



Hi Journey

SANAT VE TASARIM STÜDYOSU

SAYI:3 • AĞUSTOS 2026



SİZDEN GELENLER



BÜYÜCÜ KARTI



GEÇTİĞİMİZ AY
NELER YAPTIK?



Hi Art & Design



Editör:
Dr. Hasan Işıklı

Kapak ve İç Sayfa Tasarımı:
M.Hami Kural

Dijital Pazarlama:
Naci Zeybekler

Katkıda Bulunanlar:

Hasan Işıklı Sena Selek

M.Hami Kural

Mutlu Karabuga

Nora Mavi

İzmir’de yaz sıcakları devam ederken İzmir’in içinden tüm kaşiflere seslenen Hi Journey Dergi’de ağustos ayında 3. sayımıza adım atıyoruz.

Ağustos yaz tatili, temmuz ortası başlayan gece uyutmayan ertesi gün sersemce işe gittiğiniz sıcaklar demek. Aynı zamanda da yeni sezona hazırlık.

Ağustos ayını öğrencilerimizin üretimlerine ve açık çağrımızla fotoğraflarını paylaşan Karşıyakalı esnaf gençlere ayırdık. Hi Journey ile sanat ve tasarımı keşfeden, farklı yolculukların kahramanları eski ve yeni Karşıyakalıların özellikle grafik tasarıma daha çok ilgi göstereceklerini umuyoruz. Öyle ya, yapay zekâ ile birlikte yaratıcı bakış açısı, yani estetik algıyla birlikte çözüm odaklı düşünce biçimi daha da yaygınlaşacak, her ne kadar bazı karamsar akademisyenler tüm yaratıcılığın biteceğini söyleseler de...

Stüdyoda Bu Ay: Sakin Ritim

Bu sayıyı hazırlarken temmuz ayında bize eşlik eden genç çırağımız Doğa ile Türk Anneler Derneği Karşıyaka Şubesi iş birliği ile başlattığımız Cem’in Köşesi çocuk kitaplığını tasarlamaya devam ettik. Foça Agora Lab tarafından haziran ayında düzenlenen Doğa temalı sergisine kendi adıyla eş, genç çırağımız Doğa da katıldı. Dergiyi yayına hazırlarken duyurmuş olalım, 23 Temmuz Perşembe günü pilot proje olan oyun tasarımına da başlıyoruz. Önceki aylarda düzenlediğimiz Sena Selek tarafından yürütülen tarot kolaj atölyesinden esinlenerek ünlü Vampir Köylü oyununu oynayıp ardından bu fantastik rol yapma ve strateji gerektiren oyunun kartlarını tasarlayacağız. Kitap okumayı çok seven, yetenekli Doğa’ya buradan selamlarımızı iletiyor, Hi Journey’e katkılarından dolayı teşekkür ediyoruz.



Dr. Hasan IŞIKLI

Dr. Mutlu Karabuga mitoloji üzerinden hayvanlar dizisini tasarımcı hassasiyetiyle analiz edip sayfalarımıza taşıırken, Sena Selek bu ayın tarot kartı büyücünün gücünü bizimle paylaşıyor. Sanatçı Nora Mavi İzmir’deki sanat dünyasının arka kapısını bize açarken adım adım romantizmden kentin yaratıcı endüstrisindeki güç ilişkilerine tanık oluyoruz.

Her zamanki gibi kapak ve sayfa tasarımında deneyimli grafik tasarımcı Hami Kural’ın sihirli parmaklarıyla dergimiz vücuda geldi.

Keşif dolu okumalar!

içindekiler



6-13
Geçtiğimiz Ay Neler Yaptık?



10-11
"Cem'in Köşesi" Çocuk Kitaplığı



14-17
**Görsel Kültürün
Kadim Mimarı: Büyücü
ve Tasarımın Simyası**



14-27
Sizden Gelenler



22-25
**Yürü, Hayal Kur, Dönüş:
Bir Sanatçının Dijital Günlüğü**

En son yaratıklarımızla kameraya poz verdik ve hatıra fotoğrafımızı çektiler tüm çocuklara neşeli bir yaz diledik.



GEÇTİĞİMİZ AY NELER YAPTIK?

Dr. Hasan Işık

Okulların kapanmasıyla başlayan yaz atölyeleri Haziran ve Temmuz boyunca devam etti. Bazı çocuklar dönem içinde başladıkları çizgi romanda ilerledi, hikâye anlatım ve karakter tasarımı da ilerlemiş oldular.

Pek çok çocuğun hikâye yazdıktan sonra adım adım ilerlemesi zorlaşır. Çocuk hemen çizip boyayıp bitirmek ister. Çizgi roman ise planlama ister, kurgu ister. Çocuk sıkılsa da çizgi roman atölyesinde sohbet edip bilgi alışverişi yaparak yavaş yavaş ilerler.

