



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Seramik Anasanat Dalı

**DİSTOPYA KAVRAMINA DAYALI KIYAMET SONRASI SENARYOLARININ SERAMİK
FORMLARLA YORUMLANMASI**

Ozan BEBEK

Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2024



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Seramik Anasanat Dalı

DİSTOPYA KAVRAMINA DAYALI KIYAMET SONRASI SENARYOLARININ SERAMİK
FORMLARLA YORUMLANMASI

Ozan BEBEK

Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2024

DİSTOPYA KAVRAMINA DAYALI KIYAMET SONRASI SENARYOLARININ SERAMİK FORMLARLA YORUMLANMASI

Danışman: Prof. Kaan CANDURAN

Yazar: Ozan BEBEK

ÖZ

Bu sanat çalışması raporu, distopya kavramının seramik formlar aracılığıyla kıyamet sonrası senaryolar bağlamında değerlendirilmesini amaçlayan bir araştırmanın bulgularını sunmaktadır. Distopya, baskıcı, adaletsiz ve karamsar bir toplumsal düzenin geleceğe yönelik tasviri olup, genellikle ütopyanın karşıtı olarak değerlendirilmektedir. Raporda, distopya kavramının tarihsel gelişimi ve bu kavramın edebiyat ile sanattaki yansımaları, özellikle George Orwell, Aldous Huxley ve Ray Bradbury gibi yazarların eserleri üzerinden ele alınmıştır. Seramik sanatı, sanatçılara kil gibi doğal malzemelerle özgün formlar yaratma ve estetik anlatılar oluşturma imkânı sunmaktadır. Araştırmada, seramik formlarının distopik temalarla nasıl bütünleştiği ve bu temaların seramik sanatındaki yansımaları incelenmiştir. Seramik sanatçıları, farklı malzeme ve tekniklerle distopya kavramını estetik ve kavramsal düzeyde yeniden yorumlamışlardır. Kıyamet sonrası senaryolar, genellikle medeniyetin büyük bir felaket sonucu çöküşünü veya gerilemesini anlatır ve bu temalar, nükleer savaş, salgın hastalık veya doğal afetler gibi çeşitli felaketlerle açıklanır. Bu senaryolar, edebiyat, sinema ve dijital sanatta geniş bir yer bulmuş, toplumsal korkuların sanatsal yansımalarına zemin oluşturmuştur. Araştırmada, kıyamet sonrası temaların sanatçılar tarafından nasıl ele alındığı ve bu eserlerin sanat dünyasındaki yeri değerlendirilmiştir. Çalışma ayrıca kişisel sanatsal uygulamalar içermekte ve distopya ile kıyamet sonrası temalarının seramik formlar üzerinden nasıl ifade edilebileceğine dair kapsamlı bir analiz sunmaktadır. Bu bağlamda, çalışma hem teorik hem de pratik bir yaklaşım benimseyerek sanat ve toplumsal eleştirinin kesişim noktasına dair yeni bir perspektif kazandırmayı hedeflemektedir.

Anahtar sözcükler: Distopya, kıyamet sonrası senaryo, sanat, seramik, görsel sanatlar.

THE INTERPRETATION OF POST-APOCALYPTIC SCENARIOS BASED ON THE CONCEPT OF DYSTOPIA THROUGH CERAMIC FORMS

Supervisor: Prof. Kaan CANDURAN

Author: Ozan BEBEK

ABSTRACT

This art project report presents the findings of a study that aims to evaluate the concept of dystopia through ceramic forms in the context of post-apocalyptic scenarios. Dystopia is defined as the depiction of an oppressive, unjust, and pessimistic societal order, often regarded as the opposite of utopia. The report explores the historical development of the concept of dystopia and its reflections in literature and art, particularly through the works of authors such as George Orwell, Aldous Huxley, and Ray Bradbury. Ceramic art offers artists the opportunity to create unique forms and aesthetic narratives using natural materials like clay. The study examines how ceramic forms integrate with dystopian themes and how these themes are reflected in ceramic art. Ceramic artists have reinterpreted the concept of dystopia at aesthetic and conceptual levels using different materials and techniques. Post-apocalyptic scenarios typically depict the collapse or regression of civilization due to a major catastrophe, explained by events such as nuclear war, pandemics, or natural disasters. These themes have found significant representation in literature, cinema, and digital art, providing a foundation for artistic reflections on societal fears. The study evaluates how post-apocalyptic themes are addressed by artists and the position of these works within the art world. The report also includes personal artistic practices, offering a comprehensive analysis of how dystopian and post-apocalyptic themes can be expressed through ceramic forms. In this context, the study adopts both a theoretical and practical approach, aiming to provide a new perspective on the intersection of art and social critique.

Keywords: Dystopia, post-apocalyptic scenario, art, ceramics, visual arts.

TEŐEKKÜR

Bu sanat alıőması raporu hazırlanmasında ve őekillendirilmesinde destek veren birçok kiőiyeye teőekkür etmek isterim. Öncelikle, tez danışmanım Sayın Prof. Kaan CANDURAN'a, yönlendirmeleri, deęerli geri bildirimleri ve akademik katkıları için teőekkür ederim. Kendisi, bu alıőmanın geliştirilmesi ve tamamlanması sürecinde sağladığı rehberlikle önemli bir rol oynamıştır.

Ayrıca, seramik alıőmalarımın őekillendirme aşamasında sağladığı desteęi için Prof. Dr. Murat YURDAKUL'a őükranlarımı sunarım.

Bunun yanı sıra, alıőmalarımın saha kısmını gerçekleőtirebilmem adına seramik formlarının kesimini yaptığım Söęüt'teki Gökyar Mermer'e de verdikleri destek için teőekkür ederim.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ	i
ABSTRACT.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
GÖRSELLER DİZİNİ.....	vi
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: DİSTOPYA ve KIYAMET SONRASI SENARYO	3
1.1. Distopya	3
1.2. Kıyamet Sonrası Senaryo	14
2. BÖLÜM: SANATTA DİSTOPYAYA DAYALI KIYAMET SONRASI SENARYO.....	15
2.1. Edebiyat	15
2.2. Sinema.....	16
2.3. Dijital Ortam	17
2.4. Resim.....	23
2.5. Heykel	26
2.6. Tekstil.....	28
3. BÖLÜM: SERAMİK SANATINDA DİSTOPYAYA DAYALI KIYAMET SONRASI SENARYO TEMALİ ÖRNEKLER.....	31
4. BÖLÜM: TASARIM SÜRECİ ve KİŞİSEL YORUMLAMALAR.....	47
4.1. Kalıplama Süreci	47
4.2. Döküm ve Bisküvi Pişirim Aşaması	50
4.3. Kesim Aşaması	62
4.4. Sırlama ve Pişirim Aşaması	65
4.5. Kişisel Yorumlamalar	69
SONUÇ	81
KAYNAKLAR.....	83

EKLER	91
Ek-1 Makale	91
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	98
ETİK BEYANI	99
SANATTA YETERLİK ÇALIŞMASI RAPORU ORJİNALLİK RAPORU	100
PROFICIENCY IN ART ART WORK REPORT ORIGINALITY REPORT.....	101

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. Divergent (2014), Açlık Oyunları (The Hunger Games, 2012) ve Labirent: Ölümcül Kaçış (The Maze Runner, 2014) filmlerinden distopya edebiyatı uyarlama örnekleri.	8
Görsel 2. The Terminator (1984), Isaac Asimov'un "I, Robot" kitabı (1950) ve Nick Bostrom'un Superintelligence (2014) eserlerinden yapay zeka ve teknolojik distopya örnekleri.	18
Görsel 3. William Gibson'ın "Neuromancer" (1984) adlı romanı ve "The Matrix" (1999) filmi, dijital ütopya ve distopya kavramlarını siberpunk türü üzerinden işleyen eserler.	19
Görsel 4. "Ex Machina" (2014) filmi, Dave Eggers'ın "The Circle" (2013) romanı ve "Black Mirror" (2011–) dizisi, modern teknolojinin toplumsal kontrol, yapay zeka ve dijital kültür üzerindeki distopik etkilerini irdeleyen eserler. Dijital Distopya Örnekleri.	21
Görsel 5. Zdzisław Beksiński, İsimli, 1970'ler, tuval üzerine yağlı boya, Polonya.	24
Görsel 6. Caner Kemahlıoğlu, Müsilaj, dijital illüstrasyon, Türkiye, 2021.....	25
Görsel 7. Simon Laveuve, The Ultimate Journey, karma malzeme, 25 x 25 x 62 cm, 1/35 ölçek, Fransa, 2021.....	26
Görsel 8. Daniele Del Nero, After Effects, karton ve doğal küf, mimari model, İtalya.	27
Görsel 9. Iris van Herpen, Refinery Smoke Dress, metal örgü kumaş ve yenilikçi tekstil materyalleri, sergi: Iris van Herpen: Transforming Style, High Museum of Art, Atlanta, 2008.....	29
Görsel 10. Tanya Aguiñiga, Craft & Care, tekstil ve karışık malzeme, el yapımı dokuma tekniği, Amerika Birleşik Devletleri, 2018.....	29
Görsel 11. Bouke de Vries, War and Pieces, porselen, karma seramik yerleştirme, Birleşik Krallık, 2012.....	31
Görsel 12. Barnaby Barford, The Tower of Babel, yaklaşık 6 metre yüksekliğinde, porselen ve seramik, Birleşik Krallık, 2015.....	32

Görsel 13. Jenny Orchard, Grafton, seramik ve karma malzeme, el yapımı ve boyama tekniği, Avustralya, 2008.....	33
Görsel 14. Shary Boyle, Flesh and Blood, seramik, tekstil ve karma malzeme, el yapımı ve yerleştirme tekniği, Kanada, 2011.....	34
Görsel 15. Ortiz, Welcome to the Revolution, seramik ve el yapımı boyama tekniği, Amerika Birleşik Devletleri, 2015.....	35
Görsel 16. McConnell, Itinerant Edens: A Measure of Disorder, seramik, ışık ve polyester kumaş, yerleştirme tekniği, Amerika Birleşik Devletleri, 2017.....	36
Görsel 17. Kim Simonsson, Moss People, seramik ve karışık malzeme, heykel ve yerleştirme tekniği, Finlandiya, 2016.	37
Görsel 18. Ronit Baranga, Disturbing Ceramics, seramik ve karışık malzeme, heykel tekniği, İsrail, 2018.	38
Görsel 19. Stephanie Kilgast, Unnatural Growth, seramik ve karışık malzeme, heykel ve el yapımı detay çalışmaları, Fransa, 2019.....	39
Görsel 20. Ronit Baranga, Disturbing Ceramics, seramik ve karışık malzeme, el yapımı ve heykel detayları, İsrail, 2018.	40
Görsel 21. Dustin Yellin, Psychogeographies, cam ve karışık malzeme, katmanlı heykel tekniği, Amerika Birleşik Devletleri, 2015. Anselm Kiefer, The Breaking of the Vessels, kurşun, cam ve karma malzeme, yerleştirme tekniği, Almanya, 1989. Glenn Brown, The Tragic Conversion of Salvador Dalí, yağlı boya, tuval üzerine detaylı gerçekçilik, Birleşik Krallık, 1998.	43
Görsel 22. Phoebe Cummings, Triumph of the Immaterial, seramik ve kil, elle şekillendirme ve yerleştirme tekniği, Birleşik Krallık, 2015.	44
Görsel 23. Aneta Regel, Volatile Nature, seramik, doğal taş ve karışık malzeme, el yapımı ve pişirim tekniği, Birleşik Krallık, 2018.....	45
Görsel 24. Kris Kuksi, Auto-Cephalic Supplicating Vehicle, karma malzeme (mixed media assemblage), 13.5" x 25.5" x 37.5", 2009.....	46
Görsel 25. Alçı kalıp hazırlık kurgusu.	47
Görsel 26. Kalıp oluşturma aşamasının görünümleri.....	48
Görsel 27. Kalıp oluşturma aşamasının farklı görünümleri.	49
Görsel 28. Alçı kalıp plakaları.....	50
Görsel 29. Döküm öncesi kalıp montajı.....	51

Görsel 30. Sünger kullanımıyla yapılan ilk dökümün çökmeler sonrası görünümü.	52
Görsel 31. Çamur dökümü sonrası oluşan doğal doku ve yapısal çöküntüler.	53
Görsel 32. Katmanlı sünger ve döküm çamuru kurgusu.....	54
Görsel 33. Döküm çamuru ile kaplanmış parça süngerler.	55
Görsel 34. Bölmeli kalıp çalışması.....	56
Görsel 35. Dikey formda döküm denemeleri.....	57
Görsel 36. Yassı sünger ve kumaş parçalarıyla oluşturulan kalıp.	57
Görsel 37. Yumurta viyolü ve döküm çamuru ile viyol dokulu form.....	58
Görsel 38. Yumurta viyolü ve mavi kumaş ile oluşturulmuş döküm formu.	59
Görsel 39. Kalıp açıldıktan sonraki yüzey detayları.	60
Görsel 40. Kurutma rafındaki formların nihai hali.....	60
Görsel 41. Formların bisküvi pişirimi öncesi fırındaki gösterimi.	61
Görsel 42. Bisküvi pişirimi sırasında deforme olan parçalardan örnekler.	62
Görsel 43. Sulu kesim makinesi ve detayları.	63
Görsel 44. Kesim öncesi deneme örnekleri.	63
Görsel 45. Kesim sürecinde iç katmanların derinliklerinin açığa çıkarılması.	64
Görsel 46. Kesim sürecinde sulu kesim makinesi ile iç katmanların görünür hale getirilmesi.	65
Görsel 47. Sırlama sürecinde yüzeyin dönüşümü.	66
Görsel 48. Yüzeyin Tamamlanması.....	67
Görsel 49. Sırlama pişirim sonrası nihai görünüm.	68
Görsel 50. Sırlama pişirim sonrası genel görünüm.....	69
Görsel 51. Ozan Bebek, Çöküşün Yankısı, 39x14x12 cm, 2024.	70
Görsel 52. Ozan Bebek, Parçalanmış Bütünlük, 18x10x16 cm, 2024.	71
Görsel 53. Ozan Bebek, Eriyen Zaman, 16x25x16 cm, 2024.	72
Görsel 54. Ozan Bebek, Boşluğun Derinliği, 30x17x19 cm, 2024.	73
Görsel 55. Ozan Bebek, Çöküşün İzleri, 27x16x15 cm, 2024.....	74
Görsel 56. Ozan Bebek, Eriyen Medeniyet, 25x16x14 cm, 2024.....	75
Görsel 57. Ozan Bebek, Yıkıntının Sessizliği, 26x16x11 cm, 2024.	76
Görsel 58. Ozan Bebek, Zamana Karşı Direniş, 21x11x10 cm, 2024.....	77
Görsel 59. Ozan Bebek, Kayıp Zamanın İzleri, 23x29x22 cm, 2024.	78
Görsel 60. Ozan Bebek, Parçalanmış Ufuk, 12x26x14 cm, 2024.....	79

GİRİŞ

Distopya ve kıyamet sonrası senaryolar, modern edebiyat, sinema, sanat ve popüler kültürün ayrılmaz bir parçası haline getirilmiştir. Bu türlerde, topluma bir ayna tutularak mevcut sorunlara eleştirel bir bakış sunulmakta ve gelecekte karşılaşılabilecek olası tehlikeler gözler önüne serilmektedir. Distopya türünde, totaliter yönetimler, çevresel felaketler, teknolojinin kontrolden çıkışı veya sosyal eşitsizlikler gibi temalar kullanılarak karanlık bir gelecek tasvir edilmektedir. Kıyamet sonrası senaryolarda ise dünyanın büyük felaketlerle yıkıldığı, insanlığın yok olma noktasına getirildiği ve hayatta kalmak için verilen mücadelenin ön plana çıkarıldığı bir anlatı sunulmaktadır. Her iki temada da insanın kırılganlığı ve teknolojik ya da çevresel tehditlere karşı nasıl savunmasız kalılabileceği irdelenerek derin bir düşünsel ve duygusal etki yaratılmaktadır.

Distopya, insanların hayal gücünü zorlayan ve gelecekteki olası olumsuz senaryoları resmeden bir tür olarak değerlendirilmektedir. Bu terimin, Yunanca "dys" (kötü) ve "topos" (yer) kelimelerinden türetilerek "kötü yer" anlamına geldiği ifade edilmiştir. Bu türde, genellikle totaliter rejimler, otoriter devletler, teknolojinin yanlış kullanımı sonucu ortaya çıkan sosyal çöküntüler ve ekolojik yıkımlar öne çıkarılmaktadır. George Orwell'in 1984 adlı eseri, distopik kurgunun en önemli örneklerinden biri olarak gösterilmiş; bireysel özgürlüğün tamamen yok edildiği ve toplumun sürekli gözetim altında tutulduğu bir dünya ele alınmıştır. Bu türde, günümüz toplumsal ve siyasi yapıları eleştirilirken, gelecekte benzer bir otoriter düzenin kurulabileceğine dair uyarılar yapılmıştır. Aynı şekilde Aldous Huxley'in Brave New World eseri, teknolojinin bireysel özgürlükleri nasıl tehdit edebileceği ve sosyal mühendislik yoluyla insan doğasının nasıl şekillendirilebileceği vurgulanarak bu türün temel taşlarını oluşturmuştur.

Sinema dünyasında distopya, güçlü bir anlatı aracı haline getirilmiştir. Blade Runner (1982) ve The Matrix (1999) gibi filmler aracılığıyla, teknolojinin insan yaşamı üzerindeki etkileri sorgulanmış ve teknolojik ilerlemenin sonuçlarının ne denli yıkıcı olabileceği gösterilmiştir. Bu filmlerde yapay zekâ, genetik mühendislik ve sanal gerçeklik temalarının merkezde yer aldığı belirtilmiştir. Blade Runner filminde, insanlığın teknolojik yaratımlarıyla yaşadığı çatışma işlenmiş; distopik bir gelecekte insan ve yapay zekâ arasındaki sınırların bulanıklaştığı bir dünya

sunulmuştur. The Matrix filminde ise, gerçeklik algısının tamamen manipüle edilebildiği bir dünyada, insanların bu simülasyondan kurtulmak için verdiği özgürlük mücadelesi anlatılmıştır. Her iki filmde de, teknolojinin insanlık için nasıl büyük bir tehdit haline gelebileceği etkileyici bir şekilde ortaya koyulmuştur.

Kıyamet sonrası senaryolar da distopya ile benzer temalar içermesine rağmen, büyük felaketlerin ardından hayatta kalma ve yeni bir düzen kurma mücadelesine odaklanılarak farklı bir yaklaşım sunulmaktadır. Bu türde, nükleer savaş, doğal afetler, salgın hastalıklar ya da teknoloji kaynaklı felaketler sonrasında insanlığın nasıl bir hayatta kalma mücadelesi verdiği gösterilmektedir. Cormac McCarthy'nin The Road adlı romanı, bu türün güçlü bir örneği olarak değerlendirilmiş; bir baba ve oğulun nükleer bir felaketin ardından çorak topraklarda hayatta kalma mücadelesi anlatılmıştır. İnsan ilişkilerinin çöktüğü ve medeniyetin izlerinin silindiği bu tür eserlerde, dayanıklılık ve insan doğasının karanlık yönlerinin ön plana çıkarıldığı belirtilmiştir.

Görsel sanatlarda, bu temalar aracılığıyla toplumsal eleştiriler yapılmakta ve izleyiciler mevcut dünyaya dair derin bir sorgulama yapmaya davet edilmektedir. Anselm Kiefer'in eserlerinde, savaşın ve yıkımın ardından gelen kıyamet sonrası manzaraların tasvir edildiği ve doğanın insan müdahalesi sonrası nasıl dönüştüğü ve yeniden canlandığı ele alınmıştır. Ayrıca, seramik sanatçılarının kıyamet sonrası temaları işlediği çalışmalarda, insan yapılarının doğa karşısında ne kadar kırılgan olduğu seramik gibi doğal ve topraktan gelen malzemelerle somutlaştırılmıştır.

Distopya ve kıyamet sonrası senaryolar, toplumsal eleştirilerin güçlü birer aracı olarak kullanılmaktadır. İnsanlığı bekleyen olası felaketlerin hayal edilerek mevcut sosyal, politik ve çevresel sorunların ele alınmasına olanak tanınmıştır. Edebiyat, sinema ve sanat gibi çeşitli alanlarda bu temaların işlenmesiyle, insan doğasının zayıflıklarıyla yüzleşmesi sağlanmış ve toplumsal farkındalık yaratılmıştır. Distopyada karanlık ve kontrol altında bir dünya sunulurken, kıyamet sonrası senaryolarda yıkım sonrası umudun ve hayatta kalmanın sembolize edildiği vurgulanmıştır. Her iki tür de geleceğe dair uyarılarda bulunarak insanları düşündürmeye ve mevcut sorunları çözmeye teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

1. BÖLÜM: DİSTOPYA ve KIYAMET SONRASI SENARYO

Distopya kavramına dayalı kıyamet sonrası senaryolarını incelemek için öncelikle ütopya kavramını ele almak gereklidir. Çünkü distopya, ütopyanın karşıtı olarak ortaya çıkan bir kavramdır. Ütopya, ideal bir toplumu tasvir eden kurgusal bir anlatıdır ve bu terim ilk kez Thomas More'un 1516 yılında yazdığı Utopia adlı eserinde kullanılmıştır. More, bu eserinde hayali bir adada yaşayan kusursuz bir toplumu betimlemiştir. Ütopyanın karşıtı olan distopya ise en kötü toplumsal koşulları tasvir eden bir kurgusal anlatıyı ifade eder.

1.1. Distopya

Distopya kavramı özellikle 20. yüzyılda edebiyat ve sinema gibi alanlarda yaygınlaşmış ve toplumsal eleştirinin güçlü bir aracı haline gelmiştir. Distopik bir toplum; baskı, adaletsizlik, şiddet, yoksulluk ve çevre sorunlarının hâkim olduğu, insana dair değerlerin ya tamamen yok edildiği ya da ciddi bir tehdit altında olduğu bir yapıya sahiptir. Bu tür bir düzende bireylerin özgürlükleri, hakları ve mutlulukları ya büyük ölçüde kısıtlanmış ya da tamamen ortadan kaldırılmıştır. Toplumsal denetim genellikle tek bir birey, grup veya kurumun elinde toplanmıştır. Aynı zamanda, böyle bir toplumda geçmiş, kültür ve değerler ya unutturulmuş ya değiştirilmiş ya da yasaklanmıştır. Distopyalar, bu özellikleriyle yalnızca bir kurgusal dünya yaratmaz, aynı zamanda mevcut toplumsal sorunlara yönelik güçlü bir eleştiri sunar. Distopik bir toplumda toplumun geleceği umutsuz, karanlık veya belirsizdir (Booker, 1994a). Distopya kavramı genellikle edebiyat ve sinema gibi alanlarda kullanılır. Distopik eserlerde yazar veya yönetmen izleyiciye veya okuyucuya alternatif bir dünya sunar. Bu dünya genellikle mevcut dünyadan daha kötüdür veya mevcut dünyanın gelecekte nasıl daha kötüye gidebileceğini gösterir. Distopik eserlerde yazar ya da yönetmen, izleyiciye veya okuyucuya uyarılar yapar, eleştiriler sunar ve sorgulamalar yöneltir. Bu tür eserler, aynı zamanda mevcut toplumu değiştirmek ya da geliştirmek için bir fırsat sunarak düşündürücü bir perspektif kazandırır (Claeys, 2016).

Distopya, insanlık değerlerinin yok olduğu veya tehdit altında olduğu bir toplumu tasvir eden bir kurgusal anlatıdır (Gordin vd. 2010). Bu tür eserler, toplumun bireyler üzerindeki kontrolünü artıran çeşitli araçları kullanarak, özellikle teknoloji, ideoloji veya siyaset gibi faktörleri vurgularlar. Distopya, bireylerin özgürlüklerini, haklarını

ve mutluluklarını ciddi şekilde kısıtlayan veya tamamen ortadan kaldıran bir toplumu yansıtır (Baccolini ve Moylan, 2003).

Distopya kavramının tanımını yaparken dikkate alınması gereken bazı önemli noktalar bulunmaktadır. Distopya, türüne, bağlamına ve amacına bağlı olarak farklı şekillerde tanımlanabilir. Örneğin, bilim kurgu distopyaları genellikle teknolojinin olumsuz etkilerini vurgularken, politik distopyalar siyasi sistemlerin olumsuz sonuçlarını ele alabilir. Aynı zamanda, distopyanın yazıldığı veya çekildiği dönemin sosyal, politik ve ekonomik koşulları da tanımı etkileyebilir. Örneğin, nükleer savaşın tehdit altında olduğu soğuk savaş döneminde yazılan distopyalar, bu korkuyu yansıtabilir (Hintz ve Ostry, 2003).

Distopya kavramının tanımı, distopik eserin amacına ve taşıdığı mesaja bağlı olarak değişebilir. Bazı distopyalar, toplumu uyarmak veya eleştirmek amacıyla yazılırken, diğerleri toplumu sorgulatmayı veya alternatif düşünmeyi teşvik etmeyi hedefler. Aynı zamanda, distopik eserlerde toplumu değiştirmek veya geliştirmek için bir fırsat sunma amacı da güdülebilir (Claeys, 2016).

Distopya kavramı, kullanılan biçim ve üsluba göre farklı şekillerde ifade edilebilir. Bazı distopyalar ayrıntılı ve gerçekçi bir anlatım sunarken, bazıları daha fantastik ya da soyut bir yaklaşım sergiler. Ton açısından da çeşitlilik gösterir; bazı distopyalar karamsar ve trajik bir atmosfer yaratırken, bazıları ironik ya da mizahi bir dille ele alınır. Anlatı yapısı da değişebilir; tek bir anlatıcı veya bakış açısının izlendiği distopyalar olduğu gibi, çoklu anlatıcı veya perspektiflerin kullanıldığı örnekler de mevcuttur (Baccolini ve Moylan, 2003).

Distopya, farklı bağlamlarda ve farklı amaçlar doğrultusunda kullanılan çok yönlü bir kavramdır ve tanımı, bu çeşitliliği yansıtacak şekilde esnek olmalıdır. İdeal bir toplumun tam tersi olarak tanımlanan, bireylerin özgürlüklerinin, haklarının ve mutluluklarının kısıtlandığı veya yok edildiği, toplumun kontrolünün tek bir kişi, grup veya kurum tarafından sağlandığı, toplumun çoğunluğunun fakirlik, açlık, hastalık, kirlilik, savaş veya doğal afet gibi sorunlarla karşı karşıya olduğu bir toplum tasarımını ifade eder (Sargent, 1994).

Distopya, ideal bir toplumun nasıl bozulabileceğini veya kötüye gidebileceğini göstermek amacıyla ütopyanın zıttı olarak ortaya çıkar. Ütopyanın hayali mükemmellikteki toplumunu tersine çevirerek olumsuz bir toplum tasviri sunar. Bu

bağlamda, ütopya ideal bir düzeni temsil ederken, distopya bu idealin altında yatan potansiyel sorunları veya çelişkileri açığa çıkarır. Distopya, ütopyanın kuruluşu veya sürdürülebilirliğine odaklanırken, bu ideal toplumun altında yatan olumsuzlukları veya acı gerçeklikleri de gözler önüne serebilir. Böylece distopya, mevcut toplumun nasıl daha kötüye gidebileceğini ya da gelecekte nasıl çöküşe sürüklenebileceğini gösteren eleştirel bir araç haline gelir.

