

**KURGUSAL MEKANLARIN MİTOLOJİ-MEKAN EKSENİNDE İNCELENMESİ:  
MISIR TANRILARI FİLM ANALİZİ\***  
EXAMINATION OF FICTIONAL PLACES ON THE MYTHOLOGY-SPACE AXIS: GODS  
OF EGYPT MOVIE ANALYSIS

**Elif ÖZDOĞLAR**

Doç.Dr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Kütahya  
Türkiye / e-posta: elif.ozdoglar@dpu.edu.tr/ ORCID ID: 0000-0002-9997-9487

**Çağrı YALÇIN**

Doç.Dr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Kütahya  
Türkiye / e-posta: cagri.yalcin@dpu.edu.tr/ ORCID ID: 0000-0002-8408-9190

**Özet**

Sinema ve mimari karşılıklı bir ilişki içerisindedir. Sinema mekan aracılığı ile öyküsünü anlatacak bir fona erişir, anlatım gücü kuvvetlenir, hikayesindeki boşlukları tamamlar ve karakterlerini betimler. Mimaride sinemadan beslenerek fiziksel ve dijital olarak yeni formlar üretir. Mitolojide ve mekan arasında da sinema ve mekan arasındakine benzer bir bağ vardır. Mekanlar mitolojik öykülerin somutlaştırmasını sağlarlar, mitoloji ise yeni mekanlar oluşturur, mevcut mekanları biçimlendirir ve onları hiyerarşik bir düzende konumlandırır. Mitolojinin sosyopolitik yapısı değerlendirildiğinde mekanın sosyal düzenin sağlanmasında ve yönetici ve ruhban sınıfın konumlandırılmasında da belirli görevleri vardır. Kurgusal mekanlar içinde bulunan dönem içerisinde fiziksel olarak deneyimlenmesi mümkün olmayan mekanlardır. Bu bağlamda mitolojinin mekanları kurgusal mekanlardır. Antik Mısır mimarisi form, biçim ve estetik açısından Dünya mimarisinin mihenk taşlarındandır. Piramitler, sfenksler, tapınaklar, obeliskler gibi mimari yapıları, bölgenin florasına ait bitkilerin stilizasyonu, duvar resimleri, hiyeroglifler ile yapılan dekoratif süslemeler, mittik formlarda heykeller gibi sanatsal nesnelere özgün bir stile sahiptir. Hem zengin bir kültür birikimine rehberlik eden Mısır mitolojisi hem de Dünya mimarlık tarihine damgasını vuran Mısır mimarisini kapsayan "Mısır Tanrıları" filmi bu çalışma için örnek olarak seçilmiştir. Mısır Tanrıları filmi 2016 yılında vizyona girmiş öyküsünü Mısır mitolojisinden alan ve Mısır mimarisinin yorumlandığı bir yapıdır. Bu araştırmanın amacı filmin mekanlarını karakter düzleminde ve mitoloji ekseninde irdeleyerek mitoloji-mekan ilişkisini açıklamaya çalışmaktır. Bu tarz yapımların Türk mitolojisi için de oluşturulması, geleneksel Türk mimarisinin, Türk mitolojisinin karakter ve mekanların betimlenmesi gerekliliği ve arzusu ise araştırmanın temel çıktısıdır.

**Anahtar kelimeler:** Mısır mitolojisi, Mısır mimarisi, kurgusal mekan, Mısır Tanrıları

**Abstract**

Cinema and architecture share a mutual relationship that nourishes both. Through space, cinema creates a backdrop to narrate its story, strengthens its narrative power, fills the gaps in its story, and depicts its characters. Architecture, on the other hand, draws inspiration from cinema and produces new forms both physically and digitally. Similarly, there is a strong connection between mythology and space. Spaces enable the materialization of mythological stories, while mythology creates new spaces, shapes existing ones, and positions them within a hierarchical order. Furthermore, the sociopolitical structure of mythology reveals that spaces play a significant role in maintaining social order and positioning rulers and the clergy. Fictional spaces are those that cannot be physically experienced in the current period. In this context, the spaces of mythology are fictional spaces. Ancient Egyptian architecture is one of the cornerstones of world architecture in terms of form, shape, and aesthetics. It possesses a unique style through its architectural structures, such as pyramids, sphinxes, temples, and obelisks; the stylization of plants native to the region; wall paintings; decorative ornaments made with hieroglyphs; and sculptures in mythological forms. This study selects the 2016 movie "Gods of Egypt", which brings together the richness of Egyptian mythology and the iconic status of Egyptian architecture, as its focal point. The film is a production that draws its story from Egyptian mythology while interpreting Egyptian architecture. The purpose of this research is to examine the film's spaces on the character level and within the mythology axis to explain the mythology-space relationship. Additionally, the research highlights the necessity and desire to create similar productions for Turkish mythology and to depict traditional Turkish architecture, characters, and spaces rooted in Turkish mythology.

