farklı hayvanları bir araya getirip insanlarla birleştirerek olağanüstü varlık sembolleri oluşturulmuştur. Mitolojideki Medusa motifini kullanmıştır.	

Tablo 3

Hayvansal Sembollerin Değerlendirmesi ve Bu Sembollerin Benzer ve Farklı Yönleri.

HAYVANSAL SEMBOLLERİN DEĞERLENDİRMESİ
Öğrencilerin kullandıkları sembollerin benzer ve farklı yönleri.
1 ve 13 numaralı öğrenciler, sihirli kuş motifleri üzerinde durmuşlardır. Sihirsel manada birbirine benzerlerken oluşum bakımından tamamen özgün bir yapıya sahiptirler. 1. Öğrenci kuş motifini Selçuklularda bulunan çift başlı kartal sembolüne benzer şekilde koruyucu bir anlam yükleyerek oluşturmuştur. 13. Öğrenci ise yüce kuş adındaki motifi farklı mitolojilerde ve Türk mitolojisinde geçen Zümrüd-ü Anka kuşu şeklinde sembolize etmiştir.
1,4,, 13, 16 ve 19 numaralın öğrenciler, kuş motifleri üzerinde durmuş, kimisi bu sembolü ana karakter olarak kullanmışlardır. Kimisi ikinci plana koymuştur.
12 ve 15 numaralı öğrenciler, tavşan sembolleri kullanmışlardır. 12. Öğrenci bu karakterden hikâyesinin içerisinde bahsetmemiş ama sembollerin içerisinde kullanmamıştır. 15. Öğrenci ise tavşan sembolünü mutasyona uğramış bir şekilde ön plana çıkartmış ve oluşturduğu semboller içerisinde kullanmıştır. 14 ve 16 numaralı öğrenciler, Yunus balıklarını sembol olarak kullanmışlardır. 14. Öğrenci bu Yunus motifini olağanüstü bir şekilde kullanırken, 16. Öğrenci bir kavramı niteler şekilde kullanmıştır.
1 ve 19 numaralı öğrenciler, Ejderha sembollerine yer vermişlerdir. 1. Öğrenci Ejderhayı koruyucu bir varlık olarak 19. Öğrenci değişik hayvan birleşimlerinden oluşturmuş ve kötülüğü sembolize eden bir şekilde kullanmıştır.
12 ve 20 Numaralı öğrenciler hikâyelerinde yılan motifi kullanmış, 12. Öğrenci kötü bir canavar olarak anakonda biçiminde oluştururken 20. öğrenci insan ve hayvan birleşimi mitolojideki Medusa'ya benzer yılan saçlı kadın şeklinde sembolize etmiştir.
14, 16, 17 ve 20 numaralı öğrenciler hikâyelerinde balık sembolüne yer vermişlerdir. 14, 16 ve 20. öğrenci bu sembolü mitolojideki deniz kızı ve deniz kralı şeklinde kullanırken 17 numaralı öğrenci insani özelliklere sahip balık sembolü şeklinde betimlemiştir.

Tablo 4

Benzer Semboller, Bitkisel Semboller, Öğrencilerin Bu Sembollere Yüklediği Anlamlar ve Öğrencilerin Kullandıkları Semboller

Benzer Semboller	Kullanan Öğrenci Sayısı
Bitkisel Semboller	1, 2, 4, 7, 8, 11 ve 18 numaralı öğrenciler kullanmıştır.
Öğrencilerin Bu Sembollere Yüklediği Anlamlar	Öğrencilerin Kullandıkları Semboller
1. Öğrenci ağaç motifini mitolojideki hayat ağacı sembolleriyle eşdeğer şekilde kullanmış ve meyvelerini "ölümsüzlük" kavramını sembolize edecek şekilde vurgulamıştır.	1. Öğrenci: Hayat ağacı, ölümsüzlük meyvesi 2. Öğrenci: Sembol ağacı, dikenli kalp meyvesi, altın rengi zeytin dalı meyvesi, renkli dünyalar meyvesi, etrafında halkalar olan meyve
2. Öğrenci ağaç sembolünü sihirli bir varlık olarak vurgulamış ve meyvelerini farklı kavramları karşılayan değişik sembollerle ön plana çıkartmıştır.	4. Öğrenci: Ormanın kalbi, altın meyve, konuşan sazlar 7. Öğrenci: Çiçekler "mutluluk"
4. Öğrenci hikâyesinde doğa ve içindeki değerli hazineler kavramını ön plana çıkartmış, ormanın kalbi ve ağaçların içindeki altın meyveleri sembollerini vurgulamıştır.	8. Öğrenci: Ağaç, tohum, fidan, kök 11. Öğrenci: Aşk ağacı, aşk elması
7. Öğrenci semboller içerisinde çiçek sembolünü mutluluk kavramını vurgulamak için kullanmıştır.	18. Öğrenci: Konuşan, fazla gören, yüksek koku alma gücü olan ve uzak diyarlara gönderebilen ağaç
8. Öğrenci ağaç motifini hikâyesinin ana teması olarak belirlemiştir. Ağacı sihirli bir varlık sembolü olarak vurgulanmış ve insani özellik taşıyan bir varlık olarak sembolize etmiştir.	
11. Öğrenci ağaç ve üzerindeki "aşk" kavramını temsil eden elma sembolleri üzerinde yoğunlaşmıştır. Ayrıca hikâyesinin içerisinde karanlık orman sembolü de kullanılmıştır.	
18. Öğrenci hikâyesinin içerisinde farklı ve olağanüstü bir karakter olarak oluşturduğu ağaç sembolünü insani özellikler barındıran bir varlık olarak betimlemiştir.	

Tablo 5

Bitkisel Sembollerin Değerlendirmesi ve Bu Sembollerin Benzer ve Farklı Yönleri.

BİTKİSEL SEMBOLLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ
Öğrencilerin kullandıkları sembollerin benzer ve farklı yönleri.
1 ve 11 numaralı öğrenciler meyve sembolünü bir kavramı sembolize etmek için kullanmışlardır. 1. Öğrenci bu kavramı ölümsüzlük olarak, 11. Öğrenci ise bu kavramı aşk olarak ele almıştır.
8 ve 18 numaralın öğrenciler ağacı olağan üstü bir varlık olarak betimlemişlerdir. Sihirli bir varlık olarak insani özellikler atfettikleri bu semboller birbirlerine benzeseler de konu olarak tamamen özgün bir oluşum göstermişlerdir.
1, 2 ve 11 numaralı öğrenciler sihirli ağaç ve sihirli meyve sembolleri üzerinde yoğunlaşmış ve sembolleri benzer şekilde kullansalar bile ana temalarını tamamen özgün bir biçimde oluşturmuşlardır.
1, 2 ve 11 numaralı öğrencilerin oluşturduğu ağaç sembolleri sihirli bir anlam taşıması bakımından benzer özelliklere sahip, fakat konu olarak tamamen bağımsız ve özgün bir oluşum gösterirler.
2 ve 4 numaralı Öğrenciler Altın meyve sembollerine birbirine benzer isim vermişler fakat tamamen farklı manalarda kullanmışlardır.
7 ve 13 numaralı öğrenciler çiçek sembolleri kullanmışlardır. Bu semboller tamamen birbirlerinden farklı bir şekilde oluşum göstermiştir. 7 numaralı öğrenci bu sembolü "mutluluk" kavramını vurgulamak için kullanırken 13 numaralı öğrenci yüce kuşun sihir gücünü vurgulamak için "ateş çiçeği" ismiyle sembolize etmiştir.
4 numaralı öğrenci diğerlerinden daha farklı olarak "gülen sazlar" isimli bitkisel bir sembol kullanmayı tercih etmiştir.

Tablo 6

Benzer Semboller, Yaratık Canavar ve Değişik Varlık Sembolleri, Öğrencilerin Bu Sembollere Yüklediği Anlamlar ve Öğrencilerin Kullandıkları Semboller.