Distopya kavramı, ütopya ile etkileşim halinde olmasına rağmen, kendi özgün özelliklerini, türlerini ve işlevlerini geliştirmiştir. Distopya, ütopya kavramından bağımsız bir sanatsal ve felsefi ifade biçimi olarak kendine özgü bir kimlik kazanmıştır (Claeys, 2016). Bu bağlamda, distopya kavramı, toplumun olumsuz yönlerini eleştirmek, sorgulamak, alternatifler sunmak veya değişimi teşvik etmek amacıyla kullanılan zengin bir anlatı türü olarak önemli bir yer tutmaktadır. Bu kavram, toplumun çeşitli yönlerini incelemek, eleştirmek, sorgulamak, yansıtmak ve hatta bazen alternatifler sunmak için kullanılan zengin bir ifade biçimidir (Claeys, 2016). Distopya, insanlık değerlerinin, ideallerinin ve hayallerinin yerine getirilmediği veya tehlikede olduğu bir toplumu tasvir eden bir kurgusal anlatıdır. Bu tür toplumlarda bireylerin özgürlükleri, hakları ve mutlulukları genellikle kısıtlanmış veya tamamen ortadan kaldırılmıştır (Sargent, 1994).

Distopya, ütopya kavramına dayanır. Ütopya, ideal bir toplumu tasvir eden bir kurgusal anlatıdır ve Thomas More'un "Utopia" adlı eseri bu terimin ilk kullanıldığı örneklerden biridir. Ütopya terimi, Yunanca "ou-topos" (olmayan yer) ve "eu-topos" (iyi yer) kelimelerinin birleşiminden oluşur, bu da ütopyanın hem var olmayan hem de ideal bir yer olduğunu gösterir (Sargent, 1994). Ütopyanın zıttı olarak ortaya çıkar. Ütopya, ideal bir toplumu hayal ederken, distopya olumsuz bir toplumu tasvir eder. Distopya terimi ilk olarak John Stuart Mill tarafından 1868 yılında bir konuşmasında kullanılmıştır ve ütopyanın tam tersi olarak "distopya" veya "cacotopia" (kötü yer) terimleriyle olumsuz bir toplumu tanımlamıştır (Mill, 1868). Distopya kavramı, farklı sanat dallarında, edebiyatta, sinemada, müzikte ve diğer sanatsal ifade biçimlerinde yaygın olarak kullanılmıştır. Bu kavram, toplumun karşılaştığı sorunları, tehlikeleri veya ideallerin yozlaşmasını ele alırken, izleyicilere veya okuyuculara bir uyarı, bir eleştiri veya bir sorgulama yapma fırsatı sunar (Claeys, 2016). Distopya kavramı, ütopya kavramının yanı sıra, toplumun olumsuz yönlerini vurgulamak ve farklı perspektifler sunmak için kullanılan önemli bir araçtır.

Bu kavramın farklı yorumları ve anlamları olduđu için, farklı örnekleri ve yaklaşımları incelemek, distopya kavramını daha iyi anlamamıza yardımcı olabilir (Gordin vd. 2010).

Distopya, ütopyanın zıttı olarak tanımlanan bir kavramdır ve olabilecek en kötü toplumu tasvir eden bir kurgusal anlatıdır (Mill, 1868). Distopya, her ne kadar ütopyayla bazı benzerlikler taşısa da, aslında onun tam karşıtı olarak karşımıza çıkar. Ütopya, ideal bir toplumu hayal ederken, distopya bunun tersine olumsuz bir toplumun tasvirini sunar. İkisi de alternatif bir dünya yaratır; ancak ütopya mükemmel bir dünya önerirken, distopya karanlık ve sorunlu bir dünyayı gözler önüne serer. Her iki tür de mevcut toplumu eleştirir veya sorgular, fakat ütopya bunu olumlu yönleri vurgulayarak yaparken, distopya olumsuzlukları ve tehlikeleri ön plana çıkarır. İkisi de insanlık değerlerini, ideallerini ve hayallerini yansıtır; ancak ütopya bu değerleri ideal bir biçimde sergilerken, distopya bu değerlerin tehdit altında olduğunu veya tamamen yok edildiğini gösterir (Gordin vd., 2010). İlginç bir şekilde, distopya ve ütopya arasında bazı bağlantılar da mevcuttur. Distopya, ütopyaya yönelik bir eleştiri veya sorgulama aracı olarak işlev görebilir; ideal bir toplumun ne kadar gerçekçi veya uygulanabilir olduğunu irdeleyebilir. Aynı zamanda distopya, ütopyayı tamamlamak veya zenginleştirmek amacıyla kullanılabilir; olumsuz bir toplumun nasıl dönüştürülebileceğini veya alternatif yaklaşımların neler olabileceğini gösterebilir. Ayrıca, distopya olumsuz bir toplum kurgusu sunarak insanları ideal bir toplum oluşturma yönünde harekete geçirebilir ve böylece ütopyaya ilham kaynağı olabilir (Baccolini & Moylan, 2003).

Distopyaların temel özelliklerinden biri, toplumun büyük bir kesiminin kötü yaşam koşulları altında ezildiği ve toplumsal eşitsizlik, adaletsizlik ve çatışmanın yaygın olduğu bir ortamı tasvir etmeleridir. Bu özellikler, distopyaların toplumsal eleştiri ve uyarılarında kullandığı önemli unsurlardır. Distopik toplumlarda genellikle ciddi bir gelir ve servet eşitsizliği bulunur. Halkın büyük bir bölümü yoksulluk, açlık, hastalık ve kötü yaşam koşullarıyla mücadele ederken, küçük bir azınlık ayrıcalıklı bir konumda yaşar. Bu eşitsizlik, toplumun derin bir şekilde bölünmesine ve bireyler arasında büyük bir uçurumun oluşmasına neden olur. Adaletsizlik de distopik toplumlarda sıkça rastlanan bir durumdur. İnsanların yaşam koşulları, kaynaklara erişimleri ve toplumsal fırsatları arasında büyük farklılıklar vardır. Adalet sistemi adil bir şekilde işlemez; bireyler haklarına erişmede veya korunmada zorluk çekerler. Bu

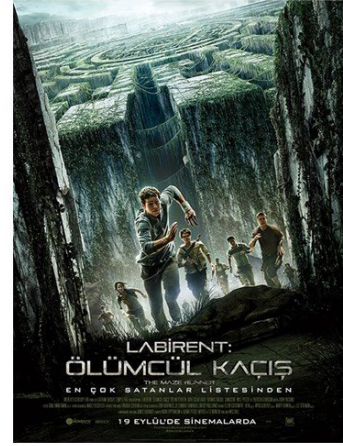
tür toplumlarda çatışma hâkimdir. Toplumsal eşitsizlik, adaletsizlik ve yetersiz kaynaklar nedeniyle halk arasında gerilimler artar, bu da bazen açık isyanlara veya protestolara yol açar. Distopik hükümetler genellikle bu protestoları şiddet kullanarak bastırmaya çalışır.

Kaynakların yetersizliği veya adil olmayan dağılımı da distopik toplumların bir diğer özelliğidir. Fakirlik, açlık, hastalık ve kirlilik gibi sorunlar yaygındır ve insanların temel ihtiyaçlarını karşılamalarını zorlaştırır. Buna karşın, toplumun küçük bir azınlığı zenginlik, lüks, sağlık veya güvenlik gibi ayrıcalıklara sahiptir. Bu azınlık genellikle toplumsal kontrolü elinde tutar ve çoğunluğu denetim altında bulundurur.

Distopyalarda toplumsal eşitsizlik, adaletsizlik ve çatışma, sıklıkla toplumsal isyanları tetikler. Halk, değişim talepleriyle ayaklanabilir ve distopik yönetimlere karşı direniş gösterebilir. Bu tür hikâyeler, toplumun olumsuz yönlerini vurgulayarak veya gelecekteki tehlikeleri öngörerek sosyal ve politik eleştirilerde bulunur. İnsanları düşünmeye, sorgulamaya ve toplumsal sorunlara karşı daha duyarlı olmaya teşvik eder.

Bu sanat çalışması raporunda, distopya edebiyatının ve popüler kültürünün evrimini ve etkilerini gözlemlemek için literatürdeki çalışmaların sonuçlarına dayalı olarak bir analiz sunulmuştur. Distopya edebiyatı, 20. yüzyılın başlarında belirgin bir şekilde ortaya çıkmış ve gelişmiştir. Önde gelen örnekler arasında George Orwell'in "1984" (1949), Aldous Huxley'in "Brave New World" (1932), Ray Bradbury'nin "Fahrenheit 451" (1953) ve Anthony Burgess'in "A Clockwork Orange" (1962) gibi eserleri bulunmaktadır. Bu eserler, distopik toplumların bireyler üzerindeki etkilerini, bireylerin direniş veya uyum seçeneklerini ve distopyanın nedenlerini ve sonuçlarını açıkça yansıtmaktadır (Booker, 1994b).

Distopya edebiyatının 21. yüzyılda da popülerliğini sürdürdüğü gözlemlenmektedir. Genç yetişkinlere yönelik distopya edebiyatı, özellikle büyük ilgi görmüştür. Suzanne Collins'in "The Hunger Games" serisi (2008-2010), Veronica Roth'un "Divergent" serisi (2011-2013), James Dashner'ın "The Maze Runner" serisi (2009-2011) ve Lois Lowry'nin "You've Got Mail" (1993) gibi eserler, genç kahramanların distopik toplumdaki maceralarını, aşklarını ve mücadelelerini konu almaktadır. Bu eserler, distopyanın genç okurlara nasıl hitap ettiğini ve onların hayal güçlerini nasıl şekillendirdiğini açıkça göstermektedir (Hintz ve Ostry, 2003).



Görsel 1. Divergent (2014), Açlık Oyunları (The Hunger Games, 2012) ve Labirent: Ölümcül Kaçış (The Maze Runner, 2014) filmlerinden distopya edebiyatı uyarlama örnekleri.

Görsel 1, popüler kültürdeki distopya edebiyatının önemli örneklerinden olan “Divergent”, “Açlık Oyunları” ve “Labirent: Ölümcül Kaçış” serilerine ait film afişlerini içermektedir. Bu eserler, distopya edebiyatının ve sinemasının genç yetişkinler arasında ne kadar yaygın ve etkili hale geldiğini göstermektedir. Distopya, bireyin baskıcı bir rejime, teknolojinin insan üzerindeki kontrolüne veya toplumsal çöküşe karşı mücadelesini konu alır. Bu eserlerde, distopya temalarının merkezi unsurları olarak baskı, sosyal sınıflar arasındaki çatışma, özgürlük mücadelesi ve bireysel kimliğin keşfi öne çıkar. “The Hunger Games” serisinde, totaliter bir rejimin baskısı altında yaşayan halkın, hayatta kalmak için birbirine karşı ölümüne mücadele verdiği distopik bir toplum tasvir edilir. “Divergent” serisi, bireylerin belirli niteliklerine göre sınıflara ayrıldığı bir dünyada, sistem dışı bireylerin sisteme meydan okumasını işler. “The Maze Runner” ise hafızası silinmiş gençlerin, kapana kısıldıkları bir labirentte hayatta kalma ve kaçış mücadelesiyle, distopik ve kıyamet sonrası bir toplumun sınırlarını zorlar. Bu eserler, toplumsal baskılara ve otoriter yönetimlere karşı bireyin mücadelesini, izleyiciye güçlü bir şekilde hissettirmektedir. Distopya edebiyatı, günümüzde popüler kültürde önemli bir yere sahip olup, genç yetişkinlerin kimlik arayışı, adalet, özgürlük ve direniş temalarını keşfetmesine olanak tanır. Aynı zamanda, izleyiciyi mevcut toplumsal düzeni sorgulamaya, olası tehlikeleri düşünmeye ve değişim talebinde bulunmaya yönlendirir. Bu tür eserler, gelecekte

karşı karşıya kalınabilecek olası sosyal ve politik sorunlara dair güçlü bir eleştiri sunar.

Distopya tema ve unsurları, sinema dünyasında da önemli bir yer işgal etmektedir. Distopya temalı filmler hem ticari hem de sanatsal açıdan başarılı olmuştur. Bu filmler arasında Fritz Lang'ın "Metropolis" (1927) , Ridley Scott'ın "Blade Runner" (1982), Terry Gilliam'ın "Brazil" (1985), James Cameron'ın " The Terminator" serisi (1984-2019), Steven Spielberg'ün "Minority Report" (2002) ve Bong Joon-ho'nun "Snowpiercer" (2013) gibi yapımlar yer almaktadır. Bu filmler, distopik toplumların görsel, işitsel ve dramatik olarak nasıl aktarıldığını, izleyicilerin duygusal ve düşünsel tepkilerini nasıl etkilediğini ve distopyanın sinematografik olanaklarını nasıl kullandığını açıkça göstermektedir (Baccolini ve Moylan, 2003).

Ayrıca, distopya teması video oyunlarında da popüler bir konu olmuştur. Bu oyunlar hem eğlence hem de eğitim açısından önemli ilgi görmüştür. Öne çıkan distopya temalı oyunlar arasında "Half-Life" (1998-2020), "Bioshock" serisi (2007-2013), "Fallout" serisi (1997-2018), "Deus Ex" serisi (2000-2016), "Portal" serisi (2007-2011) ve "The Last of Us" (2013-2020) gibi oyunlar bulunmaktadır. Bu oyunlar, oyuncuların distopik toplumlarda rol ve kararlar aldığı, etkileşimde bulunduğu ve sonuçları deneyimlediği oyun senaryoları sunmaktadır. Bu oyunlar, distopyanın oyunculara nasıl meydan okuduğunu, öğrettiğini ve eğlendirdiğini açıkça göstermektedir (Farca, 2018).

Son olarak, distopya temaları müzik dünyasında da önemli bir rol oynamıştır. Müzikte distopya temalı şarkılar hem sanatsal hem de siyasal açıdan anlamlı olmuştur. Özellikle Pink Floyd'un "The Wall" (1979), David Bowie'nin "Diamond Dogs" (1974), Radiohead'in "OK Computer" (1997), Muse'un "The Resistance" (2009) ve Arcade Fire'in "The Suburbs" (2010) gibi albümler, distopik toplumların müzikal, lirik ve konseptüel olarak nasıl ifade edildiğini, dinleyicilerin duygu ve düşüncelerini nasıl değiştirdiğini ve distopyanın müzikal yaratıcılığını nasıl artırdığını göstermektedir (García ve Moreno Martínez, 2017).

Tüm bu örnekler göstermektedir ki, distopya edebiyatı ve popüler kültürdeki yeri oldukça geniş ve çeşitlidir. Distopya, çeşitli sanat dallarında, türlerde, dönemlerde ve kültürlerde farklı yazarlar tarafından ele alınmıştır. Toplumsal, siyasal, ekonomik, kültürel ve psikolojik sorunlara ışık tutmuş; insanlık değerlerini, ideallerini ve

hayallerini yansıtmış; sanatsal, edebi, sinematografik, oyun ve müzik gibi çeşitli biçimlerde ifade edilmiştir. Distopya, izleyicilere veya okuyuculara bir uyarı, bir eleştiri veya bir sorgulama sunmanın yanı sıra bir ilham, bir değişim veya bir eğlence kaynağı olmuştur (Claeys, 2016).

Totaliter rejim, toplumun her yönünü kontrol eden ve bireylerin özgürlüklerini kısıtlayan bir siyasi sistemdir. Bu rejim, toplumu ideoloji, propaganda, sansür, gözetim, şiddet veya teknoloji gibi araçlarla manipüle eder veya baskı altında tutar. Ayrıca, totaliter rejim toplumun geçmişini, kültürünü veya değerlerini değiştirir veya yasaklar. Geleceğin belirli veya belirsiz olduğu totaliter rejimlerde, mevcut durumu kabullenmeye veya sorgulamamaya zorlar. Distopya edebiyatında ve sinemasında totaliter rejim, sıkça ele alınan bir tema olarak karşımıza çıkar. Örneğin, George Orwell'in "1984" (1949) adlı romanında Büyük Birader tarafından yönetilen totaliter bir rejimin toplumu nasıl kontrol ettiği ve bireylerin nasıl direndiği anlatılır. Benzer şekilde, James Cameron'ın "The Terminator" (1984-2019) adlı film serisinde, insanlığı yok etmeye çalışan "Skynet" adlı totaliter bir rejimin insanlara karşı mücadelesi gösterilir (Gordin vd. 2010).

Bireysellik, bireyin kendi kimliğini, kişiliğini, düşüncesini, duygusunu, tercihini ve değerini belirleme ve ifade etme hakkı ve yeteneğidir. Bu kavram, bireyin kendi potansiyelini gerçekleştirme ve mutluluk arama özgürlüğü ve sorumluluğunu içerir. Bireysellik ayrıca, bireyin topluma katkıda bulunma ve değişime öncülük etme gücü ve isteğini ifade eder. Distopya edebiyatında ve sinemasında bireysellik, önemli bir temayı temsil eder. Örneğin, Aldous Huxley'in 1932 tarihli romanı "Brave New World"de bireyselliğin yok edilmesi ve bireylerin nasıl standartlaştırıldığı ele alınır. Benzer şekilde, Terry Gilliam'ın 1985 yapımı filmi "Brazil" ise bireylerin yozlaştırılması üzerine etkileyici bir anlatım sunar (Baccolini ve Moylan 2003). Direniş, baskıcı, adaletsiz veya olumsuz bir topluma karşı çıkma veya karşı koyma eylemi veya durumdur. Bu eylem veya durum, mevcut toplumu değiştirmek veya geliştirmek için mücadele etme veya alternatif sunma çabası veya girişimidir. Ayrıca, direniş, mevcut toplumu sorgulamak veya eleştirmek için bilgi edinme veya yayma faaliyeti veya yöntemini ifade eder. Distopya edebiyatında ve sinemasında, direniş sıkça işlenen bir temadır. Örneğin, Ray Bradbury'in "Fahrenheit 451" (1953) adlı romanında kitapların yasaklandığı bir toplumda kitap okuyan ve saklayan direnişçilerin hikayesi anlatılır. Benzer şekilde, Steven Spielberg'ün "Minority

Report" (2002) adlı filminde suçları önceden tahmin eden bir sisteme karşı direnen bir polisin macerası gösterilir (Booker, 1994a).

Teknoloji, insanların doğayı veya toplumu anlama, değiştirme veya geliştirme amacıyla kullandıkları araçlar, yöntemler veya sistemlerdir. Teknolojinin işlevi veya sonucu, insanların hayatlarını kolaylaştırma, zenginleştirme veya eğlendirme olabilir. Ayrıca, teknoloji insanların bilgi, iletişim, üretim veya tüketim olanaklarını veya kapasitelerini artırma etkisi veya potansiyeli taşır. Distopya edebiyatında ve sinemasında teknoloji, önemli bir rol oynar. Örneğin, Anthony Burgess'in "A Clockwork Orange" (1962) adlı romanında, suçluların beyinlerini yıkamak için kullanılan bir teknolojinin nasıl kötüye kullanıldığı anlatılır. Aynı şekilde, Alfonso Cuarón'un "Edge of Tomorrow" (2006) adlı filminde, insanlığın kısırlaştırılan bir teknolojiye karşı nasıl mücadele ettiği gösterilir.

Kontrol, toplumun bireyler üzerindeki etkisi veya gücüdür. Toplum, bireyleri yönlendirme, düzenleme veya denetleme yetkisine veya yükümlülüğüne sahiptir. Kontrol, toplumun bireyleri uyumlu, verimli veya mutlu kılma amacı veya aracı olarak kullanılabilir. Distopya edebiyatında ve sinemasında kontrol, sıkça ele alınan bir temadır. Örneğin, Suzanne Collins'in "The Hunger Games" (2008-2010) adlı roman serisinde, toplumu kontrol etmek için düzenlenen ölümcül oyunların nasıl protesto edildiği anlatılır. Bong Joon-ho'nun "Snowpiercer" (2013) adlı filminde, toplumu kontrol etmek için tasarlanan bir trende nasıl isyan çıktığı gösterilmiştir (García ve Moreno Martínez, 2017).

Manipülasyon, toplumun bireyleri etkileme, yönlendirme veya değiştirme eylemi veya durumudur. Bu eylem veya durum, toplumun bireyleri aldatma, yanıltma veya ikna etme yöntemi veya stratejisi olarak kullanılır. Manipülasyonun amacı, toplumun bireyleri kendi çıkarlarına göre şekillendirme veya kontrol etme amacı taşır. Distopya edebiyatında ve sinemasında manipülasyon, önemli bir rol oynar. Örneğin, Veronica Roth'un "Divergent" (2011-2013) adlı roman serisinde, bireylerin kişiliklerini belirleyen bir testin nasıl manipüle edildiği anlatılır. James Dashner'ın "The Maze Runner" (2009-2011) adlı film serisinde, bireylerin hafızalarının silindiği ve labirentte deneylere tabi tutulduğu bir dünyada nasıl hayatta kaldıkları gösterilir (Hintz ve Ostry, 2003).

Bu çerçevede, distopya ile ilgili temel kavramlar, distopik bir toplumun nasıl oluştuğunu, işlediğini ve eleştirildiğini anlamamıza yardımcı olur. Bu kavramlar, distopik bir toplumun farklı yönlerini, boyutlarını ve varyasyonlarını gösterir. Ayrıca, distopik bir toplumun farklı sorunlarına, çözümlerine ve alternatiflerine ışık tutar. Son olarak, bu temel kavramlar, distopik bir toplumun farklı sanat dallarında, farklı türlerde ve farklı biçimlerde nasıl ifade edildiğini gösterir (Claeys, 2016).

Toplumsal yaklaşım, distopyayı toplumun yapısı, işleyişi ve değişimi açısından analiz eden bir perspektiftir. Bu yaklaşım, distopyayı toplumsal sorunları, çözümleri ve alternatifleri inceleyerek ele alır. Distopya, toplumun eşitsizlik, adaletsizlik ve çatışma gibi olumsuz yönlerini vurgularken aynı zamanda toplumun eşitlik, adalet ve barış gibi olumlu yönlerine de dikkat çeker. Bu bakış, distopyayı toplum içindeki bireyler, gruplar ve kurumlar arasındaki ilişkilere odaklanarak inceler. Ayrıca, distopyayı toplumun kültürü, değerleri ve normlarına yönelik eleştirilerle birleştirir. Bu yaklaşım, distopyayı toplumun geçmişi, şimdi ve geleceği üzerinden sorgulamamıza olanak tanır (Booker, 1994b).

Distopyayı siyasetin yapısı, işleyişi ve dönüşümü açısından değerlendiren bu yaklaşım, siyasi sorunları, çözüm yollarını ve alternatifleri inceleyerek ele alır. Siyasetin baskı, zorlama ve kontrol gibi olumsuz yönlerini öne çıkarırken, aynı zamanda özgürlük, katılım ve temsil gibi olumlu yönlerini de vurgular. Bu perspektif, distopyayı siyasi güç ilişkileri odağında inceler ve ideoloji, propaganda, sansür gibi araçları eleştirel bir gözle değerlendirir. Böylece siyasetin tarihini, güncel durumunu ve geleceğini sorgulamamıza imkân tanır (Baccolini ve Moylan, 2003).

Ekonomik yaklaşım, distopyayı ekonominin yapısı, işleyişi ve dönüşümü açısından inceleyen bir perspektiftir. Bu bakış açısı, ekonomik sorunları, çözüm yollarını ve alternatifleri ele alarak distopyayı değerlendirir. Ekonominin yoksulluk, açlık ve çevresel kirlilik gibi olumsuz yönlerine dikkat çekerken, aynı zamanda zenginlik, refah ve sürdürülebilirlik gibi olumlu yönlerine de vurgu yapar. Bu perspektif, distopyayı üretim, tüketim ve dağıtım süreçleri üzerinden eleştirir ve ekonominin geçmişini, mevcut durumunu ve geleceğini incelememize imkân tanır (Claeys, 2016).

Kültürel yaklaşım, distopik eserlerde kültürel yapıların nasıl dönüştüğünü, baskı altına alındığını veya yozlaştığını incelemek için geniş bir perspektif sunar. Bu

perspektifi desteklemek için güçlü bir örnek olarak Margaret Atwood'un 1985 yılında yayımlanan *The Handmaid's Tale* adlı romanı ön plana çıkmaktadır. Atwood'un eseri, bireylerin kimliklerini ve kültürel değerlerini kaybetme tehlikesini, baskıcı bir teokrasinin hüküm sürdüğü Gilead toplumunda detaylandırır. Roman, özellikle kadınların toplumsal ve kültürel rolleri üzerindeki aşırı baskıyı gözler önüne sererek, kültürel yapıların nasıl manipüle edilip kontrol altına alınabileceğine dair çarpıcı bir örnek sunar. Gilead'da dil ve semboller, iktidar tarafından kültürel bir araç olarak kullanılır. Örneğin, kadınların isimlerinin sahip oldukları erkeklere göre belirlenmesi (Of-fred gibi) bireylerin kimliklerinin nasıl baskılandığını gösterir (Atwood, 1985). Bu durum, kültürel çeşitliliğin ve bireyselliğin yok sayıldığı bir toplumsal düzenin, bireyler üzerinde nasıl bir yabancılaşma ve kimlik kaybı yarattığına işaret eder. Atwood'un eseri, kültürün baskı altına alınarak yeniden şekillendirilmesinin distopik bir toplumda bireyler üzerinde nasıl etkiler yarattığını gösteren tipik bir örnektir. Çeşitliliği, kültürel değerleri ve direnç unsurlarını sistematik olarak ortadan kaldırmaya çalışan bir düzeni anlatırken, aynı zamanda bireylerin direncinin bu kültürel baskıya karşı nasıl bir mücadeleye dönüşebileceğini ortaya koyar. Bu kültürel yaklaşım çerçevesinde *The Handmaid's Tale*, distopya analizlerine önemli katkılar sunar ve kültürün tarihsel, güncel ve gelecekteki durumunu sorgulamamıza olanak tanır.

Psikolojik yaklaşım, distopyayı insan psikolojisinin yapısı, işleyişi ve dönüşümü açısından değerlendiren bir perspektiftir. Bu yaklaşım, distopik eserleri bireylerin psikolojik sorunlarını, bu sorunlara yönelik çözümleri ve alternatif yaklaşımları inceleyerek ele alır. Distopyalarda sıkça rastlanan korku, kaygı, depresyon, paranoya ve travma gibi olumsuz duyguları ön plana çıkarırken, aynı zamanda cesaret, umut, direnç ve mutluluk gibi olumlu duyguların ve psikolojik süreçlerin rolünü de vurgular. Psikolojik yaklaşım, bireylerin davranışlarını, duygularını ve düşüncelerini derinlemesine analiz ederek, kişilik gelişimi, kimlik oluşumu ve bireysel değerlerin nasıl etkilendiğini inceler. Bu sayede, distopyalar aracılığıyla bireylerin geçmişle, şimdiki zamanla ve gelecekle olan ilişkilerini sorgulamamıza ve insan psikolojisinin baskı, kaos veya değişim ortamlarında nasıl tepki verdiğini anlamamıza olanak tanır (García ve Moreno Martínez, 2017).

Bu perspektifler, distopya kavramını çok yönlü bir şekilde ele alarak farklı disiplinlerin katkılarına açıktır. Distopyayı toplum, siyaset, ekonomi, kültür ve

psikoloji gibi farklı alanlardan beslenen bir kavram olarak görme fırsatı sunar. Ayrıca, bu perspektifler distopyanın farklı yönlerini, boyutlarını ve varyasyonlarını anlamamıza yardımcı olur (Claeys, 2016).

1.2. Kıyamet Sonrası Senaryo

Kıyamet sonrası senaryo, insanlığın veya medeniyetin bir felaket sonucunda büyük ölçüde zarar gördüğü veya tamamen yok olduğu bir durumu tasvir eden bir kurgusal türdür. Bu tür, genellikle felaketin ardından hayatta kalanların karşılaştığı zorluklara, yeni bir düzen kurma çabalarına ve değişen dünyaya adapte olma mücadelelerine odaklanır. Doğal afetler, nükleer savaşlar, biyolojik salgınlar, iklim değişikliği, yapay zekanın isyanı veya kozmik tehditler gibi farklı felaket senaryoları üzerine inşa edilen bu anlatılar hem distopik hem de ütopyik unsurlar içerebilir. Kıyamet sonrası senaryolar, edebiyat ve sinemada sıkça işlenmiş, toplumsal eleştirilerden felsefi sorgulamalara kadar geniş bir yelpazede yer bulmuştur. İnsanlığın varoluş mücadelesini ve değerlerini sorgulayan bu tür, modern dünyadaki korkulara, umutlara ve etik ikilemlere güçlü bir şekilde ayna tutar. Bu bölümde, söz konusu temalar kavramsal olarak ele alınmakta, kıyamet sonrası senaryolarla ilgili detaylı bilgiler ve bu temaya dayalı eser örneklerine ise sanat çalışma raporunun ilerleyen bölümlerinde yer verilmektedir.