**Keywords:** Egyptian Mythology, Egyptian Architecture, Fictional Space, Gods of Egypt

## Giriş

Antik Çağ uygarlıkları; bilim adına geliştirdikleri mühendislik teknolojileri, tasarım konusunda ürettikleri inovatif çözümler ve sanat konusunda gösterdikleri üstün detaycılıkla tarih sahnesinin altın döneminin temsilcileridir. Bu uygarlıkların mitolojileri dönemi anlamlandırma bakımından en kapsamlı derlemeyi içeren temel kültür nesnesi olarak bugünün Dünyasının altyapısına katkı sunmaya halen devam etmektedir. Mitoloji insana hayat karşısında izahat sunar (Bayat, 2007) Mitler; Tanrılar ve doğaüstü varlıkları tanımlama, yaratılışı ve kozmogonik evreni çözümlenme, epik öyküler üretme, ölümü tanımlama ve yeniden doğuşu anlamlandırma işlevleri ile sosyal toplumun aradığı yanıtları onlara sunma görevini üstlenmektedir. Politika üreten kitle ise yönetiminde mitosunu hareket noktası olarak kullanmaktadır. Sembolizm bir ifade tarzına sahip mitoloji insanla ilişkili olduğundan sosyolojik, yönetim biçimlerine etkisinden dolayı politiktir.

Yunan mitolojisindeki Hera, Poseidon gibi kutsal varlıkların beşeri hata, arzu ve amaçlara sahip olması toplumun kendini tanımlamasında insani değerleri ve beşeri yanlışları normalize etmektedir. Mısır mitolojisinde ise Ra, Osiris, Isis, Anubis gibi karakterler üzerinden dünya düzeni ve ölüm sonrası yaşamı betimlerken, Tanrı-Kral kavramı firavun olarak adlandırılan yöneticiyi beşer karşısında imtiyazlı kılar. İskandinav mitolojisinde Thor ve Loki arasındaki anlaşmazlık en eski kardeş kavgalarından birine adreslenirken, dokuz diyarın çeşitlenen yapısal özellikleri de varlıklar arasındaki farklılıkları açıklar. Ergenekon destanı gibi bir edebi ürün ortaya konan Türk mitolojisi her işlevi temsilen hem erkek hem de kadın karakter tasvir ederek kültürünün temelindeki cinsiyet eşitliğini ortaya koyar. Ayrıca coğrafi yakınlık sebebiyle Japon mitolojisi ve Şintoizm inancında olduğu gibi doğaya ait unsurlara ruh verir. Hindu mitolojisi ise bugün halen Hindu inancına rehberlik etmektedir.

Antik Mısır mimarisi Antik Mısır'ın inanç sistemi ve mitoslarıyla yakından ilişkilidir. Mısır'da iklime dair etkili iki nesne olan Nil ve Güneş sonsuz kaynaklardır (Çiftçi, 2023). Tanrı'ları yüceltme ve tanrı-kralı onurlandırma amacı mimarinin gelişimine katkı sağlamış ve onu şekillendirmiştir. Mısırlılar, bilim konusunda sahip oldukları engin bilgiyi inşaat tekniklerine aktarmayı başarmışlardır. İleri düzeyde mühendislik bilgilerin yapıların bugüne ulaşmasında etkilidir. Taş malzemenin şekillendirilmesi, işlenmesi ve kullanılması adına geliştirdikleri teknikler bugün halen araştırma konusudur. İç mekan tasarımında ise hiyeroglifler, geometrik desenler, bölgenin faunasına ait palmye ve lotus gibi bitkiler süslemede, ahşap, taş ve tekstil malzeme ise iç mekan donatılarının ve mobilyaların tasarımında kullanılmıştır. Kalay'a göre barınmadan ziyade mobilya sosyalleşme ile ilişkilidir (Kalay, 2017).

Mısır Tanrıları (Gods of Egypt) filmi ise hem antik dönem Mısır mitolojisini tanımlamada ve karakterize etmede hem de karakterlerin mekanlarını tasarlama ve canlandırma konusunda son yıllarda gerçekleştirilmiş önemli bir algısal kavramsal sanat ürünü olmuştur. Sinema kurguyu mimariyi kullanarak somutlaştırma gücüne sahiptir (Çiftçi&Demirarslan,2020). Bu araştırmanın amacı filmin mekanlarını karakter düzleminde ve mitoloji ekseninde irdeleyerek mitoloji-mekan ilişkisini açıklamaya çalışmaktır. "Sadece mimari temsil sunumları ile yetinmeyen sinema, aynı zamanda mimari tasarımların görsel deneyimlerini meydana getirmektedir"(Türkmen&Kavut,2021). Mimarlık, sinemanın sunduğu alternatiflerden yararlanmaktadır (Ersoy, 2010) Bu nedenle mitolojinin bir sinema eseri üzerinden mimari ile paralel olarak incelenmesi bu çalışmanın bel kemiğini oluşturmaktadır.