Çizgi Roman Atölyesi

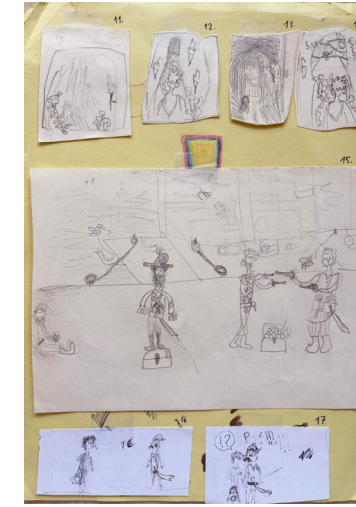
Pek çok eğitmen ve ebeveyn çocuğun mutluluğunu dersin verimi olarak esas alır. Halbuki sıkılmak da sanat, tasarım, bilim ve spor alanlarında sürecin parçasıdır. Uzaktan bakıldığında pek çok kurs gibi çizgi roman da resim kursunun bir alternatifi gibi gözükebilir. Ancak kompozisyon ve çizimin ötesinde ister çocuk ister yetişkin olsun çizgi roman atölyesine katılanlar sabrı ve emeği öğrenirler.

Temmuz ayında çizgi roman atölyesinden **Doğa Gürgeç (9,5 yaş)** fantastik ve macera türünde yazdığı **"Karşıyakalı Marco"** çizgi romanında süre geçtikçe sahneleri, kamera açılarını, hatta yan karakterleri unuttuğunu fark etti. Böylece dağınık halde duran tasarımları alıp kartonlara yapıştırdık ve ilk storyboard'unu tasarlamış olduk.



"Karşıyakalı Marco"
Çizgiroman süreci

Doğa Gürgeç
(9,5 yaş)



Doğa'nın kendine has, ayrıntılı bir tarzı vardı. Ancak çizgi romanda kahramanın her karede aynı çizilmesi gerektiği için alıştığı çizim biçimi nedeniyle her seferinde baş karakter Marco'nun baş ve beden oranlarını, yüzü ve saçlarının fazla değiştiğini fark ettik. Ayrıntılı ve ufak çizim tarzını bozmadan **"önce kafa sonra vücut"** sloganıyla (hatırlamak için sloganı süslüce yazıp duvara yapıştırdı) kafa ve vücut oranlarını, hizalandırmayı öğrendi.

Renaissance'dan beri devam eden geometrik bir ana form ve kompozisyon yaklaşımıyla Mona Lisa'da da uygulanan üçgen çizimiyle yakın planlar için Marco'nun baş, omuz ve üst gövdesini tekrar tekrar çizdi. Birleşim yerlerinde başta zorlanıp robota benzer şekiller çıksa da zamanla karakter sağlam bir temele oturup hiza ve orantılı çalışmayla çizgi romana uygun hale geldi.

Atölyeye grup halinde gelen **Yiğit ve Ateş (9 yaş)** ise çizgi roman, video oyunları, korku filmleri ve spor konusunda epey meraklılar. Hikayeler gayet özgün, ancak üretim safhasında yine karakterlerin devamlılığı, panellerin boyanması, çizgilerin temizliği sorununa dönüştü. Önce çocukların dikkatlerinin çabuk dağılmasına verdik, sonra dijital neslin çocuklarının el becerilerinde ayrıca pratiğe ihtiyaçları olduğunu tespit ettik.



Yiğit ve Ateş
(9 yaş)



"Kemik Yığını ve Pokemon"
Ateş (9 yaş)

Tasarımın temellerinde fikir geliştirip taslak yapabilmek için öğrencilere uyguladığımız çizim alıştırmalarıyla spordaki gibi bilek, dirsek ve omuzlarını ısıttık. Ardından çocuklara kısa bir süre verip karalamanın içinde algıladıkları yaratıklardan birini seçip boyamalarını istedik. Ateş, dinazor ve farklı hayvanlardan oluşan bir kemik yığını üzerinde bir tür Pokemon tasarladı. Yiğit ise engin hayal gücünden kağıda tanımlanamayan, ama form olarak Japon mangalarındaki Chibi karakterlerine benzeyen uçan tombul mavi bir yaratık tasarladı.



"Uçan Tombul Mavi Yaratık"
Yiğit (9 yaş)



Deniz Yılanları

Son olarak boyama konusunda üşenen, çalakalem boyayan çocuklardaki boyama becerisini arttırmak, iyi boyamanın etkisini göstermek için negatif alan ve renk çalışan **Matisse**'in yosun çalışmalarından esinlenerek kıvrımlar çizdirip yağlı pastelle bütün sayfayı boyattıktan sonra bunu deniz yılanı şeklinde kesmelerini istedik. Sonuçlar yaratıcı oldu.