2. BÖLÜM: SANATTA DİSTOPYAYA DAYALI KIYAMET SONRASI SENARYO

2.1. Edebiyat

Kıyamet sonrası senaryo, insanlığın veya medeniyetin bir felaket sonucunda yok olması veya büyük ölçüde zarar görmesi durumunda ortaya çıkan bir kurgusal durum olarak tanımlanmaktadır (Voigts, 2015). Bu felaketlerin, doğal, insan kaynaklı, bilimsel, fantastik veya kozmik olabileceği belirtilmiştir. Kıyamet sonrası senaryoda hayatta kalan insanların veya diğer varlıkların yeni bir düzen kurmaya çalışırken karşılaştıkları zorlukların, tehlikelerin, fırsatların ve seçimlerin anlatıldığı vurgulanmıştır. Kıyamet sonrası senaryolarının genellikle distopya ile ilişkilendirildiği, ancak ütopya ile de bağlantısının olabileceği ifade edilmiştir.

Kıyamet sonrası senaryonun edebiyat alanında roman, öykü, şiir ve tiyatro gibi farklı türlerde işlenmiş olduğu belirtilmiştir. Bu türlerde kıyamet sonrası senaryoların birinci tekil veya üçüncü tekil bakış açısından anlatıldığı, genellikle hayatta kalan karakterlerin anlatıcı olarak kullanıldığı aktarılmıştır. Anlatım tarzının gerçekçi veya fantastik olabileceği, zaman akışının ise kronolojik veya paralel olabileceği belirtilmiştir. Geriye dönüşler ve ileriye atlamalar kullanılarak kıyamet sonrası senaryolarının olay örgüsü oluşturulmaktadır.

Kıyamet sonrası senaryonun edebiyat alanındaki erken örnekleri arasında Mary Shelley'in "The Last Man" (1826), H.G. Wells'in "The Time Machine" (1895) ve Jules Verne'in "The Mysterious Island" (1874) gibi eserlerin bulunduğu kaydedilmiştir (Booker, 1994b). Bu eserlerde, hayatta kalan karakterlerin felaket sonrası dünyada yaşadıkları zorlukların detaylı bir şekilde işlendiği görülmektedir. Modern dönemlerde ise Cormac McCarthy'nin "The Road" (2006), Margaret Atwood'un "Oryx and Crake" (2003) ve Emily St. John Mandel'in "Station Eleven" (2014) gibi çalışmaların bu temaya odaklandığı görülmektedir.

Edebiyat eserlerinde, kıyamet sonrası senaryonun genellikle toplumsal, kültürel ve etik sorgulamaları merkeze aldığı belirtilmiştir. Bu sorgulamaların, insanlığın değerleri ve ahlaki sorumlulukları hakkında çeşitli soruların ortaya atılmasını sağladığı vurgulanmıştır (Samolsky, 2011; Curtis, 2010). Edebiyatta ayrıca, distopik ve ütöpik öğelerin birlikte kullanılarak gelecek tasavvurlarının işlendiği de görülmektedir.

2.2. Sinema

Kıyamet sonrası senaryo, sinemada film, dizi, animasyon ve oyun gibi farklı medya türlerinde ele alınmaktadır. Bu tür senaryoların genellikle gerçekçi veya bilimkurgu türleri içinde sunulur. Sinematik anlatımda kamera açıları, kurgu, ses ve müzik gibi teknik unsurların kullanılarak izleyicinin bu karanlık dünyalara çekilmesinin hedeflendiği aktarılmıştır.

Kıyamet sonrası senaryonun sinemadaki erken örnekleri arasında George Miller'ın "Mad Max" serisi (1979-2015), James Cameron'ın "Terminator" serisi (1984-2019) ve Alfonso Cuarón'un "Children of Men" (2006) gibi eserlerin bulunduğu ifade edilmiştir. Bu yapımların, kıyamet sonrası bir dünyada bireylerin ve toplulukların hayatta kalma mücadelesini anlattığı belirtilmiştir.

Sinemada kıyamet sonrası senaryonun teknik yönlerini öne çıkaran örnekler, mekân tasarımları ve özel efekt kullanımları ile dikkat çekmektedir. Denis Villeneuve'un "Blade Runner 2049" (2017) filmi, karanlık atmosferi ve detaylı mekân tasarımları ile kıyamet sonrası dünyalarının estetik özelliklerini yansıtmıştır. Bong Joon-ho'nun "Snowpiercer" (2013) filmi ise toplumsal sınıf mücadelesini bir trenin sınırlı ortamında anlatırken, renk paleti ve kamera hareketleri ile derin bir atmosfer yaratmıştır.

Hayao Miyazaki'nin "Nausicaä of the Valley of the Wind" (1984) ve Genndy Tartakovsky'nin "Samurai Jack" (2001-2017) gibi yapımların bu türün örnekleri arasında yer aldığı belirtilmiştir. Bu eserlerde, felaket sonrası dünyanın fantastik ve alegorik bir şekilde işlendiği görülmektedir.

Son olarak, dijital oyunlarda kıyamet sonrası senaryo temalarının öne çıktığı ifade edilmiştir. Naughty Dog'un "The Last of Us" (2013-2020) serisi, hem dramatik hem de etkileyici bir hikâye sunarak bu türün modern bir temsilcisi olarak dikkat çekmektedir. Oyunlardaki mekaniklerin ve anlatıların, izleyici ve oyuncunun kıyamet sonrası dünyasına bağlanmasını sağladığı belirtilmiştir. Ek olarak, "Cyberpunk 2077" ve "Horizon Zero Dawn" gibi oyunların teknolojik felaketler ve doğal bozulma temalarıyla kıyamet sonrası dünyaların tasarımına katkı sağladığı ifade edilmiştir.

2.3. Dijital Ortam

Günümüzde dijital teknolojiler hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. İnternet, akıllı telefonlar, sosyal medya, yapay zeka, siber güvenlik gibi dijital teknolojiler hem bireysel hem de toplumsal düzeyde pek çok fayda sağlamaktadır. Ancak dijital teknolojilerin olumlu yönlerinin yanında olumsuz yönleri de vardır. Dijital teknolojiler, insanların yaşamlarını olumsuz yönde etkileyebilir, kontrol edebilir, tehdit edebilir veya yok edebilir. Bu olasılıklar, sanatçıları dijital ortamda distopya ve kıyamet sonrası senaryolar üretmeye teşvik etmiştir. Distopya, ideal bir toplumun karşıtı olarak tanımlanabilir. Distopya, baskıcı, adaletsiz, eşitsiz veya yozlaşmış bir toplumu anlatır. Dijital ortamda distopya ise, dijital teknolojilerin insanların yaşamlarını olumsuz yönde etkilediği veya kontrol ettiği bir toplumu anlatır. Dijital ortamda distopya kavramı, siberuzay ve yapay zeka gibi dijital teknolojilerle ilişkilendirilir. Dijital ortamda distopya kavramı, toplumsal, etik ve psikolojik boyutları olan bir kavramdır (Bostancı, 2018).

Kıyamet sonrası senaryo ise, insanlığın veya medeniyetin yok olmasına veya büyük bir değişime uğramasına neden olan bir felaketin ardından yaşanan durumu anlatan bir türdür. Kıyamet sonrası senaryo teması, edebiyat, sinema ve oyun gibi farklı sanat alanlarında sıkça işlenmiştir. Dijital ortamda ise kıyamet sonrası senaryo teması, insanların hayatta kalma mücadelelerini ve yeni bir düzen kurma çabalarını gösteren bir bakış açısı sunmaktadır (Bostancı, 2018).

Dijital ortamda distopya kavramının ortaya çıkışı ve gelişimi, dijital teknolojilerin tarihsel gelişimiyle paralel olarak ele alınabilir. Dijital teknolojilerin tarihsel gelişimi, üç aşamaya ayrılabilir: mekanik hesap makineleri (17.-19. yüzyıl), elektronik bilgisayarlar (20. yüzyıl) ve internet (21. yüzyıl) (Ceruzzi, 2003). Bu aşamaların her biri, dijital ortamda distopya kavramının farklı yönlerini ortaya çıkarmıştır. Mekanik hesap makineleri aşamasında, dijital teknolojilerin insan zekasını taklit edebileceği veya aşabileceği fikri ortaya çıkmıştır. Bu fikir, dijital teknolojilerin insanların yerini alabileceği veya onlara hükmedebileceği endişesini de beraberinde getirmiştir. Bu endişe, Charles Babbage'ın analitik makinesi (1837) veya Ada Lovelace'ın ilk programlama dili (1843) gibi örneklerde görülebilir (Ceruzzi, 2003). Bu endişe, daha sonra yapay zeka kavramının gelişmesiyle birlikte artmıştır. Yapay zeka, insan zekasını taklit eden veya aşan bilgisayar sistemleri olarak tanımlanabilir. Yapay

zeka, hem insanların hayatını kolaylaştıran hem de onlara tehdit oluşturan bir teknolojidir. Yapay zeka, insanların yerini alabilir, onlara karşı gelerek isyan edebilir veya onları manipüle edebilir. Yapay zeka ile ilgili distopya senaryoları, Isaac Asimov'un "I, Robot" (1950), James Cameron'ın "The Terminator" (1984-2019), Nick Bostrom'un "Superintelligence" (2014) veya Alex Garland'ın "Ex Machina" (2014) gibi eserlerde görülebilir.



Görsel 2. The Terminator (1984), Isaac Asimov'un "I, Robot" kitabı (1950) ve Nick Bostrom'un Superintelligence (2014) eserlerinden yapay zeka ve teknolojik distopya örnekleri.

Yapay zekanın yükselişi ve insanlığın sona ermesiyle ilgili üç önemli bilim kurgu eserlerini Görsel 2 bir araya getirmiştir. "The Terminator", Isaac Asimov'un "I, Robot" ve Nick Bostrom'un "Superintelligence" kitapları. Her biri kıyamet sonrası senaryoları, distopik gelecekleri ve dijital sanatın bu anlatıları nasıl şekillendirdiğini simgeliyor. The Terminator, makinelerin dünyayı ele geçirdiği bir kıyamet sonrası savaşını ve teknolojinin kontrolden çıkışını temsil ederken, Asimov'un eserleri yapay zekanın insan hayatındaki etik ve kontrol sorunlarını distopik bir çerçevede ele alır. Bostrom'un "Superintelligence" kitabı ise süper zekanın potansiyel olarak insanlığın sonunu getirebileceğini ve bunun kıyamet sonrası bir dünya yaratabileceğini savunur. Bu üç eser, teknoloji ve yapay zekanın insanlık üzerinde yaratabileceği tehlikeleri sorgularken, dijital sanatın bu konuları estetik olarak nasıl işleyebileceğini de gösterir.

Elektronik bilgisayarlar aşamasında, dijital teknolojilerin insanların iletişimini ve bilgiyi işlemesini kolaylaştırdığı görülmüştür. Bu durum, dijital teknolojilerin insanların özgürlüğünü ve bilgiye erişimini artırdığı fikrini doğurmuştur. Bu fikir, Alan Turing'in yapay zeka testi (1950) veya ARPANET'in ilk internet ağı (1969) gibi örneklerde görülebilir (Ceruzzi, 2003). Bu fikir, daha sonra internetin yaygınlaşmasıyla birlikte gelişmiştir. İnternet, bilgisayar ağları aracılığıyla oluşturulan sanal bir ortamdır. İnternet, hem insanların iletişimini hem de bilgiye erişimini kolaylaştıran bir teknolojidir. İnternet, insanların kimliklerini, topluluklarını ve kültürlerini yeniden tanımlamasına veya dönüştürmesine imkan verir. İnternet ile ilgili ütopya senaryoları, William Gibson'ın Neuromancer (1984) veya Wachowski Kardeşler'in The Matrix (1999) gibi eserlerde görülebilir.

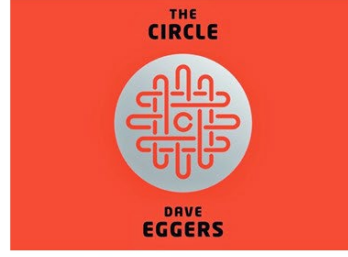


Görsel 3. William Gibson'ın "Neuromancer" (1984) adlı romanı ve "The Matrix" (1999) filmi, dijital ütopya ve distopya kavramlarını siberpunk türü üzerinden işleyen eserler.

Görsel 3'te yer alan iki ikonik eser, William Gibson'ın "Neuromancer" adlı romanı ve "The Matrix" filmi, ütopik bir geleceğin dijital dünyalar üzerinden nasıl kurgulanabileceğini gözler önüne seriyor. "Neuromancer", siberpunk türünün öncüsü olarak, insan bilincinin dijital alanlara taşınabileceği bir dünyayı anlatır. Roman, sibernetik yükselişin ve dijital dünyaların bireylerin zihinlerine nasıl hükmedebileceği, özgürlük ve kontrolün nasıl yeniden tanımlanabileceği gibi temalar üzerine yoğunlaşır. Gibson, dijital gerçekliklerin fiziksel dünyaya üstün

geldiđi bir geleceđi tasvir ederken, bu dnya bir tr dijital topik senaryo olarak yorumlanabilir; zira insanlar gerek dnyadan koparak sanal bir zgrlđe kavuřur. "The Matrix" ise bu dijital gerekliklerin nasıl yanılısamalar yaratabileceđini ve insanların, zgrlđ elde etmek iin bu dijital illzyonlardan kurtulmaları gerektiđini anlatır. Filmde, Matrix adı verilen simle edilmiř bir gereklikte yařayan insanlar, bu dnyanın aslında onları kontrol altında tutmak iin yaratılmıř bir dzen olduđunu fark eder. Matrix, dijital bir topya gibi grnse de aslında bir distopyadır. Ancak Neo ve diđer karakterler iin gerek dnya, daha zorlayıcı olsa da zgrlđn ve insan dođasının yařanabileceđi bir topyayı temsil eder. Bu iki eser, dijital dnyaların insan hayatını nasıl yeniden řekillendirdiđini ve zgrlđn, bilincin dijitalleřtiđi bu yeni dzenlerde nasıl tanımlandıđını inceler.

Ancak bu durum, aynı zamanda dijital teknolojilerin insanların gizliliđini ve gvenliđini tehlikeye attıđı fikrini de dođurmuřtur. Bu fikir, George Orwell'in 1984 (1949) romanında byk kardeř kavramı veya Stanley Kubrick'in Dr. Garipařkın (1964) filminde nkleer savař kavramı gibi rneklerde grlebilir (Ceruzzi, 2003). Bu fikir, daha sonra siber gvenliđin neminin artmasıyla birlikte glenmiřtir. Siber gvenlik, bilgi sistemlerinin ve altyapıların korunması ve savunulması olarak tanımlanabilir. Siber gvenlik, hem insanların gizliliđini hem de gvenliđini sađlayan bir teknolojidir. Siber gvenlik, insanları siber saldırılardan koruyabilir veya siber saldırılara maruz bırakabilir. Siber saldırılar, bilgi sistemlerine veya altyapılara zarar vermek iin kullanılan kt amalı eylemlerdir. Siber saldırılar, insanların iletiřimini, hayat standartlarını veya gvenliđini tehlikeye atabilir. Siber saldırılar ile ilgili distopya senaryoları, Die Hard 4.0 (Wiseman, 2007) veya Mr. Robot (Esmail, 2015-2019) gibi eserlerde grlebilir.



Görsel 4. "Ex Machina" (2014) filmi, Dave Eggers'in "The Circle" (2013) romanı ve "Black Mirror" (2011–) dizisi, modern teknolojinin toplumsal kontrol, yapay zeka ve dijital kültür üzerindeki distopik etkilerini irdeleyen eserler. Dijital Distopya Örnekleri.

Görsel 4'te yer alan üç önemli eser—Dave Eggers'in "The Circle" romanı, "Ex Machina" filmi ve "Black Mirror" dizisi—modern teknolojinin toplumsal kontrol, yapay zeka ve dijital kültür üzerindeki distopik etkilerini inceler. "The Circle" eseri, büyük teknoloji şirketlerinin toplumu tamamen şeffaflık adı altında gözetleyebileceği bir distopyayı konu alır. Teknolojinin insan hayatını aşırı bir şekilde kontrol ettiği, mahremiyetin ortadan kalktığı ve bireysel özgürlüklerin yok olduğu bu dünyada, dijitalleşme bir tür totaliter rejime dönüşür. "Ex Machina", yapay zekanın insanlık sınırlarını nasıl zorladığını ve etik sorunları nasıl beraberinde getirdiğini anlatır. Filmde, insan benzeri bir yapay zekanın özgür iradeye sahip olup olmadığı sorgulanırken, teknolojiye olan aşırı güvenin yarattığı tehlikeler gözler önüne serilir. Yapay zeka ve insan arasındaki sınırların bulanıklaştığı bu hikâyeye, teknolojik distopyanın merkezinde yer alır. "Black Mirror" ise modern toplumun teknoloji bağımlılığını ve bunun sonucunda ortaya çıkan sosyal, ahlaki ve psikolojik bozulmaları konu alan antoloji tarzı bir dizidir. Her bölüm, teknolojiyle ilgili farklı bir distopik senaryo işler; sosyal medya, sanal gerçeklik, yapay zeka gibi unsurlar, modern dünyada insan ilişkilerini, özgürlüğü ve güvenliği nasıl tehdit ettiğini gösterir. Bu eserler, dijitalleşmenin ve yapay zekanın insanlık üzerindeki kontrol potansiyelini sorgular. Ütopik bir gelecek vaadiyle başlayan teknoloji ve dijitalleşme, bu eserlerde insan özgürlüğünün sınırlarını zorlayan distopik bir kabusla dönüşür.

Bostancı (2018) post-apokaliptik senaryoları, insanlığın veya medeniyetin yok olmasına ya da büyük bir dönüşüme uğramasına neden olan bir felaketin ardından yaşanan durumları anlatan bir tür olarak tanımlar. Bu tema, edebiyat, sinema ve oyun gibi farklı sanat alanlarında sıkça işlenmiştir. Dijital ortamda ise kıyamet sonrası senaryolar, insanların hayatta kalma mücadelelerini ve yeni bir düzen kurma çabalarını gösteren bir bakış açısı sunar. Dijital teknolojiler bu anlatılarda çeşitli roller üstlenir. Bazı eserlerde, nükleer silahların kullanılmasına veya kontrol edilmesine olanak sağlayarak ya da engelleyerek bir felaketin tetikleyicisi olurlar. Bu felaketler, insanlığın büyük bir kısmının yok olmasına veya radyasyona maruz kalmasına yol açar. Örneğin, "Road" (McCarthy, 2006; Hillcoat, 2009) ve "Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb" (Kubrick, 1964) gibi eserlerde bu tür senaryolar işlenir. Diğer anlatılarda, dijital teknolojiler bilgi sistemlerine veya altyapılara zarar vermek için kullanılır, bu da insanların güvenliğini, iletişimini ve yaşam standartlarını tehlikeye atar. "Die Hard 4.0" (Wiseman, 2007) ve "Mr. Robot" (Esmail, 2015-2019) gibi yapımlarda bu tür siber saldırıların toplumsal düzen üzerindeki yıkıcı etkileri gözler önüne serilir.

Öte yandan, dijital teknolojiler hayatta kalanlara çeşitli şekillerde yardımcı olabilir. İletişim kurmalarına ve bilgi alışverişi yapmalarına imkân tanıyarak, yalnızlıktan kurtulmalarını ve iş birliği yapmalarını sağlar. "The Last of Us" (Druckmann & Straley, 2013) ve "The Walking Dead" (Kirkman & Moore, 2003) gibi eserler bu durumu yansıtır. Ayrıca, dijital teknolojiler hayatta kalanların geçmişi öğrenmesine veya geleceği planlamasına yardımcı olarak meraklarını gidermelerine ve umut beslemelerine olanak tanır. "Horizon Zero Dawn" (de Jonge & Smits-Bandstra, 2017) ve "Fallout" serisi (Interplay Entertainment, 1997-) bu temayı işler.

Hayatta kalanların kendilerini koruması veya saldırıda bulunması için de dijital teknolojiler kritik bir rol oynar. Güvenliklerini sağlamalarına veya düşmanlarına karşı koymalarına imkân verir. "Resident Evil" (Capcom, 1996) ve "Bioshock" (Irrational Games, 2007) serileri bu duruma örnektir.

Dijital teknolojiler, hayatta kalanların bir araya gelerek topluluklar oluşturmalarına veya mevcut topluluklara katılmasına da yardımcı olur, böylece dayanışma ve aidiyet duyguları gelişir. "Açlık Oyunları" (Collins, 2008-2010) ve "The 100" (Rothenberg, 2014-2020) bu temayı ele alır. Ayrıca, hayatta kalanların ortak değerler geliştirerek toplumsal normlar belirlemesine veya sorgulamasına katkı

sağlar. Bu sayede ahlaki kararlar verilir ve etik sorumluluklar tartışılır. "Yol" (McCarthy, 2006; Hillcoat, 2009) ve "The Walking Dead" (Kirkman & Moore, 2003) gibi eserler bu konuları işler.

Dijital teknolojiler hayatta kalanların yeni kültürel pratikler geliştirerek kendilerini ifade etmesine veya farklılaşmasına imkân tanır, böylece yaratıcılık ve çeşitlilik ortaya çıkar. "Mad Max: Fury Road" (Miller, 2015) ve "Snowpiercer" (Bong, 2013) bu temaların işlendiği yapımlardır.

2.4. Resim

Zdzisław Beksiński'nin eseri, onun tipik kıyamet sonrası ve melankolik tarzını yansıtan çarpıcı bir örnektir. Resimdeki karanlık ve ürpertici atmosfer, insanlığın manevi çöküşünü, yalnızlığını ve çaresizliğini sembolize eder. Mavi bir pelerinde kaplanmış figür, bir tür dua veya tören gerçekleştiren, kimliği belirsiz bir varlık olarak tasvir edilmiştir. Figürün başının olmaması, bireysel kimliğin kayboluşunu ve insanın varoluşsal boşluğunu vurgular. Arka plandaki duvara yazılmış "In Hoc Signo Vincas" (Bu İşaretle Fethedeceksin) ifadesi, ironik bir şekilde, dini veya politik gücün çöküşünü işaret edebilir. Sağ üst köşede çarmıha gerilmiş insan benzeri bir figür ve etrafındaki kara kuşlar, acı ve kaosun sembolü olarak resmin dramatik etkisini artırır. Bu figür, insanlığın kurtuluş veya kefarete çabalarının başarısızlığını ima edebilir.



Görsel 5. Zdzisław Beksiński, *İsimsiz*, 1970'ler, tuval üzerine yağlı boya, Polonya.

Görsel 5'teki detaylar, modern dünyanın ruhsal ve fiziksel yıkımını derin bir şekilde sorgular. Beksiński'nin eserinde yer alan nesnelere, özellikle kurukafa ve eski püskü mobilya, insanlığın ölüm ve çürüme karşısındaki kırılganlığını temsil eder. Genel olarak, eser izleyiciyi hem bireysel hem de toplumsal düzeyde bir yüzleşmeye davet eder. Bu eser, hem estetik hem de felsefi derinliğiyle Beksiński'nin distopik vizyonunun güçlü bir yansımasıdır.



Görsel 6. Caner Kemahlıoğlu, Müsilaj, dijital illüstrasyon, Türkiye, 2021.

Müsilaj (Görsel 6), bir kız çocuğu kollarında bir domuz tutarken tasvir edilmiştir. Çocuğun yüzündeki abartılı kahkaha ve çevresindeki karanlık sahne, ironik bir şekilde mutluluk ve çöküşün yan yana var olmasını vurgular. Çevreyi kaplayan yıkıntılar, endüstriyel atıklar ve anormal büyüklükteki yaratıklar, doğanın insan müdahalesine verdiği karşılığı simgeler. Arka plandaki dumanlar ve yıkılmış yapılar, insanın endüstriyel faaliyetlerinin ekolojik dengeyi nasıl altüst ettiğini gözler önüne serer. Uçan balık ve böcek gibi grotesk figürler, doğanın deformasyona uğrayarak distopik bir hale geldiğini ima eder. Zemin, parçalanmış kemikler ve ölü organizmalarla doludur, bu da yaşam döngüsünün sona ermesini metaforik olarak temsil eder. Eserin genel teması, çevresel sorunların insanlığın geleceğini nasıl etkileyebileceğine dair bir uyarı niteliği taşır. Çocuğun ve domuzun konumlanması, masumiyetin ve yaşamın bile kirlilik ve çöküşün ortasında nasıl hayatta kalmaya çalıştığını gösterir. "Müsilaj", doğa ve insan arasındaki kırılgan ilişkiyi derin bir eleştirel bakış açısıyla anlatan güçlü bir çalışmadır.

2.5. Heykel

The Ultimate Journey, kıyamet sonrası bir senaryonun mekânsal temsili olarak yorumlanabilir (Görsel 7). Karma malzeme kullanılarak inşa edilen yapı, çorak ve kentsel yoksunluk temasını vurgulayan detaylara sahiptir. Tüketim toplumunun atık malzemelerinin yeniden işlevlendirilmesiyle oluşturulan mimari, toplumsal çöküş sonrası bireylerin hayatta kalma çabasını ve çevresel uyum becerisini ele almaktadır.



Görsel 7. Simon Laveuve, The Ultimate Journey, karma malzeme, 25 x 25 x 62 cm, 1/35 ölçek, Fransa, 2021.

Eserin tasarımı, doğa ve insan yapımı unsurlar arasındaki keskin çatışmayı temsil ederken, kıyamet sonrası estetikle modern bir ekonomik ve kültürel eleştiriyi bir araya getirir. Ayrıca, kırılganlık ve yaratıcılık arasında bir denge sunarak kıyamet sonrası dünyaların estetik ve sosyal boyutlarına dikkat çeker. Gökyüzündeki sıcak

renk tonları ve arka plandaki çöl ortamı, bu temsili destekleyen bir atmosfer oluşturarak, eserin metaforik anlatısını güçlendirmektedir.



Görsel 8. Daniele Del Nero, After Effects, karton ve doğal küf, mimari model, İtalya.

After Effects (Görsel 8), karton model binaların üzerine doğal küf geliştirilerek oluşturulmuş bir sanat eseri olarak öne çıkar. Küfün zamanla binayı kaplaması, insan müdahalesinin olmadığı bir kıyamet sonrası dünyanın estetik bir temsili olarak yorumlanabilir.

Eserde, terk edilmiş bir yapının çöküş ve yok oluş sürecini yansıtan metaforik bir anlatım mevcuttur. Doğanın insan yapımı alanları ele geçirme süreci, eserin temel mesajını oluştururken, zamanın geçişi ve insanlığın izlerinin silinmesi gibi temalar vurgulanır. Karanlık bir arka plan üzerine oturtulan eser, izleyiciye çürüme, değişim ve geçicilik kavramlarını düşündürmek üzere tasarlanmıştır. Bu eser, kıyamet sonrası senaryolarda doğa ve insan yapılarının karşıtlığını çarpıcı bir şekilde gözler önüne serer.

2.6. Tekstil

Iris van Herpen'in Refinery Smoke (Temmuz 2008) koleksiyonu, kıyamet sonrası bir dünyanın estetik ve çevresel yorumunu yansıtır. Endüstriyel dumanın dinamik ve kaçınılmaz özelliklerini metaforik bir düzlemde ele alan Van Herpen, "giyilebilir" duman yaratma fikriyle bir metal örgü kumaş tasarlamıştır. Katı özelliklerine rağmen akışkanlık hissi veren bu kumaş, endüstriyel çöküşün ve çevresel felaketlerin görsel bir sembolü olarak öne çıkar. Kumaşın zamanla oksitlenerek gümüş griden kırmızımsı kahverengine dönüşmesi, hem kıyamet sonrası süreçte çevresel dönüşümü hem de malzemenin zamansal evrimini yansıtır (Görsel 9).