### 1. Kavramsal Çerçeve: Mitoloji ve Mekan İlişkisi

Mitoloji ve mekan ilişkisi, antik dönemde fiziksel iken bugün bu iletişim biçiminin fiziksel ve dijital ortamda sürdüğü görülmektedir. Yapı kabuğu mimarlık ve iç mimarlık için hem birleştirici hem de ayırıcı bir niteliktir (Kavut&Alicı, 2021). Bu bağlamda mitoloji ve mekan

ilişkisinde de yapı kabuğu hem birleştirici hem de ayrıştırıcı rol oynamaktadır. Antik dönemde mitoloji mekanlar inşa ettirmiş, mevcut mekanların ve iç mekanların tasarımlarını biçimlendirmiş, tasarım nesnelere tanımlamış ve sanat formları üretmiştir. Bugün bu ilişki fiziksel mekan bağlamında zayıflamış ancak bir yandan dijital mekanlar modern teknolojilerle daha efektif imgeler üretmeye başlamıştır. Sosyal düzeni sağlamasıyla sosyolojik, yöneticiyi tanımlamasında, onun misyon ve vizyonunu belirlemede bir enstrüman oluşuyla politik olan mitoloji bütüncül olarak bakıldığında sosyopolitiktir. Ancak sosyopolitik anlamda antik dönemde yöneticiye ve iktidarına sert güç sağlayan mitoloji bugün bir yumuşak güç unsuruna evrilmiştir. Sert güç çatışmaya, hükmetmeye, fethetmeye odaklanırken yumuşak güç sempati kazanmaya, kabul görmeye ve tanınırlık sağlamaya odaklıdır. Bu bağlamda bugün mitoloji ve mekan arasında yumuşak güce ve sembolik işleve dayalı bir ilişkiden de söz etmek mümkündür.

Mitolojide mekan anlatılan ve/veya aktarılan öykünün kimliklendirilmesinde etkin rol üstlenir. Mekan üzerinden mitoloji öykülerini somutlaştırma imkanı bulmuştur. İçsel yolculuklar ve kozmogonik arayışlar için tanımlanan kurgusal mekanlar mimari aracılığıyla somutlaşmışlardır. Bu minvalde mekan mitolojinin arka fonu değil işlevsel bir uzvudur. Kutsal mekanlar (tapınaklar, mabetler ve diğerleri); doğa üstü kutsal varlıkların kimi zaman ikametgahları kimi zaman da Dünya ile iletişim kurabilecekleri noktalar olarak sembolik işleve haiz olmuş mekanlardır. İktidar değişimlerinde liderin temsil ettiği ya da biat ettiği kutsal varlık doğrultusunda bu mekanların profanlaşabildiği de görülmektedir. Bu bağlamda zaman-mekan ekseninde dönüşüm ve değişimlerin gerçekleştiğinden de söz etmek mümkündür. Zaman içerisinde önemini yitirmeyen ancak öyküsü değişen mekanlar da mevcuttur. Yaradılışa dair mekanlar genellikle mittik süreçte önem yitirmeyen ancak öyküsüne yeni öykü ya da detaylar eklenen mekanlar olmuşlardır.

Mitoloji bazı mekanlara sembolik, bazı mekanlara ise fiziksel sınırlamalar koymuştur. Örneğin Yunan mitolojisinde Hades'in kontrol ettiği ölümler diyarı, Mısır mitolojisinde Anubis tarafından kontrol edilmektedir. Bu diyar yaşayanların girme izni olmayan bir geçiş noktası ve boyut değişimi açısından sembolik işleve sahip kurgusal mekanlardır. İskandinav mitolojisindeki dokuz diyardan tanrıların diyarı olan Asgard'ın güvenliği Heimdall isimli görevli tarafından kontrol edilmektedir. Fiziksel sınırlamalara bakıldığında ise toplum hizmetine açık olmayan ruhban sınıfın veya iktidarın temsil ettiği, kullandığı ya da yararlandığı toplum tarafından kullanıma kapalı mimari mekanların mevcut olduğu görülmektedir.

Mitolojide coğrafyanın sahip olduğu kaynaklar ve sınırlılıklar öyküler içerisinde konumlanır ve fiziksel mekanı biçimlendirir. Mekan tasarımında malzeme seçimi konusunda coğrafyada erişilebilir olan malzemeler tercih edilmiştir. Malzeme seçiminde lojistik zorluklar ve yüksek maliyetler nedeni ile bulunurluğu yüksek olanlar tercih edilmiştir. İklimin de hem öykülere hem de öykülerin geçtiği mekanlara etkisi vardır. Örneğin Yunan uygarlığı için denizler yaşam ve geçim bakımından önemli yer tuttuğundan Yunan mitolojisinde deniz tanrılarının tanrısı, baş tanrı Poseidon karakterinin yanı sıra deniz dibi Tanrıçası Amphirite, küçük denizlerin Tanrısı Palaemon, deniz yaratıklarının çobanı Proteus, su perisi Oceanids gibi karakterler mevcuttur. Mısır mitolojisinde ise yaşam kaynağı Nil'e ithafen Nil seli ile alakalı Hapi, bu delta yer alan göllerle ilgili olarak Wadj-Wer, Nil ile ilgili Tanrıça Anuket ve tanrı Neter-hau cennette Nil'den sorumlu tanrı Hapy-Wet, Nil'de boğulan ve sonradan tanrısal nitelik kazanan Pihor ve Peteese gibi karakterle söz konusudur. Bu olgu fiziksel mekana da sirayet etmiştir. Izgara plan tipinin ilk uygulayıcılarından olan ve ilk şehir plancılarından kabul edilen Miletli Hippodamos Priene antik kentinin planlamasında inanca dair çıkarımlardan yararlanmış ve eşit parseller ve konutlar oluşturmaya çalışmıştır (Özbay, 2015). Rumscheid ve Koenigs'e göre ise coğrafyanın sahip olduğu kaya kütlesi savunma sisteminde,

