# SERAMİKTE GELİŞİM SÜREÇLERİ; ÖRNEK KONU

## Kaybederken Kazanan Sisyphus

Seramikte gelişim süreçleri kapsamında, araştırma konusuyla bağlantılı olarak fikir vermesi adına,  mitolojik bir karakter olarak seçilen Sisypus örnek olarak seçilmiştir. Bu karakterin örnek olarak seçilmiş olması, betimlemelerinin antik çağlardan beri biliniyor ve seramik yüzeylere resmediliyor oluşuyla önemli ve dikkat çekicidir. Konu olarak, Sisyphusun gayesinin günümüzde halen farklı şekillerde betimlenmeye devam ediyor oluşu ayrıca örneğin önemini vurgular. Bu yüzden geçmişle günümüz arasında seramik malzeme ile birlikte Sisyphus örneği üzerinden canlı bir bağ kurulmuş olmaktadır.

Ana fikir olarak ulaşılmaya çalışılan hedef için harcanan çaba, hedefe yaklaşma ve varmak üzere iken elden kaçırma döngüsünün sürekli tekrarı, psikolojik olarak sıkıntı verici olduğu kadar, çoğunlukla yaşantımızın önemli bir parçası olabilmektedir. Bu konu ve hissettirdiklerine farklı açılardan bakabilen sanatçıların seramik dışında üretmiş oldukları tasarım ve uygulamaları mevcuttur. Bu örnekler mitolojik bir temanın farklı bakış açıları ve malzemelerle zengin birer tasarıma nasıl dönüşebildiği noktasında dikkat çekici bir örnek oluşturmaktadır.

Mitolojide tanrıları kandırararak cezalandırılan bir kralın hikayesi, yüzyıllardan beri sanat ve düşünce ile uğraşan insanlara ilham olmaktadır. Sisyphus adlı bu kurnaz kralın, Troia'nın mahvına sebep olan kurnaz İthaka Kralı Odesius'un babası olduğu bilgisi de mevcuttur.

MÖ 530 Siyah figür amphora.
Kaynak: http://www.ancient.eu/image/6158/

Attik Siyah figür boyunlu amphora MÖ 6.yy.
Kaynak: http://www.theoi.com/Gallery/K14.8.html

Vurgulamak istediğimiz mevzu seramik ve heykel gibi plastik sanatların yanı sıra edebiyat ve fikir alanındaki yapıtlara da ilham veren Sisyphus'un kaybederken, aslında kazanan ve tanrılara boyun eğmeyen bir kişilik oluşudur. Hikayesi düşüncelerde varoluşla ilgili sorular oluşturur. Absürd kavramı Sisyphus'un sonsuz davranışı sayesinde oluşmuştur. Etkileri tehlikeli olabilir. A.Camus'un Sisifos hikayeleri adlı denemesi, dikkatli okunmalıdır, sonuçları kötü olabilmektedir.

Aşağıdaki linklerde kinetik sanatta konu edilen bir Sisyphus çalışması ve onksiyonel bir tasarım yer almaktadır.

Kaynak: https://www.facebook.com/Steampunk Tendencies/videos/1332608173520212/

Kaynak: https://www.kickstarter.com/projects/1199521315/sisyphus-the-kinetic-art-table

Detaylı kolay bilgi için:

http://blog.milliyet.com.tr/mitolojide-sisyphus-un-sisifos--hik-yesi/Blog/?BlogNo=273523

https://www.britannica.com/topic/Sisyphus

http://www.theoi.com/Gallery/K14.8.html

http://mfkaragul.blogspot.com/2017/05/kaybederken-kazanan-sisyphus.html

5 Mayıs 2017 Cuma