Van Herpen'in koleksiyonları, yalnızca yeni teknolojilerle modanın sınırlarını zorlamakla kalmaz, aynı zamanda kıyamet sonrası senaryoların toplumsal ve çevresel etkilerine dikkat çeker. Örneğin, 3D baskılı termoplastik poliüretan (TPU 92A-1), demir dolgulu reçine ve şeffaf fotopolimer gibi yenilikçi materyaller, modern dünyanın sürdürülemez yapısını vurgulayan bir estetik sunar. Van Herpen, teknolojiyi yalnızca yenilikçi bir araç olarak değil, kıyamet sonrası dünyanın kaotik ve çelişkili doğasını yansıtan bir ifade biçimi olarak kullanır.

Özellikle Magnetic Motion (Eylül 2014) koleksiyonunda, CERN'deki dünyanın en büyük parçacık hızlandırıcısını ziyaretinden esinlenen Van Herpen, stereolitografi ve UV ışık teknikleriyle şeffaf reçineden "cam benzeri" bir elbise yaratmıştır. Bu tür çalışmalar, kıyamet sonrası bir dünyada bilimin ve teknolojinin hem kurtarıcı hem de yıkıcı doğasını temsil eder. Van Herpen'in koleksiyonları, kıyamet sonrası bir dünyanın hayatta kalma çabalarını, çevresel dönüşümünü ve toplumsal eleştirilerini yenilikçi bir estetikle birleştirerek güçlü bir kavramsal derinlik sunar.



Görsel 9. Iris van Herpen, Refinery Smoke Dress, metal örgü kumaş ve yenilikçi tekstil materyalleri, sergi: Iris van Herpen: Transforming Style, High Museum of Art, Atlanta, 2008.



Görsel 10. Tanya Aguiñiga, Craft & Care, tekstil ve karışık malzeme, el yapımı dokuma tekniği, Amerika Birleşik Devletleri, 2018.

Tanya Aguiñiga, dokuma ve tekstil sanatını kullanarak hem kişisel hem de toplumsal yaraları ve şifa süreçlerini sanat yoluyla ifade eder(Görsel 10). Eserde kullanılan yumuşak ve sarkık ipler, doğal malzemelerin zamana karşı savunmasızlığını ve aynı zamanda yeniden yapılanma sürecini simgeler. Yere kadar uzanan ve adeta eriyormuş gibi görünen dokuma formlar, kıyamet sonrası bir dünyada doğanın ya da insanlığın çöküşünü hatırlatabilir. Ancak bu aynı zamanda yeniden doğuş ve toparlanmanın da bir sembolüdür. Eserin elle yapılmış doğası, zanaat ve bakımın şifa bulma süreçlerindeki yerini vurgular. Sergi, sanatçının Amerikan ve Meksika

sınırında büyüyen bir birey olarak yaşadığı kültürel deneyimlere dayalı olarak toplumsal yaraları iyileştirmeyi ve toplulukları güçlendirmeyi amaçlayan bir çağrı niteliğindedir. Aguiñiga'nın çalışmaları, bu bağlamda hem bir direniş hem de bir onarım eylemi olarak okunabilir. Kıyamet sonrası bir dünyada bile zanaat, dayanışma ve iyileşme gücüyle toplulukların ve bireylerin hayatta kalma mücadelesine dair güçlü bir anlatı sunar.

3. BÖLÜM: SERAMİK SANATINDA DİSTOPYAYA DAYALI KIYAMET SONRASI SENARYO TEMALİ ÖRNEKLER

Bu sanat çalışması raporunda, distopyaya dayalı kıyamet sonrası senaryo kavramlarının seramik sanatında nasıl temsil edildiği, seramik sanatçılarının bu kavramları kullanarak hangi sorunlara ışık tuttuğu ve seramik formların bu kavramlarla nasıl bir bağlantı kurduğu üzerinde durulmuştur. Ayrıca, seramik sanatının bu kavramlarla nasıl bir etkileşim içinde olduğu ve bu etkileşimin seramik sanatının gelişimine ve anlamına nasıl katkı sağladığı da incelenmiştir.

Hollandalı seramik sanatçısı Bouke de Vries, distopyayla ilgili estetik ve kültürel sorunlara dikkat çeken eserler üretmiştir. De Vries, kırık veya hasarlı seramik parçalarını yeniden bir araya getirerek, distopyanın temel özelliklerinden biri olan yıkım ve değişim süreçlerini yansıtmıştır. De Vries, bu parçaları yaratıcı ve çarpıcı bir görselde kullanarak, distopyayı hem eleştirel hem de yaratıcı bir şekilde ifade etmiştir. De Vries, aynı zamanda kırık veya hasarlı seramik parçalarını, distopyanın estetik ve kültürel boyutlarına gönderme yapan nesnelere de birleştirmiştir. De Vries, bu nesnelere, distopyanın insanların güzellik anlayışını ve kültürel mirasını nasıl etkilediğini vurgulamıştır (Görsel 11).



Görsel 11. Bouke de Vries, War and Pieces, porselen, karma seramik yerleştirme, Birleşik Krallık, 2012.

De Vries'in War and Pieces (2012) adlı eseri, distopyanın estetik ve kültürel eleştirisini yapan bir örnektir. Bu eserlerde De Vries, kırık veya hasarlı seramik parçalarından oluşan büyük bir heykel yapmıştır. Heykelin şekli, 18. yüzyılda

Avrupa'da popüler olan savaş sahnelerini tasvir eden seramik süslemeleri andırmaktadır. Heykelin üzerinde ise, modern savaşların simgeleri olan askerler, silahlar, tanklar, uçaklar gibi nesnelere bulunmaktadır. Eserde, savaşın neden olduğu yıkımın ve kültürün kaybının bir distopya görüntüsü verilmektedir.

İngiliz seramik sanatçısı Barnaby Barford, kıyamet sonrası senaryoların ekonomik ve estetik sorunlarına dikkat çeken eserler üretmiştir. Seramik formlarını kırık veya hasarlı tüketim mallarıyla birleştirerek veya dönüştürerek yeni bir estetik yaratan Barford, yaklaşımıyla kaynakların tükenmesi ve değerlerin dönüşümü gibi kıyamet sonrası senaryoların temel unsurlarını ortaya koymuştur. Bununla birlikte, bu unsurları tüketim mallarıyla harmanlayarak ekonomik ve estetik eleştiriler yapmış ve kıyamet sonrası senaryoların bu yönlerini ön plana çıkarmıştır (Görsel 12).



Görsel 12. Barnaby Barford, The Tower of Babel, yaklaşık 6 metre yüksekliğinde, porselen ve seramik, Birleşik Krallık, 2015.

The Tower of Babel (Görsel 12-Sol), Londra'daki Victoria ve Albert Müzesi için Barnaby Barford tarafından oluşturulan altı metre yüksekliğinde bir heykeldir (Barford, 2015). Eser, 3000 adet benzersiz, her biri sanatçının fotoğrafladığı gerçek bir Londra dükkanını temsil eden minyatür keramik çini binalardan oluşmaktadır. Kule, alışverişin büyük Britanya'daki en önemli boş zaman etkinliği olduğunu simgelerken, Barford'un alışveriş yoluyla tatmin bulma çabalarımızı, kutsal kitaplardaki Babil Kulesi'nin cennete ulaşma çabasıyla eşleştirmesi dikkat çekicidir. Sağ taraftaki

görselde “The Tower of Babel” detaylı bir şekilde görülmektedir.

Ekonomik ve estetik açıdan eleştiri yapan Barford'un The Tower of Babel adlı eseri, Londra'daki farklı mağazaların fotoğraflarını basılı seramik parçalarından oluşan dev bir kuledir. Kule, İncil'deki Babil Kulesi'ni andırmaktadır. Kulede, en altta ucuz ve sıradan mağazalar, en üstte ise pahalı ve lüks mağazalar yer almaktadır. Kulede, tüketim toplumunun neden olduğu eşitsizlik, yozlaşma, rekabet ve çöküş gibi sorunlar gözler önüne serilmektedir.

Avustralyalı seramik sanatçısı Jenny Orchard, ekolojik ve biyolojik sorunlara dikkat çeken eserlerinde seramik formlarını hayali veya gerçek olmayan canlılarla doldurarak yeni bir yaşam kurmuştur (Görsel 13). Orchard, bu formları canlılarla doldurarak, kıyamet sonrası senaryoların temel özelliklerinden biri olan yeni bir evrim süreci sunmuştur.



Görsel 13. Jenny Orchard, Grafton, seramik ve karma malzeme, el yapımı ve boyama tekniği, Avustralya, 2008.

Orchard'ın koleksiyondaki eserlerinde, Orchard, genetik olarak değiştirilmiş veya radyasyona maruz kalmış hayvan ve bitkilerden oluşan bir seramik bahçe yapmıştır. Bahçede, tuhaf ve çarpıcı görünümlü canlılar yer almaktadır. Bahçede, doğanın ve yaşamın bir felaket sonucunda nasıl değiştiği ve bozulduğu gösterilmektedir. Bahçede, aynı zamanda doğanın ve yaşamın yeni bir uyum sağlama ve direnme gücü de vurgulanmaktadır (Görsel 13).

Kanadalı seramik sanatçısı Shary Boyle, toplumsal ve kültürel sorunlara

odaklanarak, seramik formlarını karakterlerle zenginleştirmiş ve kıyamet sonrası senaryoların temel unsurlarından biri olan yeni kimliklerin oluşum sürecini yansıtmıştır. Boyle, bu süreçte formlarına çeşitli yükleyerek, kıyamet sonrası senaryoların sosyal ve kültürel boyutlarını ön plana çıkarmıştır (Görsel 14).



Görsel 14. Shary Boyle, *Flesh and Blood*, seramik, tekstil ve karma malzeme, el yapımı ve yerleştirme tekniği, Kanada, 2011.

Flesh and Blood, kıyamet sonrası senaryoların toplumsal ve kültürel eleştirisini yansıtan bir örnektir. Bu eserde Boyle, insan ile hayvanın bir karışımı olan bir seramik heykel tasarlamıştır. Kadın bedenine sahip, ancak başında boynuzlu bir maske taşıyan bir figür yer alır. Çalışma, felaket sonrası insan kimliğinin ve cinsiyetin nasıl dönüşüm geçirdiğini ve belirsizlik kazandığını ortaya koyarken, aynı zamanda bu kavramların yeniden anlam kazanma ve ifade edilme gücünü de vurgular (Görsel 15).

Amerikalı seramik sanatçısı Virgil Ortiz, eserlerinde kendi kültürü olan Pueblo halkının geleneksel motiflerini modern seramik formlarla harmanlayarak özgün bir sanat anlayışı geliştirmiştir. Ortiz, bu geleneksel motifleri kullanarak kıyamet sonrası senaryolar bağlamında yeni kimliklerin oluşum sürecini keşfetmektedir. Eserleri, kültürel ve tarihsel anlamları derinlemesine işlerken, kıyamet sonrası senaryoların bu boyutlarını da gözler önüne sermektedir. Ortiz, bu yaklaşımıyla kültürel mirasını korurken geleceğe dair yeni anlatılar tasarlamış ve böylece kıyamet sonrası dünyaların estetik ve sosyal dinamiklerine özgün bir perspektif kazandırmıştır. Virgil Ortiz'in 2015 yılında yarattığı *Revolt 1680/2180: Revolution Resurrection* serisi, bu

tür senaryoların kültürel ve tarihsel eleştirisini sunan çarpıcı bir örnektir (Görsel 15). Bu eserinde Ortiz, Pueblo halkının İspanyol sömürgecilere karşı 1680 yılında başlattığı isyanı, 2180 yılına taşıyarak gelecekte yeniden canlandırılmasını tasvir eder. Seramik heykelde, geleneksel Pueblo kıyafetleriyle giyinmiş ancak modern silahlarla donanmış karakterler yer alır. Ortiz, bu yaklaşımıyla Pueblo halkının kimliğini ve tarihsel direnişini kıyamet sonrası bir bağlamda işler. Eser, geçmişle gelecekle buluşturarak mirasın korunması ve direnişin devamlılığı temalarını ele alır; böylece bu tür dünyaların kültürel ve tarihsel yönlerine zenginlik katar.



Görsel 15. Ortiz, Welcome to the Revolution, seramik ve el yapımı boyama tekniği, Amerika Birleşik Devletleri, 2015.

Amerikalı seramik sanatçısı Walter McConnell, kıyamet sonrası senaryoların ekonomik ve estetik sorunlarını ele alan çalışmalar yapmıştır (Görsel 16). Sanatçı, seramik formlarını tüketim toplumunun atıklarıyla birleştirerek dönüştürmüş ve özgün bir estetik oluşturmuştur. Bu yaklaşımıyla, kaynakların tükenmesi ve değerlerin dönüşümü gibi bu tür senaryoların temel unsurlarını vurgulamıştır. Ayrıca, atıkları kullanarak hem ekonomik hem de sanatsal eleştirilerde bulunmuş ve bu senaryoların ilgili boyutlarına dikkat çekmiştir.

McConnell'ın "Itinerant Edens: A Measure of Disorder" (2017) adlı eseri, bu yaklaşımının somut bir örneğidir. Bu eserde sanatçı, çeşitli seramik parçalarını plastik torbalarla kaplayarak büyük bir heykel oluşturmuştur. Heykel, doğal ya da yapay olmayan bir canlıyı andıran şekliyle dikkat çeker. Bu eserinde McConnell,

tüketim toplumunun neden olduğu atık sorununu ve estetik değerlerin bozulmasını kıyamet sonrası bir senaryo aracılığıyla ifade etmektedir. Plastik torbalar ve seramik parçalarının birleşimi, kaynakların tükenmesi ve değerlerin değişimi süreçlerini yansıtarak izleyiciyi bu konular üzerinde düşünmeye sevk eder. Böylece McConnell, kıyamet sonrası senaryoların ekonomik ve estetik boyutlarına derinlik kazandırır ve izleyiciye eleştirel bir perspektif sunar.



Görsel 16. McConnell, *Itinerant Edens: A Measure of Disorder*, seramik, ışık ve polyester kumaş, yerleştirme tekniği, Amerika Birleşik Devletleri, 2017.

Kim Simonsson'un "Moss People" (2016) adlı eseri, mikrofiber kaplama tekniğiyle oluşturulmuş seramik heykellerden oluşan bir seridir. Bu eserlerde, çocuk ve genç figürler tamamen yeşil bir yosun tabakasıyla kaplanmış gibi görünür. Heykeller, detaylı ve gerçekçi bir şekilde işlenmiş olup, figürlerin duruşları ve ifadeleri çeşitli duygusal haller yansıtır. "Moss People" serisinde Simonsson, doğa ve insan arasındaki ilişkiyi keşfederken, figürleri mistik ve masalsı bir atmosfer içinde sunar. Yosunla kaplı bu karakterler, sanki ormandan çıkıp gelmiş veya doğanın bir parçası haline gelmiş izlenimi verir.



Görsel 17. Kim Simonsson, Moss People, seramik ve karışık malzeme, heykel ve yerleştirme tekniği, Finlandiya, 2016.

Finlandiyalı-İsveçli ödüllü sanatçı Kim Simonsson, çalışmalarında temel malzeme olarak seramiği kullanmaktadır (Görsel 17). Malzemenin sunduğu olanaklardan etkilenerek, özellikle icat ettiği naylon fiber kullanımı gibi yenilikçi tekniklerle heykellerin yüzeylerinde farklı deneyimler ortaya koymaktadır. Simonsson'un en son seramik serisi olan Yosun İnsanlar, toplumun belli bir ölçüde parçalandığı bir dönemi tasvir etmektedir. Bu seride yer alan heykeller, toplumlarından bağımsız bir şekilde dünyayla başa çıkmaya çalışan ancak genellikle bu çabanın ağırlığını fazla hisseden bireyleri temsil etmektedir. Sanatçı, eserlerini yaratırken tarafsız belgeci yaklaşımla, gözlemediği şeyleri aktaran bir anlatı dili benimsemektedir.

Yosun İnsanlar ismini, çocukların doğayla kurdukları ilişki ve etkileşimlerden almaktadır. Serideki yosun yeşili tonlarındaki figürler, çevrelerine merakla dahil olan ve etrafıyla uyum içinde bir ilişki geliştiren karakterleri betimlemektedir. Simonsson'un bu seramik eserleri, hayal gücünün genişlemesiyle dönüşen, gelişen ve çeşitlenen büyülü bir dünya sunmaktadır. Bu eserler, buldukları mekanlara bağlı olarak farklı kombinasyonlarla bir araya getirilebilmiştir.

Sanatçının gerçek boyutlarda hayvan ve çocuk heykelleri, düzenlenen bireysel ya da karma sergilerde yer almakta ve Victoria and Albert Museum, Arario Museum, Pizzuti Collection ve Kiasma Museum of Contemporary Art gibi prestijli kurumsal ve özel koleksiyonlarda sergilenmektedir. Helsinki'de bulunan Galerie Forsblom ve New York'taki Jason Jacques Gallery tarafından temsil edilen Simonsson, yaşamını

ve sanat çalışmalarını Fiskars, Finlandiya’da sürdürmektedir.

Veikko Halmeoja, Yosun İnsanlar serisi üzerine yaptığı bir değerlendirmede, bu eserlerin hikayelerinin gizemini koruduğunu ifade etmektedir. Halmeoja’ya göre, bu toplumların nasıl ortaya çıktığını ya da çocukların kendi normlarını ve sosyal hiyerarşilerini nasıl oluşturduğunu anlamak neredeyse imkansızdır. Bu çocuk figürlerinin davranışlarının, onları etkileyen yetişkin hayvanlardan mı kaynaklandığı, yoksa tamamen kendi başlarına, dışardan bir destek almaksızın mı şekillendiği bilinmemektedir. Aynı şekilde, bu toplulukların neden dağıldığı ve üyelerinin neden birer birer grubu terk ederek kendi yollarına gittikleri soruları da yanıtlanamamış gizemler arasında yer almaktadır (Bulut, 2019).

Eserler, izolasyon, yabancılaşma ve yeniden doğuş gibi temaları işlerken, aynı zamanda yeni bir kimlik arayışını da temsil eder. Mikrofiber malzemenin kullanımı, heykellere yumuşak bir doku ve canlı bir renk katarken, izleyicide hem tanıdık hem de tuhaf bir his uyandırır (Görsel 17). Bu heykeller, kıyamet sonrası bir dünyada doğa ile bütünleşen veya doğa tarafından geri alınan insan figürlerini betimleyerek, toplumsal ve psikolojik derinlikler sunar. Simonsson'un "Moss People" eseri, izleyiciyi hem görsel olarak etkiler hem de düşünsel bir yolculuğa davet eder.



Görsel 18. Ronit Baranga, Disturbing Ceramics, seramik ve karışık malzeme, heykel tekniği, İsrail, 2018.

"Mindscapes" serisinde Tsang, figüratif heykellerini akışkan ve dönüşen formlarla bütünleştirir. Yüzler ve bedenler sanki eriyor, akıyor veya başka bir forma dönüşüyormuş gibi tasvir edilir. Bu görsel anlatım, kıyamet sonrası bir dünyada

insanların yaşadığı psikolojik travmaları, kimlik kaybını ve içsel parçalanmayı sembolize edebilir. Distopik bir ortamda, bireylerin zihinleri ve duyguları yoğun baskı altında değişime uğrar; Tsang'ın eserleri bu dönüşümü ve içsel çatışmayı görselleştirir (Görsel 18).

Eserlerdeki sıvı hareketleri ve dönüşümler, insanlığın belirsiz bir geleceğe doğru sürüklendiği ve eski düzenin yıkıldığı bir kıyamet sonrası senaryoyu çağırır. Heykeller, bireylerin bu yeni dünyada hayatta kalma çabalarını ve içsel dünyalarının yeniden şekillenmesini temsil eder. Ayrıca, insan psikolojisinin kırılganlığı ve dirençliliği, distopik koşullar altında bireylerin nasıl tepki verdiğini ve adapte olduğunu yansıtır.



Görsel 19. Stephanie Kilgast, Unnatural Growth, seramik ve karışık malzeme, heykel ve el yapımı detay çalışmaları, Fransa, 2019.

Stephanie Kilgast'ın 2019 tarihli "Unnatural Growth" adlı eseri, doğa ile insan yapımı nesnelere arasındaki ilişkiyi keşfeden etkileyici bir heykel serisidir. Fransız sanatçı Kilgast, günlük yaşamda kullanılan ve genellikle atık haline gelen objelerin üzerine detaylı minyatür bitki ve mantar formları ekleyerek benzersiz kompozisyonlar oluşturur. Plastik şişeler, teneke kutular, elektronik atıklar gibi tüketim toplumunun artıkları, canlı renklerde ve ayrıntılı şekilde modellediği polimer kil bitki ve mantar

figürleriyle adeta yeni bir yaşam formuna dönüşür. Atık nesnelere üzerinden fıskıran bu minyatür doğa formları, insanlığın neden olduğu çevresel yıkımın ardından doğanın kendi kendini onarma gücünü simgeler (Görsel 19).

"Unnatural Growth" serisi, kıyamet sonrası ve distopik temalarla yakından ilişkilidir. Kilgast, tüketim toplumunun atıklarıyla doğayı bir araya getirerek, insan etkisiyle tahrip olmuş bir dünyada doğanın nasıl yeniden hayat bulabileceğini gösterir. Bu yaklaşım, kıyamet sonrası bir senaryoda doğanın insan müdahalesinden arınarak tekrar hakimiyet kurmasını ve yeni bir denge oluşturmasını temsil eder. Eserler, distopik bir gelecekte çevresel tahribatın boyutlarını ve insan tüketiminin sürdürülemezliğini eleştirirken, aynı zamanda doğanın dirençliliğine ve yenilenme kapasitesine dair bir umut mesajı verir. Kilgast'ın eserleri, izleyiciyi çevre sorunları, sürdürülebilirlik ve insan-doğa ilişkisi üzerine düşünmeye davet eder. Böylece "Unnatural Growth" serisi, kıyamet sonrası ve distopik temaları estetik bir çerçevede işleyerek, modern toplumun çevreye verdiği zararların gelecekte nasıl sonuçlar doğurabileceğine dair farkındalık yaratır. Stephanie Kilgast'ın bu eserleri, izleyicide hem görsel bir hayranlık uyandırır hem de derin bir düşünsel süreç başlatır.



Görsel 20. Ronit Baranga, Disturbing Ceramics, seramik ve karışık malzeme, el yapımı ve heykel detayları, İsrail, 2018.

Ronit Baranga, İsraili bir seramik sanatçısı olarak, 2018 yılında ürettiği eserlerinde insan ve nesne arasındaki sınırları zorlayan çarpıcı ve rahatsız edici heykeller yaratmıştır (Görsel 20). Baranga, günlük kullanım objeleri olan fincan, tabak ve çay

takımlarını gerçekçi insan elleri ve ağızlarıyla birleştirerek sıra dışı kompozisyonlar oluşturur. Bu eserlerinde, cansız seramik formlara canlılık kazandırarak, izleyicinin algısını ve duygusal tepkilerini derinlemesine etkiler. İnsan uzuvlarının sıradan objelerle kaynaşması hem fiziksel hem de psikolojik anlamda bir yabancılaşma ve rahatsızlık hissi uyandırır.

Eserlerinde görülen insan ve nesne bütünleşmesi, modern toplumda bireylerin nesnelere olan ilişkilerinin derinleştiği ve insanlığın mekanikleştiği bir geleceği simgeler. Bu birleşim, insan kimliğinin ve duygularının nesnellik içinde eridiği, duygusal bağların zayıfladığı bir dünyayı yansıtır. Sanatçı, eserleri aracılığıyla tüketim kültürünün insan üzerindeki etkilerini, duygusal izolasyonu ve bireyin öznel deneyiminin kaybını eleştirir. Bu şekilde, Ronit Baranga'nın "Disturbing Ceramics" olarak anılan 2018 tarihli eserleri, izleyiciyi hem görsel hem de düşünsel olarak sarsarak, modern dünyanın toplumsal ve psikolojik sorunlarına dikkat çeker. Sanatçı, alışılmışın dışına çıkan bu heykellerle, insan doğasının ve duygularının mekanikleşen bir toplumda nasıl dönüşebileceğini gözler önüne serer. Böylece, eserleri üzerinden kıyamet sonrası ve distopik senaryoların insan psikolojisi ve toplumsal yapı üzerindeki etkilerini sorgulamaya davet eder.

Kıyamet sonrası temalar, sanat dünyasında insanlık, doğa ve teknolojinin çöküşüyle ilgili güçlü bir sorgulama alanı açar. Bu tür eserler, yalnızca fiziksel yıkımı değil, aynı zamanda insanın kendisiyle ve çevresiyle olan ilişkilerinin bozulmasını da irdeleyen metaforik anlatılar sunar. Sanatçılar, kıyamet sonrası dünyaların kaotik ve yıkıcı doğasını resmederken, çoğu zaman insanoğlunun doğa karşısındaki kırılganlığını, teknolojinin kontrolsüz gelişimini ve toplumsal yapıların çözüldüğünü gözler önüne sererler. Anselm Kiefer'den Nicolas Moulin'e kadar birçok sanatçı, farklı medya ve tekniklerle bu temaya odaklanarak, izleyiciyi insanlığın geleceği hakkında düşünmeye teşvik eder. Kıyamet sonrası sanat, yalnızca distopik bir dünya resmi çizmekle kalmaz; aynı zamanda felaket sonrası yeniden doğuş, belirsizlik ve direniş temalarını da içeren çok katmanlı bir anlatı sunar.

Anselm Kiefer'in "The Breaking of the Vessels" (1989) adlı eseri, (Görsel 21) hem sanatsal hem de felsefi bir derinlik taşır. Eser, Yahudi mistisizmine dayanan "kapların kırılması" metaforunu kullanarak evrenin yaratılışı sırasında meydana gelen kaosun, insanlık tarihindeki büyük felaketlerle nasıl paralellik taşıdığını anlatır. Kiefer, kurşun, kül, toprak gibi ağır ve sembolik malzemeler kullanarak savaş, soykırım ve toplumsal çöküş temalarını işler. Eserin merkezinde yer alan

parçalanmış kaplar, insan toplumlarının da kırılma olduğunu ve büyük trajedilerin ardından dağıldığını simgeler. Aynı zamanda, yeniden doğuş ve iyileşme umudu taşıyan eser, insanlığın geçmiş hatalarından ders alarak geleceği nasıl şekillendirebileceğine dair derin bir düşünceyi harekete geçirir. Kiefer'in sanatı, kıyamet sonrası dünyaların fiziksel değil, daha çok zihinsel ve ruhsal yönlerini ele alır, bu da onun eserlerine evrensel bir anlam kazandırır.

Dustin Yellin'in "Psychogeographies" (2015) serisi, distopik ve kıyamet sonrası dünyaların soyut portrelerini sunar. Yellin, cam levhaların arasında insan figürlerine benzeyen şekiller yaratarak insan bedeninin toplumsal, çevresel ve biyolojik güçler tarafından nasıl dönüştüğünü gösterir. Bu figürler, yıkımın ardından insanın varoluş mücadelesini simgeler. Yellin'in çalışmalarında, insan bedeni hem fiziksel hem de metaforik olarak parçalanmış, yeniden şekillenmiş ve çevresine uyum sağlamak zorunda bırakılmıştır. "Psychogeographies", insanlığın kıyamet sonrası bir dünyada nasıl hayatta kalabileceğine dair bir yorum sunarken, aynı zamanda insanın hem bireysel hem de kolektif olarak bu distopik ortamda nasıl var olmaya çalışacağını sorgular. Yellin, eserleriyle izleyiciye insan varoluşunun ne kadar kırılma ve aynı zamanda esnek olduğunu düşündürür. Glenn Brown'un "The Tragic Conversion of Salvador Dalí" (1998) adlı eseri, Salvador Dalí'nin sürrealizmini kıyamet sonrası bir vizyonla buluşturur. Brown, Dalí'nin meşhur imgelerini çarpıtarak, sürrealist öğeleri bir yok oluş anlatısına dönüştürür. Dalí'nin parlak ve canlı imgeleri, Brown'un yorumunda çöküş ve çözülme sürecine girer. Bu çalışma, bir yandan Dalí'nin sanatsal mirasına saygı duruşunda bulunurken, diğer yandan bu imgelerin bir kıyamet sonrası dünyada nasıl şekil değiştirdiğini ve anlamlarının nasıl evrildiğini gösterir. Brown, bu eseriyle hem sanat tarihine hem de kıyamet sonrası anlatılara yeni bir bakış açısı getirir. İnsanlığın sanatsal mirasının bile böyle bir dünyada parçalanıp yeniden yorumlanabileceğini ima eden eser, sanatın kendisinin bile bir yok oluş ve yeniden doğuş sürecine tabi olduğunu ortaya koyar.