"Cem'in Köşesi" Çocuk Kitaplığı

Yakın bir zamanda Türk Anneler Derneği Karşıyaka Şubesi yönetim kurulundan Hicran Baykal'ın kızı Umut ve torunu Cem İzmir'den Manchester'a göç ettiler. Cem büyüyordu ve gideceği evi Karşıyaka'daki evinden daha küçüktü. Bu yüzden kitaplarını Türk Anneler Derneği Karşıyaka Şubesi ve Hi Journey Stüdyo'ya bağışladı. Aklımıza ortak bir çocuk kitaplığı kurmak ve bunu Karşıyaka ve dışından çocuklarla paylaşmak geldi. Annesi aracılığı ile iletişim kurup sizlere kendini tanıtmasını istediğimizde bize şu yazıyı yazdı:



"Merhaba, benim adım Cem Bamber. 2 yıldır İngiltere'de yaşıyorum. Şu an 5. sınıftayım. Boş vakitlerimde kitap okumayı ve tenis oynamayı çok seviyorum. Ayrıca fosil, para, değerli taş ve peçete koleksiyonum var. Hayvanları çok seviyorum.

Şu an hasta bir kedinin koruyucu ailesiyim. En sevdiğim kitaplar Percy Jackson, Billionaire Boy ve 2026 Dünya Rekortları."

Aradan yaklaşık bir ay geçti. Bu sürede umarız hasta kedi iyileşmiştir. Cem'in kitaplarını "**Cem'in Köşesi**" adıyla bir çocuk kitaplığına dönüştürme fikri oturunca tasarım süreci başladı. Temmuz ayında Hi Journey'de çıraklık yapan Doğa önce derneğe ait kitaplığı temizledi. Ardından tüm kitapları türüne ve yazarına göre sınıflandırıp yerleştirdi.



Kitaplar dar bir alanda bir arada durduğu için yönlendirme tasarımına ihtiyaç duyduk. Doğa her tür için bir maskot tasarladı. Etiket tasarım sürecimiz devam ediyor.

Bu kitaplar bir zamanlar akıllı ve çalışkan bir çocuğa aitti. Önümüzdeki sezon Türkçe ve İngilizce romanlar, öyküler, bilim kitapları ve çizgi romanları başka çocukların hayallerini genişletip genel kültürlerini zenginleştirecek. Belki de gelecekteki mesleklerini keşfedecekler?



Foça Sergi

Foça Agora Lab tarafından Haziran'da düzenlenen **Doğa** temalı sergiye başvuran **Hi Journey Stüdyo**'dan **Dr. Hasan Işıklı** ve **Doğa Gürgenç** katıldılar.



Dr. Hasan Işıklı ve
Doğa Gürgenç



"Doğa" Karma
Sergi Afişleri



Önce **Eski Foça**'da yeni açılan mekân **Teos Avlu**'da, takip eden hafta Yeni Foça'daki **Atölye Plati**'de sergilenen resim ve fotoğraflar ziyaretçilerin ve Foçalıların beğenisini topladı. Sergiye katılanlar arasında **Foça Film Günleri** kurucusu **Deborah Semel Demirtaş** da vardı. Kültürel miras ve arkeolojiye dair bağımsız filmlerin sergilendiği festival öncesi temayla uyumlu bir şekilde Ege Bölgesi'ndeki sanatsal müdahale ve bellek üzerine sohbetler edildi.



Eski bir sanat eleştirmeni serginin en genç katılımcısı **Doğa Gürgenç**'le (9,5 yaş) röportaj yapıp yanıtları ilgiyle dinledi. Doğa'nın fantastik hayal dünyasıyla harmanladığı doğası sanatçılar ve ziyaretçiler tarafından en çok beğenilen resim oldu.



Atölye Plati

Dr. Hasan Işıklı - "Su Cini"



"**Su Cini**" illüstrasyonuyla sergiye katılan **Dr. Hasan Işıklı** eski Türk - Pers minyatürleriyle masalsi bir görsel dil yakalayıp orman yangınları üzerine olumlu mesajlar verdi.



GÖRSEL KÜLTÜRÜN KADİM MİMARİ: BÜYÜCÜ VE TASARIMIN SİMYASI

Sena Selek

Geçtiğimiz hafta, tarotun o meşhur arayış yolculuğunun sıfır noktasına, yani The Fool (Aptal/Deli) kartının potansiyellerle dolu, kualsız ve heyecanlı dünyasına adım atmıştık. Sıfır, mutlak bir boşluğu ama aynı zamanda her şeyin başlayabileceği o ilk kıvılcımı temsil ediyordu. Bu hafta ise adımlarımızı bir adım öteye, 1 numaraya taşıyoruz. Yolculuğumuzun ilk somut şekillendiricisi, iradenin ve tezahürün ustası: Büyücü (The Magician).

Bir tasarım dergisinin sayfalarında bir tarot kartının ne işi var diye düşünebilirsiniz. Ancak büyücünün masasına ve elindeki araçlara yakından baktığımızda, aslında insanlık tarihinin ilk **"tasarımcısıyla"** karşı karşıya olduğumuzu fark ederiz. Fikirleri somut gerçekliğe dönüştürme gücü, hem tarottaki büyücünün hem de günümüz kreatiflerinin ortak dehasıdır.