Benzer Semboller	Kullanan Öğrenci Sayısı
Yaratık canavar ve değişik varlık sembolleri	1, 3, 4, 6, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 ve 20 numaralı öğrenciler kullanmıştır.
Öğrencilerin Bu Sembollere Yüklediği Anlamlar	Öğrencilerin Kullandıkları Semboller
1. Öğrenci hayvanları değiştirerek veya değişik hayvanların özelliklerini bir araya getirerek yeni bir varlık oluşturmuştur. Ayrıca öğrenci bu varlıklara koruyuculuk özelliği atfederek sembolize etmeyi tercih etmiştir.	1. Öğrenci: Ejderhalar ve yaratıklar, çift başlı kartal, yılan dilli kertenkele başlı at gövdeli yaratık
	3. Öğrenci: Biçimsiz Necati, mutsuz turp, 4 başlı Faruk
3. Öğrenci hikâyesinin içerisinde oluşturduğu farklı karakterlere değişik veyahut insani özellikler yükleyerek sembolize etmiştir. Bu varlıklar uzaydan gelmiş iyi ve kötü meziyetlere sahiptirler.	4. Öğrenci: Kuşlar, konuşan sazlar, konuşan güneş, ruhlar ve dağların, denizin, gökyüzünün kalbi
	6. Öğrenci: Konuşan eşyalar
4. Öğrenci görünmeyen varlıklar ve insani özellikler gösteren doğa kavramları üzerinde durmuştur ve "ruh" kavramını öne çıkarmıştır.	9. Öğrenci: 23 tane gözü olan insanlar, uzaylılar
	12. Öğrenci: Ağaca dönüşen insan, peri, canavarlar

Tablo 6 (devam)

Benzer Semboller, Yaratık Canavar ve Değişik Varlık Sembolleri, Öğrencilerin Bu Sembollere Yüklediği Anlamlar ve Öğrencilerin Kullandıkları Semboller.

6. Öğrenci eşyaları farklı bir oluşum içerisinde, insani özellikler gösteren bir varlık olarak sembolize etmiştir.	13. Öğrenci: Yüce kuş
9. Öğrenci hikâyesinin içerisinde farklı yaratık sembolleri kullanmış ve bunları uzaylı olarak ön plana çıkartmıştır. Ayrıca mutasyona uğramış insan sembollerini de kullanmıştır.	14. Öğrenci: Deniz kızları, gökkuşağı, yunuslar
	15. Öğrenci: Ceviz beyinli bilge lokum, havuç elli tavşan, sihirbaz
12. Öğrenci bitki ve insan karışımı varlıklar, yaratıklar ve sihirli varlık sembolleri üzerinde yoğunlaşmıştır. Ayrıca mitolojide geçen ağaca dönüşmüş insan sembollerini de kullanmayı tercih etmiştir.	16. Öğrenci: Deniz kralı, sihirli kuş, kelebek ve yunus
	17. Öğrenci: Konuşan ve yürüyen balıklar, bilge deniz yıldızı, uçan balıklar
13. Öğrenci hikâyesinde insani özellikler gösteren bir hayvanı ön plana çıkarmıştır. Bu sembol mitolojik Zümrüd-ü Anka kuşuyla benzer özellikler göstermektedir.	18. Öğrenci: Kare kafalı insanlar ve ağzı, gözü, burnu, eli olan ağaç
	19. Öğrenci: Ejderha kafalı aslan
14. Öğrenci değişik insan figürleri ve insan - hayvan karışımı varlık sembolleri üzerinde durmuştur. Bu varlıklardan biri mitolojide geçen deniz kızı sembolüdür.	20. Öğrenci: Yılan saçlı deniz kızı, kuş kanatlı deniz kızı
15. Öğrenci yiyecek - insan ya da bitki - hayvan gibi değişik özelliklere sahip varlık sembolleri oluşturmuştur.	
16. Öğrenci olağan bir ortamda yaşayabilme özelliğine bir varlık sembolü oluşturmuştur. Bu varlık mitolojideki deniz kralı Poseidon ile benzer özelliktedir.	
17. Öğrenci hayvan - hayvan karışımı veyahut hayvan - insan karışımı değişik varlık sembolleri oluşturmuştur.	
18. Öğrenci doğada bulunan bir bitkiye insani özellikler affetmiştir. Ayrıca insanların şekillerini mutasyona uğramış bir şekilde tekrardan tasarlayıp yeni varlık sembolleri oluşturmuştur.	
19. Öğrenci farklı hayvanları birleştirerek oluşturduğu varlık sembollerini ön plana çıkarmıştır. Bu varlığı zara veren şekilde betimlemiştir.	
20. Öğrenci hikâyesinde geçen insan ve hayvan karışımı varlıkları iyiliği ve kötülüğü sembolize eden bir şekilde kullanmıştır. Ayrıca mitolojide geçen Medusa sembolünü kullanmıştır.	

Tablo 7

Yaratık, Canavar ve Değişik Varlık Sembollerinin Değerlendirilmesi ve Bu Sembollerin Benzer ve Farklı Yönleri.

YARATIK, CANAVAR VE DEĞİŞİK VARLIK SEMBOLLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ
Öğrencilerin kullandıkları sembollerin benzer ve farklı yönleri.
1 ve 19 numaralı öğrencilerin kullandıkları yaratık sembolleri benzer, ama sembolize etme açısından tamamen özgün bir oluşum gösterir. Bunlar yılan dilli kertenkele başlı at gövdeli yaratık ve ejderha kafalı aslandır.
3 ve 9 numaralı öğrenciler uzay sembolleri kullanmışlardır.
14, 16 ve 20 numaralı öğrenciler, deniz kızı ve deniz kralı mitolojik sembollerini benzer şekilde fakat farklı bir oluşum içerisinde kullanmışlardır. Örneğin 20 numaralı öğrenci kanatlı, yılan saçlı deniz kızı şeklinde oluşturmuştur.
9 ve 18 numaralı öğrenciler mutasyona uğramış insan sembolleri kullanmış fakat tamamen özgün bir şekilde sembollerini oluşturmuşlardır. Örneğin 23 gözü olan insan ve kare kafalı insanlar.
1, 4, 13, 16 ve 17 numaralı öğrenciler kuş sembolleri kullanmışlar fakat her biri kendine özgü şekilde oluşum göstermiştir. Örneğin çift başlı kartal, yüce kuş ve mavi kuş gibi.

Tablo 8

Benzer Semboller, Sihirli Varlıklar, Sihirsel ve Büyüsel Semboller, Öğrencilerin Bu Sembollere Yüklediği Anlamlar ve Öğrencilerin Kullandıkları Semboller

Benzer Semboller	Kullanan Öğrenci Sayısı
Sihirli varlıklar, sihirsel ve büyüsel semboller	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 ve 20 numaralı öğrenciler kullanmıştır.
Öğrencilerin Bu Sembollere Yüklediği Anlamlar	Öğrencilerin Kullandıkları Semboller
1. Öğrenci hikâyesinde ölümsüzlük meyvesi sembolü sihirli ve "sonsuz hayat" veren kavramını karşılamak için kullanmıştır.	1. Öğrenci: Ölümsüzlük meyvesi
	2. Öğrenci: Sihirli meyve sembolleri, dikenli kalp meyvesi, altın rengi zeytin dalı meyvesi, renkli dünya meyvesi, etrafında halkalar olan meyve
2. Öğrenci her biri farklı bir özelliği ifade eden sihirli meyvelere sahip bir ağaç üzerinde durmuştur.	3. Öğrenci: Boyut çemberi ve geçit
3. Öğrenci sihirli boyut çemberi ve geçit sembolleri üzerinde yoğunlaşmıştır.	5. Öğrenci: Yaşlı adamın sakal kılı zaman makinası
	6. Öğrenci: İksir şişesi
5. Öğrenci zaman makinası ve sihirli özelliklere sahip bir yaşlı adam üzerinde durmuştur.	7. Öğrenci: Peri, peri asası
6. Öğrenci sihirli bir iksir şişesi sembolü üzerinde yoğunlaşmıştır.	8. Öğrenci: Sihirli ağaç
7. Öğrenci peri ve peri asası sembolleri üzerinde yoğunlaşmıştır.	9. Öğrenci: Zaman makinası
8. Öğrenci sihirli bir ağaç üzerinde durmuştur.	10. Öğrenci: Sihirli camii, ezan, seccade
9. Öğrenci sihirli bir zaman makinası sembolü üzerinde durmuştur.	11. Öğrenci: Aşk elması, peri, karanlık orman
10. Öğrenci sihirli bir camii, ezan ve seccade gibi dinsel semboller üzerinde durmuştur.	12. Öğrenci: Peri, sihirli değnek
11. Öğrenci sihirli elmalara sahip bir ağaç ve peri sembolleri üzerinde yoğunlaşmıştır.	13. Öğrenci: Sihirli yüce kuş, ateş böceği
12. Öğrenci sihir, büyü ve peri sembolleri üzerinde yoğunlaşmıştır.	14. Öğrenci: Nota, sihirli ada

Tablo 8 (devam)

Benzer Semboller, Sihirli Varlıklar, Sihirsel ve Büyüsel Semboller, Öğrencilerin Bu Sembollere Yüklediği Anlamlar ve Öğrencilerin Kullandıkları Semboller

13. Öğrenci sihirli güçlere sahip bir kuş motifi ve sihir yapma gücünü temsil eden bir bitki sembolü üzerinde durmuştur.	15. Öğrenci: Sihirbaz, asa
	16. Öğrenci: Sihirli ada, deniz kralının asası, iksir şişesi
14. Öğrenci sihirli bir ada ve büyülü bir sese sahip deniz kızı sembolünü kullanmıştır.	17. Öğrenci: Sihirli uzay şehri, iksir şişesi
15. Öğrenci her şeyi düzeltebilen bir sihirbaz sembolünü kullanmıştır.	20. Öğrenci: Nota
16. Öğrenci sihirli bir ada, sihir yapan bir varlık, sihirli şişe ve sihirli varlık üzerinde yoğunlaşmıştır.	
17. Öğrenci sihirli bir şehir, sihir yapılan bir okul ve büyülü şişe sembolleri üzerinde durmuştur.	
20. Öğrenci büyülü bir sese sahip deniz kızı sembolleri üzerinde durmuştur.	