Bu sanatçılar, kıyamet sonrası dünyaların sadece fiziksel değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel anlamda nasıl dönüşeceğine dair derin düşünceler sunar. Anselm Kiefer, Dustin Yellin ve Glenn Brown'un eserleri, insanlık tarihinin karanlık dönemleriyle yüzleşmeyi ve bu yıkımın ardından insan ruhunun nasıl yeniden inşa edileceğini gözler önüne serer. Yıkım, yeniden doğuş ve belirsizlik temaları, bu sanatçıların kıyamet sonrası anlatılarına kattıkları zenginlikleri oluşturmaktadır (Görsel 21).



Görsel 21. Dustin Yellin, Psychogeographies, cam ve karışık malzeme, katmanlı heykel tekniği, Amerika Birleşik Devletleri, 2015. Anselm Kiefer, The Breaking of the Vessels, kurşun, cam ve karma malzeme, yerleştirme tekniği, Almanya, 1989. Glenn Brown, The Tragic Conversion of Salvador Dalí, yağlı boya, tuval üzerine detaylı gerçekçilik, Birleşik Krallık, 1998.

Anselm Kiefer, Dustin Yellin ve Glenn Brown'un kıyamet sonrası temalarını ele alan eserleri, insanlığın çöküşü ile doğanın üstünlüğü arasındaki ilişkiye farklı perspektiflerden yaklaşarak güçlü bir anlatı sunmaktadır. Anselm Kiefer'in "The Breaking of the Vessels" (1989) adlı eseri, evrenin parçalanışını ve insanlık tarihindeki yıkımları sembolize etmekte; mitolojik ve tarihsel referanslarla kolektif hafızaya işaret etmektedir. Dustin Yellin'in "Psychogeographies" (2015) serisi, cam levhalar arasında yer alan katmanlı insan figürleriyle bireylerin kıyamet sonrası bir dünyada çevreleriyle olan değişen ilişkilerini soyut bir biçimde yansıtmaktadır. Bu eser, bireysel ve toplumsal kimliğin parçalanma sürecine dikkat çeker. Glenn Brown'un "The Tragic Conversion of Salvador Dalí" (1998) adlı eseri ise Dalí'nin sürrealist vizyonunu kıyamet sonrası bir çöküş temasıyla birleştirerek, kültürel mirasın bile böyle bir dünyada nasıl bozulabileceğini etkileyici bir şekilde betimlemektedir. Üç eser de insanlığın yok oluşunu ve doğanın nihai zaferini farklı estetik ve anlatısal yaklaşımlarla ele alarak derin bir eleştirel perspektif sunmaktadır.



Görsel 22. Phoebe Cummings, Triumph of the Immaterial, seramik ve kil, elle şekillendirme ve yerleştirme tekniği, Birleşik Krallık, 2015.

Phoebe Cummings'in eserleri, kıyamet sonrası bir dünyada doğanın yeniden dirilişini ve zamanın insan yapısına karşı üstünlük kazanışını simgeleyen seramik formlar sunmaktadır (Görsel 22). Çalışmalarında detaylı ve organik dokularla işlenmiş bitki, çiçek ve doğa unsurları yer almakta, bu unsurlar medeniyetin çöküşünden sonra doğanın yeniden hâkimiyet kurduğu bir dünya tasvirini ortaya koymaktadır. Seramik formlar, kıyamet sonrası bir senaryoda insan eliyle yaratılan yapıların yok olmasına karşın, doğanın kendi döngüsü içinde nasıl yeniden varlık bulduğunu vurgulamaktadır. Kilin geçici ve bozulabilir yapısı, doğanın yenilenme döngüsünü, yaşamın kırılganlığını ve zamanın akışını güçlü bir şekilde sembolize etmektedir.

Cummings'in eserlerinde toprak yığınları, sarmaşık benzeri formlar ve adeta yanmış ya da terk edilmiş doğa unsurları ön plana çıkar. Bu imgeler, kıyamet sonrası dünyada insanlığın bıraktığı boşluklarda doğanın yavaşça şekillenerek yeniden hayat bulduğunu ve bu boşlukları doldurduğunu göstermektedir. Palmiye benzeri bitkiler, toprak ve dağlar, medeniyetin kalıntılarının üzerinde yeniden filizlenen doğayı temsil ederken, yıkım ve yeniden doğuş arasındaki hassas dengeyi de gözler önüne sermektedir.

Cummings'in eserleri, doğanın medeniyetin kalıntılarında nasıl yeniden hayat

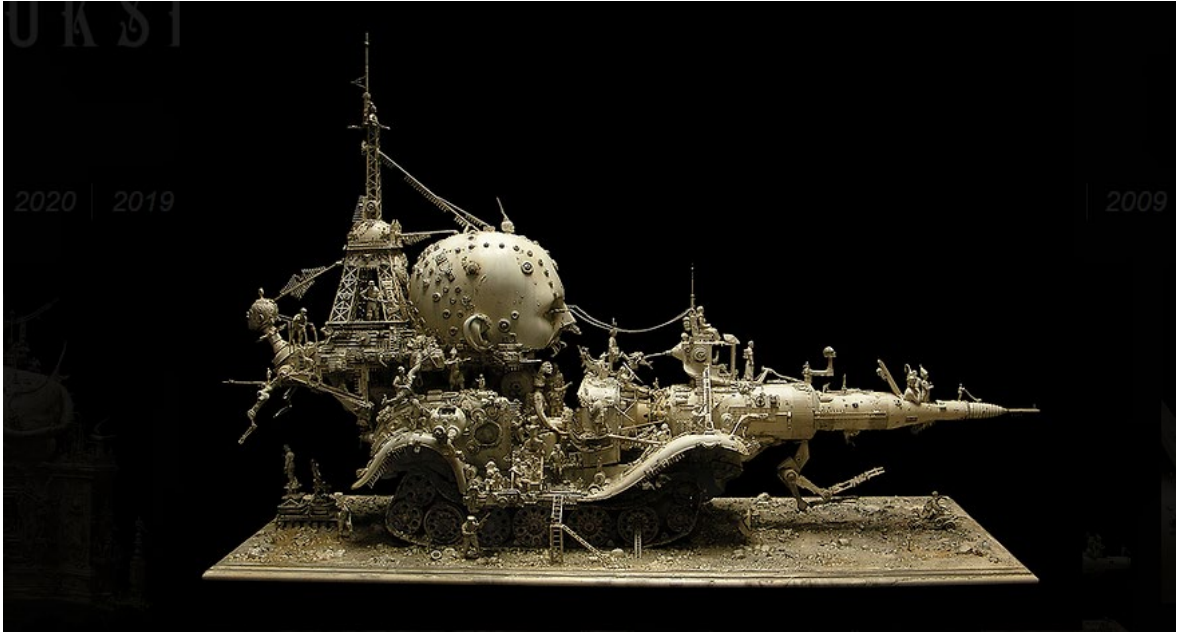
bulabileceğini ve yaşamın, en zorlu koşullarda dahi nasıl devam edebileceğini derin bir şekilde işlemiştir. Bu çalışmalar, kıyamet sonrası senaryoların karamsar doğasına rağmen, doğanın dayanıklılığına ve yenilenme gücüne dair güçlü bir umut barındırmaktadır. Doğanın karmaşıklığı ve dirençliliği, Cummings'in detaylı ve düşünülmüş seramik formlarıyla izleyiciye aktarılmakta, eserler kıyamet sonrası bir dünyaya dair estetik ve anlam açısından zengin bir yorum sunmaktadır.



Görsel 23. Aneta Regel, Volatile Nature, seramik, doğal taş ve karışık malzeme, el yapımı ve pişirim tekniği, Birleşik Krallık, 2018.

Regel'in eserleri genellikle doğanın yıkıcı gücünü ve yeniden doğuşunu sembolize eden formlarla dikkat çeker (Görsel 23). Bu eserlerde de parçalanmış, aşınmış ve yanmış gibi görünen yüzeyler kullanarak, doğanın çalkantılı süreçlerini ve medeniyetin kalıntılarına karşı verdiği mücadeleyi anlatır. İlk parça, gri, turkuaz ve beyaz tonlarla işlenmiş, çatlaklarla kaplı bir formdan oluşur. Yüzeyi, bir kıyamet sonrası dünyada yıkılmış ve zamanla doğanın etkisine maruz kalmış bir yapıyı çağırıştırıyor. Bu aşınma ve çöküş hali, doğal unsurların insan yapıları üzerinde kurduğu egemenliği temsil ediyor olabilir. Ortadaki ve sağdaki parçalarda ise parlak sarı ve kırmızı tonlar öne çıkarır. Bu renkler, felaket sonrası bir dünyada doğanın canlılığını geri kazandığı veya insan müdahalesinin bıraktığı izleri gösterebilir. Çatlamış yüzeyler ve düzensiz dokular, hem bir yıkımın izlerini hem de yeniden oluşum sürecini yansıtarak, medeniyetin çöküşünden sonra bile doğanın kendini yenileme gücüne vurgu yapar. Regel'in bu çalışmaları, kıyamet sonrası dünyalarda doğanın yeniden şekillenmesini ve insan yapılarının kalıntılarıyla iç içe geçen organik formların yükselişini anlatır. Bu eserler, doğanın yıkım ve yaratım

döngüsünü betimleyerek kıyamet sonrası dünyaların estetik bir yorumunu sunar. Kris Kuksi'nin Auto-Cephalic Supplicating Vehicle adlı bu eseri, kıyamet sonrası dünyaları ve insanın teknolojik bağımlılığına dair bir eleştiri niteliği taşır. Karma malzeme kullanılarak oluşturulan eser, detaylı ve karmaşık yapısıyla dikkat çeker. Çalışma, organik ve mekanik formların bir arada yer aldığı bir araç görünümünde olup, insanlık, teknoloji ve doğa arasındaki gerilimli ilişkiyi vurgular. Eserde, bebek kafasını andıran devasa bir form ve bu forma bağlı detaylı mekanik yapılar bulunur. Bu dev baş, insanlığın masumiyetini ve aynı zamanda modern teknolojinin yarattığı yabancılaşmayı sembolize eder. Çevresindeki karmaşık detaylar, bir yandan bir kıyamet sonrası dünyaya ait kaotik bir ortamı, diğer yandan da teknolojik ve sanatsal estetiğin birleşimini temsil eder



Görsel 24. Kris Kuksi, Auto-Cephalic Supplicating Vehicle, karma malzeme (mixed media assemblage), 13.5" x 25.5" x 37.5", 2009.

Eserin adı olan Auto-Cephalic Supplicating Vehicle (Oto-Kefalik Yalvaran Araç), bireyin kendine yeterliliği ile dış yardım arayışı arasında bir paradoksu işaret eder. Bu yapı, insanlığın kendi yarattığı teknolojik güçlere boyun eğişini ve aynı zamanda bu güçlerden kurtulma çabasını sembolize eder. Toplum, ekonomi ve çevre konularında derin eleştiriler barındıran bu çalışma, insanın yaratıcı ve yıkıcı gücünü aynı potada eriterek izleyiciyi düşünmeye davet eder (Görsel 24).

4. BÖLÜM: TASARIM SÜRECİ ve KİŞİSEL YORUMLAMALAR

4.1. Kalıplama Süreci

Başlangıçta belirlenen tasarım, 50x50 cm boyutlarında bir küp formu oluşturmayı ve bu küpün içini organik ve inorganik maddeler doldurarak döküm çamuru ile şekillendirme sürecini içermektedir. Tasarımın kalıplama aşamasına geçildiğinde, bu küpü oluşturmak için 60x60 cm boyutlarındaki kalıplar kullanılarak çalışmaya başlandı.



Görsel 25. Alçı kalıp hazırlık kurgusu.

6 parçadan oluşan kalıbın ilk parçası hazırlanarak süreç başlatıldı. Bu aşamada, 60x60 cm'lik kurgu tahtaları ile çevrelenmiş bir alan yaratılarak ilk parçanın dökümü gerçekleştirildi (Görsel 25).



Görsel 26. Kalıp oluşturma aşamasının görüntüleri.

İlk plaka, kurgu tahtalarıyla uyumlu olacak şekilde aynı ölçülerde dikey pozisyonda tasarlanarak yerleştirildi ve döküm işlemine bu doğrultuda devam edildi (Görsel 26). Kalıbı masadan ayırmak amacıyla genellikle kullanılan Arap sabunu, bazı kalıp parçalarının üretimi sırasında sorunlara yol açmış ve bu durum birkaç kalıbın hasar görmesine neden olmuştur. Bu sorunlar nedeniyle üretim süreci tekrar başlatılmış ve benzer problemlerin önüne geçmek için Arap sabunu yerine vazelin kullanılmaya karar verilmiştir. Vazelin, kalıpları masadan daha kolay ayırmayı sağlarken, kalıp yüzeylerinde vazelin kalıntıları kalmıştır. Bu durum, vazelin kalıntılarının temizlenme sürecini uzatmış ve vazelinli alçı plakaların su emme kapasitesini düşürmüştür. Bunun sonucunda, alçı plakaların temizlenmesi daha uzun zaman almıştır. Temizlik işlemi sırasında kalıntıların giderilmesi için sirke ve yaklaşık 400 ml aseton kullanılmıştır.



Görsel 27. Kalıp oluşturma aşamasının farklı görünümleri.

Vazelin kullanımı sayesinde kalıplar birbirinden kolayca ayrılmış; ancak kurgu tahtasının açma problemleri nedeniyle bazı bölgelerde diklik sağlanamamış ve alçı plakaları, dik pozisyonda yerleştirmeye çalışıldığında açılma eğilimleri meydana gelmiştir. Bu durum, kalıpların birbirinden kopmasına ve düzgün bir şekilde birleştirilememesine yol açmıştır. Bu sorunu çözmek için kalıpları birbirine alçı ile birleştirme yöntemi uygulanmıştır. Bu yöntem sayesinde alçı plakalar istenilen şekilde birbirine tam olarak yapıştırılmış ve stabil bir yapı oluşturulmuştur. Ardından döküm işlemi gerçekleştirilmiş ve küp formu başarıyla elde edilmiştir (Görsel 27).



Görsel 28. Alçı kalıp plakaları.

Kalıplama aşaması tamamlandıktan sonra kalıpların rötuş işlemleri gerçekleştirilmiş, kenar pahları alınmış ve yüzeydeki pürüzler giderilmiştir. Kalıpların üzerinde su emilimini engelleyebilecek olan Arap sabunu ve vazelin gibi maddeler özenle temizlenmiştir. Bu işlemlerin ardından kalıplar kurutma aşamasına alınarak tamamen kurutulmuştur. Kurutma işlemi sonrasında, alçı kalıp plakalarının gözeneklerinin açılması amacıyla kalıplar tekrar su ile yıkanmıştır. Yıkama işleminin ardından, kalıplar Görsel 28 (sağ)'de görüldüğü gibi ayrı ayrı kurutulmaya bırakılmıştır.

4.2. Döküm ve Bisküvi Pişirim Aşaması

Kalıpların kuruma işlemi tamamlandıktan sonra, döküm için uygun hale getirilmiştir. Görseldeki kalıp, toplamda 150 litre döküm çamuru kapasitesine sahiptir ve organik ya da inorganik malzeme eklenmeden bu hacmi alabilir. Ancak, eklenen ekstra malzemeler çamurun hacmini azalttığı için kalıba doldurulan döküm çamuru miktarı da bu doğrultuda düşmüştür. Döküm işlemi için kullanılan çamur, yer ve duvar karosu üretiminde kullanılan, yüksek derece dayanımına sahip özel bir çamur türüdür. Çamurun özellikleri gereği, kalınlık kazanma süreci oldukça hızlı ilerlemiştir. Kalıbın içine 150 litre çamur boşaltmak zaman almış ve bu işlemin tek bir kişi tarafından gerçekleştirilmesi süreçte zorluk yaratmıştır.



Görsel 29. Döküm öncesi kalıp montajı.

Döküm sırasında, çamur alt kısımlarda daha hızlı kalınlaşırken üst kısımlarda daha ince bir katman oluşturmuştur. Bu durum, kalıbın alt kısmında yaklaşık 8 cm'lik bir kalınlık oluşmasına neden olmuş, bu kadar kalın bir çamur tabakası ise kuruma sırasında çatlaklar ve deformasyonlar meydana getirmiştir. Ancak, bu çatlak ve deformasyonlar aynı zamanda doğal bir doku etkisi oluşturarak, taş görünümlü bir yüzey elde edilmesine katkı sağlamıştır. Bu durum, tasarımın istenen estetik algısını güçlendiren bir etki yaratmıştır.



Görsel 30. Sünger kullanımıyla yapılan ilk dökümün çökmeler sonrası görünümü.

Kalıp içerisine yapılan ilk döküm işlemi, alçıya boş bir döküm gerçekleştirilerek hazırlanmıştır (Görsel 30). Bu aşamada dökümde kullanılan malzeme, yalnızca sünger parçalarından oluşmaktaydı. Süngerler, çeşitli boyutlarda koltuk süngerlerinden yırtılmış parçalar halinde hazırlanmış olup, yaklaşık 12-20 cm arasında değişen ölçülerdeydi. Kalıbın iç hacminin 50x50 cm olması nedeniyle oldukça fazla miktarda sünger ve döküm çamuru kullanılmıştır.

Döküm işlemine başlamadan önce, süngerler döküm çamuruyla kaplanmış ve kalıbın kenarlarına tasarıma uygun bir şekilde yapıştırılmıştır. Daha sonra döküm çamuru, bu süngerlerin üzerine dikkatlice eklenmeye başlanmıştır. Ancak, döküm çamuru yaklaşık kalıbın yarısına kadar doldurulduktan sonra, 30-35 cm yüksekliğe ulaşıldığında, çamurun yoğunluğundan kaynaklanan basınç nedeniyle çeperlere yapıştırılan süngerler kopmaya başlamış ve döküm işlemi devam ettikçe süngerler yerinden çıkmıştır.

Döküm işlemi tamamlandıktan sonra çamurun kalınlık alması için yaklaşık yarım saat beklenmiştir. Bekleme süresinin ardından, kalıptaki fazla çamur hareket ettirilmeden, kalıbın alt kısmında bulunan delikten dikkatlice boşaltılmıştır (Görsel 31). Ancak, süngerlerin döküm esnasında kenarlardan kopmaları nedeniyle, çamurun boşaltılmasının ardından çökmeler meydana gelmiştir (Görsel 32).



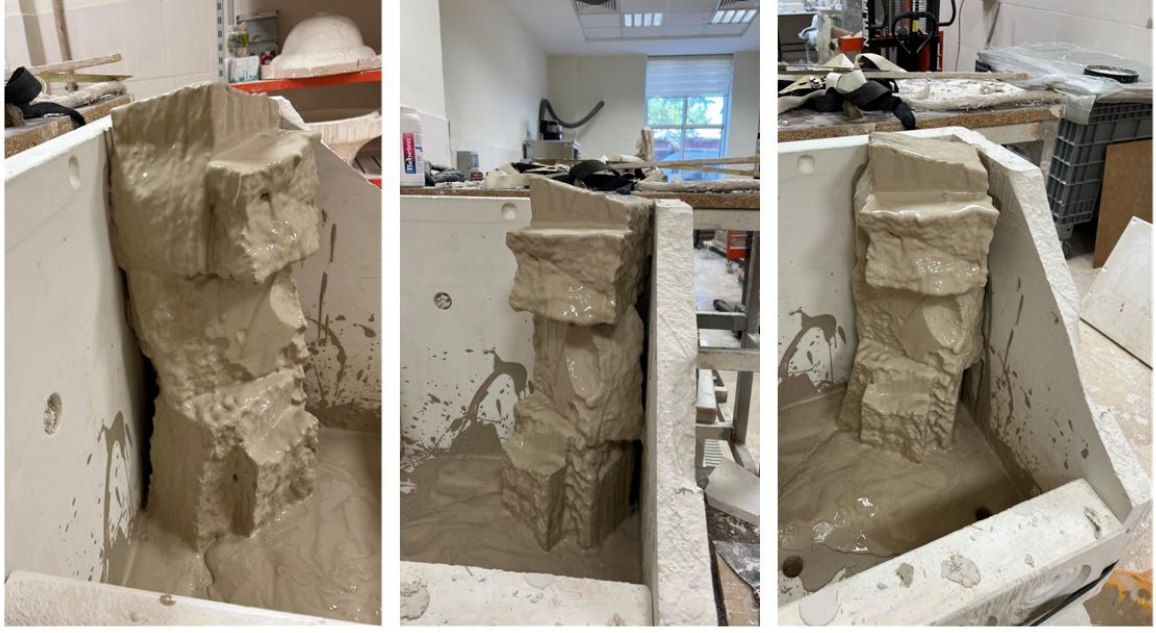
Görsel 31. Çamur dökümü sonrası oluşan doğal doku ve yapısal çöküntüler.

Kalıp açıldıktan sonra, Görsel 30'da görülen açıkta kalan süngerlerin üzerine döküm çamuru akıtıldı. Bu işlem, fırınlama sürecinde süngerlerin yanacağı düşünülerek gerçekleştirildi. Açıkta kalan süngerlerin ince bir çamur katmanıyla kaplanması, pişirme sırasında oluşabilecek aşırı deformasyon riskini azaltmayı amaçladı. Aynı zamanda, bu işlemle formun kalınlık alması sağlanarak daha dayanıklı ve sağlam bir yapı elde edilmesi hedeflendi. Dökümün kuruması yaklaşık iki hafta sürdü ve ağırlığından dolayı döküm yapılan yerden taşınamadı. Özellikle alt kısımdaki et kalınlığının 7-8 cm'yi bulması, kuruma sürecinin uzamasına ve dökümün taşınmasında zorluklara yol açtı.



Görsel 32. Katmanlı sünger ve döküm çamuru kurgusu.

Kalıbın tasarımı sırasında, üretimden arta kalan kalıp parçalarından yeni kurgular oluşturulmuştur. Bu kurguların içerisine organik ve inorganik malzemeler karıştırılarak, farklı boyut ve ölçülerde döküm uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Görsel 32'de, küp şeklindeki süngerlerin üst üste eklenip, döküm çamuru ile kaplanarak tasarımın tamamlandığı süreç görülmektedir. Bu işlem, her seferinde 15 dakikalık aralıklarla 7 ila 10 kez tekrarlanmıştır.



Görsel 33. Döküm çamuru ile kaplanmış parça süngerler.

Yaklaşık 45-50 cm yüksekliğe ulaşan döküm çamuru, katmanlar eklenirken ağırlığı arttıkça alttan ezilmeler ve eğilmeler göstermiştir. Bu durumun önüne geçmek amacıyla, formun en alt kısmına fazla miktarda döküm çamuru emdirilmiş ve kalıbın tabanına sağlam bir şekilde yerleştirilmiştir. Üst katmanlar, sünger parçalarının döküm çamuru ile kaplanarak üst üste eklenmesiyle oluşturulmuştur. Formun eğilmesini engellemek için, kalıbın köşe kısımlarından destek alınmış ve dik durması sağlanmıştır (Görsel 33). Tüm form, döküm çamuru ile kaplandıktan sonra, daha küçük sünger parçaları yüzeye yapıştırılmış ve tekrar döküm çamuru ile kaplanmıştır. Bu işlem, tasarımın istenilen yapıya ulaşması için birkaç kez tekrarlanmıştır. Bu şekilde, görseldeki formlar başarılı bir şekilde oluşturulmuştur.



Görsel 34. Bölmeli kalıp çalışması.

Kalıp, kartonpiyer plaka kullanılarak bölünmüş ve iç kısmında kare formlar oluşturulması amaçlanmıştır. Ancak, dikey pozisyonda 50 cm yüksekliğinde form oluşturulmaya çalışıldığında, döküm çamurunun basıncı nedeniyle bu bölmelerde açılmalar ve patlamalar meydana gelmiştir. Kartonpiyer plakanın su emme kapasitesinin çok düşük olması, plakanın çeperlerinde kalınlık oluşumunu engellemiştir (Görsel 34). Bu durum, kartonpiyer plakaları kullanarak dikey bölmeler halinde form oluşturmayı zor bir hale getirmiştir. Dolayısıyla, planlanan form yapısı bu yöntemle başarılamamıştır.



Görsel 35. Dikey formda döküm denemeleri.

Kartonpiyerin döküm çamuruna yapıştığı ve çamurun çeperlerde kalınlık oluşturmadığı tespit edilmiştir (Görsel 35). Kartonpiyer, spatula yardımıyla çamurdan ayrılmaya çalışılmış; ancak bu işlem sırasında yapının bütünlüğü bozulmuş ve tasarım tamamen dağılmıştır. Dikey form oluşturulmaya çalışılması, Görsel 24'te karşılaşılan problemlere benzer sorunları yeniden ortaya çıkarmıştır. Kartonpiyerle stabil bir kurgu gerçekleştirilemediğinden, tasarım sürecine fazla veya kırık alçı plakalar kullanılarak yatay düzlemde devam edilmesine karar verilmiştir. Bu yöntemle kalıbın stabilitesinin artırılması ve sürecin daha kontrollü bir şekilde ilerlemesi hedeflenmiştir.



Görsel 36. Yassı sünger ve kumaş parçaları oluşturulan kalıp.

Görsel 36 tasarımı oluşturulurken organik ve inorganik maddeler bir arada kullanılmıştır. Yassı süngerler, döküm çamuruyla kaplanarak üst üste eklenmiş ve aralarına karton, kağıt ve kumaş parçaları yerleştirilmiştir. Bu katmanlı yapı, kalıp içerisine düzenli bir şekilde yerleştirildikten sonra üst kısmı döküm çamuruyla kaplanmıştır. Çamurun kalınlık alması için yaklaşık 20 dakika beklenilmiş ve ardından fazla döküm çamuru boşaltılarak tasarım tamamlanmıştır. Bu süreç, katmanlı ve hacimli bir yapı elde etmek için dikkatle yürütülmüştür.



Görsel 37. Yumurta viyölü ve döküm çamuru ile viyol dokulu form.

Önceki aşamalarda kullanılan organik ve inorganik malzemelere ek olarak yumurta viyolleri kullanılmıştır (Görsel 37). Viyoller, döküm çamuruyla kaplanmadan önce ezilmiş ve yırtılmış, ardından çeşitli şekillerde kalıp içerisine eklenmiştir. Katmanlı bir yapı oluşturmak amacıyla düzenli bir şekilde yerleştirilen viyollerin üzerine döküm çamuru dökülmüş ve bu işlem sırasında viyoller tamamen çamurla kaplanmıştır. Çamurun kalınlık alması için yaklaşık 40 dakika beklenmiş ve ardından döküm işlemi tamamlanmıştır. Bu yöntem, viyol malzemesinin oluşturduğu doku ve form etkisiyle tasarıma hem görsel zenginlik hem de kağıt dokusunu yansıtan ve tasarım kavramına uygun bir estetik sağlamış, ayrıca katmanlı bir görünüm elde edilmesine olanak tanımıştır.



Görsel 38. Yumurta viyolü ve mavi kumaş ile oluşturulmuş döküm formu.