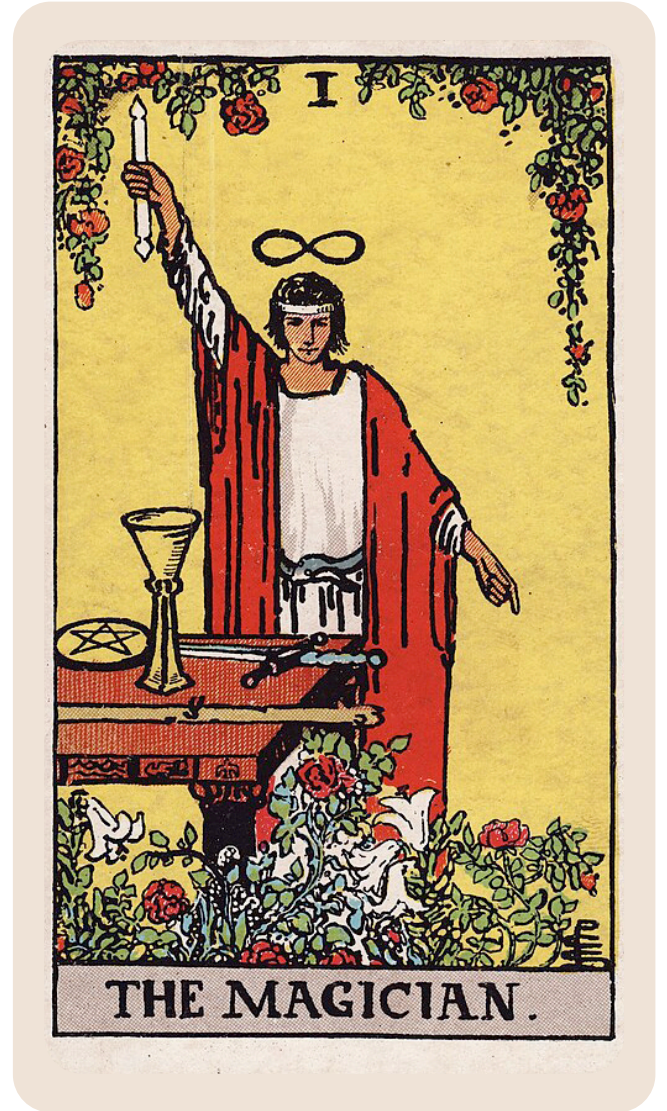
Klasik Rider - Waite - Smith (RWS) destesinde Büyücü, bir eliyle gökyüzünü (**ilahi ilhamı**) işaret ederken diğer eliyle yeryüzünü (**fiziksel dünyayı**) gösterir. Bu duruş, meşhur hermetik öğretisi **"Yukarıda ne varsa, aşağıda da o vardır"** ilkesinin görsel bir dışavurumudur. Tasarım perspektifinden bakarsak bu duruş, soyut bir fikri (**gökyüzü**), somut bir ürüne (**yeryüzü**) dönüştürme eylemidir. Büyücünün önündeki masada tarotun dört temel elementi durur:

İlhamı ve vizyonu temsil eden asa (**ateş**), kullanıcı deneyimindeki derin bağları kuran kupa (**su**), strateji ve mantığı temsil eden kılıç (**hava**) ve en nihayetinde matbaadan çıkan o ilk somut baskıyı simgeleyen tılsım (**toprak**). Büyücünün başının üzerinde parıltıyan lemniscate (**sonsuzluk işareti**) ve belindeki kendi kuyruğunu ısırarak dönen yılan (**Ouroboros**), yaratıcı enerjinin asla yok olmadığını, sadece biçim değiştirdiğini fısıldar.

Akademik olarak görsel kültür araştırmacısı **Helen Farley** (2009), **A Cultural History of Tarot** adlı çalışmasında, bu sembollerin Rönesans dönemindeki neoplatonik düşünceyle ve insanın evreni değiştirme gücüne olan inancıyla nasıl harmanlandığını açıklar.

Tasarımcı için de süreç tam olarak budur: Sonsuz olasılıklar havuzundan beslenmek ve elementleri doğru oranlarda bir araya getirmek.

Büyücü kartının görsel evrimi, aslında insanlığın **"yaratıcı güce"** ve **"zanaata"** bakışının da bir özetidir. İlk tarot destelerinden olan **Visconti - Sforza** (1450 civarı) serisinde Büyücü, aslında sokaktaki bir hokkabaz (**Il Bagatto**) olarak resmedilmiştir.

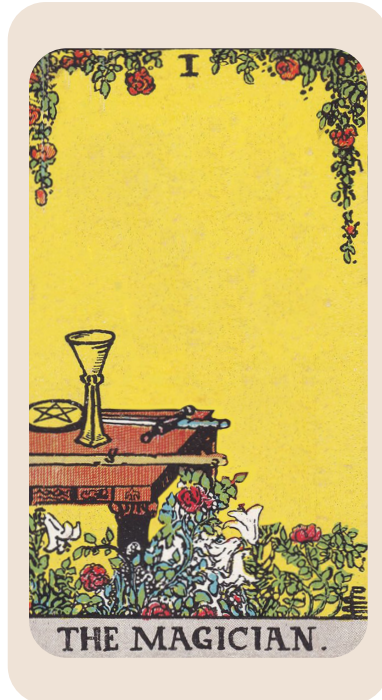


Masasında basit bardaklar, bıçaklar ve zarlar bulunur. Bu dönemde büyücü, henüz ilahi bir yaratıcı değil; el çabukluğuyla insanları eğlendiren veya kandıran bir esnaftır. Tasarım dünyasıyla bağdaştırsak, bu dönem tasarımın henüz bir **"sanat veya disiplin"** olarak görülmediği, matbaa işçiliği sayıldığı zamanları andırır.

1909 yılında **Pamela Colman Smith**'in çizdiği ve **Arthur Edward Waite**'in yorumladığı RWS destesiyle Büyücü, sokak hokkabazlığından sıyrılıp masasında evrenin sırlarını tutan bir bilgeye dönüşür. Görsel dil radikal bir şekilde değişir; arka plana eklenen güller ve zambaklar, arzuların ve saflığın dengesini simgeler. Tasarım artık bir **"zanaat"** olmanın ötesine geçmiş, sanayi devrimiyle birlikte kitleleri peşinden sürükleyen bir görsel iletişim gücü haline gelmiştir.

Bugün minimalist, fütüristik veya sürrealist tarot destelerine baktığımızda Büyücü kartının bazen kod yazan bir yazılımcı, bazen elinde stylus kalem tutan bir dijital illüstratör veya sadece geometrik formlardan oluşan soyut bir kompozisyon olarak yeniden tasarlandığını görüyoruz. **Michael Dummett**'in tarotun tarihsel ikonografisi üzerine yaptığı çalışmalarda vurguladığı gibi, kartlar toplumsal arketipleri yansıtır. Günümüzün arketipik Büyücüsü; yapay zekayı, pikselleri ve algoritmaları bükerek yeni dünyalar inşa eden modern kreatif direktördür.

Büyücü kartı, aktif iradeyi temsil eder. O, sadece ilham bekleyen bir sanatçı değildir; elindeki araçları nasıl kullanacağını çok iyi bilen bir uygulayıcıdır. Ünlü psikolog **Carl Gustav Jung**, arketipler teorisinde tarot kartlarının insan psişesinin evrensel sembollerini taşıdığını belirtir. Jung ekolünden beslenen sanat tarihçisi **Sallie Nichols**, **Tarot and the Archetypal Journey** (1980) kitabında Büyücü'yü, **"bilinçdışının ham enerjisi-ni bilinçli farkındalık düzeyine çıkaran bir kanal"** olarak tanımlar. Bu tanım, iyi bir tasarım sürecinde



omurgasını oluşturur. Ham veri, karmaşık briefler ve belirsizlikler masaya yatırılır; tasarımcı tıpkı bir büyücü gibi odağını ve iradesini kullanarak bu kaostan estetik, işlevsel ve anlamlı bir kimlik var eder. Büyücünün karttaki o kararlı duruşu, tasarımcının projenin arkasında duran entelektüel gücünü ve yürütücü iradesini simgeler.

Sonuç olarak Büyücü kartı bize der ki: İhtiyacın olan tüm araçlar zaten masanın üzerinde duruyor. Önemli olan onlara sahip olmak değil, onları hangi niyetle ve nasıl bir ustalıklarla bir araya getirdiğindir. İster bir dergi mizanpajı yapıyor olun, ister bir markanın kurumsal kimliğini oluşturun ya da sıfırdan bir web sitesi inşa edin; attığınız her çizgi, seçtiğiniz her renk aslında bir dönüştürme eylemidir. Görsel kültürün kalbinde yer alan bu kadim arketip, bize yaratıcılığımızın sınırlarını hatırlatmaya devam ediyor. Eylül sayımızda büyücünün o aktif ve eril enerjisinin tam zıttı olan, sessizliğin, sezgilerin ve gizemin koruyucusu 2 numara: **The High Priestess (Azize)** kartının görsel dünyasına ve tasarımın derin sularına dalacağız. O zamana kadar, masanızdaki elementleri doğru bükmeniz dileğiyle!

Bu Sayıya Özel Bir Dokunuş:

Büyücü'nün o dinamik enerjisini ve zihnimdeki yansımasını sadece kelimelere dökmek bana yetmedi. Bu kadim arketipi, sanat tarihinin en tutkulu dehalarından Vincent van Gogh'un o ikonik fırça darbeleri ve renk paletiyle harmanlayarak dergimizin bu sayısı için bizzat yeniden tasarladım. Yıldızlı gecelerin girdaplarını, Büyücü'nün masasındaki elementlerin simyasıyla buluşturduğum ve büyük bir heyecanla hazırladığım bu illüstrasyonu hemen aşağıda sizlerle paylaşıyorum. İşte benim gözümde, Van Gogh'un ruhuyla can bulan **"The Magician"**:

Akademik Referanslar

- Dummett, M. (1980). The Game of Tarot: From Ferrara to Salt Lake City. Duckworth.
- Farley, H. (2009). A Cultural History of Tarot: From Entertainment to Esotericism. I.B. Tauris.
- Nichols, S. (1980). Tarot and the Archetypal Journey: The Jungian Path to the Transpersonal. Red Wheel/Weiser.

Bugün minimalist, fütüristik veya sürrealist tarot destelerine baktığımızda Büyücü kartının bazen kod yazan bir yazılımcı, bazen elinde stylus kalem tutan bir dijital illüstratör veya sadece geometrik formlardan oluşan soyut bir kompozisyon olarak yeniden tasarlandığını görüyoruz.



Anadolu Parsı Figürü
Yeşilova Höyüğü
Ziyaretçi Merkezi



KORKULAN AVCININ TANRILAŞMA HİKÂYESİ: ANADOLU'DA PARS KÜLTÜ

Dr. Nedim Mutlu Kızılbuga

Avcı - toplayıcı toplulukların manevi dünyasında avcı hayvanlar yalnızca doğanın güçlü canlıları değil, aynı zamanda kutsal varlıklardı. Binlerce yıl önce Anadolu'da yaşayan insanlar için ise bu hayvanların başında pars geliyordu. Beyaz postu üzerindeki siyah benekleriyle tasvir edilen bu güçlü avcıya Yeşilova Höyüğü'nden Çatalhöyük'e, Hacılar'dan Hitit kaya anıtlarına kadar uzanan geniş bir coğrafyada rastlarız.

Çatalhöyük ve Hacılar'daki örneklerde olduğu gibi belirgin pars benekleri taşimasalar da Göbekli Tepe'deki T biçimli dikilitaşlar üzerinde de yırtıcı kedigiller betimlenmiştir. Bu yaygınlık, parsın Anadolu insanının zihninde sıradan bir vahşi hayvandan çok daha fazlasını ifade ettiğini düşündürür.

Peki pars neden bu kadar önemliydi? Bunun cevabı belki de Anadolu'nun doğasında gizlidir. Binlerce yıl önce Anadolu parsı, besin zincirinin zirvesindeki yırtıcıydı. Onu avlayan başka bir hayvan yoktu. Sessizdi, kursuz biçimde kayaların ve ağaçların arasında gizlenirdi ve avını çoğu zaman fark edilmeden yakalardı. Dağların ve ormanların gerçek hâkimi oydu. Belki de evlerin duvarlarına yapılan pars tasvirleri, ona duyulan saygının bir ifadesi ve ev halkının bu üstün avcıdan korunmak için geliştirdiği sembolik bir güvenceydi.

Belki de bu resimler, **"Biz sana saygı duyuyoruz; sen de bize zarar verme"** diyen sessiz bir dua niteliği taşıyordu.

Dünya mitolojilerine baktığımızda korkulan avcı hayvanın Tanrı olarak algılanmasının yalnızca Anadolu'ya özgü bir düşünce olmadığını görürüz. Güçlü avcılar çoğu zaman tanrıların bedenine dönüşmüştür. Yaklaşık 40 bin yıl öncesine tarihlenen ve mamut dişinden oyulmuş Almanya'daki Aslan Adam, insan ile yırtıcı hayvanın tek bedende birleştiği en eski örneklerden biridir. Antik Mısır'da hava, su, yeraltı ve yerüstü dörtlüsüne hükmedecek şekilde **Horus** şahin başlı, **Sobek** timsah başlı, **Anubis** çakal başlı, **Sekhmet** ise dişi aslan başlı tanrılar olarak karşımıza çıkar. Hitit kabartmalarında kartal başlı koruyucu ilahi varlıklar gökyüzünü taşıırken betimlenmiştir. Eski Türk anlatılarında ise bozkurt kimi zaman Tanrı'nın gönderdiği kutsal bir rehber, kimi zaman da doğrudan doğruya



Anadolu Parsları Çatalhöyük Örenyeri

Tanrı'nın yeryüzündeki bedeni olarak kabul edilmiştir. Belki de insanın tanrı tasavvuru başlangıçta doğadan çok uzak değildi. Ulaşamadığı gücü önce hayvanlarda gördü; onların insanlar karşısındaki üstünlüğünü kutsallaştırdı, ardından bu gücü hayvan biçimli tanrılarla birleştirdi. Tanrılar gökyüzüne çekildikçe insanlar onlara yeniden yaklaşmanın yollarını aradı. Şamanların geyik boynuzu, kartal pençesi, çakırkuşu tüyü, kurt postu ve benzeri kutsal nesneleri kullanması da belki bu arayışın bir yansımasıydı. Kutsal hayvanın kimliğine bürünmek, onun sahip olduğu ilahi güce yaklaşmanın bir yolu olarak görülmüş olmalıdır.

Anadolu'da bu dönüşümün en ilginç örneklerinden biri **Nevali Çori**'de görülen pars postlu insan tasviridir. Bunun bir şamanı temsil ediyor olması kuvvetle muhtemeldir. Şaman, parsın postuna bürünerek onun gücünü ödünç alıyor, ruhlar âlemiyle ve Ana Tanrıça ile iletişim kurmaya çalışıyor olabilir. Çatalhöyük'teki iki parsın arasında oturan Ana Tanrıça figürü de bu düşüncüyü tamamlar. Bir zamanlar insanın korkuyla baktığı yırtıcı Ana Tanrıça'nın buyruğundadır. Eğer pars bir can alıyorsa bu durum bir rastlantı değildir. Aksine ilahi düzenin bir parçası ve Ana Tanrıça'nın buyruğudur. Böyle bir düşünce, ölüm karşısında insanın kabullenişini güçlendirmiş, ölüyü Ana Tanrıça'ya sunulmuş bir kurban olarak kabul ederek yaşanan acıya kutsal bir anlam kazandırmış gibi görünüyor.

Anadolu Parsları Figürü
Gordion Müzesi



Ana Tanrıça Figürü
Anadolu Medeniyetleri Müzesi

Dünya mitolojilerine baktığımızda korkulan avcı hayvanın Tanrı olarak algılanmasının yalnızca Anadolu'ya özgü bir düşünce olmadığını görürüz. Güçlü avcılar çoğu zaman tanrıların bedenine dönüşmüştür.

Belki de pars kültürünün hikâyesi tam da burada başlar. İlk avcı - toplayıcılar için korkunun simgesi olan bu yırtıcı, zamanla kutsal gücün temsilcisine dönüşmüş; ardından bereketi ve yaşamı simgeleyen Ana Tanrıça'nın en yakın hayvanlarından biri hâline gelmiştir. Şamanlar ise onun postuna bürünerek yalnızca bir hayvanı taklit etmiyor, Ana Tanrıça'nın sadık hayvanına dönüşerek ilahi makama ulaşmanın bir yolunu arıyordu.

Böylece pars bazen yaratıcı gücün kendisi, bazen onun yeryüzündeki temsilcisi, bazen de insan ile kutsal dünya arasında köprü kuran bir varlık olarak algılanıyordu. Binlerce yıl boyunca Anadolu insanının hafızasında yaşamayı başaran pars, belki de bu yüzden yalnızca bir avcı değil, aynı zamanda Anadolu'nun en eski kutsal simgelerinden biri hâline gelmiştir.



Çatalhöyük Anadolu Parsları
Anadolu Medeniyetleri Müzesi



Nevali Çori Pars Kürkü Giyen
İnsan Figürü



YÜRÜ, HAYAL KUR, DÖNÜŞ: BİR SANATÇININ DİJİTAL GÜNLÜĞÜ

Nora Mavi

İzmir'e geleli neredeyse beş ay olmuştu. Daha iş bulamamıştım ama tuhaf bir şekilde bu bana ilk başta çok ağır gelmedi. İstanbul'un boğuculuğundan, hızından sonra buradaki yavaşlık iyi gelmişti. Gerçekten iyi gelmişti yani. Sanki biri beni sürekli koştuğum yerden çekip almış da, "Biraz dur," demiş gibi.

İstanbul'da yaşadığım yıllar boyunca içime yerleşmiş bir şey vardı. Sürekli bir tepki verme hali. Bir şey oluyordu, biz ona tepki veriyorduk. Başka bir şey oluyordu, bu sefer ona yetişmeye çalışıyorduk. Emek Sineması'nın yıkılışı, Kuzey Ormanları Savunması, sonra yaşanan diğer toplumsal olaylar... Hepsinin bir yerinde vardım. Kimi zaman afiş yapıyordum, kimi zaman slogan tasarlıyordum, kimi zaman sosyal medya kampanyalarına yardım ediyordum. Bazen de doğrudan alandaydım. Arkadaşlarımla yan yana.

O dönemler her şey bana biraz satranç oyunu gibi gelirdi. Bir hamle yapıyor, sen ona nasıl cevap vereceğini düşünüyorsun. Sonra senin verdiğin cevap başka bir şeyi tetikliyor. Onun sonucunu düşünüyorsun. Bunu tasarlamak hoşuma gidiyordu. Zekice bir tarafı vardı. Şiirsel bir tarafı vardı. Biraz da punk bir tarafı vardı. Ben de o karmaşanın içinde kendi çocuksu merakımı keşfediyordum. Yeni insanlarla tanışıyordum, yeni şeyler öğreniyordum. Kolektifin içinde olmak, bir işe yaradığımı hissetmek iyi geliyordu.

Ama sonra çok ağır gelmeye başladı.

Böyle omuzlarımda kocaman, kolektif bir yük varmış gibi. Sanki sahipsiz kalmış bir ülkenin çocuklarıydık. Kendi halimize bırakılmıştık. Elden giden bir geleceğe bakıp, elimizden gelen her şeyi yapmaya çalışan süper kahramanlar gibi bir o yana bir bu yana uçuşup duruyorduk.

Ama işte süper kahramanların gücü sonsuz. İnsanların değil.

Bunu Pasaport sahilinde yürürken düşündüğümü hatırlıyorum. Güneş batmak üzereydi. Benim en sevdiğim saatler. Hava yumuşamıştı, ışık güzelleşmişti. Boş bir bank gördüm, oturdum. Çantamdan eskiz defterimi ve kömür kalemimi çıkardım. Işık tamamen gitmeden iskeleyi, denizi, iskelede bekleyen insanları çizmeye başladım. İzmir'e geldiğimden beri çizim yapacak daha fazla zaman buluyordum. Bu iyi bir şeydi.

Bir yandan da sergilere, konserlere, etkinliklere gidiyordum. Yeni insanlarla tanışıyordum. Ben İzmir'de değilken şehirde bir şeyler değişmişti. Birçok sanatçı, kolektif, benim gibi İzmir'e yerleşmişti. Kendi atölyesini kuranlar vardı. Kolektif mekânlarda toplanıp üretim yapanlar vardı. Onlarla tanışmak başta bana çok heyecan verici gelmişti.



Ama sonra o heyecan bazen başka bir şeye dönüyordu. Amaçsızlığa gibi. Yavaşlığa gibi.

İstanbul'da Boğaz'a yakın yaşamamın bende bıraktığı ayrı bir his vardı. Orası bir geçiş noktası ya. Bu geçiş hali şehrin içine sinmiş gibiydi. Bir önem duygusu vardı. Diploması, kibarlık, çok kültürlülük, hafıza, hareket... Dünyanın farklı yerlerinden gelen deniz suyu orada birbirine karışıyor ya, sanki bu durum insanlara da bulaşıyordu.

Karşına her an seni etkileyecek bir şey çıkabiliyordu. İstiklal'de yürürken **"Siya siya bend CD'leri!"** diye şarkı söyleyerek sırt çantasında canlı kayıtlarını satan Bizon Murat'la karşılaşp sohbet edebildirdin mesela. Karaköy'e inerken Rum apartmanlarının her katına inceliklerle yerleştirilmiş kabartma motiflere bakıp onlar hakkında hayal kurabilirdin. Miden kazındığında ıslak burgerle karnını doyururdun. Her şey birbirine karışmış gibiydi. Akış, değişim, kültür, sokak, müzik, yemek, insanlar...



İzmir öyle değildi. İzmir körfezdi. Durgundu. Yavaştı. Burada yaşayan insanlar da biraz böyleydi. Bunu zaman geçirdikçe anlıyordum.

Bir sürü insanla tanışıyordum. Atölyelerine gidiyordum. Fikirler konuşuyorduk, projeler konuşuyorduk. İlk buluşma güzel geçiyordu. İkinci buluşma da fena değildi. Üçüncüde hâlâ bir umut oluyordu. Ama sonra bir yerde her şey dağılıyordu. Görüşmeler amaçsızlaşıyordu. Kendimi sürekli geyik yapılan, bira içilen, sonra herkesin dağıldığı bir döngünün içinde buluyordum. Bu bana garip geliyordu.



İstanbul'da Boğaz'a yakın yaşamının bende bıraktığı ayrı bir his vardı. Orası bir geçiş noktası ya. Bu geçiş hali şehrin içine sinmiş gibiydi. Bir önem duygusu vardı. Diploması, kibarlık, çok kültürlülük, hafıza, hareket... Dünyanın farklı yerlerinden gelen deniz suyu orada birbirine karışıyor ya, sanki bu durum insanlara da bulaşıyordu.



O gün bankta otururken çizimimdeki durgun körfez dalgalarına birkaç ince gölge ekledim. Sonra defteri kapattım. Bir an önce kalkmak istedim. Hava iyice ısınmıştı ve deniz kötü kokuyordu.

Belediye o yıl körfezden 1.9 milyon ton çamur çıkardığını söyleyen afişleri bütün billboardlara astırmıştı. Bu çok komiğime gitmişti. Zaten görevin olan bir şeyi insan niye reklam yapar ki, diye düşündüm.

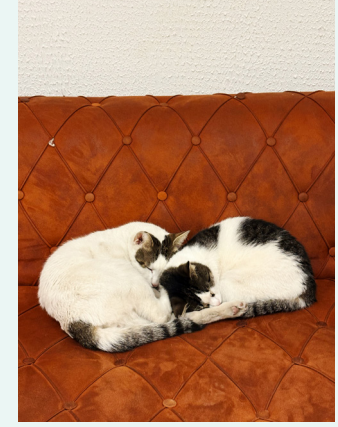
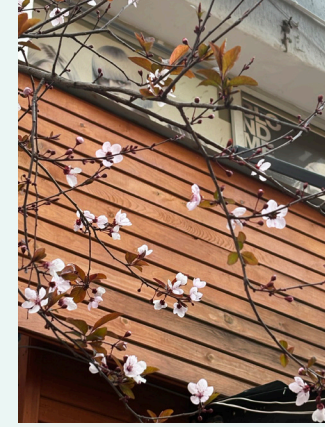
Biraz yürüdüm. Midem kazındı. Canım ıslak burger çekti.

(Devamı gelecek sayıda)

UZAY DENİZ BİLGİN



KAAN DORUK



YİĞİT ARAZ GÖK



Hi Art & Design



Hi Journey

SANAT VE TASARIM STÜDYOSU

SAYI:3 • AĞUSTOS 2026