su kaynağına yakınlık suya ulaşmada, bataklık alanından uzaklaşma ise halk sağlığının korunmasında etken olduğundan Priene'nin konumu bunlara göre belirlenmiştir (Rumscheid & Koenigs 1998). Ayrıca kentin denize yakın olması onu saldırıya açık konuma getirdiğinden uzun soluklu hizmet verebilecek su depoları tasarlanmıştır.

## 2. Yöntem: Antik Mısır Mitolojisi ve Mimarisi

Çok sayıda Mısır Tanrı ve Tanrıçalarından ön plana çıkanlar Güneş Tanrısı Ra, ölüm, yaşam ve yeniden doğuşu kontrol eden Osiris, Osiris'in eşi sihir ve tıbbın Tanrıçası Isis ve oğulları Mısır'ın koruyucusu gök Tanrısı herşeyi gören göze sahip Horus, ölüm ve akabinde gerçekleşecek yargılamadan sorumlu Anubis, kaosun müsebbibi fırtına tanrısı Seth, bilginin kaynağını yöneten bilgelik tanrısı Thoth, Aşk tanrıçası Hathor müzik ve dans tanrıçası, suların tanrısı Söbek gibi karakterlere sahiptir.

Mısır mitolojisinde Heliopolis ve Memphis ön plana çıkan yaratılış mitoslarıdır. Ölümden sonra yaşama inanılan Mısır'da ölümden sonra Duat adı verilen yeraltı diyarında yolculuğa çıkan bireyin kalbi doğruluk Tanrıçası Maat'ın tüyüyle tartılarak değerlendirilmiş, kötü insanlar Duat'ta yok oluken iyi insanlar ölümler diyarına girmeye hak kazanmıştır. Mısır mitolojisinde kutsal varlıklar tasvir edilirken Mısır coğrafyasının faunasını oluşturan hayvanlara atıfta bulunurdu. Örneğin Bastet kedi, Söbek Timsah, Horus kuş, Anubis Çakal formunda bir baş yapısına sahiptir.

Antik Mısır'da firavun ve ailesi sosyal piramidin tepe noktasını oluşturmuştur. Daha sonra memur sınıfı ve ardından ruhban sınıfı ayrıcalıklı sınıfı temsil etmişlerdir. Dördüncü sırada bulunan tüccarlar ekonomik katkılarıyla Mısır'da itibar sahibi olmuşlardır. Mısır'da zor bir yazı stili olan ve anlam bakımından imgeselliği ile yoruma açık olan Hiyeroglif yazıyı kullanmalarından dolayı yazabilen kesim yani yazıcılar sosyal sıralamada beşinci sıradaki gruptur. Yapım ve onarım işlerinde etkin olan zanaatkarların altıncı sıradayken altında ise köleler yer almıştır. Mısır'da köleler çağdaş uygarlıklara nazaran daha çok geniş sosyal haklara sahip olmuşlardır. Ancak ayrıcalıklar bakımından bu sınıflandırmanın kraliyet ailesi, özgür vatandaşlar ve köleler olarak da değerlendirilmesi mümkündür.

Mısır mimari konusunda önemli bir Antik Çağ uygarlığıdır. Antik Mısır'ın mimarisi, dönemin dini inançları, firavunların gücü ve ölümler sonsuz yaşamına olan inançlarıyla şekillenmiştir. Piramitler, tapınaklar, mezar yapıları ve obeliskler gibi ölümsüzlük ve tanrısal gücün simgeleyen mimari yapılar, Mısır'ın yüksek mühendislik becerilerini ve estetik anlayışını gösterir. Bu yapılar, sadece tarihsel ve kültürel anlamda değil, aynı zamanda dünyanın en etkileyici mimari eserlerinden bazıları olarak bugün de büyük bir ilgi ve saygı görmektedir. Mısır mimarisi, simetrik düzeni, dikey hatları, yüksek tavanları ve geniş taban alanlarıyla dikkat çeker.