Tablo 9

Sihirli Varlıklar, Sihirsel ve Büyüsel Sembollerin Değerlendirilmesi ve Bu Sembollerin Benzer ve Farklı Yönleri

SİHİRLİ VARLIKLAR, SİHİRSEL VE BÜYÜSEL SEMBOLLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ
Öğrencilerin kullandıkları sembollerin benzer ve farklı yönleri.
6 ve 16 numaralı öğrenciler iksir şişesi sembolünü benzer şekilde kullanmışlardır.
5 ve 9 numaralı öğrenciler zaman makinası sembolünü benzer şekilde kullanmışlardır.
1, 2, 8 ve 11 numaralı öğrenciler sihirli ağaç sembollerini benzer şekilde fakat farklı temalar içeresinde kullanmışlardır.
3 ve 5 numaralı öğrenciler zamana açılan boyut sembollerini, temalarının içeresinde kullanmışlardır.
7, 11, 12 ve 15 numaralı öğrenciler sihirli değnek, peri ve büyücü sembollerini benzer şekilde kullanmışlardır.
14 ve 20 numaralı öğrenciler nota sembollünü "büyüleyici ses" şeklinde birbirine benzer şekilde kullanmışlardır.
14 ve 16 numaralı öğrenciler sihirli ada sembollerini birbirine benzer şekilde fakat farklı bir olay örgüsü oluşturarak kullanmışlardır.

Tablo 10

Öğrencilerin Kullandıkları Diğer Sembollerin Değerlendirilmesi ve Bu Sembollerin Benzer ve Farklı Yönleri

ÖĞRENCİLERİN KULLANDIKLARI DİĞER SEMBOLLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ
Öğrencilerin kullandıkları sembollerin benzer ve farklı yönleri.
15 ve11 numaralı öğrenci Kalp sembolü kullanmışlardır. Fakat bu sembollerin manalarını farklı şekilde oluşturmuşlar 15 numaralı öğrenci sevgi kavramıyla,11 numaralı öğrenci ise kalp şeklinde olan aşk elması kavramıyla betimlemiştir.
7 ve 20 numaralı öğrenciler Şimşek sembolünü kullanmışlardır. Bu sembolleri benzer adla fakat farklı anlamlarda oluşturmuşlardır. 7 numaralı öğrenci "güç" kavramını vurgulamak için 20 numaralı öğrenci ise bu sembolü "kötü bir ortam" olarak ön plana çıkartmıştır.
9 ve 18 numaralı öğrenciler göz sembolünü kullanmışlardır. 9 numaralı öğrenci bu sembolü "uzay gözü, 5 çok göz" gibi isimlerle uzay temasına uygun olarak ön plana çıkartmış 18 numaralı öğrenci ise ağacın üzerinde bulunan göz sembolünü fazla görme yeteneğini vurgulamak için kullanmıştır.
4 ve 20 numaralı öğrenciler güneş sembolünü kullanmışlardır. 4 numaralı öğrenci bu sembolü "güneşin içindeki taşlar" olarak betimlemiş ve bu sembolü hikâyedeki kahramanlardan biri olarak ön plana çıkartmıştır.20 numaralı öğrenci ise güneş sembolünü iyi ve güzel bir ortamı belirtmek için kullanmıştır.
14 ve 17 numaralı öğrenciler ada sembolünü kullanmışlardır. İki öğrencide bu sembolleri benzer şekilde fakat farklı temalar içerisinde ön plana çıkartmış ve sihirli bir ada "olarak betimlemişlerdir.
3, 9 ve 17 numaralı öğrenciler zaman ve uzay ile ilgili semboller kullanmış ve farklı mekânlarla uzay kavramlarını birleştirerek değişik bir kurgu oluşturmuşlardır.3 numaralı öğrenci uzay makinası, 9 numaralı öğrenci ise zaman makinası sembollerini isimleri ve hikâyeleri faklı fakat benzer bir mantıkla kullanmışlardır. Ayrıca 3 numaralı öğrencinin zaman makinesi olarak gördüğü boyut çemberinin üzerine çizdiği kafasız insan, yarısı yenmiş çikolata ve dondurma sembolleri özgün bir oluşum göstermiştir.
4. öğrencinin ruhların elindeki anahtar, 5 öğrencinin zaman yolculuğunu vurgulamak için oluşturduğu "yaşlı adamın sakal kılı" ve araştırma kavramını ön plana çıkartan büyüteç ve ayak izi sembolleri, 10. Öğrencinin kullandığı dinsel semboller,18. Öğrencinin kare kafalar diye betimlediği ana karakterleri ve 13. öğrencinin sihirli bir olayı vurgulamak için kullandığı beş kuleli taç konili kolye ateş çiçeği gibi semboller kendine has ve özgün bir oluşum göstermişlerdir.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR

Derste anlatılan konunun öğrenci tasarımlarına yansıması incelenirken, mitoloji ve sembol konusunun katılımcıların dikkatini çektiği gözlemlenebilir. Öğrenciler kendi oluşturdukları hikâyelerinin içinde geçen önemli sembolleri ön plana çıkararak vurguladığı görülmüştür. Fantastik kurgular, olağanüstü kavramlar ve semboller barındıran mitolojik hikâyelerden örnek verilerek derste yaptırılan bu uygulama öğrencilerin hayal güçlerine etki etmiş yaratıcı çalışmalar ortaya çıkarmalarına katkı sağlamıştır.

Konu anlatımından sonra öğrenciler, kendi hikâyelerini tasarlamış; yeni semboller ve sembolik kavramlar, mitik olaylar ve mitolojik kahramanlar oluşturmuşlardır. Yoğun bir düşünme süreciyle oluşturulan hikâyelerdeki sembollerin ve kahramanların birçoğu mitolojik hikâyelerde vurgulanan ya da günlük hayattaki bazı kavramların anlam yüklenerek sembolleştirilmesiyle katılımcı çalışmalarına aktarılmıştır. Öğrencilerin mitolojik hikâye ve bu hikâyelerde geçen bazı sembol, kişi ve kavramlardan etkilenip bunları değişik şekillerde çizimlerine aktardıkları gözlemlenmiştir.

Çalışmalardan elde edilen veri analizlerine göre; mitoloji ve sembol konusu hakkında bilgi verilip mitolojik hikâyelerdeki semboller içeren örnekler gösterilip uygulama yaptırıldığı zaman katılımcıların daha bilinçli bir şekilde çalışmalarını oluşturdukları gözlemlenebilir. Öğrencilerin birçoğu; sembolleri, sembolik kavramları, mitolojik öğeleri, unsurları, kahramanları, olay ve olguları tasarımlarına yaratıcı bir şekilde aktarabilmişlerdir. Mitolojik konuları, olağanüstü durumları ve fantastik öğeleri imgesel bir kurgulama sürecinden geçiren katılımcılar, semboller ve sembolik kavramları çalışmalarında daha özenli bir şekilde vurgulamışlardır. Kompozisyon içerisindeki sembollere farklı manalar yüklenerek yeni ve bilinmeyen sembol çeşitleri oluşturulmuştur. Mitolojinin içeriğini oluşturan olağanüstü durum ve kahramanlar hayal gücünü etkin kılacak yaratıcı bir şekilde resim yüzeyine aktarıldığı gözlemlenmiştir.

Ayrıca uygulama yapılan bu konuyla ilgili çıkan sonuçlarda öğrencilerin çoğu sembolleri benzer isimlerle kullansalar bile tamamen birbirinden özgün oluşumlar içerisinde betimlemişlerdir. Bazı konuların tema olarak seçimindeki benzerlikler oluşturulan hikâyelerin özgünlüklerini etkilememiş ve tamamen öğrencilerin hayal güçleriyle harmanlanmış olağanüstü düşünceler resim yüzeyine aktarılmıştır.