Görsel 38’de, sünger, yumurta viyolleri, ağaç dalları ve alçı plakadan ince bir katman halinde dökülüp oluşturulan döküm çamuru plakaları kullanılmıştır. Döküm çamuruyla kaplanan viyoller, tasarımın çerçevesinde boşluklar oluşturmak amacıyla kalıbın çeperlerine yapıştırılmıştır. Orta kısımda ise döküm çamuruyla kaplanmış viyoller ve ağaç dalları üst üste eklenerek katmanlı bir yapı elde edilmiştir. Ağaç dalları, kalıbın çökmesini engellemek için destek elemanı olarak kullanılmış ve aynı zamanda tasarım içerisinde görsel boşluklar oluşturarak estetik zenginlik katmıştır.

Tasarımda ayrıca, alçı plaka üzerine ince bir katman halinde dökülüp kurutulan döküm çamuru plakaları kırılarak, döküm çamuru hâlâ yaşken üzerine eklenmiştir. Bu teknik, tasarımda yıkılmış ve dağıtılmış bir görüntü oluşturmuş, böylece hem doğal hem de dinamik bir estetik etki sağlanmıştır. Kullanılan yöntemler, tasarımın parçalanmış ve organik bir form diliyle uyumlu bir şekilde tamamlanmasını mümkün kılmıştır.



Görsel 39. Kalıp açıldıktan sonraki yüzey detayları.

Döküm işlemi tamamlanarak kuruma sürecine alınan formun Görsel 39'da yer alan hali, kalıp açıldıktan sonraki durumu göstermektedir. Kalıp açıldığında, döküm çamurunun organik ve inorganik malzemelerle bütünleşerek oluşturduğu yapının yüzey detayları ve boşluk etkileri ortaya çıkmıştır. Özellikle organik ve inorganik malzemelerin kalıp içerisindeki düzenleniş biçimi, yüzeyde hem dokusal hem de yapısal bir çeşitlilik sağlamıştır.



Görsel 40. Kurutma rafındaki formların nihai hali.

Kalıptan çıkarılan formun kurutma rafında alınmış hali Görsel 40'da yer almaktadır. Bu aşamada, formun içindeki döküm çamurunun kalınlık aldığı ve yüzeydeki doku detaylarının kuruma süreciyle birlikte daha belirgin hale geldiği gözlemlenmiştir. Kuruma işlemi, malzemenin hacimsel stabilitesini sağlamış ve tasarımın fiziksel dayanıklılığını artırmıştır. Form, katmanlı yapısı ve kullanılan malzemelerin etkisiyle tasarım sürecindeki estetik hedeflere uygun bir şekilde nihai şeklini almaya başlamıştır.



Görsel 41. Formların bisküvi pişirimi öncesi fırındaki gösterimi.

Bu çalışma kapsamında kullanılan döküm çamuru, yer ve duvar karosu üretiminde kullanılan yüksek sıcaklıklara dayanıklı bir yapıya sahiptir. Bu nedenle, ürünlerin bisküvi pişirimi 1125°C'de gerçekleştirilmiştir. Bu sıcaklık tercihi, ürünlerin pişirme sonrası mermer kesim makinesinde kesilmesini mümkün kılmak amacıyla yapılmıştır. Daha düşük sıcaklıklarda yapılan pişirimlerde, kesim işlemi sırasında ürünlerin dağılma riski gözlemlenmiştir. Ayrıca, kullanılan çamurun sinterleşme sıcaklığının standart bisküvi sıcaklığı olan 1100°C'nin üzerinde gerçekleştiği tespit edilmiştir. Bu durum, sinterleşmenin tam olarak sağlanabilmesi ve ürünlerin dayanıklılığının artırılması için 1125°C gibi bir sıcaklığa ihtiyaç duyulmasına neden olmuştur (Görsel 41).



Görsel 42. Bisküvi pişirimi sırasında deforme olan parçalardan örnekler.

Görsel 42’de, bisküvi pişirimi sırasında meydana gelen deformasyonlara ait örnekler yer almaktadır. Üretim sırasında sünger veya kağıt gibi malzemelerin döküm çamuruyla kaplanması esnasında, bazı bölgelerde yeterli kalınlık sağlanamamıştır. Bu durum, özellikle yüksek sıcaklıkta pişirim sırasında 1 mm’ye kadar ince çeperlerin oluşmasına neden olmuş ve bu ince bölgeler, mukavemet kaybı yaşanarak deformasyona uğramıştır. Bunun yanı sıra, çok kalın ve üretim sırasında çatlamış olan alanlar, pişirim sırasında daha da zayıflamış ve fırında kopmalar meydana gelmiştir. Bu sorunlar, malzeme kalınlığının homojen olmamasının ve tasarım sürecindeki teknik zorlukların bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır.

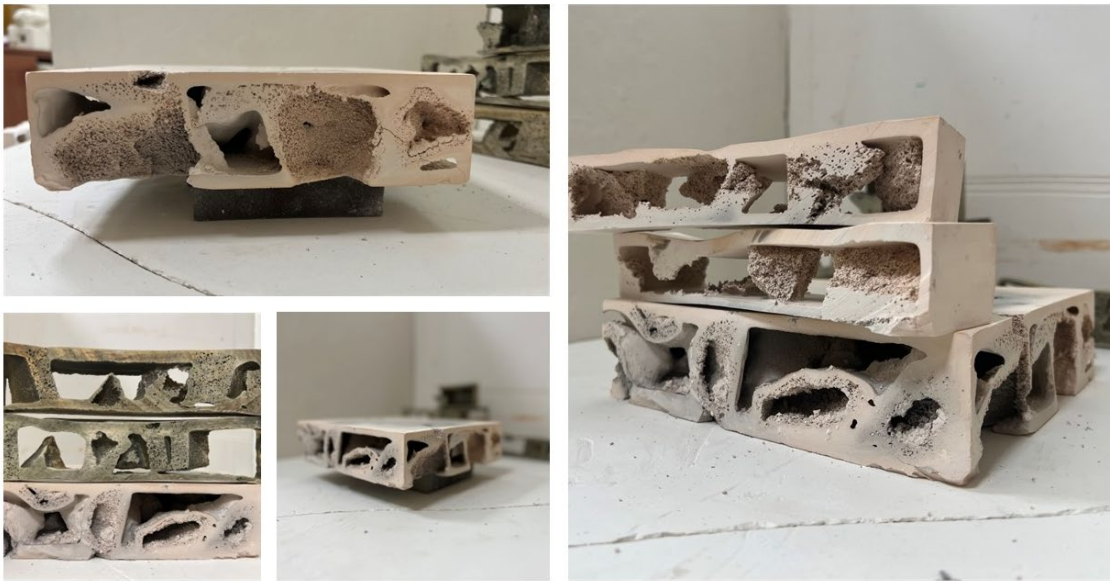
4.3. Kesim Aşaması

Pişirimi tamamlanan ve 1125 derecede sinterleşmiş seramik işler, sulu kesim özelliğine sahip bir mermer kesim makinesi kullanılarak kesim işlemine alınmıştır. Kesim işleminin amacı, kapalı halde üretilen seramik işlerin iç dokularını açığa çıkarmak ve bu dokuları detaylı bir şekilde analiz etmektir. Bu işlem sırasında, işlerin iç katmanlarında kullanılan malzemelerin oluşturduğu dokular ve tasarımın derinlikli yapısı ortaya çıkarılacaktır.



Görsel 43. Sulu kesim makinesi ve detayları.

Kesim için kullanılan sulu sistem, kesim sırasında ortaya çıkabilecek tozu en aza indirirken, seramik yüzeylerin çatlama ve kırılma riskini de minimum seviyeye düşürmektedir (Görsel 43). Makinenin döner bıçakları, suyun soğutma ve yağlama etkisiyle seramik malzeme üzerinde hassas kesimler gerçekleştirmektedir. Bu yöntem, sadece kesim sırasında işlerin yapısal bütünlüğünü korumakla kalmaz, aynı zamanda iç dokuların estetik detaylarını bozulmadan gözler önüne serer. Kesim işlemi, malzemenin katmanlarını analiz etmek ve tasarımın dinamiklerini anlamak için kritik bir adımdır.



Görsel 44. Kesim öncesi deneme örnekleri.

Kesim sürecini öngörebilmek ve yöntemin uygulanabilirliğini değerlendirmek amacıyla, çalışma kapsamında önceden küçük kutu formundaki kalıplarda üretilen ve 1125 °C'de bisküvi pişirimi yapılan, içinde süngerlerin yakılmasıyla oluşturulan formlar üzerinde sulu mermer kesim makinesi ile test kesimleri gerçekleştirilmiştir (Görsel 44). Bu denemeler, kesim sırasında karşılaşılabilecek potansiyel sorunları tespit etmek ve yöntemde gerekli iyileştirmeleri gerçekleştirmek için yapılmıştır. Deneme sonuçlarının tatmin edici bulunması üzerine, ana formlar için kesim sürecine devam edilmesine karar verilmiştir.



Görsel 45. Kesim sürecinde iç katmanların derinliklerinin açığa çıkarılması.



Görsel 46. Kesim sürecinde sulu kesim makinesi ile iç katmanların görünür hale getirilmesi.

4.4. Sırlama ve Pişirim Aşaması

1125 °C'de bisküvi pişirimi yapılan işler, kesim işlemi tamamlandıktan sonra, sulu kesim makinesinde kesilmiş ve sırlama aşamasına geçilmeden önce kuruması için bekletilmiştir (Görsel 47). Sırlama aşamasında kullanılacak renkler seçilmiş ve yeşil ile kırmızı tonlarının, özellikle ekolojik tonların tercih edilmesine dikkat edilmiştir. Ayrıca, yeşil ve kırmızı tonlarının kontrastı, işlerde daha belirgin bir şekilde ön plana çıkarılabilecek şekilde seçilmiştir. Sırlama işlemi sırasında, geniş pişirim derecesi aralığına sahip şeffaf sır baz olarak kullanılmış ve bu sırn üzerine pigment renkleri uygulanmıştır. Şeffaf sırn reçetesi, kullanılan pigmentlerle değiştirilerek daha çok mat bir görünüm elde edilmiştir. Bu amaçla şeffaf sır oranı genellikle %6-12 arasında tercih edilmiştir.



Görsel 47. Sırlama sürecinde yüzeyin dönüşümü.

Sırlama sırasında, kuru yüzeyler pistole yardımıyla renklendirilmiş ve sürsil yöntemi uygulanmıştır. Bir rengin tamamlanmasının ardından diğer renkle birleştirilerek süreç tekrarlanmıştır (Görsel 48). İşlemler, kullanılacak renk tonlarına ve renk sayısına göre farklılık göstermiştir. Bu uygulama, yüzeylerin daha parlak görünmesini sağlamak amacıyla kullanılan yöntemlerden biri olmuştur. Pişirimi tamamlanan bu ürünlere, astar görevi görmesi için renkli sıvı porselen kaplama uygulanmıştır. Sıvı porselen, 1205 °C'de rengini verdiği için nihai pişirimler bu sıcaklıkta gerçekleştirilmiştir. Sıvı porselen yüzeye kaplanmadan önce, şeffaf sır, renkli pigmentlerle karıştırılarak ara bir katman oluşturmak amacıyla yüzeye uygulanmıştır. Bu ara katman, yüksek derecede pişen bisküvi ile sıvı porselen arasındaki uyumsuzluğu azaltmayı hedeflemiştir. Daha sonra, renkli sıvı porselen, pistole yardımıyla yüzeye uygulanmıştır.



Görsel 48. Yüzeyin Tamamlanması.

İşlerin bir kısmında, pistle ile uygulanan renkli sıvı porselenin ardından, sürsil yöntemi kullanılarak yüzeye eskitilmiş ve yıpranmış bir görünüm kazandırılmaya çalışılmıştır. Diğer bazı işlerde ise, bu işlemler tamamlandıktan sonra, akıtma yöntemi uygulanarak daha yoğun renk efektleri elde edilmesi amaçlanmıştır. Bu yöntemler, her bir eserin estetik etkisini artırmak ve istenilen görsel sonuçları elde etmek için kullanılmıştır.



Görsel 49. Sırlama pişirim sonrası nihai görünüm.

Toplamda 30 iş, bu yöntemler kullanılarak ve çeşitli tekniklerle sırlanmıştır. Bu yöntemlere ek olarak, maskeleme yöntemi de sırlama işlemlerinde uygulanmıştır. Ağırlıklı olarak sıvı porselenin tercih edilmesi nedeniyle, bu işler 1205 °C'de pişirilmiş ve bu sıcaklıkta yarım saat süreyle bekletilmiştir. Sırlama işlemi tamamlandıktan sonra parçalar oldukça kırılıgandı, bu nedenle yüksek sıcaklıkta pişirme tercih edilmiştir. Ancak, yüksek sıcaklıkta pişirme sonucunda formlarda belirgin deformasyonlar meydana gelmiştir. Parçalar daha sağlam hale gelmiş olsa da, bu süreç eğilmelere yol açmıştır. Ayrıca, yüzey gerilimlerinden kaynaklı olarak sırlı pişirim sonrasında bazı parçalar bünyeden kopmuş ve sırsız yüzeylerin görünmesine neden olmuştur (Görsel 49 ve Görsel 50).



Görsel 50. Sırlama pişirim sonrası genel görünüm.

4.5. Kişisel Yorumlamalar

Üretim aşamasında uygulanan teknikler ve kullanılan malzemeler, yalnızca tasarımın fiziksel oluşumunu değil, aynı zamanda kavramsal boyutunu da şekillendirmiştir. Bu süreçte elde edilen deneyimler, kıyamet sonrası senaryoların ve distopya temalarının görselleştirilmesine yönelik sanatsal bir temel sağlamıştır. Malzeme seçiminden form oluşturma yöntemlerine kadar tüm adımlar, hem estetik hem de sembolik anlamlarla donatılmış yapılar oluşturmak için tasarlanmıştır. Görsel 51, seramik sanatının kıyamet sonrası senaryolar ve distopya kavramları ile ilişkilendirilmiş bir yorum olarak değerlendirilmiştir. Görselde yer alan sert köşeler, aşındırılmış ve parçalanmış yüzeylerle distopik bir dünyanın yıkıcı etkileri görselleştirilmiştir.



Görsel 51. Ozan Bebek, Çöküşün Yankısı, 39x14x12 cm, 2024.

Kıyasız, yarılmış ve çarpık formlar, medeniyetin çöküşü ya da doğal düzenin bozulması gibi kıyamet sonrası senaryoları çağrıştıracak şekilde tasarlanmıştır. Görsel 51'deki düzensiz ve organik şekiller, insan eliyle yaratılan bir dünyadaki kaos ve kontrol kaybının temsili olarak yorumlandı. Renk kullanımını da bu distopik anlatıyı destekler niteliktedir. Solgun ve paslanmış gibi duran renk paleti, çevresel yıkımı ve tükenmişliği çağrıştırmakla birlikte, görselin bazı kısımlarında yer alan kırmızı ve pembe tonlar içsel bir gerilim ya da fiziksel acıyı yansıtmak üzere kullanılmıştır. Bu renklerin aynı zamanda yaşamın son izlerini ya da ölümün sıcaklığını betimlediği düşünülebilir. Görseldeki açık ve boşluklu kısımlar, bir zamanlar dolu ve sağlam olan bir şeyin şimdi içten çökmüş olduğunu ima edecek şekilde düzenlenmiştir. Bu durum, kıyamet sonrası anlatılarda sıkça karşılaşılan boş şehirler ve terk edilmiş yapılar imleriyle örtüştürülmüştür. Görselin organik ve inorganik unsurların birleşimi gibi görünmesi, doğa ve teknolojinin bir araya gelerek her ikisinin de yok oluşa sürüklendiğini yansıtıyor. Görsel 51, distopik bir dünyanın sembolik ve görsel temsili olarak kıyamet sonrası senaryoları yansıtmak üzere tasarlanmıştır. Toplumsal çöküş, doğanın tahribatı ve insanın yarattığı dengesizlikler bu görselde somut bir biçimde ifade edilmeye çalışılmıştır.



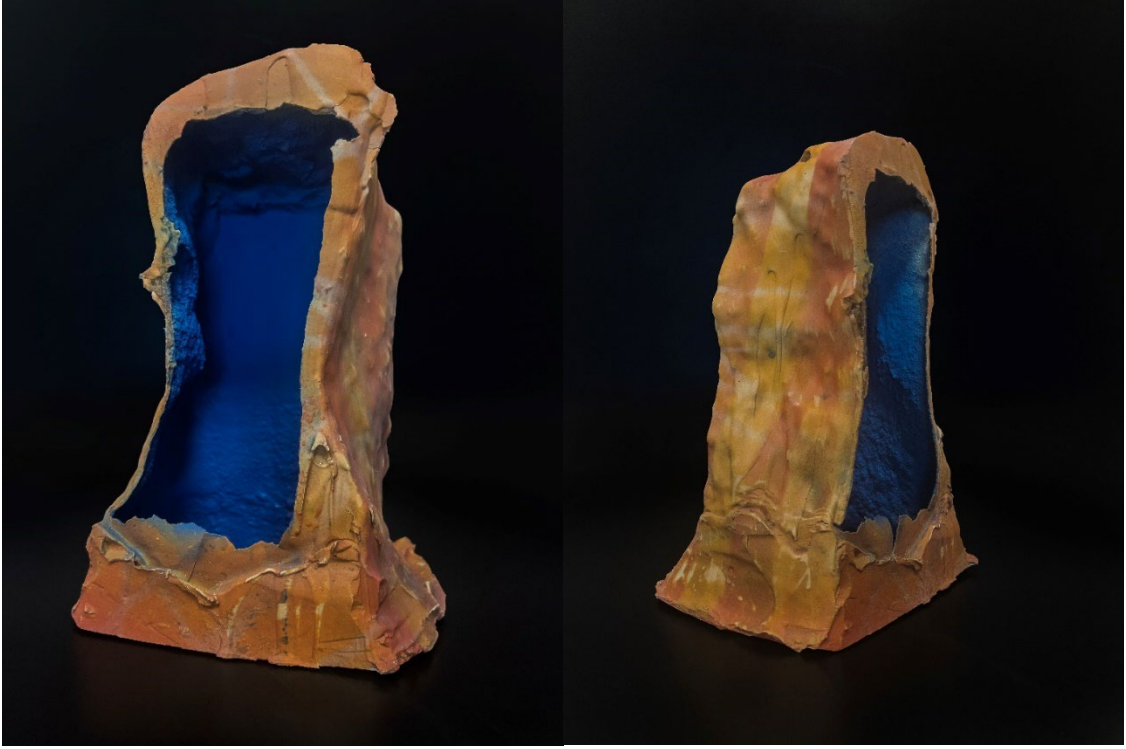
Görsel 52. Ozan Bebek, Parçalanmış Bütünlük, 18x10x16 cm, 2024.

Görsel 53, kıyamet sonrası senaryolar ve distopya kavramlarıyla ilişkilendirilmiş bir seramik yorum olarak değerlendirilmiştir. Görselde kullanılan çarpık ve parçalanmış formlar, medeniyetin çöküşü ve doğanın tahribatını güçlü bir şekilde yansıtırken, renk paletindeki soluk gri ve mat yüzeyler çevresel tükenişin ve yavaş yıkımın bir göstergesi olarak öne çıkmıştır. Yüzeydeki kırışık ve aşınmış yapılar, zamanla çözülen ve işlevsiz hale gelen bir dünyanın ifadesi olarak yorumlanabilir. Görseldeki boşluklar ise, insan medeniyetinin bir zamanlar dolu ve işlevsel olan yapılarının şimdi içsel olarak parçalanıp boşaldığını ima eder. Bu bozulma, hem fiziksel hem de sembolik bir çöküşü temsil eder; doğa ve insan eliyle yapılan yapıların yok oluşa sürüklendiğini gösterir. Görselin iki ana mesajı şu şekilde yorumlanabilir: toplumsal ve ekolojik çöküş; doğanın ve insan yapısının entropik bir süreçte birleşerek yok oluşu.



Görsel 53. Ozan Bebek, Eriyen Zaman, 16x25x16 cm, 2024.

Görsel 53'te yer alan akışkan ve erimiş formlar, insan yapılarının doğanın gücü karşısında nasıl çözülüp yok olduğunu simgeler. Parlak ve pürüzsüz yüzeyler, zamanla aşınan ve içi boşalan bir medeniyeti temsil ederken, görseldeki boşluklar, insan varlığının kayboluşunu ve terk edilmiş bir dünyayı işaret eder. Yapısal çöküş ve erime hissi, medeniyetin doğaya yenik düştüğü, artık bir kalıntı haline geldiği izlenimi yaratır. Bu bağlamda eser, kıyamet sonrası bir dünyada organik ve inorganik unsurların iç içe geçtiği, zamanın akışının tüm yapıları eritip yok ettiği bir senaryoyu yansıtır.



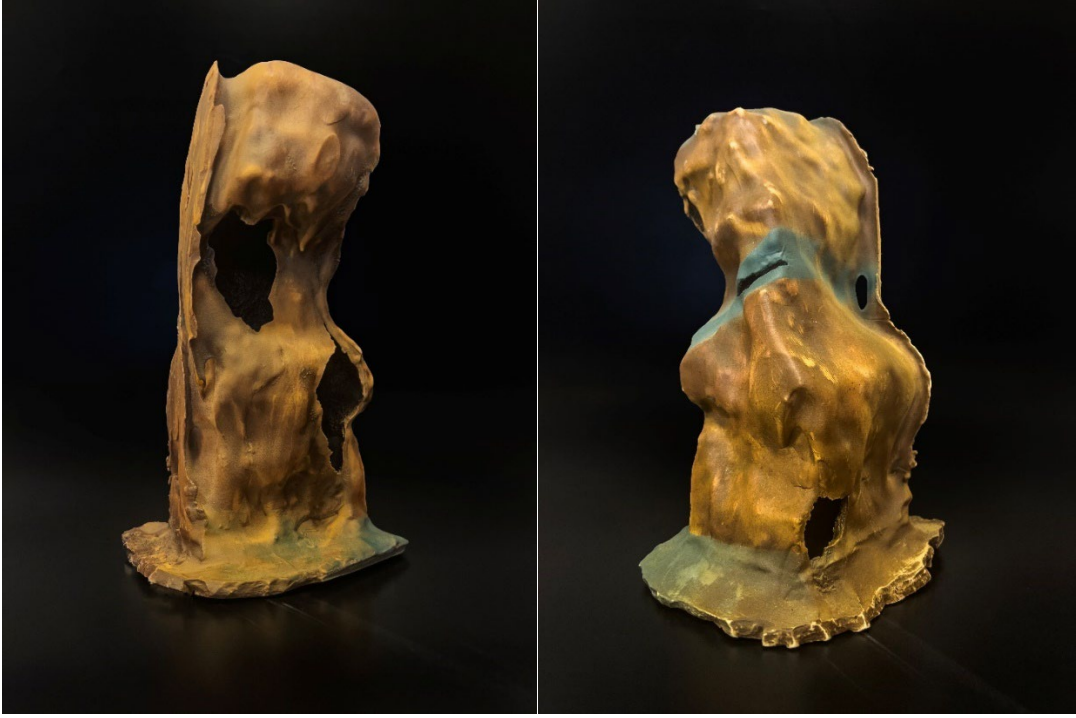
Görsel 54. Ozan Bebek, Boşluğun Derinliği, 30x17x19 cm, 2024.

Görsel 54, kıyamet sonrası ve distopya temaları ile ilişkilendirilerek değerlendirilmiştir. Görselin dış yüzeyinde yer alan aşınmış ve pürüzlü dokular, medeniyetin zamanla yıprandığını ve yok olduğunu sembolize edecek şekilde tasarlanmıştır. Yapının iç kısmındaki derin, boşluk hissi veren koyu mavi renk, bu distopik anlatıya bir bilinmezlik ve sonsuzluk duygusu katarak, terk edilmiş ve içsel çöküşe uğramış bir dünyanın izlerini yansıtmıştır. İç ve dış yüzeylerdeki keskin kontrast, kıyamet sonrası bir dünyada kalan boş ve işlevsiz yapıları simgelerken, mavi boşluk geleceğe dair belirsizlik ve umutsuzluk duygusunu güçlendirmiştir. Eserdeki renk geçişleri ve deforme olmuş formlar, insan varlığının yitirilmişliğini ve doğanın bu boşlukları ele geçirdiği bir süreci temsil etmiştir. Bu görsel, distopik bir gelecekte medeniyetin çöküşünü ve belirsiz bir sonu sembolize eden bir anlatı olarak kıyamet sonrası senaryolarla bağlantılı hale getirilmiştir.



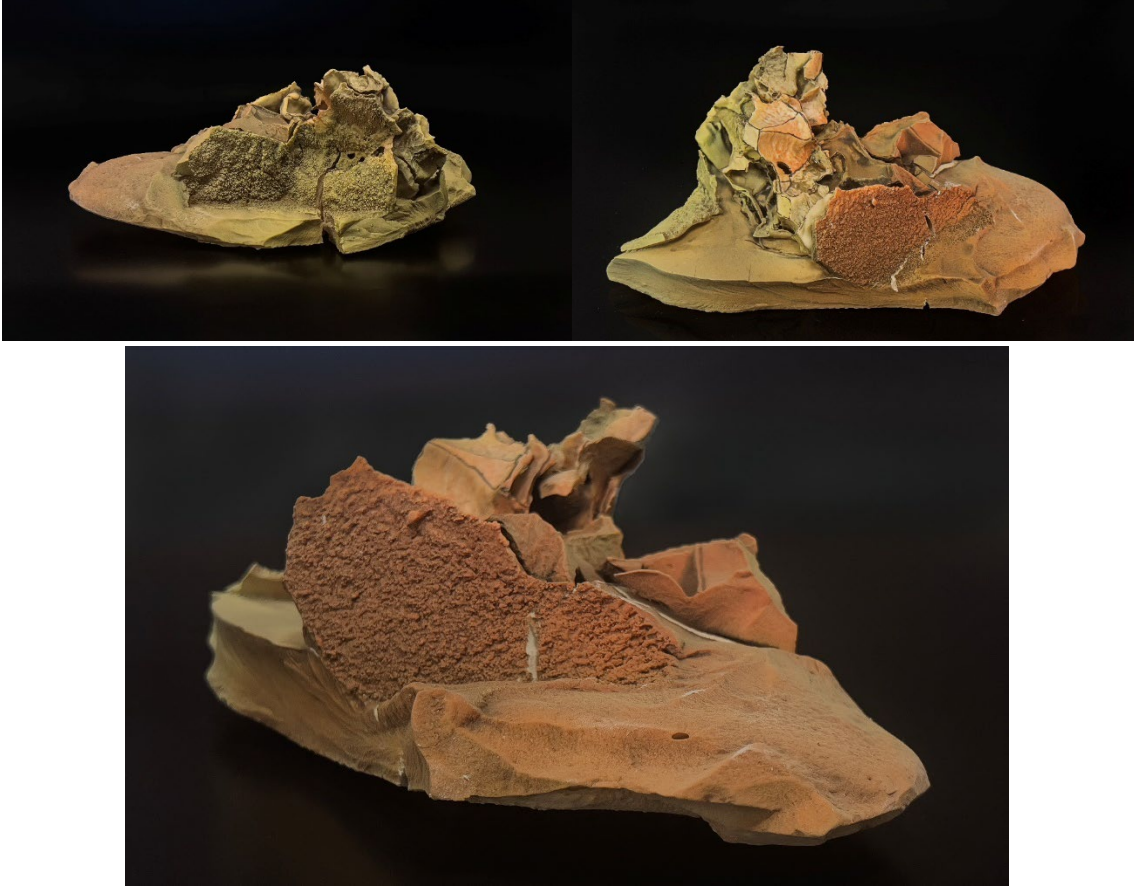
Görsel 55. Ozan Bebek, Çöküşün İzleri, 27x16x15 cm, 2024.