En büyükleri Keops, Kephren ve Mikerinos olan yapıım yöntem ve teknolojileri halen tartışılmaya devam eden anıt mezar olarak tanımlanabilen piramitler; aslan vücudu ve insan başı ile sfenksler; palmet de denen palmiye formlu sütunlar, lotus stilizasyonu lotiform sütunlar, yivli sütunlar, papirüs formlu sütunlar, koni, çan ve çadır direği formlu sütunlar ve bileşik sütunlar; dikilitaş olarak nitelendirilebilecek obeliskler ile özgün form ve biçimlerini oluşturmuştur. Mobilya kullanımında çeşitli malzemelerden yararlanarak ve türlü birleşim detayları çözümlenerek başarılı bir noktaya erişebilmiş olan Mısırlılar, rölyefler, heykeller, hiyeroglifler ve duvar resimlerinden yararlanarak da özgün dekoratif süslemeler anlayışlarını da üretmişlerdir. III. Amenhotep ve Ramses II dönemlerinde inşa edilen Luxor Tapınağı, Amon-Ra'ya adanmış bir mabed olan Karnak Tapınağı, Firavun Ramses II ile eşi Nefertari'yi onurlandırmak amacıyla yapılan Abu Simbel, kadın firavun Hatshepsut tarafından inşa ettirilen Hatshepsut tapınağı önemli mabetlerdendir. Bunun yanı sıra çeşitli nekropoller ve dikilitaş olarak da obelisklerde Mısır mimarisinin değerli unsurlarındandır.

### 3. Bulgular: “Mısır Tanrıları” Filmi ve Kurgusal Mekan

“Mısır tanrıları (Gods of Egypt)”; 2016 yılında vizyona giren Mısır mitolojisinden beslenen bir senaryoya sahip fantastik, aksiyon, macera türünde bir sinema filmidir. Filmin yönetmeni Alex Proyas’tır ve senaryosu Matt Sazama ve Burk Sharpless tarafından yazılmıştır. Filmde aşk Tanrıçası Hathor, koruma Tanrıçası Neftis, Bilgelik Tanrısı Toth gibi mitolojik karakterlere yer verilmiştir. Film, Mısır’ın tanrıları ile insanların yaşamlarını iç içe anlatan bir hikâyeye dayanır. Tanrılar, insanlar arasında hüküm sürerken, Osiris’in tahtı oğlu Horus’a bırakacağı tören sırasında Osiris’in kardeşi Seth tarafından öldürülerek Mısır’ın önce Seth’in acımasız yönetim anlayışına daha sonra da kaosa sürüklenmesini konu edinir. Çeşitli entrikalarla tahta oturan Seth babası Ra’yı da öldürerek bütün Mısır’a sahip olmak ve ölümler dünyasını lağva etmek istemektedir. Mısır’da düzenin yeniden eski haline dönmesi için Zaya ile plan yapan Bek, bu plan sırasında ölen eşi Zaya’ya kavuşmak için Horus’tan medet ummaktadır. Bek ateist Zaya ise inançlı bir mısırlıdır. Horus ise bir ölümlü olan Bek’in yardımıyla Mısır’da düzeni yeniden sağlar. Filmde ayrıca, ölüm sonrası yaşam, adalet, güç ve sadakat gibi temalar da işlenmiştir. Eleştirilen yapımların dijital efektler ve set tasarımı anlamında başarılıdır. Film Avustralya’da Fox Studios Australia’da çekilmiştir. Çöl sahneleri ise Namibya’da Namib Çölü’nde çekilmiştir. Post prodüksiyonu Londra’da gerçekleştirilen filmde Antik Mısır’a ait detayların çoğu dijital mekanlardır.

Filmde Keops, Kefren ve Mikerinos piramitlerinin yer aldığı Kahire kent kurgusu mevcuttur. Bu kent kurgusunda Nil nehrinin doğal güzelliklerinin yanı sıra kamu yapıları, ticari yapılar, dini yapılar, konutlar gibi tüm yapı tipolojileri düşünülmüş ve kent kurgusu canlandırma yöntemiyle izleyiciye aktarılmıştır. Filmin başında Mısır Tanrı ve Tanrıçalarının kendileri tarafından tasarlanan bir cennet ve yaşamın doğduğu yer olan Mısır’ı ikametgah olarak belirlediğinden bahsetmektedir. Yani Kutsal varlıkların yaşam alanı Antik Mısır’dır. Ölümlü kullarıyla birlikte yaşayan damarlarında altın dolaşan bu varlıklar uzun boylarıyla ve metamorfoz yetenekleriyle onlardan fiziksel olarak ayrılmaktadır. Osiris yaşamı betimleyen Nil nehrinin, kardeşi Seth ise çöllerin hükümdarıdır. Bu bağlamda ikiye bölünmüş Mısır tanrı-kralar tarafından yönetilmektedir.

Film için tanımlanan ilk mekan müstakil dükkanların sıralandığı çarşıdır. İklim dolayısıyla germe sistem kumaş gölgeliklerle Güneş ışığından korunmaktadır. Ticari yapıların yer aldığı bu kısımda tek katlı, ahşap kapılı, taş yapı dükkanlar kuzey-güney aksında bitişik nizamdadır.

Kent kurgusunda elinde tuttuğu sembolden anlaşılabilir şekilde devasa altın bir Ra heykeli konumlandırılmıştır. Tören alanına giden yol, doğu-batı hattından gelen iki ayrı yolun Ra heykeli önünde birleşerek kuzey hattına devam etmesiyle T bir plan şemasına sahiptir. Yürüyüş yollarında sıralı ve tekrara dayalı heykeller vardır. Tören alanı taş platformlar, afaki boyutlarda birim tekrarlarına dayalı heykeller, papirüs formlu sütunlar, palmye sütunlar ve birleşik sütunlarla donatılmıştır. Ayrıca Simetrik bir plan düzenlemesine sahip tören alanı tapınağın ön kısmında yer alan bir podyum, podyumun ön kısmında yer alan meydan ve meydanın arka bölümünde kalan amfi oturma düzeninden oluşmaktadır. Podyumun basamaklarına halk tarafından adaklar bırakılırken, podyumda bulunan altın tahtlarda Tanrı ve Tanrıçalar oturmaktadır. Rihtlar hiyerogliflerle süslenmiştir. Taş yer döşemesi üzerindeki desende ise hiyeroglif yazı mevcuttur. Velihaht Tanrı-kralın kullandığı taht, mevcut kral ile kraliçenin kullandığı tahtlar ve kraliyet ailesinin diğer mensuplarının kullandıkları oturma elemanları biçimsel olarak farklı bir tasarım diline sahiptir ve bu şekilde karakterler arasındaki hiyerarşi bir mekânsal bir öge üzerinden betimlenmiştir.

Filmde toplumun farklı sınıflarına ait konut tasarımlarına yer verilmiştir. Zaya ve Bek isimlerinde yoksul genç bir çiftin konut tasarımı filmde tanımlanan barınma mekanlarından



biridir. Konut tasarımında doğal aydınlatma sağlayan pencerelerde güvenlik çözümü olarak ahşap ızgaralar yer almaktadır. Pencere boyutları küçük tutularak ve tekstil malzemesinden tasarlanmış perdeler kullanılarak Güneş ışığının etkileri sınırlandırmaya çalışılmaktadır. Tek katlı konutta basit bir ahşap merdiven ile erişilen asma kat mevcuttur. Giriş kat taş döşemeye sahip tek odadan oluşan ve depolama işlevi duvarda açılan nişlerle sağlanan bir alandır. Bu nişlerde kap kaçak gibi gündelik kullanıma dair tasarım nesnelere yer almaktadır ve zemin üzerinde döşeme örtüleri olarak kilimler mevcuttur. Isınma ve pişirme işlevleri için odanın kuzey batı köşesine duvarlarda kullanılan kerpiçten yapılmış bir ocak ve diğer köşeye yine aynı malzemeden üretilmiş koltuk formunda bir oturma elemanı yerleştirilmiştir. Oturma elemanı üzerinde geleneksel geometrik desenlere sahip kırılentler yer almaktadır. İki kişilik ahşap masa ve sandalye takımı yeme işlevine çözüm getirmektedir. Giyinme işlevi için ise tekstil malzeme ve ahşap malzeme ile katlanır paravan oluşturulmuştur. Yatma mekanında ise geleneksel geometrik desenlere sahip örtüler ve yastıklar mevcuttur. Tüm mobilya çözümleri parçaların birbirlerine bağlanması ve/veya geçmesi gibi primitif yöntemler kullanılarak sağlanmıştır. Tanımlanan bir diğer konut kutsal bir varlık olan Horus'un evidir. Horus'un saraydaki yüksek tavanlı odasında odanın orta kısmında iki basamaklı platform üzerine konumlandırılmış cibinlikli yatak yer almaktadır. Yatağın iki yanında altın komodinler ve üzerindeki büyük altın saksılarda canlı çiçekler yer almaktadır. Ayrıca mahremiyeti sağlamak adına yatağın iki yanında palmiye formu alçak sütunlar arasına örülmüş üzerinde hiyeroglif olan metalik renkli bölücü duvarlar mevcuttur. Mekanın ortasına konumlandırılan yatak tanrı-kralın özgüvenini temsil eder. Yatağın önüne konumlandırılan taş havuz yıkanma işlevine yanıt vermektedir. Havuza su tanrı Horus'u sembolize eden kuş biçimli altın heykeller aracılığıyla gelmektedir. Mekanın kuzey güney aksında duvar bulunmamakta, mahremiyet ve güneş ışığı kontrolü sütunlar arasında kullanılan tekstil materyallerinden üretilen perdelerle sağlanmaktadır. Mısır'ın sıcak iklimi yarı açık mekan tasarımına elvermektedir. İç mekan tasarımında taş duvarlara, merdiven rıhtlarına ve sütunlarına işlenen hiyeroglifler, mekanın geneline yayılan birleşik formu renkli sütunlar ve heykellerle dekoratif süslemeler yapılmıştır. Mekanda yer alan gündelik kullanıma dair tasarım nesnelere biçim, malzeme ve renk bakımından görkemli ve zengin görünüme sahiptirler ve bazıları altındandır. Örneğin yatağın solunda bulunan Horus'un tören için hazırlanırken baktığı aynanın iki yanında altından yapılmış ellerinde kedi tutan mısırlılar yer almaktadır. Mısır mitolojisinde ve Mısır toplumunda kutsiyet atfedilen, kötü ruh ve hastalıklardan koruduğuna inanılan Tanrıça Bastet kedi formuyla betimlenmektedir. Aynanın hemen arkasında altın ayaklı, mavi döşemeli bir Josephine koltuk ve önünde oryantal biçimli bir kahve sehpası yer almaktadır. Mavi döşeme örtüsü desenli dokuma bir halıdır. Isıtma ve yapay aydınlatma yüksek direkler üzerinde yakılan meşalelerle sağlanmaktadır. Bu konut Seth tarafından kullanılmaya başlandığında tekstil materyalleri kırmızı renge dönmüştür ve çiçekler gibi canlılık sağlayan unsurlar yok olmuştur. Bir diğer konut tasarımı ise filmin ana karakterlerinden Zaya'nın köle olarak verildiği, Seth'in mimarı Urshu'nun evidir. Konut Horus'un sarayında olduğu gibi yarı açık bir mekandır. Bu mekan sütunlu bir dış cepheye sahip müstakil bir taş binadır. Yer döşemesi yeşil taş kaplamadır, pencerelerde doğal ışık kontrolü asma germe sistem ve tekstil malzeme ile sağlanmıştır. Simetrik sütunlar mekanı tamamlamaktadır. Isınma ve yapay aydınlatma yine meşalelerle sağlanmaktadır. Metal giriş kapısının üzerinde stilize edilmiş palmiye desenleri, karşısında ise ortasında mısırlı bir kadın heykeli yer alan bir süs havuzu bulunmaktadır. Kapının iki yanında yine simetrik düzende duvar resimleri ve papirüslerin depolandığı stilize sütunlarla süslenmiş dikey mobilyalar bulunmaktadır. Papirüslerle çalışmak için tasarlanmış ince kesitli metal ayaklara sahip geniş masalar ve geometrik desenlerle süslenmiş sırtlıklara sahip ahşap sandalyeler mekanda bulunan diğer mobilyalardandır. Evin çalışma mekanından sonraki bölümünde iç bahçe mevcuttur. Ayrıca konut içerisinde papirüslere işlenmiş projelerin depolandığı elemanlardan oluşan bir arşiv odası da mevcuttur. Antropometrik olarak

ulaşılması yüksek olan raflara erişmek için ahşap bir merdiven tasarlanmıştır. Bu kısımdan çıkılan verandada taş oturma elemanı ve yılan motifi ile süslenmiş altın bir dürbün yer almaktadır. Bir diğer konut tasarımı ise Tanrıça Neftis'in kalesidir. Çok katlı taş bir yapı olan kale içerisinde ışıksızlık söz konusudur. İç mekanda siyah taş döşeme, döşeme üzerinde ve duvarlarda stilize çiçek desenleri, meşaleler, dokuma tezgahları ve oturma elemanları mevcuttur. Tanrı Toth'un yaşam alanı ise büyük bir ağacın gövdesidir. Taş döşemenin orta holdeki kısmında dairesel bir desen yer almaktadır. Orta hol doğu-batı ve kuzey-güney akslarında dört ayrı mekana açılmaktadır. Yüksek tavanlı bu yapıda Toht'un simgesi olan ibis başlı heykeller, dairesel platformlar üzerinde masalar meşaleler, lotus stilizasyonları, tavana kadar uzanan papirüs dolapları, ahşap sandalyeler ve antik Mısır'ın geleneksel masa oyunu senet için oyun masası setleri yer almaktadır (Kalay ve diğerleri, 2023) Ayrıca Mısırlıların oyun araç gereçleri konusunda zengin bir kültüre sahip olduğu arkeolojik buluntularla sabittir (Canlı&Demirarslan,2020)

Mekan-mitoloji ekseninde üç farklı diyar tasarımı söz konusudur. Bunlardan biri yeryüzünü ölümlülerin ve Tanrıların Dünyasını temsil eden Kahire kent kurgusudur. Bir diğer diyar baş tanrı Ra'nın ikametgahı olan yaradılışın kaynağında yer alan gemidir. Geminin fütüristik, fantastik ve gotik bir tasarım dili vardır. Ra'nın tahtı çok sayıda basamakla erişilen bir platformda yer almaktadır. Bir diğer diyar ölümlerin diyarı ve ölenlerin geçmek zorunda olduğu dokuz aşamalı bir yoldur. Bu diyar boşluk duygusuyla kurgulanarak hiçlik hissi verilmeye çalışılmıştır. Taş bloklar, ahşap kayıklar üzerinde yer alan mabet, mabet içerisinde yargılamayı gerçekleştiren karakterlerin oturdukları taş malzemenen tahtlar ve Maat'ın tüyü ile ölümlünün mirasının tartıldığı bir terazi yer almaktadır. Tapınak betimlemelerinde Luxor, Karnak, Abu Simbel tapınaklarının tasarımından yararlanılmış ancak özgün mekanlar üretilmiştir.

### **Tartışma ve Sonuç**

"Gods of Egypt", mitolojik öğeleri aksiyon ve görsel efektlerle harmanlayan bir film olarak, Mısır mitolojisinin zenginliğinden yararlanarak izleyiciye fantastik bir deneyim sunmayı amaçlamıştır. Bu tarz yapımlar ve bu tarz yapımlar için üretilen kurgusal mekanlar tarih ve mitoslarının gelecek kuşaklara aktarılması mümkün olmaktadır. Kurgusal mekan sözlü ya da yazılı olarak bilineni imgeleştirerek izleyiciye dönemi ve mitlerini görsel olarak aktarmaktadır. Mitoloji kültür aktarımı konusunda önemli bir enstrümandır. Mısır mitolojisi de sanat ürünlerine altlık oluşturma anlamında zengin bir kaynaktır.

Zaya ve Bek'in evlerinin duvarlarının zemine yakın bölümlerinde, Horus'un perdelerinde ve dükkanların kapılarında sıcak iklimlerde haşereleri uzak tuttuğu düşünülen mavi renk tercih edilmiştir. Eser bir mekanın algılanmasını belirleyen faktörlerden rengi kurgusal mekanda kullanmıştır. Oturma elemanlarının ve meşalelerin biçimsel farklılıkları da mekanın algılanmasını belirleyen faktörlerden biçimin tasarım anlayışında ön plana çıktığını göstermektedir. Oturma elemanları tasarımı üzerinden mekan aracılığıyla mittik hiyerarşi tasvir edilmiştir. Her mekanda kullanılan taş zeminlerin farklı kalitede olması mimarinin sosyolojik yönünü ve sınıf farklılıklarını anlamlandırmada kullanılmıştır.

Bu gibi yapımların sayıca aktarımı mitolojinin görselleştirilmesi anlamında önem taşımaktadır. Kültürün unutulmuş değil yaşatılan olması bugünün ve geleceğin sanatçıların üzerine düşen görevlerdendir. Kurgusal mekanlar geçmişi imgeselleştirerek geleceğe aktarmada önemli bir role sahiptir. Özellikle tarih anlatılarında ve dönem kurgularında mimari betimlemeler görsel algı açısından önemli kaynaklardır. Türk mitolojisi oldukça zengin karakter-mekan ilişkisine sahiptir. Türk mitolojisini ifade etmek üzere kurgusal karakter ve mekanlar tasarımı öz değerlerin geleceğe aktarılması açısından değerli bir çalışma olacaktır.

## Kaynaklar

Bayat, F. *Mitolojiye giriş*. Ötüken Neşriyat AŞ. (2007).

Canlı, S. K., & Demirarslan, D. Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75. (2020).

Çiğçi, M. K. Antik Mısır'da Tanrı ve Ölüm Tasavvurları. *Mütefekkir*, 10(19), 235-255. (2023).

Çiftci, S. K., & Demirarslan, D. Cyberpunk Türü ve Örnek Filmlerin İç Mekân Analizi. *Ibad Sosyal Bilimler Dergisi*, 62-83. (2020).

Ersoy, E. Mimarlık ve Sinema Etkileşimi Bağlamında Mekânsal İmge Kullanımıyla Durağan Mekânın Dinamik Mekâna Dönüşümü. (2010).

Kalay, T. İç Mekan Kurgusunda Mobilya'nın Yeri: Minimalist Yaklaşımlar. *İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi*, 6(3), 133-144. (2017).

Kalay, T., Yalçın, Ç., Kavut, İ. E., & Özdoğlar, E. Oyun Masaları Ve Oyuncu Oturma Elemanlarının Tarihsel Gelişim Sürecinin İncelenmesi. *Euroasia Journal Of Social Sciences & Humanities*, 10(30), 55-71. (2023).

Kavut, İ. E., & Alici, N. 1920–1945 Akımlar Dönemi Kapsamında İç Mimarlıkta Form. *Journal of Architectural Sciences and Applications*, 6(2), 621-637. (2021).

Türkmen, A., & Kavut, İ. E. Steampunk Akımının Sinemada Mekân Temsiline Etkisinin “Ölümcül Makineler” Filmi Üzerinden İncelenmesi. *Tasarım mimarlık ve mühendislik dergisi*, 1(2), 71-87. (2021).

Özbay, F. Hippodamos Tazındaki Kent Planı ve Klazomenai MÖ 4. Yüzyıl Yerleşiminin Bu Kent Planı İçindeki Yeri Hakkındaki Düşünceler. *Seleucia*, (5), 91-119. (2015).

Rumscheid, F., & Koenigs, W. *Priene: a guide to the" Pompeii of Asia Minor*. (1998).