Mitolojik hikâye anlatımıyla oluşturulan çalışmalarda konuya ve yaş seviyelerine uygun hikâyeler seçildiği takdirde öğrencilerin mevcut hayal güçlerini daha da aktive eden yaratıcı çalışmalar ortaya çıkmasına destek sağlandığı gözlemlenmiştir. Katılımcıların farklı kültürlere ve ya kendi kültürüne ait seçilen konularda farklı bir bakış açısı ve düşünme becerisi geliştirdiği gözlemlenmiştir.

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç

Araştırmanın sonucunda ise; mitolojik hikâye ve sembol içerikli konular, öğrencilerinin çoğunun dikkatini çekmiş ve araştırmaya yetkin bir şekilde katılımlarını sağlamıştır. Anlatımın içeriğinde kullanılan slayt sunum, görseller, hikâyeler ve örneklerle desteklenen mitoloji ve sembol konusunun, öğrencilerin derse olan ilgisini canlı tuttuğu gözlemlenmiştir. Tasarımlarını oluşturmaya çalışan öğrenciler farklı ve olağanüstü, sembol içerikli imgesel çalışmalar oluşturabilmek için derin bir düşünme eylemi içerisine girmişlerdir.

Yapılan bu uygulamada mitoloji ve sembol konusun çocukların farklı isimler oluşturma, yeni yaratıcı semboller üretme, olağanüstü hikâyeler kurgulama ve yeni karakterler oluşturma gibi hayal güçlerini geliştirici ve yaratıcı güçlerine olumlu yönde etki edebilecek olgularda pozitif yönde bir artış olduğu gözlemlenmiştir.

Araştırmanın sonuçları arasında olağanüstü konuların hayal gücüne ciddi manada etki ettiği gözlemlenmiş ayrıca araştırmanın olumsuz tarafları arasında ise sürenin yetmemesi, konunun fazla uzatılarak anlatılmasıyla dikkat dağınıklığının oluşması, televizyondaki programlardan etkilenen katılımcıların konuyu farklı bakış açılarıyla ele almaya çalıştıkları da gözlemlenmiştir.

5.2. Öneriler

Öğrencilerin; düşünmesi, hayal etmesi ve yaratıcı sonuçlar oluşturabilmeleri için zihinsel aktivitelerini daha çok geliştirebilmelerine zemin hazırlayacak farklı çalışmalar ortaya koymaları desteklenebilir. Görsel sanatlar alanında hayal gücünü arttırıcı olağanüstü ve fantastik konulu hikâyeler tercih edilebilir. Yaşamımızın her alanında karşılaştığımız ve

bilmemiz gereken sembol ve sembolik kavramlar öğrencilere, eğlenceli ve farklı bir biçimde aktarılıp daha düşünsel ve yaratıcı sonuçlara ulaşmak için görsel sanatlar dersinde kullanması tercih edilebilir. Hayal gücü ve yaratıcılık üzerinde etki edebilecek olan kültürlere veya kültürümüze ait mitolojik hikâyeler, sembol ve sembolik kavramlar kazanımlar içerisinde kullanılması önerilebilir. Derse olan ilginin daha canlı tutulması, olağandışı farklı yaratıcı sonuçlar elde edilmesi, hayal gücünü geliştirebilmesi ve daha çok yaratıcı aktiviteler oluşturulabilmesi açısından öğretmen ve öğrenciler tarafından okul müfredatı çerçevesinde kontrollü bir şekilde uygulanabilecek konuları barındıran sanatsal aktiviteleri içeren bir program içerisinde yer alması önerilebilir. Ayrıca bu araştırma ile ortaya çıkan sonuçlar dikkate alındığında çocuğun düşünce ürünü olan olağanüstü hikâyeleri ve nasıl bir hayal gücü ile nelerden etkilenerek oluşturulduğunu anlayabilmek için çocuk psikolojisi üzerine derinlemesine araştırma yapmak isteyen araştırmacılara destek sağlayıcı bir yöntem olarak kullanılması önerilebilir.

KAYNAKLAR

Alakuş, O. A., Mercin, L., Ayaydın, A., Vural, D. Ü., Tuna, S. & Yılmaz, M. G. (2009). *Sanat eğitimi ve görsel sanat öğretimi.* Ankara: Pegem.

Albayrak, A. (2017). Mitolojinin dini hayattaki yeri ve önemi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 10*(54), 952- 958. http://sosyalarastirmalar.com/cilt10/sayi 54_ pdf/7ilahiyat/albayrak_ali.pdf sayfasından erişilmiştir.

Alsan, Ş. (2005). *Türk mimari süsleme sanatlarında mitolojik kaynaklı hayvan figürleri (orta Asya'dan Selçuklu'ya).* (Doktora tezi). https://tez.yok.gov.tr/UlusalTez Merkezi/ sayfasından erişilmiştir.

Altunay, E. (2015). *Paganizm-1.kadim bilgeliğe giriş*. İstanbul: Hermes.

And, M. (2007). *Minyatürlerle Osmanlı -İslam Mitologyası*. İstanbul: Yapı Kredi.

Anka Kuşu Sembolü. [Resim]. https://tr.pinterest.com/pin/754775218775305413/?lp=true sayfasından erişilmiştir.

Artut, K. (2004). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Anı.

Aydoğdu Özoğlu, E. (2015). *Okul kültürünün sembolik açıdan çözümlenmesi: etnografik bir çalışma.* (Doktora tezi). https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/ sayfasından erişilmiştir.

Ayşe nur Tekmen, A. N., Can, H. D., Bravo, I. B., Erdem, E., Parer, Ö., Üreten, H., Erdoğdu, İ. İ., Murat, L., Özcan, M., Güveloğlu, A., Yılmaz, D. & Eren, M. T. (t.y.). Doğu ve batı mitolojileri. Ankara: Delta kültür

Batuk, C. (2009). Mit, tarih ve gerçeklik sorunu üzerine notlar. *Milel ve Nihal İnanç Kültür ve Mitoloji Araştırmaları Dergisi, 6*(1), 27- 53. http://isamveri. org/pdfdrg /D03200/2009_6_1/2009_6_1_BATUKC.pdf

Bayat, F. (2017). *Türk mitolojik sitemi ontolojik ve epistemolojik bağlamında Türk mitolojisi 1.* İstanbul: Ötüken.

Bilimdili, (2017). *Antik turan coğrafyasında mitolojik bir kuş: Grifon* [Resim]. https://bilimdili.com/arkeotarih/arkeoloji/antik-turan-cografyasinda-mitolojik-bir-kus-grifon/ adresinden erişilmiştir.

Boray, F. E. (2015). *M.Ö. 1000-M.S. 1453 Helenistik Çağlar'da halk ve mit'leri*. İstanbul: Kum Saati.

Bozkurt, C. (2013). *1980 – 1995 arası Türk hikâyesinde mitolojik unsurlar.* (Yüksek lisans tezi). https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/ sayfasından erişilmiştir.

Campbell, J. (2016). *Yaratıcı mitoloji tanrının maskeleri IV.* (K. Emiroğlu, Çev.). İstanbul: Islık.

Conner, N. (2014). *Her yönüyle klasik mitoloji Olimpos doğanın zırvasından yeraltı'nın derinliğine klasik mitler hakkında bilmeniz gereken her şey* (D. Candaş, Çev.). Ankara: Arkadaş.

Çağlar, B. (2008). *Türk mitolojisinde dört unsur ve simgeleri üzerine bir inceleme.* (Yüksek lisans tezi). https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/ sayfasından erişilmiştir.

Dalkıranoğlu, B. (2016) *700'den fazla sembolden oluşan antik mısır hiyeroglifleri'nden 30'u ve ilginç anlamları.* https://listelist.com/hiyeroglif-anlamlari/ sayfasından erişilmiştir.

Danacı, B. (2012). 10-12 yaş grubu çocuk resimlerinde mitolojik konulu hikâyelerin yaratıcılığa etkisinin belirlenmesinde uygulama yöntemlerine yönelik bir karşılaştırma. (Yüksek lisans tezi). http://www.acikarsiv. gazi.edu.tr/ index.php? SayfaNo=12&secim=5&menu=2&txtAbstract=y%F6nteminin&#

Daniels, M. (2014). *Bir nefeste dünya mitolojisi.* (P. Üstel, Çev.). İstanbul: Maya.

Dell, C. (2014). *Mitoloji hayali dünyalara eksiksiz rehber*. (N. Elhüseyni, Çev.). İstanbul: YKY.

Demir, A. (2018). *Dünya mitolojisi.* İstanbul: Kamer.

Deniz, M. E. (Ed.). (2015). *Eğitim psikolojisi*. Ankara: Maya.