Görsel 55, kıyamet sonrası bir dünyanın kaotik ve belirsiz atmosferini distopik bir bakış açısıyla tasvir edecek şekilde değerlendirilmiştir. Eserde yer alan kararmış, yıpranmış ve sert yüzeyler, zamanla aşınmış bir medeniyetin kalıntılarını sembolize edecek şekilde kurgulanmıştır. Görseldeki boşluklar, insan varlığının kaybolduğunu ve artık işlevsizleşmiş yapıları temsil ederken, genel karanlık tonlar, umutsuzluk ve çökmüştük hissini pekiştirmiştir. Doğal olmayan bu sert dokular ve amorf formlar, kıyamet sonrası senaryolarda karşılaşılan düzensizliği ve yapıların çarpıklığını yansıtmıştır. Eserin hem fiziksel hem de kavramsal olarak aşınmış ve çökmüş formları, medeniyetin doğa tarafından tamamen ele geçirildiği bir süreci anlatmak için şekillendirilmiştir. Bu sanat eseri, kıyamet sonrası dünyada, yıkımın ve terk edilmişliğin izlerini taşımakta ve distopik anlatının bir yansıması olarak sunulmuştur.



Görsel 56. Ozan Bebek, Eriyen Medeniyet, 25x16x14 cm, 2024.

Kıyamet sonrası bir dünyanın yıkımını ve insan yapılarının doğaya teslim oluşunu tasvir etmek için Görsel 56 güçlü bir sembolizmle oluşturulmuştur. Yüzeydeki akışkan ve erimiş görünümler, zamana direnemeyen, doğa tarafından yutulmuş yapıları çağırır. Kahverengi ve sarı tonlar, yanmış ya da terk edilmiş bir dünyanın izlerini taşıırken, içi boşaltılmış yapılar insan varlığının artık ortadan kaybolduğunu işaret eder. Eserin genel yapısı, doğanın medeniyeti yavaşça yok ederek kontrolü yeniden ele geçirdiği bir sürecin temsilidir. Erozyona uğramış ve deformasyona uğramış yüzeyler, yapıların işlevsizliğini ve çöküşünü gözler önüne serer.



Görsel 57. Ozan Bebek, Yıkıntının Sessizliği, 26x16x11 cm, 2024.

Görsel 57, doğa ve insan yapılarının zaman içinde nasıl birbirine karışıp çözüldüğünü sembolize edecek şekilde değerlendirilmiştir. Parçalanmış, düzensiz ve katmanlı yapısıyla, yıpranmış ve harap olmuş bir dünyanın izlerini yansıtmak amacıyla tasarlanmıştır. Yüzeydeki sert ve doğal dokular, zamanla aşınan ve doğanın kontrolü altına giren yapıları simgelemiştir. Solgun toprak tonları kullanılarak, zamanın yıpratıcı etkisiyle yok olmaya yüz tutmuş yapılar betimlemiştir. Boşluklar ve düzensiz formlar, hem insan varlığının izlerini hem de doğanın yıkım karşısında nasıl üstün geldiğini, medeniyetin doğanın etkisi altında yavaşça çözüldüğü bir süreci sembolize etmiştir.



Görsel 58. Ozan Bebek, Zamana Karşı Direniş, 21x11x10 cm, 2024.

Zamana Karşı Direniş eserinde (Görsel 58), doğanın ve zamanın insan yapıları üzerindeki etkisi betimlenerek, kıyamet sonrası bir dünya anlatısı yaratılmıştır. Parçalanmış ve aşınmış yüzeyler, zamanla yok olan bir medeniyetin kalıntılarını simgelemek amacıyla tasarlanmıştır. Yüzeyin dokusal zenginliği, erozyona uğramış ve işlevini yitirmiş bir yapıyı çağırıştırır. Boşluklar ve deforme olmuş alanlar, bir zamanlar dolu ve işlevsel olan bu yapıların şimdi tamamen harap olduğunu ve insanın izlerinin silindiğini ima edecek şekilde şekillendirilmiştir. Bu eser, hem doğanın hem de insan yapılarının çöküşünü sembolize ederek izleyiciyi, doğa ile insan arasındaki hassas denge üzerine düşündürmeyi amaçlamıştır. Toprak tonları ve aşınmış dokular, zamanın ve çevresel etkilerin bu yapıları nasıl aşındırıp dönüştürdüğünü gösteriyor. Parçalanan kısımlar, yavaş yavaş yok olan bir dünyada kalan son izlerin yavaşça silindiğini anlatmak için bir metafor olarak kullanılmıştır.



Görsel 59. Ozan Bebek, Kayıp Zamanın İzleri, 23x29x22 cm, 2024.

Kayıp Zamanın İzleri (Görsel 59), zamana karşı koyamayan yapılar ve doğanın bu yapılara olan müdahalesini temsil etmek için tasarlanmıştır. Dış yüzeydeki aşınmış, karmaşık dokular, bir zamanlar sağlam olan yapının artık doğa tarafından yavaşça tüketildiğini ve işlevsiz hale geldiğini vurgulamak amacıyla şekillendirilmiştir. Görseldeki katmanlı ve kıvrımlı formlar, hem medeniyetin çöküşünü hem de doğanın kontrolü ele almasını sembolize etmek için kullanılmıştır.

Yapının iç kısmındaki boşluklar ve kırılmalar, insan varlığının kayboluşunu ve yapıların sadece birer kalıntıya dönüştüğünü işaret eder. Aşınmış kenarlar ve düzensiz form, kıyamet sonrası bir dünyanın karanlık ve belirsiz atmosferini çağırır. Renklerin matlığı ve yüzeydeki dokusal çeşitlilik, hem doğanın hem de insan yapılarının yavaş yavaş çözülmesini ve birbirine karışmasını sembolize eder.



Görsel 60. Ozan Bebek, Parçalanmış Ufuk, 12x26x14 cm, 2024.

İnsan yapılarının doğanın kaçınılmaz gücü karşısında nasıl parçalandığını ve geriye sadece kırık ve kaybolmuş izler kaldığını anlatan bir metafor olarak yorumlanan Parçalanmış Ufuk (Görsel 60), kıyamet sonrası bir dünyanın parçalanmış yapısını ve zamanın etkisiyle yok olan medeniyetin izlerini temsil etmek için oluşturulmuştur. Düzensiz, sert hatlar ve aşınmış yüzeyler, insan yapılarının çözüldüğünü ve doğanın müdahalesiyle biçim değiştirdiğini gösterecek şekilde tasarlanmıştır. Parçalanmış, katmanlı yapı, yavaşça yok olan ve bir zamanlar var olan bir dünyanın yıkıntılarını sembolize ederken, yapıdaki derin boşluklar, insanın yok oluşunu ve geriye kalan sadece kalıntıları ima eder.

Eserde kullanılan soluk mavi ve gri tonlar, terk edilmişlik ve soğuk bir umutsuzluk duygusu yaratmak için seçilmiştir. Yüzeydeki kaba dokular ve ayrıntılı çatlaklar, doğanın medeniyetin son kalıntılarını ele geçirdiğini ve bu süreçte insan izlerinin yavaş yavaş silindiğini simgeler. Düzensiz ve parçalanmış yapıların oluşturduğu boşluklar, artık işlevini yitirmiş, kullanılmayan bir dünyaya işaret eder.

SONUÇ

Bu sanat çalışması raporunda, distopyaya dayalı kıyamet sonrası senaryoların sanat eserlerinde nasıl işlendiği, bu temaların sanatçılar üzerindeki etkileri ve bu doğrultuda gerçekleştirilen kişisel uygulamalar incelenmiştir. Bu temaların işlenmesiyle hem bireysel hem de toplumsal kaygıların daha geniş kitlelere ulaştırılması sağlanmıştır. Distopya ve kıyamet sonrası senaryolar, sadece geçmişin korkularını değil, aynı zamanda geleceğin risklerini ve belirsizliklerini yansıtan güçlü anlatılar olarak öne çıkarılmıştır. Bu tür eserlerde, anlatılan temalar aracılığıyla izleyicilerin mevcut dünyayı sorgulamaları ve gelecekteki olası tehditler üzerine düşünmeleri teşvik edilmiştir. Distopya ve kıyamet sonrası dünyalar işlenerek, mevcut toplumsal sorunlara ve gelecekte karşı karşıya kalınabilecek olası felakete dair güçlü bir eleştiri ortaya konulmuştur.

Çalışmada, distopya temalarının kıyamet sonrası senaryolarla nasıl ilişkilendirildiği incelenmiş ve bu anlatıların hem yaratıcı potansiyelleri hem de taşıdıkları tehditler gözler önüne serilmiştir. Distopya, teknolojinin kontrolsüz büyümesi sonucu bireylerin özgürlüklerinin kısıtlandığı, gözetim ve manipülasyonun hakim olduğu bir toplumun tasvir edilmesiyle ifade edilmiştir. Kıyamet sonrası senaryolar ise insanlığın büyük bir felaket sonrası hayatta kalma mücadelesini konu almaktadır. Bu iki tema, farklı açılardan ele alınmış ve toplumsal, etik ve psikolojik boyutlarıyla incelenmiştir. Çalışma kapsamında kişisel uygulamalar da gerçekleştirilmiştir. Bu uygulamalarda, kıyamet sonrası dünyaların ve distopik senaryoların temsili olarak çeşitli sanatsal formlar oluşturulmuştur. Bu eserlerde organik ve inorganik malzemeler bir arada kullanılarak, yıkılmış, aşınmış ve çökmüş yapılar tasvir edilmiş; hem estetik hem de sembolik bir anlatım hedeflenmiştir. Örneğin, parçalanmış yüzeyler ve boşluklar insanlığın çöküşünü simgelerken, kullanılan doğal dokular doğanın medeniyet üzerindeki üstünlüğünü vurgulamıştır. Bu formların her biri, temanın farklı boyutlarını yansıtarak, hem toplumsal eleştiri hem de bireysel yorumların bir arada sunulmasını sağlamıştır.

Bu anlatılar aracılığıyla, yalnızca estetik bir ifade sunulmamış, aynı zamanda bu anlatılar toplumsal farkındalığı artıran bir araç haline getirilmiştir. Distopya ve kıyamet sonrası temalarla sanatçılara güçlü bir eleştirel platform sunulurken, izleyicilerin mevcut toplumsal sorunlara dair düşünmeleri ve geleceği sorgulamaları

sađlanmıřtır. Bu alıřmada, distopyaya dayalı kıyamet sonrası senaryoların sanatta nasıl iřlendiđi, kiřisel uygulamalarla bu temaların nasıl somutlařtırıldıđı ve bu yaklařımların toplumsal eleřtirilerdeki rolü anlamak iin kapsamlı bir ereve ortaya konulmuřtur.

KAYNAKLAR

Aneta Regel, "Volatile Nature" (2018), seramik, doğal taş ve karışık malzeme, el yapımı ve pişirim tekniği, Birleşik Krallık, 2018. Erişim: 18.12.2024. <https://www.anetaregel.com>

Asimov, I. (1950). Ben I, Robot. Gnome Press.

Asimov, I. (1950). I, Robot [Roman]. Gnome Press.

Atwood, M. (1985). The handmaid's tale. Houghton Mifflin Harcourt.

Atwood, M. (2003). Oryx and Crake. Nan A. Talese/Doubleday.

Baccolini, R., & Moylan, T. (2003). Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination. Routledge.

Barford, B. (2015). The Tower of Babel [Sculpture]. Victoria and Albert Museum.

Barnaby Barford, "The Tower of Babel" (2015), yaklaşık 6 metre yüksekliğinde, porselen ve seramik, Birleşik Krallık, 2015. Erişim: 18.12.2024. <https://www.barnabybarford.co.uk>

Bong Joon-ho. (Yönetmen). (2013). Snowpiercer [Film]. CJ Entertainment.

Bong, J. (Yönetmen). (2013). Snowpiercer [Film]. CJ Entertainment.

Booker, M. K. (1994a). Dystopian Literature: A Theory and Research Guide. Greenwood Press.

Booker, M. K. (1994b). The dystopian impulse in modern literature: Fiction as social criticism. Greenwood Press.

Bostancı, B. (2018). Dijital ortamda distopya ve kıyamet sonrası senaryolar: Edebiyat, sinema ve oyun örnekleri. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 55, 1-16.

Bostrom, N. (2014). Superintelligence: Paths, dangers, strategies. Oxford University Press.

Bostrom, N. (2014). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies* [Kitap]. Oxford University Press.

Bouke de Vries, "War and Pieces" (2012), porselen, karma seramik yerleştirme, Birleşik Krallık, 2012. Erişim: 18.12.2024. <https://www.boukedevries.com>

Bradbury, R. (1953). *Fahrenheit 451*. New York: Ballantine Books.

Brooker, C. (2011-2019). *Black Mirror* [Televizyon dizisi]. Netflix.

Brooker, C. (Yaratıcı). (2011–). *Black Mirror* [Dizi]. Endemol Shine UK.

Brooker, C. (Yaratıcı). (2011-2019). *Black Mirror* [Televizyon dizisi]. Zeppotron; House of Tomorrow.

Brown, G. (1998). *The tragic conversion of Salvador Dalí (after John Martin)* [Oil on panel]. Tate, London, England.

Bulut, M. (2019). *Grup Dinamikleri ve Süreçleri: Sosyal Psikolojik Bir Yaklaşım*.

Burger, N. (Director). (2014). *Divergent* [Film]. Summit Entertainment.

Cameron, J. (Yönetmen). (1984). *The Terminator* [Film]. Orion Pictures.

Cameron, J. (Yönetmen). (1984-2019). *The Terminator Series* [Film serisi]. Orion Pictures / TriStar Pictures / Warner Bros / Paramount Pictures.

Caner Kemahlıoğlu, *Müsilaj* (2021), dijital illüstrasyon, Türkiye. Erişim: 18.12.2024. <https://www.canerkemahlioglu.com>

Capcom. (1996-). *Resident Evil* [Video oyunu serisi]. Capcom.

Capcom. (1996–). *Resident Evil* [Video oyunu serisi]. Capcom.

CD Projekt Red. (Geliştirici). (2020). *Cyberpunk 2077* [Video oyunu]. CD Projekt.

CD Projekt Red. (Geliştirici). (2020). *Cyberpunk 2077* [Video oyunu]. CD Projekt.

Ceruzzi, P. E. (2003). *A History of Modern Computing*: MIT Press.

Claeys, G. (2016). *Dystopia: A natural history*. Oxford University Press.

Collins, S. (2008-2010). The Hunger Games Trilogy. Scholastic.

Cuarón, A. (Director). (2006). Children of Men [Film]. Universal Pictures.

Curtis, C. P. (2010). Post-Apocalyptic Fiction and the Social Contract: "We'll Not Go Home Again". Lexington Books.

Daniele Del Nero, *After Effects* (tarih belirtilmemiş), karton ve doğal küf, mimari model, İtalya. Erişim: 18.12.2024. <https://www.danieledelnero.com>

Dashner, J. (2009-2011). The Maze Runner series. Delacorte Press.

Dashner, J. (2009–2011). The Maze Runner series. Delacorte Press.

de Jonge, M., & Smits-Bandstra, J. B. M. (Yönetmenler). (2017). Horizon Zero Dawn [Video oyunu]. Guerrilla Games.

de Jonge, M., & Smits-Bandstra, J.B.M. (Yönetmenler). (2017). Horizon Zero Dawn [Video oyunu]. Guerrilla Games.

Divergent (2014), Açlık Oyunları (The Hunger Games, 2012) ve Labirent: Ölümcül Kaçış (The Maze Runner, 2014) filmlerinden distopya edebiyatı uyarlama örnekleri. Erişim: 18.12.2024. <https://www.imdb.com>

Druckmann, N., & Straley, B. (2013). The Last of Us [Video oyunu]. Sony Computer Entertainment.

Druckmann, N., & Straley, B. (Geliştiriciler). (2013). The Last of Us [Video oyunu]. Sony Computer Entertainment.

Dustin Yellin, "Psychogeographies" (2015), cam ve karışık malzeme, katmanlı heykel tekniği, Amerika Birleşik Devletleri, 2015. Erişim: 18.12.2024. <https://www.dustinyellin.com>

Eggers, D. (2013). The Circle [Roman]. Alfred A. Knopf.

Eggers, D. (2013). The Circle. Alfred A. Knopf.

Esmail, S. (Yaratıcı). (2015–2019). Mr. Robot [Dizi]. Universal Cable Productions.

Esmail, S. (Yaratıcı). (2015-2019). Mr. Robot [Televizyon dizisi]. USA Network.

Esmail, S. (Yaratıcı). (2015-2019). Mr. Robot [Televizyon dizisi]. Universal Cable Productions; Anonymous Content.

Ex Machina (2014) filmi, Dave Eggers'in The Circle (2013) romanı ve Black Mirror (2011–) dizisi, modern teknolojinin toplumsal kontrol, yapay zeka ve dijital kültür üzerindeki distopik etkilerini irdeleyen eserler.
Erişim: 18.12.2024. <https://www.netflix.com>

Farca, G. (2018). Playing Dystopia: Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response. Transcript Verlag.

García, J. M., & Moreno Martínez, F. Á. (Eds.). (2017). Utopia and Dystopia as Critical Representations of Reality. Madrid: Editorial Complutense.

Garland, A. (Director). (2014). Ex Machina [Film]. A24.

Garland, A. (Yönetmen). (2014). Ex Machina [Film]. A24.

Gibson, W. (1984). Neuromancer [Roman]. Ace Books.

Gibson, W. (1984). Neuromancer. Ace Books.

Gilliam, T. (Director). (1985). Brazil [Film]. Universal Pictures.

Gordin, M. D., Tilley, H., & Prakash, G. (2010). Utopia/Dystopia: Conditions of Historical Possibility. Princeton University Press.

Hillcoat, J. (Yönetmen). (2009). The road [Film]. Dimension Films.

Hintz, C., & Ostry, E. (Eds.). (2003). Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adults (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203953884>

Huxley, A. (1932). Brave New World. London: Chatto & Windus.

Interplay Entertainment & Bethesda Game Studios. (1997-). Fallout [Video oyunu serisi]. Interplay Entertainment; Bethesda Softworks.

Interplay Entertainment & Bethesda Game Studios. (1997–). Fallout [Video oyunu

serisi]. Interplay Entertainment; Bethesda Softworks.

Ion Storm, & Eidos-Montréal. (2000–2016). Deus Ex series [Video game]. Eidos Interactive/Square Enix.

Iris van Herpen, *Refinery Smoke Dress* (2008), metal örgü kumaş ve yenilikçi tekstil materyalleri, sergi: *Iris van Herpen: Transforming Style*, High Museum of Art, Atlanta. Erişim: 18.12.2024. <https://www.irisvanherpen.com>

Irrational Games (Geliştirici). (2007-). Bioshock [Video oyunu serisi]. 2K Games.

Irrational Games. (2007–2013). Bioshock [Video oyunu serisi]. 2K Games.

Jenny Orchard, "Grafton" (2008), seramik ve karma malzeme, el yapımı ve boyama tekniği, Avustralya, 2008. Erişim: 18.12.2024. <https://www.jennyorchard.com>

Kiefer, A. (1989). The breaking of the vessels [Installation]. The Israel Museum, Jerusalem, Israel.

Kim Simonsson, "Moss People" (2016), seramik ve karışık malzeme, heykel ve yerleştirme tekniği, Finlandiya, 2016. Erişim: 18.12.2024. <https://www.kimsimonsson.com>

Kirkman, R., & Moore, T. (2003-). The walking dead [Çizgi roman serisi]. Image Comics.

Kirkman, R., & Moore, T. (2003–present). The Walking Dead [Comic book series]. Image Comics.

Kris Kuksi, *Auto-Cephalic Supplicating Vehicle* (2009), karma malzeme (mixed media assemblage), Amerika Birleşik Devletleri. Erişim: 18.12.2024. <https://www.kriskuksi.com>

Kubrick, S. (Director). (1971). A Clockwork Orange [Film]. Warner Bros.

Kubrick, S. (Yönetmen). (1964). Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb [Film]. Columbia Pictures.

Lang, F. (Director). (1927). Metropolis [Film]. Universum Film (UFA).

Lowry, L. (1993). The Giver. Houghton Mifflin.

Mandel, E. S. J. (2014). Station Eleven. Alfred A. Knopf.

McCarthy, C. (2006). The road. Alfred A. Knopf.

McConnell, "Itinerant Edens: A Measure of Disorder" (2017), seramik, ışık ve polyester kumaş, yerleştirme tekniği, Amerika Birleşik Devletleri, 2017. Erişim: 18.12.2024. <https://www.mcconnellstudio.com>

Mill, J. S. (1868). Speech in Favor of Capital Punishment [Online]. <https://www.utilitarianism.com/jsmill/capital-punishment.htm>

Miyazaki, H. (Director). (1984). Nausicaä of the Valley of the Wind [Film]. Studio Ghibli.

Naughty Dog. (2013). The last of us [Video oyunu]. Sony Computer Entertainment.

Ortiz, "Welcome to the Revolution" (2015), seramik ve el yapımı boyama tekniği, Amerika Birleşik Devletleri, 2015. Erişim: 18.12.2024.

Orwell, G. (1949). Nineteen Eighty-Four. London: Secker & Warburg.

Phoebe Cummings, "Triumph of the Immaterial" (2015), seramik ve kil, elle şekillendirme ve yerleştirme tekniği, Birleşik Krallık, 2015. Erişim: 18.12.2024. <https://www.phoebecummings.com>

Ronit Baranga, "Disturbing Ceramics" (2018), seramik ve karışık malzeme, heykel tekniği, İsrail, 2018. Erişim: 18.12.2024. <https://www.ronitbaranga.com>

Ronit Baranga, "Disturbing Ceramics" (2018), seramik ve karışık malzeme, el yapımı ve heykel detayları, İsrail, 2018. Erişim: 18.12.2024. <https://www.ronitbaranga.com>

Rothenberg, J. (Yaratıcı). (2014-2020). The 100 [Televizyon dizisi]. The CW.

Rothenberg, J. (Yaratıcı). (2014-2020). The 100 [Televizyon dizisi]. Alloy Entertainment; Warner Bros Television.

Samolsky, R. (2011). Apocalyptic futures: Marked bodies and the violence of the

text in Kafka, Conrad, and Coetzee. Fordham University Press.

Sargent, L.T. (1994) The three faces of utopianism revisited. *Utopian Studies*, 5(1), 1-37.

Schmidt, C. (2014). Why are Dystopian Films on the Rise Again? <https://daily.jstor.org/why-are-dystopian-films-on-the-rise-again/>

Scott, R. (Yönetmen). (1982). *Blade Runner* [Film]. Warner Bros.

Shary Boyle, "Flesh and Blood" (2011), seramik, tekstil ve karma malzeme, el yapımı ve yerleştirme tekniği, Kanada, 2011. Erişim: 18.12.2024. <https://www.sharyboyle.com>

Shelley, M. (1826). *The Last Man*. Henry Colburn.

Simon Laveuve, *The Ultimate Journey* (2021), Fransa. Erişim: 18.12.2024. <https://www.simonlaveuve.com>

Spielberg, S. (Director). (2002). *Minority Report* [Film]. DreamWorks Pictures / 20th Century Fox.

Stephanie Kilgast, "Unnatural Growth" (2019), seramik ve karışık malzeme, heykel ve el yapımı detay çalışmaları, Fransa, 2019. Erişim: 18.12.2024. <https://www.stephaniekilgast.com>

Tanya Aguiñiga, *Craft & Care* (2018), tekstil ve karışık malzeme, el yapımı dokuma tekniği, Amerika Birleşik Devletleri. Erişim: 18.12.2024. <https://www.aguinigadesign.com>

Tartakovsky, G. (Creator). (2001–2017). *Samurai Jack* [TV series]. Cartoon Network Studios.

The Terminator (1984), Isaac Asimov'un *I, Robot* kitabı (1950) ve Nick Bostrom'un *Superintelligence* (2014) eserlerinden yapay zeka ve teknolojik distopya örnekleri. Erişim: 18.12.2024. <https://www.goodreads.com>

Valve Corporation. (1998–2020). *Half-Life series* [Video game]. Valve Corporation.

Valve Corporation. (2011). Portal 2 [Video game]. Valve Corporation.

Villeneuve, D. (Yönetmen). (2017). Blade Runner 2049 [Film]. Warner Bros. Pictures.

Voigts, E., & Boller, A. (2015). Dystopia, Science Fiction, Post-Apocalypse.

Wachowski, L., & Wachowski, L. (Yönetmenler). (1999). The Matrix [Film]. Warner Bros.

Miller, G. (Yönetmen). (2015). Mad Max: Fury Road [Film]. Warner Bros.

Wachowski, L., & Wachowski, L. (Yönetmenler). (1999). The Matrix [Film]. Warner Bros.

Wells, H. G. (1895). The Time Machine. William Heinemann.

William Gibson'ın Neuromancer (1984) adlı romanı ve The Matrix (1999) filmi, dijital ütopya ve distopya kavramlarını siberpunk türü üzerinden işleyen eserler. Erişim: 18.12.2024. <https://www.cyberpunk.net>

Wiseman, L. (Yönetmen). (2007). Die Hard 4.0 [Film]. 20th Century Fox.

Wiseman, L. (Yönetmen). (2007). Live free or die hard [Film]. 20th Century Fox.

Yellin, D. (2015). Psychogeographies [Mixed media on glass]. The Brooklyn Museum, New York, NY.

Zdzisław Beksiński, İsimli (1970'ler), tuval üzerine yağlı boya, Polonya. Erişim: 18.12.2024. <https://www.beksinski.com>

Ek-1 Makale



Ozan BEBEK¹ 

¹Bilecik Şeyh Edebali University,
Faculty of Fine Arts and Design,
Department of Ceramics and Glass,
Bilecik, Turkey

Kaan CANDURAN² 

²Hacettepe University, Faculty of
Fine Arts, Department of Ceramics,
Ankara, Turkey



Geliş Tarihi/Received 22.04.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 17.09.2024
Son Revizyon/Last Revision 19.09.2024
Kabul Tarihi/Accepted 10.10.2024
Yayın Tarihi/Publication Date 31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Ozan BEBEK

E-mail:

Cite this article: Bebek, O., & Canduran, K. (2024).
Rebirth of ceramic art in the digital age:
Transformation journey from 3D modeling to NFT.
Art Vision, 30(53), 135-140.
<https://doi.org/10.32547/artvision.1472314>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Research Article *Araştırma Makalesi*

DOI: 10.32547/artvision.1472314

Rebirth of Ceramic Art in The Digital Age: Transformation Journey from 3D Modeling to NFT

Dijital Çağda Seramik Sanatının Yeniden Doğuşu: 3D
Modellemeden NFT'ye Dönüşüm Yolculuğu

ABSTRACT

This research paper thoroughly addresses the processes of digitizing ceramic art and offering it as Non-fungible Tokens (NFTs) for sale. It examines the effects of transitioning from traditional ceramic molding methods to modern 3D printing and Stereolithography (SLA) technologies on the digital transfer of ceramic works. A case study on the use of porcelain highlights thanks to white color the impact of material choice on aesthetics and functionality. The rise of digitalization and NFTs introduces new mechanisms for preserving the originality and ownership rights of works, while also discussing the technical challenges and ethical issues this process entails. The article evaluates the place and future of ceramic art in the digital age from both technical and cultural perspectives. Our research posits that the digitization of ceramic works opens new avenues for the preservation, dissemination, and commerce of art, and that this process could have profound effects on the future of ceramic art. This process attempts to determine how ceramic works gain presence in the digital realm and their position in the NFT market. However, this study is one of the first to cover the entire process of ceramic art digitization and to address stage with academic rigor. The process from the creation of the work to its digitization, NFT registration, and sale, is detailed in this study. Our work demonstrates that the process of digitizing ceramic art and offering it as NFTs can have significant impacts on the future of art. It sheds light on the future of ceramic art by presenting both the opportunities brought by digitalization and the challenges encountered, as well as potential solutions. Furthermore, it emphasizes the importance and potential of ceramic art in the digital age and aims to fill the gaps in this field.

Keywords: Digitalization, Ceramics, NFT, Blender 3D, Metamask, Opensea, 3D printing

ÖZ

Bu araştırma makalesi, seramik sanatının dijitalleştirilmesi ve Non-fungible Token (NFT) olarak satışa sunulması süreçlerini detaylı bir şekilde ele almaktadır. Geleneksel seramik kalıplama yöntemlerinden başlayıp, modern 3D baskı ve Stereolitografi (SLA) teknolojilerine geçiş, seramik eserlerin dijital ortama aktarılmasındaki etkilerini incelemektedir. Beyaz renginden dolayı porselen kullanımı üzerine yapılan bir vaka çalışması, malzeme seçiminin estetik ve işlevsellik üzerindeki etkisini gözler önüne sermeyi planlamaktadır. Dijitalleşme ve NFT'lerin yükselişi, eserlerin özgünlüğünü ve mülkiyet haklarını koruma konusunda yeni mekanizmalar sunarken, bu sürecin teknik zorluklarını ve etik sorunlarını da tartışmaktadır. Makale, seramik sanatının dijital çağdaki yerini ve geleceğini hem teknik hem de kültürel perspektiflerden değerlendirmektedir. Bu araştırma, seramik eserlerin dijitalleştirilmesinin, sanatın korunması, yayılması ve ticaretine yeni yollar açtığını ve bu sürecin, seramik sanatının geleceği üzerinde derin etkiler yaratabileceğini öne sürmektedir. Bu süreç, seramik eserlerin dijital ortamda nasıl bir varlık kazandığını ve NFT pazarındaki yerini belirlemeye çalışmaktadır. Ancak, bu çalışma, seramik sanatının dijitalleştirilmesi sürecini uçtan uca kapsayan ve bu sürecin aşamalarını akademik bir titizlikle ele alan ilk örneklerden biridir. Eserin yaratılmasından, dijitalleştirilmesine, NFT olarak tescillenmesinden, satışa sunulmasına kadar olan süreç, bu çalışmada ayrıntılı bir şekilde incelenmektedir. Araştırma, seramik sanatının dijitalleştirilmesi ve NFT olarak satışa sunulması sürecinin, sanatın geleceği üzerinde önemli etkileri olabileceğini göstermiştir. Sanatın dijitalleşmesinin getirdiği olanaklar kadar, karşılaşılan zorluklar ve çözüm yollarını da sunarak, seramik sanatının geleceğine ışık tutmuştur. Ayrıca, seramik sanatının dijital çağdaki önemini ve potansiyelini vurgulamakta ve bu alandaki boşlukları doldurmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijitalleşme, Seramik, NFT, Blender 3D, Metamask, Opensea, 3D baskı

Introduction

The digital age has fundamentally transformed the forms of expression and dissemination of art. The transfer of traditional artworks to the digital medium and their registration through blockchain technology are opening new horizons for the preservation, sharing, and trading of art (Vargün, 2023). This transformation, especially in art forms that require craftsmanship such as ceramics, manifests itself in the digitalization of works and their sale as Non-fungible Tokens (NFTs). The digitalization of art not only enhances the global reach of the works but also enables creators to present their works to a broader audience and generate economic value (Kılıç & Şener, 2022). However, this process also has its shortcomings and challenges. The digitalization and NFT creation processes require technical knowledge and bring new questions regarding the preservation of the originality of art (Kıvrak & Özkartal, 2022). Additionally, there are not yet fully established standards for evaluating and preserving artworks in the digital environment. In addition to the digitalization and blockchain-driven transformation of art, advancements in 3D printing technologies such as Stereolithography (SLA) are opening new horizons in art production and expression. SLA technology has made it possible to produce highly detailed and intricate objects, which are crucial for art forms that require precision, such as ceramics. Artists and designers like Neri Oxman, known for her work in material ecology and biodesign, have used SLA technology to create biomimetic structures that bridge the gap between art, design, and technology (Oxman, n.d.). Similarly, artists like Anouk Wipprecht, who integrates fashion design with technology, have utilized 3D printing to create wearable art that merges the digital and physical worlds (Wipprecht, 2007). Additionally, Joshua Harker, a pioneer in the use of SLA technology for intricate sculptures, has pushed the boundaries of 3D printing with his 'Crania Anatomica Filigre' series, demonstrating the potential for creating highly complex and detailed forms that challenge traditional artistic methods (Harker, n.d.). These examples illustrate how SLA technology transforms artistic creation, enabling new forms of expression and interaction. These examples illustrate how SLA technology is transforming artistic creation, enabling new forms of expression and interaction.

This study thoroughly addresses the process of digitizing ceramic art and offering it as NFTs, aiming to remedy the deficiencies in this area. Examining a broad spectrum from 3D modeling to SLA printing technologies, from traditional ceramic molding methods to the digital art market, the study showcases the potential evolution of ceramic art in the digital age. Similar research efforts are attempting to determine how ceramic works gain presence in the digital space and their position in the NFT market. Material experts

from the University of Leicester have received a grant of £18.3 million for using innovative computer modeling techniques to shape the future of technical ceramics. This research aims to create a 'digital twin' of the sintering process of technical ceramics and to precisely control this process through computer simulation and in-process monitoring. The project monitors complex manufacturing processes to precisely control the dimensions and properties of ceramic components, especially for high-tech applications such as the aerospace industry (University of Leicester, 2021). Fraunhofer IWM conducts research centered around material information and data. Through the digitalization of materials, they make significant contributions to integrating processed materials into digitally consistent and interconnected value chains. This approach aims to create a materials data space that allows for the digital management of material information, automatic access, and reconfiguration according to their properties and lifecycle conditions (Fraunhofer IWM, n.d.). Another pioneering example of digital transformation is "Everydays: The First 5000 Days" by Mike Winkelmann (Christie's, n.d.). This project, which began in 2007 with a commitment to create a digital picture every day, has pushed the boundaries of digital art as a product of 13 years of effort and has added a new dimension to the ownership and trade of artworks through NFT technology. Beeple's "Everydays" series has redefined the concept of collecting in digital art, emphasizing the unique and non-replicable nature of the works. This effort has challenged the traditional valuation criteria in the art market by combining artworks with verifiable ownership and provenance information in the digital realm through the use of NFTs. The "Everydays" series symbolizes the new paradigms in the evaluation of digital art pieces and showcases the potential of Blockchain technology in the art world. Beeple's work has been recorded as a turning point that redefines the material value and the concept of collecting in digital art, securing its place in art history (Christie's, n.d.). Similarly, the CryptoPunks collection is considered one of the early examples of digital art and NFTs, revealing the legal and economic dynamics in this field. CryptoPunks is a project that emphasizes the uniqueness of digital assets and the concept of ownership, and in this context, it has been examined in academic studies (Lee, 2021). Refik Anadol has notably drawn attention with his work "Machine Hallucinations- Nature Dreams: AI Data Sculpture 2021 1/1," created using artificial intelligence and data visualization. This piece has achieved significant sales success in the NFT space by transforming complex data sets into aesthetic and meaningful visual artworks. Anadol's work, sold for 300.6 Ethereum (approximately 1.2 million dollars), has proven his impact and success in the field of digital art (Anadol, 2021). Tarık Tolunay's artwork titled "Pandemi" is also a work that reflects the atmosphere of

Istanbul during the pandemic process and has been offered for sale as an NFT. This piece exemplifies how digital art can respond to social events and address these events with artistic expression (Elden, 2021). These artists' works demonstrate the transformative effect that NFT technology has on the presentation, sale, and authentication of artworks. However, our research paper is one of the first examples to comprehensively cover the digitalization process of ceramic art, addressing stage with academically. The process from the creation of the work, its digitalization, registration as an NFT, to its offering for sale has been detailed in this study. Consequently, this work highlights the significance and potential of ceramic art in the digital age and aims to fill the gaps in this field. It sheds light on the future of ceramic art by presenting not only the opportunities brought by digitalization but also the challenges encountered and the solutions to them.

Methods

Modeling

In the initial stage, the topographic features of the ceramic work were modeled in three dimensions using the 'landscape tool', in line with the capabilities provided by Blender software (Caudron, 2016) (Figure 1A-C). At this stage, the number of polygons on the model was reduced using the 'polygon reducer' function, which not only decreased the file size but also increased the efficiency of the 3D printing process. Saving the model in STL (StereoLithography) format ensured compatibility with a wide range of 3D printers and significantly reduced the workload required for the printing process. Blender is a powerful software commonly preferred in the field of 3D modeling. The 'Landscape tool' is used to create realistic terrains and surfaces, while the 'polygon reducer' tool enables the reduction of the model's detail level, using fewer polygons and thus saving time and materials during the printing process. Saving the model in STL format enhances compatibility with 3D printing software, ensuring the model's usability across a broad spectrum of printers.

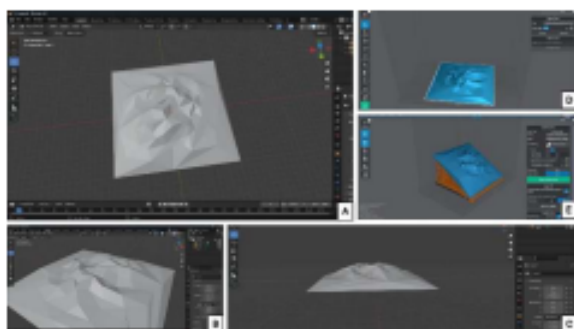


Figure 1.
(A, B, C) Modeling stage with blender 3D software, D) Lychee slicer software interface, E) Adding support for model

3D SLA (Stereolitografi)

Following the modeling process, Stereolithography (SLA) technology has been adopted for three-dimensional (3D) printing. This technology is preferred especially for its ability to produce high-detail and smooth surfaces. The selection of SLA has ensured consideration of the model's printability as well as its aesthetic and functional qualities. Using slicer software, the model has been segmented layer by layer, preparing a set of instructions to be sent to the printer. The 30-degree positioning performed through the Lucree program plays a critical role in minimizing the need for support material during printing and preventing potential errors. Each of these stages is a factor that directly affects the quality of the final product and has therefore been handled with great meticulousness (Figure 1D-E).

Slicing and Printing

The slicing and printing process, which is the third stage, involves dividing the model into layers to be printed by a 3D printer (Anycubic Photon Mono X). The slicer software performs this segmentation, determining how each layer of the model will be processed by the printer (Fedorov et al., 2012). This process has resulted in the production of a total of 29 pieces, which provides significant information about the scale and complexity of the project. The slicing operation is a vital step that directly affects the success of the print and thus requires great care and precision. With the printing of the model, the physical realization of the designed work begins, and this represents one of the most critical stages of the process (Figure 2).



Figure 2.
Rendering and slicing stage of our study with Lychee slicer software

Molding

Molding, the fourth stage of ceramic art, plays a critical role in the production of physical copies of the work. During this stage, ESÇ1 casting slip is used to achieve high-quality castings. A total of 29 pieces have undergone this process. However, one of these pieces has been produced using only porcelain, specifically to achieve a white color. Porcelain, when fired at high temperatures, retains its unique

brightness and whiteness, thus this piece is intended to stand out aesthetically. Traditional molding methods ensure that this material shapes the details of the work completely. Parts from 3D printing are molded using these methods, aiming to preserve and replicate the original form of the ceramic work. The molding process represents a tradition that has continued for centuries in ceramic art and, when combined with modern technologies, allows for the enhancement of both the aesthetic and functional qualities of the work.

Biscuit Firing

Biscuit firing represents the initial firing stage in the ceramic production process and is typically carried out at high temperatures, usually around 900°C. This crucial phase enhances the structural integrity of the ceramic pieces obtained after casting, preparing them for subsequent processes, particularly glazing and the second firing. Biscuit firing reduces the porosity of the ceramic parts, ensuring better adherence of the glaze, thereby establishing a fundamental process that determines the aesthetic and functional quality of the final product.

Glazing and Firing

The glazing process in ceramic art is a critical operation that enhances the aesthetic and protective qualities of the piece. At this stage, a transparent glaze at a 6% ratio and a colorant at a 12% ratio, added to 100 ml of water, are used to adjust the viscosity of the glaze and the depth of color. Applied to the ceramic pieces after biscuit firing, this mixture melts uniformly over the ceramic surface during the second firing at 1040°C, solidifying in the process. This step is a determining factor in both the visual appeal and physical durability of the glazed surface, significantly impacting the quality of the final product. Glazing extends the lifespan of ceramic pieces by making the surface waterproof, thus enhancing their functional value. The painting applied after the glazing process not only adds aesthetic richness to the ceramic work but also expresses the story and character of the piece. The colors and techniques used at this stage significantly affect the artistic expression of the work. The final firing process ensures that the paint and glaze form a chemical bond on the ceramic, making it permanent. This procedure guarantees the durability of the work's surface and its long-term preservation. The final firing is necessary for the ceramic pieces to be ready for use, representing a point where traditional techniques and modern applications of ceramic art converge (Figure 6B).

Creating Non-fungible Token (NFT)

The creation and sale process of NFTs is a crucial phase that facilitates the definition and registration of a ceramic piece as a digital asset. This process enables the artwork to acquire

a unique identity in the digital realm, allowing for its transaction based on this identity. The OpenSea.io platform stands out as one of the most popular marketplaces for the creation and trading of NFTs, with the MetaMask wallet providing a secure interface for these transactions (Figures 3 and 4).

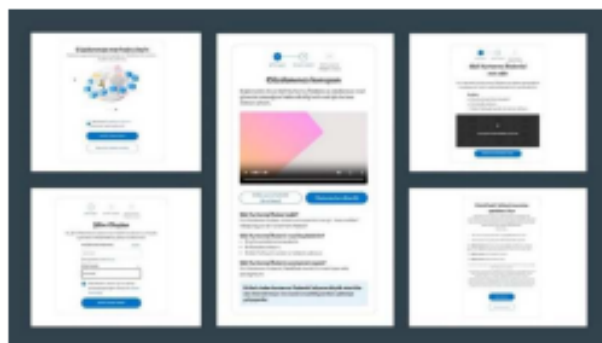


Figure 3.
Creation of a metamask wallet to produce NFTs

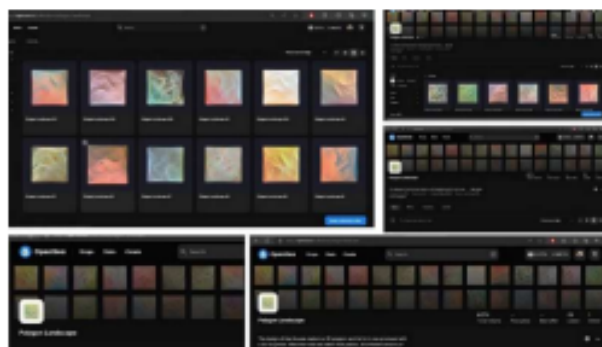


Figure 4.
After collection, Opensea.io collection NFTs images in our study

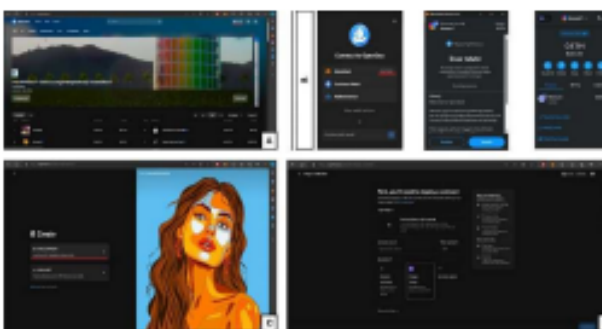


Figure 5.
Registration process to the Opensea.io platform. A) Opensea.io homepage, B) Connect with metamask extensions to Opensea.io. C) Creating NFTs in Opensea.io. D) Choosing polygon blockchain network

The Polygon blockchain network is distinguished by its low transaction costs and rapid confirmation times, which permits the efficient creation and management of an NFT collection. Listing the digital version of the artwork as an NFT

on OpenSea is accomplished using the 'Create-drop collection' option. During this process, photographs of the artwork are uploaded, and the piece is registered as a unique collection on the Polygon network (Figure 5). This procedure encompasses the journey from defining the ceramic piece as a digital artwork to its secure sale using blockchain technology, ensuring the digital preservation and value enhancement of the artwork. Listing the piece as an NFT also secures its authenticity and ownership rights.

Results

The research has meticulously explored the entire process of transforming ceramic art into digital form and its subsequent sale as Non-Fungible Tokens (NFTs). It has spanned the full gamut of techniques from age-old ceramic shaping methods to cutting-edge 3D printing and SLA technologies, with each step being instrumental in the digital conversion and NFT authentication of the ceramic creations. The utilization of porcelain to produce a piece with the intent of achieving a pure white hue has served to emphasize the variety of materials and the adaptability in their application, thereby enhancing the intricacies of our study. The investigation has shed light on the prospective transformation of ceramic art in the era of digitization, underscoring the sector's capabilities. The digitization process has streamlined the safeguarding, distribution, and monetization of artistic works, concurrently affording artists the opportunity to reach an expanded audience base. The emergence of NFTs has brought forth a novel aspect in safeguarding the uniqueness and proprietary rights of the artworks. Within the framework of this study, a total of 30 products have been devised, which are illustrated in Figure 6B.



Figure 6.
 A) Physical product: The physical product section shows the real, tangible state of the ceramic work. This demonstrates the existence of the work not as a digital asset but in the real world, B) Glazing and firing: The surface of the work was made waterproof and given an aesthetic shine, C) Digital visual: The digital visual is a digitized representation of the ceramic work. It shows how the work looks in a virtual environment and how it can be presented as a part of a digital collection

Discussion

This study has thoroughly investigated the process of digitizing ceramic art and its offering as NFTs, encompassing every aspect from traditional ceramic molding techniques to contemporary 3D printing and SLA technologies, as well as from biscuit firing to glazing processes. Stages has been critical in transferring ceramic works into the digital realm and securing their NFT certification. The production of a piece utilizing porcelain specifically for achieving a white color has underscored the diversity of materials and the flexibility of application, enriching the details of our study. Our research has demonstrated the potential evolution of ceramic art in the digital age and highlighted the field's potential. Digitization has facilitated the preservation, sharing, and commercialization of art pieces, allowing artists to present their works to a wider audience. The rise of NFTs has introduced a new dimension to the preservation of the originality and ownership rights of artworks. However, this process has also brought technical challenges and ethical questions. The need for technical knowledge in digitization and NFT creation processes has created new learning areas for artists. Moreover, the absence of fully established standards for evaluating and protecting artworks in the digital space indicates the necessity for further research in this area. In conclusion, our study has shown that the process of digitizing ceramic art and its sale as NFTs could have significant implications for the future of art. By presenting both the opportunities brought by digitization and the challenges encountered, as well as the solutions to these challenges, our work sheds light on the future of ceramic art. Our study emphasizes the significance and potential of ceramic art in the digital era and aims to fill the gaps in this field. Furthermore, the convergence of ceramic and digital art is expanding the boundaries of art and creating new forms of expression. This study proves that the digitization of ceramic art represents not only a technical achievement but also a cultural transformation.

Conclusion and Recommendations

This study has conducted a comprehensive examination of the digitization of ceramic art and its introduction into the marketplace a NFTs. From traditional molding techniques to advanced 3D printing and SLA technologies, each phase has played a pivotal role in the digital translation and NFT certification of ceramic works. The research has revealed that digitization facilitates the preservation, sharing, and commercialization of artworks, enabling artists to reach a broader audience. Recommendations include the development of technical training programs for artists in digitization and NFT creation processes, the establishment and adoption of standards for the evaluation and protection of artworks in digital form by artists, collectors, and

on OpenSea is accomplished using the 'Create-drop collection' option. During this process, photographs of the artwork are uploaded, and the piece is registered as a unique collection on the Polygon network (Figure 5). This procedure encompasses the journey from defining the ceramic piece as a digital artwork to its secure sale using blockchain technology, ensuring the digital preservation and value enhancement of the artwork. Listing the piece as an NFT also secures its authenticity and ownership rights.

Results

The research has meticulously explored the entire process of transforming ceramic art into digital form and its subsequent sale as Non-Fungible Tokens (NFTs). It has spanned the full gamut of techniques from age-old ceramic shaping methods to cutting-edge 3D printing and SLA technologies, with each step being instrumental in the digital conversion and NFT authentication of the ceramic creations. The utilization of porcelain to produce a piece with the intent of achieving a pure white hue has served to emphasize the variety of materials and the adaptability in their application, thereby enhancing the intricacies of our study. The investigation has shed light on the prospective transformation of ceramic art in the era of digitization, underscoring the sector's capabilities. The digitization process has streamlined the safeguarding, distribution, and monetization of artistic works, concurrently affording artists the opportunity to reach an expanded audience base. The emergence of NFTs has brought forth a novel aspect in safeguarding the uniqueness and proprietary rights of the artworks. Within the framework of this study, a total of 30 products have been devised, which are illustrated in Figure 6B.



Figure 6.

A) Physical product: The physical product section shows the real, tangible state of the ceramic work. This demonstrates the existence of the work not as a digital asset but in the real world, B) Glazing and firing: The surface of the work was made waterproof and given an aesthetic shine, C) Digital visual: The digital visual is a digitized representation of the ceramic work. It shows how the work looks in a virtual environment and how it can be presented as a part of a digital collection

Discussion

This study has thoroughly investigated the process of digitizing ceramic art and its offering as NFTs, encompassing every aspect from traditional ceramic molding techniques to contemporary 3D printing and SLA technologies, as well as from biscuit firing to glazing processes. Stages has been critical in transferring ceramic works into the digital realm and securing their NFT certification. The production of a piece utilizing porcelain specifically for achieving a white color has underscored the diversity of materials and the flexibility of application, enriching the details of our study. Our research has demonstrated the potential evolution of ceramic art in the digital age and highlighted the field's potential. Digitization has facilitated the preservation, sharing, and commercialization of art pieces, allowing artists to present their works to a wider audience. The rise of NFTs has introduced a new dimension to the preservation of the originality and ownership rights of artworks. However, this process has also brought technical challenges and ethical questions. The need for technical knowledge in digitization and NFT creation processes has created new learning areas for artists. Moreover, the absence of fully established standards for evaluating and protecting artworks in the digital space indicates the necessity for further research in this area. In conclusion, our study has shown that the process of digitizing ceramic art and its sale as NFTs could have significant implications for the future of art. By presenting both the opportunities brought by digitization and the challenges encountered, as well as the solutions to these challenges, our work sheds light on the future of ceramic art. Our study emphasizes the significance and potential of ceramic art in the digital era and aims to fill the gaps in this field. Furthermore, the convergence of ceramic and digital art is expanding the boundaries of art and creating new forms of expression. This study proves that the digitization of ceramic art represents not only a technical achievement but also a cultural transformation.

Conclusion and Recommendations

This study has conducted a comprehensive examination of the digitization of ceramic art and its introduction into the marketplace a NFTs. From traditional molding techniques to advanced 3D printing and SLA technologies, each phase has played a pivotal role in the digital translation and NFT certification of ceramic works. The research has revealed that digitization facilitates the preservation, sharing, and commercialization of artworks, enabling artists to reach a broader audience. Recommendations include the development of technical training programs for artists in digitization and NFT creation processes, the establishment and adoption of standards for the evaluation and protection of artworks in digital form by artists, collectors, and

marketplaces, and legal reforms to address copyright and ownership issues arising with the advent of NFTs. Further research into the cultural impacts of the digitization of ceramic art is suggested, alongside the advancement of technologies used in the digitization process and the encouragement of innovative applications. These recommendations aim to contribute to the future development of the digitization of ceramic art and its sale as NFTs, ensuring sustainable growth in the field.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-O.B.; Design-O.B.; Supervision-K.C.; Resources-O.B.; Data Collection and/or Processing-O.B.; Analysis and/or Interpretation-O.B., K.C.; Literature Search-O.B.; Writing Manuscript-O.B.; Critical Review-K.C.; Other-O.B.

Conflict of Interest: The authors have no conflicts of interest to declare.

Financial Disclosure: The authors declared that this study has received no financial support.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-O.B.; Tasarım-O.B.; Denetleme-K.C.; Kaynaklar-O.B.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-O.B.; Analiz ve/veya Yorum-O.B., K.C.; Literatür Taraması-O.B.; Yazıyı Yazan-O.B.; Eleştirel İnceleme-K.C.; Diğer-O.B.

Çıkar Çatışması: Yazarlar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Finansal Destek: Yazarlar, bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

References

- Anadol, R. (06 Nov 2021-17 Dec 2021). *Machine hallucinations-Nature dreams* [Exhibition]. König Galerie, Berlin, Germany. <https://reflikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/>
- Caudron, R. (2016). *Blender 3D : Designing objects : Build your very own stunning characters in Blender from scratch : A course in three modules* (1st ed.). Packt Publishing. <https://search.library.wisc.edu/catalog/9912936799302121>
- Christie's. (n.d.). *Beeple's opus*. Retrieved September 19, 2024, from <https://www.christies.com/en/stories/monumental-collage-by-beeple-is-first-purely-digital-artwork-nft-to-come-to-auction-0463a2c0f3174b17997fba8a1fe4c865>
- Elden, N. (2021, March 19). *NFT dünyasında bir Türk sanatçı: Tank Tolunay*. BBC News. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-turkiye-56455110>
- Fedorov, A., Beichel, R., Kalpathy-Cramer, J., Finet, J., Fillion-Robin, J. C., Pujol, S., Bauer, C., Jennings, D., Fennessy, F., Sonka, M., Buatti, J., Aylward, S., Miller, J. V., Pieper, S., & Kikinis, R. (2012). 3D slicer as an image computing platform for the quantitative imaging network. *Magnetic Resonance Imaging*, 30(9), 1323-1341. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.mri.2012.05.001>
- Fraunhofer IWM. (n.d.). *Digitalization within materials technology*. <https://www.iwm.fraunhofer.de/en/why-fraunhofer-iwm/product-life-cycle-solutions/digitalization-within-materials-technology.html>
- Harker, J. (n.d.). *Joshua Harker: Sculptures and 3D art*. <https://www.joshharker.com/>
- Kılıç, A., & Şener, N. (2022). Kamusal alanda sanatın dijitalleşmesi ve mekân algısı. *STAR Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 3(4), 187-197. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/stardergisi/issue/70327/1012175>
- Kıvrak, M. N., & Özkartal, M. (2022). The relationship between nft and today's concept of digital art. *Oğuzhan Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(2), 193-202. <https://doi.org/10.55580/oguzhan.1225115>
- Lee, E. (2021). The cryptic case of the cryptopunks licenses: The mystery over the licenses for cryptopunks NFTs. *SSRN*, 1-14. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3978963>
- Oxman, N. (n.d.). *Design that unites nature and humanity*. <https://www.oxman.com>
- University of Leicester. (2021, July 22). *Material researchers awarded £18.3 million to create technical ceramics of the future*. <https://le.ac.uk/news/2021/july/advanced-ceramics>
- Vargün, Ö. (2023). Teknoloji ve sanatın dönüşümü: Dijital sanat. *Journal of Arts*, 6(1), 49-54. <https://doi.org/10.31566/arts.1968>
- Wipprecht, A. (2007). *FashionTech*. <https://www.anoukwipprecht.nl/bio>

YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporunun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... yıl ertelenmiştir. (1)

Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

25/12/2024

Ozan BEBEK

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internette paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkânı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan iş birliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

ETİK BEYANI

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez Çalışması Raporunda,

- Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

25/12/2024

Ozan BEBEK

SANATTA YETERLİK ÇALIŞMASI RAPORU ORJİNALLİK RAPORU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Sanat Çalışması Raporu Başlığı: Distopya Kavramına Dayalı Kıyamet Sonrası Senaryolarının Seramik Formlarla Yorumlanması

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
25/12/2024	113	131632	05/12/2024	7	2558051680

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (25/12/2024)

Ozan BEBEK

Öğrenci No.: N20142693

Anasanat/Anabilim Dalı: Seramik Anasanat Dalı

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
	X		

DANIŞMAN ONAYI
UYGUNDUR.

Prof. Kaan CANDURAN

PROFICIENCY IN ART ART WORK REPORT ORIGINALITY REPORT

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Title: The Interpretation Of Post-Apocalyptic Scenarios Based On The Concept Of Dystopia Through Ceramic Forms

The whole art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
25/12/2024	113	131632	05/12/2024	7	2558051680

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (25/12/2024)

Ozan BEBEK

Student No.: N20142693

Department: Ceramic Department

Program/Degree:

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
	X		

SUPERVISOR APPROVAL
APPROVED

Prof. Kaan CANDURAN