Ejderha Sembolü. [Resim]. https://tr.depositphotos.com/108198890/stock-illustration-red-dragon-vector-illustration.html sayfasından erişilmiştir

Eliade, M. (2016). *Mitlerin özellikleri.* (S. Rıfat, Çev.). İstanbul: Alfa Mitoloji.

Engin Deniz, M. (Ed.). *Eğitim psikolojisi.* Ankara: Maya Akademi.

Ertuğrul, E. (2015). *Altamira mağarası.* (İspanya) [Resim]. http://arkeofili.com/tarih-oncesi-donemden-11-magara-sanati/ sayfasından erişilmiştir.

Ertuğrul, E. (2015). *Eller mağarası (Arjantin).* [Resim]. http://arkeofili.com/tarih-oncesi-donemden-11-magara-sanati/ sayfasından erişilmiştir.

Ertuğrul, E. (2015). *Lascaux mağarası (Fransa).* [Resim]. http://arkeofili.com/tarih-oncesi-donemden-11-magara-sanati/ sayfasından erişilmiştir.

Eyüce, Ö. (Ed.). (2018). *Mit ve mimarlık.* İstanbul: Bahçesehir üniversitesi.

Ganeri, G. (2018). *Eski mısır.* (I. Aksoy, Çev.), Ankara: Binbir Çiçek.

Ganeri, G. (2018). *Eski mısır.* [Resim]. (I. Aksoy, Çev.). Ankara: Binbir Çiçek.

Gibson, C. (2017). *Semboller nasıl okunur? Resimli sembol okuma rehberi.* (C. Alpan, Çev.), İstanbul: Yem.

Gizli ilimler/Efsanevi yaratıklar/griffon [Resim]. https://gizliilimler.tr.gg/Griffon.htm sayfasından erişilmiştir.

Granger, E. (1979). *Mitoloji.* (N. Ataç, Çev.). İstanbul: Cem.

Gurbetoğlu, A. (2018). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. http://agurbetoglu.com/files/2-%20ARA%C5%9ETIRMA%20%20T%C3%9CRLER%C4%B0.pdf sayfasından erişilmiştir.

Gültepe, N. (2015). *Türk mitolojisi yeni araştırmalar ışığında.* İstanbul: Resse.

Gündem. (1997, Ağustos 15). Semboller: Dünyanın ortak dili. *Hürriyet.* http://www. hurriyet.com.tr/gundem/semboller-dunyanin-ortak-dili-39259899 sayfasından erişilmiştir.

Günenç, S. (2013). *Efsanevi simurg zümrüd-ü anka kuşu.* http://sgmyazilim. com. tr/saygigunenc/efsanevi-simurg-zumrudu-anka-kusunun-hikayesini-bir-de-benden-dinleyin/ sayfasından erişilmiştir.

Habertürk, (2007, Ağustos 12). *"Yaratılış"a dair 10 farklı mit.* https://www. haber turk.com/yasam/haber/31997-yaratilisa-dair-10-farkli-mit# sayfasından erişilmiştir.

Harfler ve Semboller. [Resim]. https://www.teknocard.com/en-guzel-sekilli-harfler-ve-semboller/ sayfasından erişilmiştir.

İnceağaç, M., &Yılmaz, M. (2018). Fabl türünün 7. Sınıf öğrencilerinin görsel sanat çalışmalarına etkisi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi Dergisi, 10*(24), 305-322.

İvgin, H. (2013). *Derin mitoloji (inançlarda-söylencelerde-folklorda-geleneklerde).* Ankara: Kültür.

Karakurt, D. (2011). *Türk söylence sözlüğü*, Türkiye: e-kitap. https://issuu.com/edebiyat kitap/docs/turk_soylence_sozlugu.

Kayabaşı, O. A. (2016). Türk mitolojisinde eskataloji mitleri. *Folklor/Edebiyat, 22*(86), 167-180. https://dergipark.org.tr/download/article-file/539272 sayfasından erişilmiştir.

Kelly, T. (2018). *Büyük uygarlıklar sümerler.* (I. Aksoy, Çev.). Ankara: Binbir Çiçek.

Kelly, T. (2018). *Büyük uygarlıklar sümerler.* [Resim]. (I. Aksoy, Çev.). Ankara: Binbir Çiçek.

Ketenci, H. F. & Bilgili, C. (2006). *Yongaların 10 000 yıllık gizemli dansı görsel iletişim ve grafik tasarım.* İstanbul: Beta.

Kılınç, M. (2016). *Constantin Brancusi ve spiritüel kuş imgeleri.* Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Koca, S. K. (2010-11). Genel hatları ile kültür ve sembol ilişkisi. *SAÜ Fen Edebiyat Dergisi, 12*(2), 878-94. http://www.fed.sakarya.edu.tr/arsiv/yayinlenmis_dergiler/ 2010_2/makale_6.pdf

Koçak, A. (2016). *Mitlerde varoluş yolculuğu.* İstanbul: Alfa.

Labirenttv, (2019). *Gücü yansıtan sembol: çift başlı kartal* [Resim]. https://labirenttv.com/ gucu- yansitan-sembol-cift-basli-kartal/4902/ sayfasından erişilmiştir.

Margaryan, P. (2019). *Ejderha: ateş püsküren yaratığın kısa tarihi.* [Resim], http://arkeofili.com/ejderha-ates-puskuren-yaratigin-kisa-tarihi/ sayfasından erişilmiştir.

Mit nedir? mit ne demek, anlamı ve tanımı. (2016). https://www.msxlabs.org/forumx-sozluk /499157-mit-nedir.html#ixzz5pgQq0GE3

Mitoloji nedir? *Mitoloji'ye giriş.* https://gizemlidunyam.com/mitoloji-nedir/ sayfasından erişilmiştir.

Necatigil, B. (2017). *Mitologya*. İstanbul: YKY.

Onedio Haber (2016, Haziran 30). *Dünyada yaygın olarak kullanılan semboller ve şaşırtıcı ortaya çıkış hikayeleri.* https://onedio.com/haber/dunyada-yaygin-olarak-kullanilan-semboller-ve-sasirtici-ortaya-cikis-hikayeleri-719336 sayfasından erişilmiştir.

Önal, N. O. (2007). *Çin mitolojisindeki ejderha motifinin çağdaş seramik biçimlerde yorumlanması*. (Yüksek lisans sanat eseri raporu). https://tez.yok.gov.tr /Ulusal TezMerkezi/ sayfasından erişilmiştir.

Özkan, A. R. (2012). Din-mitoloji ilişkisi. *Ekev Akademi Dergisi, 6*(11), 9- 20. http://isamveri.org/pdfdrg/D01777/2002_11/2002_11_OZKANAR.pdf sayfasından erişilmiştir.

Özkan, B., Aslan, B., Türk, H., Khan, H. S., Akarslan, H., Orhuntaş, I. S., Altınova, M., Münzevi, M., Kaplan, M., Öztürk, Ö., Çaylak, P., Keser, S., Demir, S., Erkut, S. & Erkol, T., (2017). Mitoloji [Özel Sayı]. *İncir Çekirdeği Dergisi, 35*,13-49 https://issuu.com/incircekirdegidergisi/docs/35. sayfasından erişilmiştir.

Özsoy, V. (2007). *Resim-iş eğitiminin tarihsel ve düşünsel terimleri*. Ankara: Gündüz.

Öztürk, Ö. (2009). *Folklor ve mitoloji sözlüğü.* Ankara: Phoenix.

Sağ, M. (2012). *Bir sembol olarak kilim.* https://dergipark.org.tr/download/article-file/661194 sayfasından erişilmiştir.

Seyidoğlu, B. (2002). *Mitoloji üzerine araştırmalar mitler ve tahliller*. İstanbul: Dergah.

Sözen, M. & Tanyeli, U. (2005). *Sanat kavramları ve terimleri sözlüğü*. İstanbul: Remzi.

Şişman, A. (2011). *Sanata ve sanat kavramlarına giriş*. İstanbul: Litaratür.

Taydaş, A. (2012). *Türk mitolojisindeki sembollerin grafik sanatı eğitimindeki yeri ve önemi.* (Yüksek lisans tezi). http://acikarsiv.gazi.edu.tr/index.php? Sayfa No= 460&secim=4&menu=2&txtDocType=2& sayfasından erişilmiştir.

Tepecik, A. (2002). *Tasarım-teknoloji*. Ankara: Detay.

Tez, Z. (2008). *Mitolojinin kültürel tarihi doğu ve İslam mitolojisi mitolojik söylenceler.* İstanbul: Doruk.

Tinci, S. (2014). *6. sınıf görsel sanatlar dersi öğrencilerinin yaratıcılıklarına Türk yaratılış mitolojisinin etkisi*. (Yüksek lisans tezi). https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/ sayfasından erişilmiştir.

Turan, F. A., & Ozan, M. (Eds). (2017). *Türk mitolojisine giriş.* Ankara: Gazi.

Türkkan, C. (1976). *Mitoloji.* Ankara: Turizm Eğitimi Genel Müdürlüğü.

Uçar, Ö., Uçar, F. Kılıç, L., Orhon, N. & Taşçıoğlu, M. (2011). *Görsel kültür*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

Uçar, T. F. (2004). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İstanbul: İnkilap.

Uztuğ, F., Çınar, Naim., Karpat Aktuğlu, I., Okat Özden, Ö., Göksel, G., Ergüven, S., Erdem, E., Sandıkçıoğlu, B. & Yılmaz, Ayhan. (Ed.). (2013). *Reklamda yaratıcılık ve yazarlık.* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

Ünver, E. (2002). *Sanat eğitimi.* Ankara: Nobel.

Wilkinson, K. (2018). *Kökenleri ve anlamlarıyla semboller ve işaretler binlerce yıllık görsel bir yolculuk.* (S. Toksoy, Çev.). İstanbul: Alfa.

Wilkinson, P. (2009). *Kökenleri ve anlamlarıyla efsaneler binlerce yıllık görsel bir yolculuk & mitler.* (E. Lakşe, Çev.), İstanbul: Alfa.

Yazar, T., & Geçen, F. (2018). Görsel sanatlarda evrensel dil ve sanatsal sembolizm. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 11*(61), 556-567.http://www.sosyal arastirmalar.com/cilt11/sayi61_pdf/3sanat_sanattarihi_arkeoloji_mimari/yazar_tarik_ fahrettingecen.pdf sayfasından erişilmiştir.

Yılar, Ö. & Karabekir, K. (2005). Mit-efsane ve eğitim. *Eğitim Fakültesi Dergisi,* (11), 384-392. https://dergipark.org.tr/download/article-file/31435 sayfasından erişilmiştir.

Yıldırım, N. (2012). *İran mitolojisi.* İstanbul: Pinhan.

Yılmaz, E. B. (2011). Hikaye ve romanlarda sembol dilinin görüntüleri üzerine bir değerlendirme. *Bilig Dergisi,* (56), 45-56. http://www.acarindex.com/ dosyalar/ makale/acarindex-1423873102.pdf

Yılmaz, M. (2005). *Görsel sanatlar eğitiminde uygulamalar.* Ankara: Gündüz.

Yorar, G. (2015). *Yaradılış mitolojileri.* İstanbul: Ötüken.

(2016, Haziran 30). Dünyada yaygın olarak kullanılan semboller ve şaşırtıcı ortaya çıkış hikayeleri. *Onedio Haber*. [Resim]. https://onedio.com/haber/dunyada-yaygin-olarak-kullanilan-semboller-ve-sasirtici-ortaya-cikis-hikayeleri-719336 sayfasından erişilmiştir.

(2018). *Babil ejderi.* [Resim]. https://seyler.eksisozluk.com/hem-uzak-dogu-hem-iskandinav-mitolojisinde-olan-efsanevi-varlik-ejderha sayfasından erişilmiştir.

(2018, Şubat, 6). Çift başlı kartal sembolü. *Yeni Haber* [Resim]. http://www.yenihaberden.com/cift-basli-kartal-konyaya-nasil-geldi-394733h.htm sayfasından erişilmiştir.

(2019). *Tanrıların yaradılışı enuma eliş.* [Resim]. https://seyler.eksisozluk.com/tanrilarin-yaratilisini-anlatan-dunyadaki-ilk-butunluklu-destan-enuma-elis sayfasından erişilmiştir.

EKLER

Ek 1. Araştırma İzin Yazısı

T.C.
DÜZCE VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 10240236-605.99-E.5118826 13.04.2017
Konu : Araştırma İzni

GAZİ ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Gazi Üniversitesi Rektörlüğü Tarihi Bina (Rektörlük Girişinin Arkası) Teknikokullar
06500/ANKARA

İlgi : a) 12/04/2017 tarihli ve 10240236-605.99-E.5018827 sayılı Valilik Oluru.
b) 23/03/2017 tarihli ve 80287700-302.08.01/678 sayılı yazı.
c) 07.03.2012 tarihli ve B.08.0.YET.00.20.00.0/3616 sayılı (2012/13) Genelge.

Gazi Üniversitesi Enstitümüz Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı,Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı bölümünde Yüksek Lisans Öğrencisi Şeyma TAŞIRAN'ın ilgi (b) yazı ekinde bulunan "Mitolojik Hikayelerdeki Sembollerin 6.Sınıf Görsel Sanatlar Dersinde İllüstrasyon Tekniğiyle Uygulamasının Çocukların Yaratıcılığına Etkisi" konulu araştırmasına veri sağlamak amacıyla Düzce İli Akçakoca ilçesi Atatürk Ortaokulu öğrencilerine anket uygulamaya yönelik izin talebinin uygun görüldüğüne dair, ilgi (a) makam onayı ekte gönderilmiştir.

Gereğini bilgilerinize arz ederim.

Murat YİĞİT
İl Milli Eğitim Müdürü

Ek: Valilik Oluru ve Ekleri (13 Sayfa)

Valilik binası 81010 Merkez /DÜZCE
Elektronik Ağ: www.meb.gov.tr
e-posta: istatistik81@meb.gov.tr

Ayrıntılı bilgi için: Nagehan G.ÖZCAN
Tel : (0 380) 5241380-1623
Faks: (0 380) 5241383

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. http://evraksorgu.meb.gov.tr adresinden 6455-d743-372b-8f1c-933f kodu ile teyit edilebilir.

T.C.
DÜZCE VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 10240236-605.99-E.5018827 12/04/2017
Konu : Araştırma İzni

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : a) Gazi Üniversitesi Rektörlüğü'nün 10/03/2017 tarihli ve 80287700-302.08.01/678 sayılı yazısı.
b) 07.03.2012 tarihli ve B.08.0.YET.00.20.00.0/3616 sayılı (2012/13) Genelge.

Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstütüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi Şeyma TAŞIRAN'nın ilgi (a) yazı ekinde bulunan "Mitolojik Hikayelerdeki sembollerin 6.sınıf Görsel Sanatlar Dersinde İllüstrasyon Tekniğiyle Uygulamasının Çocukların Yaratıcılığına Etkisi" konulu araştırmasına veri sağlamak amacıyla Düzce İli Akçakoca İlçesi Atatürk Ortaokulu öğrencilere uygulamaya yönelik izin talebi, ilgi (b) Genelge'de belirtilen esaslar doğrultusunda incelenmiştir.

Söz konusu araştırmanın eğitim ve öğretimi aksatmayacak şekilde, gönüllülük esasına dayalı olarak uygulanması ve uygulamalarda sadece ekte bulunan mühürlü formun kullanılması şartı ile yürütülmesi Müdürlüğümüzce uygun mütalaa edilmektedir.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde Olurlarınıza arz ederim.

Murat YİĞİT
İl Milli Eğitim Müdürü

OLUR
12/04/2017

Turgut SERİMER
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:
1-Mühürlü Form (11 Sayfa)
2-Komisyon Kararı (1 Sayfa)

Valilik binası 81010 Merkez /DÜZCE
Elektronik Ağ: www.meb.gov.tr
e-posta: istatistik81@meb.gov.tr

Ayrıntılı bilgi için: Nagehan G.ÖZCAN
Tel : (0 380) 5241380-1623
Faks: (0 380) 5241383

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. http://evraksorgu.meb.gov.tr adresinden 5ac2-3d78-39cd-a594-f861 kodu ile teyit edilebilir.

T.C.
DÜZCE VALİLİĞİ
Düzce İl Milli Eğitim Müdürlüğü
ARAŞTIRMA DEĞERLENDİRME FORMU

ARAŞTIRMA SAHİBİNİN	
Adı Soyadı	Şeyma TAŞIRAN (Yrd. Doç. Gonca Hülya YAYAN)
Kurumu / Üniversitesi	Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Araştırma yapılacak iller	Düzce
Araştırma yapılacak eğitim kurumu ve kademesi	Düzce İli Akçakoca İlçesi Atatürk Ortaokulu
Araştırmanın konusu	'Mitolojik hikayelerdeki sembollerin 6. Sınıf görsel sanatlar dersinde illüstrasyon tekniğiyle uygulanmasının çocukların yaratıcılığına etkisi'
Üniversite / Kurum onayı	Var
Araştırma önerisi	Araştırma önerisi Düzce İli Akçakoca İlçesi Atatürk Ortaokulu öğrencilerine 'Mitolojik hikayelerdeki sembollerin 6. Sınıf görsel sanatlar dersinde illüstrasyon tekniğiyle uygulanmasının çocukların yaratıcılığına etkisi' çalışması belirlenen takvime göre yapılmak istenmektedir.
..ri toplama araçları	Görüşme Tekniği
Görüş istenilecek Birim/Birimler	Yok
İletişim Bilgileri	Var
Yükümlülükler	Araştırmacı: *Uygulama veya çalışma takviminde değişiklikleri bildirmeye, * Araştırmayı araştırma çalışma takviminde belirtilen süre içerisinde teslim etmek, * Yapılan araştırmanın tamamlanmasından itibaren en geç iki hafta içinde, Bakanlıktan izin alanlar EARGED Başkanlığına, İl'de izin alanlar millî eğitim müdürlüğüne araştırmanın iki örneğini CD'ye kayıtlı olarak vermeyi taahhüt eder (EK-1)

KOMİSYON GÖRÜŞÜ	
Araştırmacının araştırma önerisi Düzce İli Akçakoca İlçesi Atatürk Ortaokulu öğrencilerine yönelik 'Mitolojik hikayelerdeki sembollerin 6. Sınıf görsel sanatlar dersinde illüstrasyon tekniğiyle uygulanmasının çocukların yaratıcılığına etkisi' çalışması belirlenen takvime göre yapılmak istenmektedir. Araştırmanın; Millî Eğitim Bakanlığı'nın Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinleri konulu 2012/13 nolu Genelgesi maddeleri doğrultusunda uygulanmasında sakınca **bulunmamaktadır.**	
..omisyon kararı	Araştırma izni **verilmesine** oybirliği ile karar verilmiştir.
Muhalif üyenin Adı ve Soyadı:	**Muhalif üye bulunmamaktadır.**

KOMİSYON

Ali CANBAZ
Üye

Ayşe GÜLTEPE
Üye

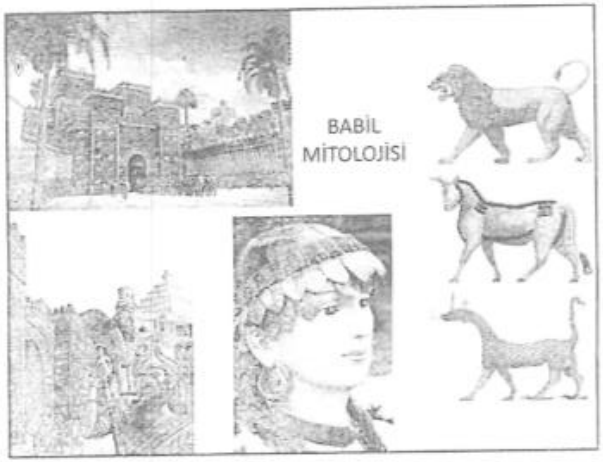
07/04/2017
Komisyon Başkanı
Ahmet YAKUPOĞLU
Şube Müdürü

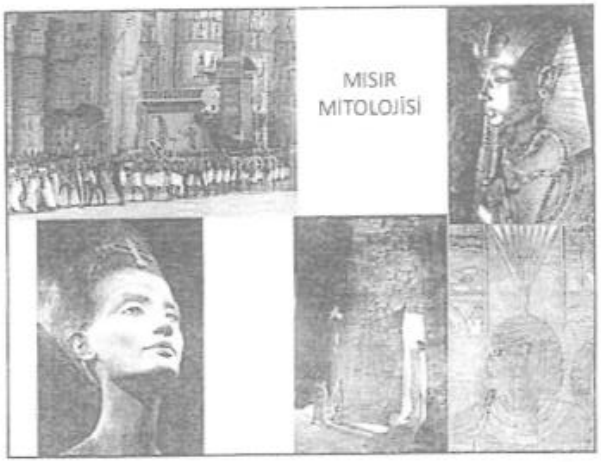
MİTOLOJİ ve SEMBOL

MİTOLOJİ

Mitoloji, ilkçağlarda ya da çeşitli uluslarda tanrıların, yarı tanrıların ve kahramanların efsane olan tarihini inceleyen, yorumlayan bilim dalıdır.(Uğurlu, 2012, s.29)

Mitos (mythos), Yunancada söz öykü anlamına gelir. Mitoslar, ilkel insan topluluklarının evreni, dünyayı ve tabiat olaylarını kişileştirerek yorumlamak, henüz sırrını çözemedikleri hayatın ve evrenin çeşitli görüntülerini bir anlam kolaylığına bağlamak ihtiyacından doğmuş öykülerdir.(Necatigil, 1988, s.10)





Bir sembolü «başka bir şeyin yerine geçen , onun yerini alan, onu temsil eden» olarak tanımlarsak, önemli bir soruyu da hemen bunun peşinden sormamız doğru olur.

sembollerin üç türe ayrıldıklarını bilmemiz gerekmektedir. Bunlar sırasıyla: geleneksel, rastlantısal ve evrensel sembollerdir. Fromm,1992, s.25)

Semboller arasında kullandığımız en yaygın ve tanınmış olan tür, geleneksel sembollerdir. Bunları günlük konuşmalarımızda kullanırız. «Masa» kelimesini duyduğumuzda veya okuduğumuzda, M-A-S-A harfleri, başka bir şeyin yerinde duran, onun yerini alan ve onu temsil eden birer semboldürler. Sembolize edilen şey de, her gün gördüğümüz, kullandığımız ve elde ettiğimiz masadır. Hemen anlaşılacağı gibi, masa cismi ile masa kelimesi (ve sesli arasında bir ilgi ve bir ilişki yoktur. Masa sesinin ve dolayısıyla kelimesinin o cismi sembolize etmesinin tek nedeni, belirli bir cismi belirli bir sesle (ya da seslerle) bağdaştırmak üzere vardığımız toplumsal anlaşmadır. Böyle bir ses-cisim ilişkisini daha çocukluğumuzda kurarız (Fromm,1992, s.25-26)



M - A - S - A

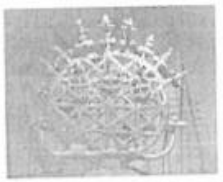
Geleneksel sembollere verilebilecek en yaygın örnek, kelimelerdir. Ama geleneksel sembolleri, yalnızca kelimelerle sınırlı tutamayız. Bazen resimler de geleneksel sembollere bir örnek olabilirler. Örneğin bayrakların, renkleri ve sembolize ettikleri ülkeyle yakından ya da uzaktan hiçbir ilgileri yoktur. Fakat buna rağmen, onlar da birer semboldür ve bayraklar, ülkelerin en güzel tanıtım aracı olarak kabul edilmişlerdir. Görüntüsü ve maddi varlığı, bayrak ile ülke arasında bir ilişki kurmamıza yardımcı olur .(Fromm,1992, s.26-27)



Rastlantısal semboller, geleneksel semboller bir tek noktada benzerlik gösterirler. Burada, sembol ile temsil edilen şey arasında içsel bir bağlantıya rastlamak nadir olmaz. Örneğin, bir kişinin herhangi bir şehirde, üzücü bir olayla karşılaştığını düşünelim. Bu kişi daha sonraları, o şehirle adını duyduğunda, buruk bir duyguya kapılacaktır. Eğer o şehirde güzel bir anısı olsaydı, kişinin içinde neşeyle dolacaktı. Doğal olarak, şehirlerin kendi başlarına üzücü ya da sevindirici oldukları söylenemez. Ama kişisel bir ilgilendirme sonucu, sözü geçen şehir bir sembol boşlumini almıştır. Aynı duygusal tepki, belki de belirli bir ev, bir sokak, bir kıyafet veya belirli bir olay için ya da özel bir duyguyu gerektiren herhangi başka bir durumla karşılaşınca da gösterilebilirdi. (Fromm,1992, s.27)



SEMBOL
ve
MİTOLOJİK SEMBOLLERE ÖRNEKLER



Hitit Güneş Kursu

Hitit uygarlığı ve sanatının simgesi sayılan bir nesnedir. Güneşi simgeleyen dairesel biçimin etrafına yerleştirilmiş öğelerden oluşur. Bazılarının üstünde ses çıkarması için sallanan parçalar, kimisinin üstünde barışı simgeleyen geyik imgesi, kimisinde ise üremeyi simgelemek üzere boğa, ağaç figürleri vardır. En seçkin örnekleri Çorum yakınlarında Alacahöyük'te bulunmuştur. Hitit'lerin sembolü haline gelmesine rağmen, aslında Anadolu'nun en eski uygarlığı olan Hattilere ait bir eserdir.
Eskiden astrologlar tarafından yıldızların birbirlerine göre konumlarını belirlemekte kullanıldığı, daha sonra bu amaçla başka araçlar geliştirilince törensel bir nesneye dönüştüğü sanılmaktadır. Ortadoğu uygarlıklarında hükümdarlığın simgesi olan "alem" lerin atası kabul edilir.



Pek çok inanış ve kültürde iki, zıtlıkların, karşıtlıkların, bunların yanı sıra bileşke, ahenk, denge, çift, evlilik ve bütünlüğün sembolüdür; yaşam ve ölüm, aydınlık ve karanlık, erkek ve dişi, cennet ve cehennem. Bazı kültürler bu çiftleri birbirlerini tamamlayıcı görürler; tıpkı Çin felsefesindeki Yin-Yang gibi (yukarıda). İki, aynı zamanda anlaşmazlığın ve ikilemin sayısıdır.

Çin sembolü her iyiliğin içinde bir kötülük her kötülüğün içinde bir iyilik vardır.



Sembol Olarak Hilal

Hilal'in günümüzdeki dini sembollük işlevi Muhammed döneminde bulunmamaktaydı. Hilal, Arapların fetihten önce de Sasani İmparatorluğu'nun sembolüydü. Arapların imparatorluğu ele geçirmesinden sonra sembol Müslüman idareciler tarafından benimsendi ve güçlerinin sembolü olarak ve İslâm'ın sembolü olarak muhafaza edildi. Hilal aynı zamanda Osmanlı İmparatorluğu'nun da sembolüydü
Günümüzde pek çok Müslüman ülkenin bayrağında veya armalarında hilal sembolü kullanılmaktadır. Hilal edebiyatta sevgilinin kaşlarını sembolize etmek için kullanılır.



Görsel sanatlar dersinde sınıfta örnek olarak anlatılan mitolojik

"Zümrü-ü Anka" kuşu hikayesi

Efsaneye göre Simurg (Zümrüdü Anka), bilgi ağacının dallarında yaşar ve akıllara gelebilecek her şeyi bilirmiş. Öyle ki, bütün kuşlar ona inanır, başları sıkıştıkça Simurg'un kendilerine yardım edeceğini, onları hep zor durumlardan kurtaracağını düşünürlermiş.

Zümrüdü Anka, öleceğini hissettiği zaman kendisine ağacın kuru dallarından bir yuva yapar ve hiçbir zaman ne olduğu anlaşılmayan bir yapışkanla yuvayı sıvarmış. Yuvanın içinde ölümü beklermiş. Ta ki güneş bütün görkemiyle ortaya çıkıp, kuru dalları yakıncaya kadar... Simurg oluşturduğu yuvada yanarak ölür ve küllerinden yeniden doğarmış...

Bu kısır döngü sürerken, kuşların başına bir gün öyle bir talihsizlik gelmiş ki, Simurg'tan yardım istemeleri gerekliymiş. Birden Simurg'un uzun süredir hiç görünmediğini fark etmişler. Öyle çok beklemişler ki yuvasından çıkıp havalanacağı anı... Sonunda umudu kesmişler. Tam her şeyin bittiğini düşündükleri bir anda, çok uzaklarda ki bir ülkede, Simurg'un kanadından bir tüy bulunmuş. Umutları yeniden yeşeren bütün kuşlar, birlik olup O'nun yuvasına gitmeye karar vermişler...

Ancak Simurg'un yuvası, etekleri bulutların üstünde olan, görkemli Kaf Dağı'nın ta tepesindeymiş. Oraya ulaşmak için, yedi dipsiz vadiyi geçmek gerekiyormuş. Bu vadiler öyle zorluymuş ki yolda bir sürü kuş kaybolmuş...

1. vadi "NEFS" vadisi

Vadiye giren kuşlar öyle şaşırmışlar ki, burası sanki bir cennetmiş. Her şey varmış. Bir anda her şeyi isteyebileceklerini fark etmişler.. Hiç sınır yokmuş. Zevke, sefaya, bütün emellerine kavuşabilirlermiş. İnsanları anlatan masallarda ki gibi; çalışmadan, uğraşmadan mevki makam sahibi bile olabilirlermiş. Öyle çok kuş vadinin sihrine kapılmış, öyle çok şey istemiş ki...Bu vadide bir sürü kayıp vermişler.

2. vadi "AŞK" vadisi

Vadiye girince bütün kuşların gözünü bir sis kaplamış. Gördükleri biçimsiz şekilleri, taşları, odun parçalarını, birer sülün, birer kuğu sanmışlar. Gözleri kör olmuş. Kapılmışlar, sürüklenmişler...

3. vadi "CEHALET" vadisi

Her şey güzel gelmiş gözlerine... Simurg Anka kuşunu bile unutmuşlar. Nereye gittiklerinin ne önemi varmış ki. Orada da gökyüzü, burada da gökyüzü. İlginç nesneler görmüşler, kaya mı ağaç mı ne fark edermiş ki. Önemsemedikçe düşünmemişler. Düşünmedikçe unutmuşlar. Unuttukça yükleri hafiflemiş, gülümsemeye başlamışlar...

4. vadi "İNANÇSIZLIK" vadisi

Vadiye girdiklerinde birden her şey anlamını yitirmiş. Ne olacakmış ki Simurg'u bulsalar. Kesin öleceklerini iddia edenler olmuş. Simurg'un çözüm bulamayacağını söyleyenler olmuş. Bu kadar yolu boşa geldiğini, emeklerinin boşa gittiğini düşünenler olmuş. Kanadı yaralanan bir kuşun aşağıya düştüğünü, hepsinin başına geleceğini bağıra bağıra söylemişler. Yolu tamamlayamayacaklarını ya da tamamlasalar da hiçbir işe yaramayacağını söyleyip geri dönmüş bir sürü kuş...

5. vadi "YALNIZLIK" vadisi

Vadiye giren bütün kuşları korku salmış. Sadece kendileri varmış gibi endişeye kapılmışlar. Acıkan sadece kendi karnının doymasını düşünmüş. Tek başına avlandığı için de başarılı olamayıp daha büyük hayvanlara yem olmuş. Her biri kendi başına hareket etmiş ve yönünü bulmaya çalışmış. Sanki kimse yokmuş gibi yapayalnız hissetmişler. Oysa ki milyonlarca kuş aynı amaç için uçuyorlarmış...

6. vadi "DEDİKODU" vadisi

Vadinin her köşesinde fısıltılar duyulmaya başlamış. En arkada ki kuş, Simurg Anka'nın yeniden doğuşta tüylerinin yandığını söylemiş. Öndeki kuş bunu duymuş, yanan tüylerin tekrar çıkmadığını söylemiş. Bir öndeki kuş bunu duymuş, yanan tüyleri çıkmadığı için Simurg'un gizlendiğini söylemiş. Bir önde ki kuş bunu duymuş, morali bozuk olduğu için Simurg'un, saklanırken, onu görenlere zarar verdiğini söylemiş. Daha öndeki kuş bunu duyunca, herkese zarar veren Simurg'un, dayanamayıp kendini öldürdüğünü söylemiş. En öndeki kuşa, gitmeye gerek kalmadığı, Simurg'un toprak olduğu bilgisi gelmiş. Bir çok kuş geri dönmüş...

7. vadi "BEN" vadisi

Bütün kuşlar vadiye girer girmez, içlerinde değişik bir his uyanmış. Kiminin kanadı biçimsiz gelmiş kimine. Diğeri, her şeyi bildiğini iddia etmiş. Yanlış yoldan gidiliyor diye kargaşa çıkmış. Her kafadan bir ses çıkmış. Herkesin fikri varmış ve doğruymuş. Sanki milyonlarca farklı yol varmış gibi...Hepsi en önde lider olmak istemiş, öne geçmek için birbirlerini ezip durmuşlar... Ta ki vadiden çıkana "BEN"den uzaklaşana kadar...



Ve nihayet vadiden Kaf Dağı'na vardıklarında, dünyadaki bütün kuşlardan geriye sadece 30 tane kalmış. Zorlu vadilerden geçen bu 30 kuş, yuvaya vardıklarında bir de öğrenmişler ki SİMURG ANKA "OTUZ" demekmiş. Onların hepsi Simurg'muş. Yani kurtarıcı, bilge, mükemmel kuş; bu yedi vadiyi geçen kuşmuş.

Nefsine hakim olan, körü körüne bağlanmayan, düşünen, kendini geliştiren, kendine ve başaracağına inanan, hep birlikte hareket edilmesi gerektiğini bilen, yalnız olmayı tercih etmeyen, dedikodu yapmayan ve en önemlisi egosunu eğiten kuşlar Simurg'muş...

Küllerinden yeniden doğan Zümrüdü Anka Kuşu...

http://sgmyazilim.com.tr/saygigunenc/efsanevi-simurg-zumrudu-anka-kusunun-hikayesini-bir-de-benden-dinleyin/ sayfasından erişilmiştir.



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR...