

21. YÜZYILDA SANATTA YANILSAMA YARATMA OLANAKLARI^{1, 2}

Sanatta Yeterlik Öğrencisi **Gamze GÜLEÇ**

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı

Ankara/ Türkiye

gamzegulec@windowslive.com

ORCID ID: 0000-0002-2521-5863

Öz: Sanatta yanılsama yaratma, Antik Yunan'dan başlayarak Rönesans ve oradan günümüz sanat pratiklerine uzanan süreçte varlığını sürdürmüştür. Geçmişte perspektif, ışık-gölge ve derinlik etkisiyle iki boyutlu yüzeylerde oluşturulan yanılsama, günümüzde dijital teknolojilerle desteklenen çok duyulu ve etkileşimli deneyimlere dönüşmüştür. Bu dönüşüm, yalnızca teknik olanakların gelişimi değil, sanatçının izleyiciyle kurduğu ilişkinin de yeniden tanımlanmasını sağlamıştır. Bu çalışma 21. yüzyıl sanatında yanılsama tekniklerinin yeni bağlamlar ve teknolojiler aracılığıyla nasıl dönüştüğünü incelemeyi amaçlamaktadır. Günümüzde yanılsama, gözü aldatma çabasından ziyade artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik gibi çoklu duyu deneyimlerini yönelmiş; izleyiciyi sürece dâhil eden yeni ifade biçimlerine evrilmesi, araştırmanın temel hareket noktasını oluşturmaktadır. Bu bağlamda araştırma, günümüz sanatının değişen gerçeklik algıları doğrultusunda yanılsamayı nasıl yeniden tanımladığını ve bunu çok boyutlu, etkileşimli bir deneyim alanına dönüştürdüğünü ortaya koymaktadır.

Anahtar Sözcükler: Yanılsama, Etkileşimli Enstalasyon, Dijital Sanat, Gerçeklik Algısı, Taklit.

POSSIBILITIES OF CREATING ILLUSION IN ART IN THE 21ST CENTURY

Abstract: The creation of illusion in art has persisted from Ancient Greece through the Renaissance to contemporary artistic practices. Historically, illusions were produced on two-dimensional surfaces using perspective, light and shadow, and depth. Today, they have evolved into multisensory and interactive experiences supported by digital technologies. This transformation reflects not only the advancement of technical possibilities but also a redefinition of the relationship between the artist and the viewer. This study aims to examine how illusion techniques in 21st-century art have been transformed through new contexts and technologies. Contemporary illusions extend beyond mere visual deception, incorporating augmented and virtual reality to create multisensory experiences that actively engage the audience. Accordingly, the research reveals how contemporary art redefines illusion in line with changing perceptions of reality and transforms it into a multidimensional, interactive experiential space.

Keywords: Illusion, Interactive Installation, Digital Art, Perception of Reality, Imitation.

¹ Makalede Araştırma ve Yayın Etiği'ne uyulmuştur.

² Bu makale "Sanatta Gerçekliğin Yeniden Üretimi ve Gerçekliği Karşı Yaratılan Stratejiler" başlıklı tez çalışması kapsamında üretilmiştir.

EXTENDED ABSTRACT

The creation of illusion in art has remained a profound narrative strategy throughout history, from Ancient Greece and the Renaissance to contemporary artistic practices. The attempt to mirror reality has always been intricately intertwined with the concepts of imitation (*mimesis*) and illusion, with *mimesis* in Ancient Greek philosophy serving as the conceptual foundational for this framework. In classical periods, illusion was primarily created on two-dimensional surfaces through the effects of perspective, light and shadow, and spatial depth. However, in contemporary art, this has given way to multi-sensory and interactive experiences supported by digital technologies.

Illusion in contemporary art is no longer just a visual trick; it is presented as multi-layered structure involving space, the body, time, and the interplay of sound and image. This evolution reveals the technical possibilities of contemporary art and the new relational dynamics established between the artwork and the viewer.

This paper aims to examine how the techniques of creating illusions in art have undergone transformation in the 21st century and how they have found new expressions through technologies such as digital art, augmented reality, virtual reality, and artificial intelligence. In today's art, illusion is no longer confined to deceiving the eye or creating the illusion of optical reality. Instead, it involves multi-sensory experiences in which the viewer physically feels the sense of "being present" in a space. Thus, the artwork transforms from something that is merely "seen" into an experience that is "lived."

Moreover, the creation of illusion in 21st-century art is not merely a technical matter; it has evolved into a multifaceted field of discourse addressing issues of reality, perception, and ethics. Artists today do not simply use technology as a tool; they also incorporate the epistemological questions it presents into their work. In this context, illusion in contemporary art becomes both a strategy and a form of questioning reality. This paper explores how contemporary art redefines core concepts such as reality, representation, and perception, and how it transforms illusion into a multi-dimensional and interactive experience. The concept of illusion has thus become an interdisciplinary tool that transcends its traditional role in the visual arts, expanding into philosophical, psychological, and social contexts. Illusion, therefore, offers new realms for the reconsideration and discussion of perception, reality, and truth. Furthermore, the paper analyzes this transformation through examples of contemporary artists, demonstrating how illusion, once considered merely an aesthetic strategy in art history, acquires new meanings and functions in the digital age. The paper argues that, with advances in technology, different methods of creating illusion have deepened and repositioned illusion not only as an aesthetic effect but also as a critical and intellectual strategy in contemporary art.

From classical times to the present, the creation of illusion in art signifies much more than a technical skill. It represents a process that both reflects and transforms human perception of reality. Historically rooted in painting, this journey now unfolds in the multi-layered structure of the digital world, where illusion is no longer about simply "deceiving the eye" but also about "redefining reality" and actively involving the viewer in this redefinition process. The use of illusion to generate new meanings and conceptual discourses beyond its visual or aesthetic impact demonstrates how illusion strategies have evolved from simple technical applications into powerful tools of critical inquiry and intellectual engagement in contemporary art.

1.Giriş

Sanat, insanlık tarihi boyunca sadece estetik bir ifade biçimi değil, aynı zamanda bir gerçeklik üretme ve sorgulama aracı olmuştur. Sanatın gerçeklikle kurduğu ilişki, tarihsel süreçte sürekli dönüşüm geçirmiştir. Her dönemde kendi çağının gerçeğini yansıtmaya çalışan sanat, yeni ifade biçimleri yaratmış ve buna bağlı olarak sanatın dili, işlevi ve biçimsel stratejileri de değişmiştir. Nazan Alioğlu ve Bengisu Bayrak'ın sanat-gerçeklik ilişkisine dair görüşlerinden hareketle, özellikle sanatın gerçekliği bir “ayna” gibi yansıtmaya gerektiği düşüncesi, sanat tarihinde uzun süre baskın bir yaklaşım olmuş; bu anlayış, yalnızca sanatsal değil aynı zamanda felsefi tartışmaların da zemininde yer alarak yansıtmaya ve taklit kuramlarıyla derinlemesine sorgulanmıştır (2019, s. 12). Bu sorgulamalar, yalnızca sanatın gerçeklikle ilişkisini değil, sanatçının varoluşsal konumunu da yeniden düşünmeyi gerektirmiş ve sanatın ne olduğu ne olması gerektiği ile sanatçının rolü gibi sorular, sanat ile gerçeklik arasındaki ilişki üzerinden şekillenmiştir (Alioğlu ve Bayrak, 2019, s. 12).

Sanatta gerçeği yansıtmaya çabası, taklit ve yanılsama yöntemleriyle ayrılmaz biçimde bağlantılıdır. Bu düşüncenin kökeni Antik Yunan felsefesindeki *mimesis* kavramına kadar uzanmaktadır. Süleyman Hayri Bolay'ın aktarımıyla Platon'a göre “sanat eseri, kopyanın kopyasıdır” ve bu sebeple hakikatten uzaklaştırıcıdır (2009, s. 250). Ona göre sanat, “hakikatin gölgesi”ni sunmaktan öteye geçemez. Buna karşılık, Bedia Akarsu'nun aktardığı üzere Aristoteles, sanatın *katharsis* (arınma) yoluyla bireyde duygusal bir boşalım sağladığını ve bu yönüyle izleyiciyi hakikate yaklaştırabileceğini savunur (2022, s. 25). Bu bağlamda sanat, yalnızca hakikatin bir kopyası değil, aynı zamanda hakikate giden bir yoldur. Bu iki yaklaşım, sanatın gerçeği yansıtmaya çabasının yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda zihinsel ve duygusal boyutlarıyla da ilişkili olduğunu gösterir. Dolayısıyla gerçeği yansıtmaya çabası, taklit ve yanılsama yöntemleri, tarih boyunca sadece bir estetik strateji değil, aynı zamanda gerçekliğe ulaşma, onu sorgulama ve algıyı dönüştürme çabası olarak da değerlendirilebilir.

Nitekim perspektifin keşfiyle birlikte sanatın ilk defa bilimsel yöntemlerle yanılsama yarattığı bir dönem olan Rönesans'ta sanatçılar, mekân derinliği ve anatomik doğrulukla izleyiciyi adeta resmin içine çekmeyi amaçlamışlar; Barok dönemde ise ışık ve gölge oyunları ile izleyicinin hem görsel hem de duygusal algısını manipüle ederek Trompe-L'oeil gibi tekniklerle, gerçek ve kurmaca arasındaki çizgiyi bulanıklaştırmışlardır. Danto'nun modernizm üzerine görüşlerinden hareketle, modernizmle birlikte gerçekliğe sadakat yerini görünür gerçekliğin ötesine geçme çabasına bırakmış; böylece gerçeklik sorgulanmış, bozulmuş, soyutlanmış, hatta parçalanmış, kimi zaman da Sürrealistlerde olduğu gibi bilinçdışı imgeler üzerinden izleyicide hem rasyonel hem de duygusal yanılsamalar yaratmak amaçlanmıştır (2014, s. 29-31). Bu süreçte görsel gerçekliğe sadık kalma yerine gerçekliğin özüne, ruhuna ve psikolojik katmanlarına inme arayışı söz konusu olmuş ve bu bağlamda yanılsama yaratımı, gerçekliğe dair çok katmanlı bir estetik sorgulama aracı hâline gelmiştir.

Modern ve postmodern kuramlar, sanat ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi bambaşka bir düzleme taşımıştır. Postmodern kültür, geleneksel sanatın yüceltilmesini sorgularken, diğer yandan çağın gerçeğini yansıtmaya çabası içerisinde yanılsama tekniklerine de yeni bir bakış açısı geliştirmiştir. Hal Foster'ın da vurguladığı üzere özellikle hipergerçekçilik, pop-art, temellük sanatı gibi yaklaşımlar, yanılsama yöntemlerini farklı bir bağlamda yeniden gündeme taşımıştır (2017, s.172). Ancak bu yöntemler, yalnızca nesnelerin sadık temsillerini yeniden üretmeyi değil, onların kültürel bağlam içindeki anlamlarını sorgulamayı da amaçlar. Bu noktada sanat, gerçekliği yalnızca yeniden üretmekle kalmayıp, onun doğasını ve yapaylığını ifşa eden bir araç hâline gelerek felsefi, etik ve politik arka planıyla yeni bir tartışma boyutu kazanmıştır.

Günümüzde tüm bu gelişmeler bağlamında dijital sanat, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve yapay zekâ gibi araçlarla duylara hitap eden yeni türden yanılsamalar yaratılmaktadır. Bu deneyimler, sadece görme duyusuna hitap etme ya da duygusal yanılsamalar yaratmak yerine izleyicide mekânda "var olma" hissini de yaratmayı hedefler. Sanat eseri artık sadece "görülen" değil, aynı zamanda "yaşanılan" bir deneyime de dönüşmüştür. Dijital tekniklerden, sanal gerçeklik yöntemlerinden, yapay zekâ üretilen imgelerden yararlanmaya başlayan sanatçılar, kimi zaman "post truth -hakikat sonrası" kavramıyla bağlantılı bir yalan sahnesinde sahte haber, kurgu belgesel gibi yöntemlerle gerçeklik kurgusunu çöktürmüşler, bazen de ışık, renk ve mekân oyunları ile duygusal yanılsamalar yaratmışlardır.

Yanılsama ve gerçek arasındaki farkların önemli ölçüde daha karmaşık ve bulanık olduğu bir dünyada her zaman gerçeği kurgudan ayırmak mümkün değildir. Günümüz sanatında gerçekliğin yeniden üretiminde kullanılan yeni teknolojilerin oynadığı etkin rol sayesinde sanatçıların yanılsama yaratma yöntemlerinin değişmesi, geçmişte tartışma konularından olan bazı kavramları bugün nasıl tanımlayacağımız konusunda soru işaretleri bırakmaktadır. Sanatta yanılsamaya ilgili tartışmalarda, özellikle Antik Yunan ve Rönesans sanatında aldatıcı yöntemlerin popülerliği nedeniyle bağlantılar bulunabiliyorken, günümüz sanatında yaygın olarak kullanılan yanılsama yöntemleri hakkında atıfların nadirliği dikkat çekmektedir.

Bu makalede sanatta yanılsama kavramı, tarih boyunca sadece bir estetik strateji değil, aynı zamanda gerçekliğe ulaşma, onu sorgulama ve algıyı dönüştürme çabası olarak değerlendirilmiş ve özellikle teknolojik bir dönüşümün söz konusu olduğu, görüntü ile gerçeklik arasındaki sınırların giderek bulanıklaştığı günümüzde daha da karmaşık bir zemine yerleşen sanatta yanılsama kavramı ele alınarak, geçmişte sanatla ilgili tartışma konusu olan bazı temel kavramların dijital çağda nasıl bir dönüşüme uğradığı sanatçı örnekleri üzerinden irdelenmiştir.

2. 21. Yüzyılda Sanatta Yanılsama

İnsanın gerçeklik karşısındaki en temel etkinliği başlangıçta dış dünyaya, doğaya, gerçekliğe uyum sağlayarak onu taklit etmek olmuştur. Sanat tarihinin önemli bir bölümünü kapsayan gerçekliğin taklidini yapmak, mimetik temsillerini oluşturmak sanatçıların üretim süreçlerinden birisi haline gelmiş ve birçok düşünür tarafından tartışılan en temel konular arasında yerini almıştır. Süleyman Hayri Bolay'ın aktarımıyla; Antik Yunanca'da "taklit etme"nin karşılığı olan "mimesis", özellikle Platon ve Aristoteles'in tartıştığı önemli kuramlardan biri olmuş ve sanatı bir taklit olarak gören yansıtma kuramı, Platon'dan bu yana gerçeğin yansıtılması, temsil edilmesi ve gerçeğe uygun biçimde yapılması yoluyla sanatta gerçekçi tutumun temelini oluşturmuştur (2009, s. 250). Bolay'ın mimesis tanımından yola çıkıldığında, özellikle Platon'un görüşleri her ne kadar uzun bir dönem sanat tarihinde belirleyici olsa da mimesis anlayışına yönelik eleştirel bir yaklaşım sergileyen ve böylece belki de öğrencisi Platon³'ün idealar kuramı çerçevesinde mimesis kuramını başka bir boyuta taşımasının yolunu açan Sokrates'in, gerçeğin üstünlüğüne dair savunusu ve taklide yönelik eleştirisi, modern sanatın kavramsal dönüşümünde geleneksel mimesis anlayışının sorgulanması açısından yeniden değerlendirmeye değer olduğu söylenebilir (2009, s. 250). Arthur Danto'nun da bu noktada sanata bakışımızın en ilkel haline dair "Sanat taklittir, öteki bir gerçekliğin kopyasıdır, bu gerçekliğin karşısında nesnenin aynadaki yansıması gibi durur." ifadesi her ne kadar aynı bağlama sahip olmasa da Sokrates'in taklide yönelik sorgulayıcı tutumunu çağırıştır niteliktedir (2012, s. 32). Danto sanat ve taklit üzerine görüşlerini, Sokrates'in yaklaşımıyla ilişkilendirerek ele

³ İdealar âlemini gerçek varlıklar dünyası olarak gören Platon sanat eserini kopyanın kopyası olarak tanımlamıştır.

alırken, aynı zamanda geleneksel "mimesis" kuramının tarihsel evrimine ve 20. yy. sanatındaki köklü dönüşümlere düşünsel bir zemin sunar.

Sokrates'in diyaloglar boyunca sürdürdüğü sorgulayıcı tutuma benzer biçimde, Danto; "Önümüzde kendisi duruyorken, kim hangi sebeple gerçekliği kopyalamak ihtiyacında olsun ki?" diyerek mimesis anlayışının sınırlarına yönelik eleştirel bir perspektif sunar (2012, s. 27). Bu soruyla Danto, yalnızca sanatın temsil işlevini değil, aynı zamanda temsilin değeri ve gerekliliği üzerine düşünmeyi teşvik eder. Böylece yalnızca görsel benzerliği amaçlayan sanatın yetersizliğine işaret ederken, aynı zamanda sanatın asli işlevinin yalnızca kopya üretmek olmadığını ve sanatın, görünenin ötesine geçen, düşünsel ve kavramsal boyutlarını da içeren daha geniş bir anlam alanına evrildiğini ortaya koyar. Bu tarihsel bağlam, mimesisin yalnızca yanılsama yoluyla gerçekliğin taklidi değil aynı zamanda her dönemde yeniden tanımlanan bir temsil ve anlam üretme biçimi olarak düşünsel ve kavramsal düzlemde sanatla kurduğu ilişkinin dönüşümünü anlamak açısından da ele alınması gerektiğini gözler önüne serer.

Nitekim sanatta gerçekliği yansıtmaya ve taklit etme yöntemlerinin, yanılsamalar yaratılmasıyla ayrılmaz bir şekilde bağlantılı olduğu düşüncesi her ne kadar mimesis kavramıyla başlıyor olsa da modernizm ve sonrası da dahil olmak üzere sanatın görünen gerçeklikle ve yanılsamayla ilişkisi hiçbir zaman tamamen kopmamıştır. Kaldı ki gerçeklik, değişen biçimlerde, farklı temsil stratejileri aracılığıyla sanatın temel meselelerinden biri olmaya devam ederken farklı yanılsama biçimleri de bu ilişkinin yeniden kurulmasında önemli bir rol oynamıştır.

Modernizmle başlayan süreçte yaratma özgürlüğüne kavuşan sanatçı, gördüğünü yansıtmak yerine görünür gerçekliğin ötesine geçip görünmeyeni görünür kılmak, kavramları somutlaştırmak, düşünsel süreçleri biçimlendirmek gibi yaratıcı sorumluluklar üstlenmeye başlamıştır. Bu bağlamda, görünen gerçekliğin soyutlanması ve gerçekliğin biçimsel olarak farklı bir şekilde yansıtılması, sanatçının taklitten uzaklaşmasını değil, taklidi farklı düzlemlerde yeniden düşünmesini sağlamıştır denebilir. Postmodernizmin sanat alanındaki öncülerinden sayılan Pop sanat gibi gündelik yaşamdaki sıradan nesnelerin kopyaları, taklitleri aracılığıyla sanatı popüler kültürün bir parçası haline getiren yaklaşımlar, sanat ile gerçek, hakiki ile sahte, gerçek ile düşsel arasındaki ayırımların yeniden sorgulanmasına yol açmış, buysa illüzyon/yanılsama kavramlarının tartışıldığı yeni bir döneme kapı aralamıştır. Bu sayede gündelik nesnelerin doğrudan sanat eseri statüsüne taşınması, yanılsamanın yalnızca estetik değil, aynı zamanda kavramsal bir çerçevede değerlendirilmesine yol açmıştır. Danto; "Pop'ta beni özellikle çarpan; ezeli bir öğretiyi mimesis üzerinden anlamlandırılmış olan sanatı, gerçekliğin hayal edilebilecek en alt basamağına itmesiyle ünlü olan Platon'un öğretisini alt üst ediyordu." derken, sanatın yanılsama yoluyla gerçekliği taklit etme işlevinin sadece görsel bir kopya üretmekten çıkarak, gerçekliği sorgulayan ve onu yeniden kurgulayan bir pratik haline geldiğinden bahseder (2014, s. 158). Pop sanatın, yanılsamayı sadece görsel bir etki ya da basit bir kopya olarak değil, kültürel ve toplumsal kodlarla örülü karmaşık bir fenomen olarak tartışması, geleneksel mimesis anlayışını altüst ederken aynı zamanda yanılsama kavramını da zenginleştirir ve modernist yaklaşımların ötesine taşır.

Bu noktada, hazır nesnelerin sanat bağlamında kullanımı, sanat yapıtının gerçeklikle olan görsel bağının değil, anlam bağlamının önem kazandığını gösterir⁴. Sanatçıların hazır nesneyi direkt sanat eseri statüsünde kullanımı sanat ile gerçekliğin yeniden sorgulanmasına yol açmış, bu sayede salt gerçek nesnenin sanat statüsünde olma

⁴ Duchamp'ın hazır nesnesi sanatın sınırlarını zorlayarak kavramsal bir devrim yaratırken, Pop sanat ise aynı nesneleri veya imgeleri kullanarak modern toplumun kültürel kodlarını, tüketim alışkanlıklarını ve görsel dünyasını sanatla buluşturur. İkisi de hazır nesneyi kullanır ama amaçları, sunumları ve bağlamları farklıdır.

durumu Danto'ya göre; "insanın artık sanat ile gerçeklik arasındaki farkı salt görsel bağlamlarda kavrayamayacağını ya da "sanat yapıtı"nın anlamını örnekler aracılığıyla öğrenemeyeceğini açık bir biçimde ortaya" koymuştur (2014, s. 158).

Nitekim teknik ve yöntemler değişse de dış gerçekliğin sanat yapıtında yeniden üretilmeye çalışılması ve yeniden üretilen nesnenin farklı bağlamlarla da olsa gerçekliğe "bir şekilde" gönderme yapması, söz konusu kavramların güncel sanat pratikleri bağlamında birbiriyle ilişkili ya da karşıt biçimde yeniden tartışılmasını sağlamıştır.

Bugünün sanatında yanılsama kavramını değerlendirebilmek için en açık tanıma göre Sözen ve Tanyeli'nin tanımladığı yanılsama kavramı; "Gerçekliğin sanat yapıtında "yeniden üretilmesi" demektir". Özellikle resim sanatı için kullanılan yanılsama kavramı için Sözen ve Tanyeli: "Resimsel yapıtta yer alan betilerin gerçek dünyadaki nesne ve gerçeklikler olarak tanınabilmesi anlamına gelir" sözlerini kullanmışlardır (2020, s. 320). Sanatın gerçekliği yansıtmayı, kopyalaması/taklidi çabasında yanılsama yaratmak için pek çok teknik kullanılmıştır. Ancak bunlar içinde özellikle trompe-l'oeil resimlerinde, bakanı aldatmak için yanılsama yöntemlerinin baskın bir şekilde kullanıldığı görülmektedir (Görsel 1).



Görsel 1. Samuel Van Hoogstraten, 1663, Sahte Mektup Rafı, Otoportre ve İngilizce Takvim/ Feigned letter Rack with Self-Portrait and an English Almanac. *Researchgate*. URL 1

Richard Leppert' in yorumlarından hareketle, kökleri Antik Yunan ve Roma dönemine kadar gitse de erken Rönesans'ta bilimsel perspektifle birlikte sistematik ve etkili biçimde uygulanmaya başlayan ve Rönesans sanatının en çarpıcı örneklerinden biri olan trompe-l'oeil, temsilin ve görsel algının sınırlarını zorlayan bir teknik olarak sadece gözü yanıltmakla kalmaz; aynı zamanda gerçeklik ile illüzyon, sanat ile doğa, izleyici ile temsil arasındaki ilişkileri yeniden tanımlar ve sorgular denilebilir. Bakanı aldatmayı amaçlayan Trompe-l'oeil resimlerinin sadece iki boyutun koşullarında yaratılıyor olması yanılsama yaratmanın olanaklarını zorlaştırmıştır (2017, s. 37-43). Maurice Merleau- Ponty'e göre: "Tablo, "değişik şekillerde doğrulmuş" şeyler karşısında göreceğimizi bize yapay olarak veren düz bir şeydir – çünkü bize kendinde eksik olan boyutla ilgili yüksekliğe ve genişliğe göre yeterli ayırt edici işaretler vermektedir. Derinlik, diğer ikisinden türemiş bir üçüncü boyuttur"

sözlerini kullanır (2019, s. 47-48). Bu nedenle trompe-l'oeil resimlerinde yanılsama, sadece optik yanıltmadan ibaret değildir; aynı zamanda ışık, perspektif, detay ve izleyicinin bakış konumunu yönlendiren bir algı oyunudur. İzleyicinin bakış açısını dikkatlice yönlendiren bu algı mühendisliği, ışık, perspektif ve detayların ustaca kullanımıyla sabit bir görüş noktasından bakıldığında maksimum yanılsama etkisi yaratır. Böylece resim, gerçeklikle olan sınırları bulanıklaştırarak izleyiciyi adeta sahnenin içine çeker. Trompe-l'oeil resimlerinde yaratılan yanılsama, sabit bir bakış açısıyla ışık, perspektif ve detayların ustaca kullanımıyla izleyiciyi sahnenin içine çekerken, günümüzde dijital teknolojiler, etkileşimli görüntüler ve mekâna özgü yerleştirmeler sayesinde bu yanılsama deneyimi daha dinamik ve çok katmanlı bir hale gelmiştir.

Günümüz sanatında etkileşimli enstalasyonlar, videolar, artırılmış gerçeklik ya da yapay zekâ ile üretilmiş çalışmalar, izleyiciyi yalnızca görsel olarak değil, mekânsal olarak da içerisine dahil etmektedir. Bu bağlamda, yanılsama artık gözü aldatmakla sınırlı kalmayıp, aynı zamanda duyguyu, zamanı, belleği ve gerçeklik duygusunu etkileyen sanatsal bir üretim stratejisine dönüşmektedir. Ancak bu dönüşüm, etik ve politik meseleleri beraberinde getirmekte ve sahte görüntüler, yalnızca sanatsal yanılsamayı değil, aynı zamanda gerçekliğin manipülasyonu ve alginın bir tür yalana yönlendirilmesi gibi tehlikeleri de içermektedir.

21. yüzyılda sanatta yanılsama yaratmak, yalnızca teknik bir mesele değil; gerçeklik, algı ve etik üzerine çok katmanlı bir tartışma alanı haline gelmiştir. Sanatçılar, teknolojiyi bir araç olarak kullanmakla kalmaz; aynı zamanda onun sunduğu epistemolojik sorunları da işlerinin bir parçası haline getirir. Böylece yanılsama, günümüz sanatında hem bir tür strateji hem de gerçekliğe dair bir sorgulama biçimine dönüşür.

21. yüzyıl sanatında yanılsamanın çok boyutlu ve deneyimsel bir zeminde olduğunu gösteren çalışmalarıyla Olafur Eliasson, izleyiciyle mekân arasındaki sınırları bulanıklaştırarak duyuşsal algı üzerinden yanılsama yaratan sanatçılardan birisidir. Sanatçının 2003 yılında Londra'daki Tate Modern'de sergilenen "The Weather Project" (Görsel 2) adlı enstalasyonu, doğrudan izleyicinin algısını yanıltan eserler arasında yer almaktadır. Eliasson (t.y.) bu enstalasyonda, yapay bir güneş yaratmak için monokrom lambalar, yarı saydam perdeler, sis makineleri ve dev bir ayna kullanmıştır. Bu yapay düzenleme sayesinde izleyici mekâna girdiğinde güneşle direkt olarak karşılaştığı yanılsamasına kapılır. Bu noktada optik ve mekânsal yanılsamanın ötesinde izleyici psikolojik açıdan etkileyici bir deneyim yaşar.



Görsel 2. Olafur Eliasson, 2003, Hava Durumu Projesi/The Weather Project. *Phaidon*. URL 2

Louise Hornby'nin bir makalesinde; sanatçının amacının, izleyiciyi sadece optik olarak kandırmak değil, onun algısının sınırlarını zorlamak ve böylece gerçekliği sorgulamasını sağlamak olduğunu belirtir. Bu nedenle çalışma sadece görsel bir yanılsama yaratmakla kalmayıp, aynı zamanda algının sınırlarıyla da oynayarak izleyiciyi duysal, mekânsal ve zihinsel bir deneyimin içine çektiğini söyler. Doğanın tekrar üretildiği yapay atmosferde, gerçek ve yapay arasındaki sınırların neredeyse silikleştiği ve deneyimlenebilir bir ortam yaratıldığından bahseder (2017, s. 70-74).

Olafur Eliasson'un çalışması, bu çok katmanlı etkileşim sayesinde yalnızca bir görsel illüzyon değil, aynı zamanda 21. yüzyıl sanatında yanılsamanın göz aldanması gibi iki boyutlu tekniklerle sınırlı olmadığını gösterir. Mekân, teknolojik araçlarla üretilerek izleyici ile etkileşim kurar ve deneyimlenebilir alanlar yaratılır. Sanatçı çalışmasında, yanılsamayı sadece bir göz aldatması ya da sadece bir görsel illüzyon olarak değil, bütün duylara hitap eden, izleyicide eleştirel düşünceyi tetikleyen çok boyutlu bir deneyim olarak kurgular. İzleyici yaşadığı deneyimle birlikte hem gerçekliği hem de onu algılama biçimini tekrar sorgulamaya başlar. Böylece çalışma algının ve gerçeklik kavrayışının aktif bir sorgulamasına dönüşür.

21. yüzyıl sanat üretimlerinde yanılsama faktörü teknik imkanların artması ve ele alış biçiminin değişmesi sebebiyle birçok sanatçının kullandığı bir yöntem olmuştur. Gelişmiş teknolojilerin yanı sıra sanatsal üretimdeki zanaatkarlığın, malzeme imkanlarının artmasıyla da yanılsama yaratma olanaklarının kolaylaştığı söylenebilir. Teknik imkanlar sayesinde orijinalin sürekli çoğaltılabilir olması, aslı ile sahtesinin ayırt edilebilmesini zorlaştırmaktadır. Bu sayede gerçek ve yeniden üretilenler arasında bir ayrım yapmak giderek zorlaşmaktadır.

Gerçekliğin yeniden üretimi bağlamında sanatçıların oluşturduğu eserlerde, gerçek ile yeniden üretilmiş olan nesne arasındaki sınırın çoğu zaman neredeyse ayırt edilemez bir hâl aldığı söylenebilir. Bu bağlamda sanatta yanılsama, yalnızca biçimsel ya da teknik bir mesele olmanın ötesine geçerek, algı, bilgi, tarih ve hakikat gibi kavramlar etrafında şekillenen çok katmanlı bir yapıya dönüşmüştür.

İngiliz sanatçı Damien Hirst'ün, 2017 yılında Venedik Bienali'nde gerçekleştirdiği "İnanılmazın Enkazından Hazine" (Görsel 3) adlı sergi, gerçek ve yeniden üretilen nesneler arasındaki ayrımı yok eden ve aynı zamanda yeniden üretilen nesneler hakkında izleyicinin şüphesini uyandıran çalışmaları içermektedir. Mermer, altın, bronz, kristal gibi malzemelerden oluşturulan eserlerin yer aldığı sergi, aynı zamanda bir öyküyle desteklenmiştir. Cebrail Ötgün sergi hakkında yazdığı makalede; "Öyküde, sergilenen eserlerin iki bin yıl önce Hint Okyanusu'nda kaybolduğu varsayılan bir gemiye ait olduğu bilgisi verilmiş" sözlerini kullanmıştır (2020). Bazı salonlarda bu hazinenin bir gemiden 2008 yılında çıkarıldığına dair dev denizaltı fotoğrafları ve videoları gösterilmiştir. Elbette bir kurgu olan çalışma için Ötkün; "Tüm bu görüntüler olayın gerçek olduğunu kanıtlamaya yöneliktir" ve "Hirst, tarih ve zaman hakkındaki düşüncemizi gerçekmiş gibi bir konuyla ve fiziksel biçimlerle" sorgulatmaya çalıştığından bahsetmiştir (2020). Böylece çalışma gerçek olduğu iddia edilen bir yalana dayanmakla birlikte bir yanıyla izleyicinin kuşku duymasını da sağlamıştır.



Görsel 3. Damien Hirst, 2017, İnanılmazın Enkazından Hazine/ Treasures from the Wreckage of the Incredible. *Denizci Toplum*.URL 3

Ötgün, Hirst'un sergisi için geçmişten günümüze Medusa başından Afrika heykeline, Miki Mouse'dan Game of Thrones dizisindeki bir savaşçı kahramana kadar batık bir gemiden çıkarıldığını iddia ettiği pek çok ikon figüre yer vererek biraz da mizahi bir tavırla yanılsamayı yanılsama olarak göstermeye çalıştığını vurgular (2020). Bu sayede nesneye ait olan tarihsel bilginin de bir tür yanılsamasını oluşturan sanatçı, mizahi bir üslupla nesnelere dair tarihsel göndermeler yaparak yanılsama etkisini güçlendirir. İzleyici ise bu noktada tüm bu görsel oyunların bilincindedir ve sunulanın kurmaca bir yapı olduğunu fark eder. Fakat bazı sanatçılar eserlerinde izleyicinin gerçekliğinden hiç şüphe duymamaları amacıyla üretimler gerçekleştirebilir. Bu yaklaşımda olan sanatçılardan birisi olan Guido Caseretto adeta üretiminde hiçbir kuşkuya yer vermek istememektedir. Nitekim sanatçının üretimlerinde yanılsama fark edilmez, hatta yeniden üretilen nesnelerin gerçeğinden hiçbir farkı yoktur. Serhat

Cacekli'nin "Papa ve Galileo Küçük Bir Anlaşmazlığa Düştü" sergi kataloğunda aktarıldığı üzere, Casaretto üretimlerinde simülasyon ve yanılsamanın zanaat sürecinin iki temel özelliği olduğunu ifade eder ve sanatçı bu iki özelliği kimi zaman bilgisayar programıyla üç boyutlu modelleme yaparak, kimi zamansa bir mermer ustası gibi çalışarak oluşturduğunu vurgular (2017, s. 2- 8). Bu bağlamda sanatçının üretimlerinde yanılsama yaratmak zanaat sürecinin önemli bir özelliği olduğu söylenebilir. Sanatçı bilgisayar programının yanı sıra geleneksel yöntemlerle de çalışarak hem el üretiminin hem de bir teknolojik bir aracın imkanlarından faydalanmaktadır.

Gerçeğin üretimi ve algılanma biçimlerine odaklanan Guido Casaretto'nun, üç boyutlu yanılsama olanaklarını genişleten sanatçılardan biri olduğu söylenebilir. Sanatçının üretimlerinde yarattığı yanılsama fark edilmez boyuttadır. Öyle ki sanatçının çalışmalarında gerçeklik izleyici tarafından tespit edilmesi güç ve neredeyse gerçekte olan nesneden farksızdır.



Görsel 4. Guido Casaretto, 2018, Orman Çiçeği/ Scart/Fior di Bosco/Scart. *Zilberman*. URL4

"Fior di Bosco/Scart" (Görsel 4) isimli çalışmanın hem optik hem de yöntemsel açıdan tam anlamıyla bir yanılsama yarattığı söylenebilir. Bu çalışmada mermer blok ahşap ve boyalarla oluşturmuştur ve gerçek bir mermerden farksız bir şekilde ustalıkla yapılmıştır. Gerçeğinden farksız olması sebebiyle izleyicinin gerçekliği algılama yöntemlerini yeniden sorgular.

Akıl, dünyayı anlamak için duylardan yardım almak zorundadır. Belki de akıl ve duylar arasına net sınırlar çekmek gereksizdir ve de duyu organları sanıldığı kadar güçsüz değildir. Günün sonunda yanlış bir algı bile bir nebze hakikat taşımaz mı? Mermer gibi gözükse ama mermer olmayan bir cisimde mermerlik bulunmaz mı? (Alat ve Karayemiş, 2022, s. 11).

Guido Casaretto, "Papa ve Galileo Küçük Bir Anlaşmazlığa Düştü" sergi kataloğunda Marcus Graf ile gerçekleştirdiği "Duyusal Algıların Gücü" söyleşisinde, kendi üretimlerinin gerçeklikten ayırt edilemez olduğunu vurgular. Bu bağlamda Casaretto; "Üretilen fiziksel nesneyi, olgusal gerçeklik olarak adlandırdığımız dünyanın sıradan bir parçası olarak görüyorum. Örnek vermek gerekirse, "gerçek" bir mermer ile çizilmiş mermer arasında

bir fark olduğunu düşünmüyorum.” demek ve bu versiyonlar arasındaki farkın daha ziyade izleyicinin onlar arasında bulunduğu ilişkilere dayandığını ifade etmektedir (2017, s. 6).

Bu sayede izleyici bir resim ya da heykel karşısında olduğunun bilincinden uzaklaşarak doğada mevcut halde var olan nesnenin kendisiyle karşılaştığı düşüncesi içerisinde. Murat Alat ve Oğuz Karamemiş; “Caseretto’nun mermer levhaları temsil ile mevcudiyet arasında mekik dokur. Bu işler hem bir tuval hem de hazır nesnedir hem mermeri temsil eder hem de mermer olarak mevcuttur. Bu sayede türlü modern ikilikleri def eder, maddenin mahiyeti ve kudreti üzerine bir deneyim alanı açar” sözlerini kullanmışlardır (2022, s. 13).

Duyu yanılsaması yaratacak ölçüde gerçekliğe yaklaşma arzusu bir ustalık göstergesi sayılsa da bugün sanatta gerçekliği kusursuz bir şekilde yansıtmının farklı tutumlara karşılık geldiği açıktır. Günümüz sanatçıları sadece görsel bir yanılsama yaratmak değil, yanılsamayı farklı bir anlam ya da yöntem olarak kullanmaya çalışmaktadırlar. Aynı zamanda teknolojik gelişmelerin etkisiyle birlikte sanat alanında artırılmış gerçeklik, hologramlar gibi sanal dünyanın gerçekliğinin kullanıldığı yöntemler de geliştirilmektedir. Bu gelişmeler mimesis kuramının ve yanılsamacılık yöntemlerinin tekniklerinin çağdaş versiyonları olarak görülebilir.

Leandro Erlich’in çalışmalarında yanılsamanın yarattığı etki, tüm işlerinin temelini oluşturmaktadır. Sanatçı enstalasyonlarındaki kurgusal yapıya seyirciyi de ortak ederek bir tür yanılsama yaratır. Bu kurgusal yapı sayesinde izleyici bir oyunun içerisinde olduğu hissine kapılır. Sanatçı enstalasyonlarında herkesin tanıdığı ve deneyimlediği mekanlar üzerinde çalışır. Bu mekanlardan birisi olan asansör, sanatçının kullandığı alanlardan birisi olmuştur. Sanatçının “Asansör Sahası” (Görsel 5) isimli çalışması otomatik kapı operatörü, sürgülü kapılar, düğme paneli ve arka ekran video projeksiyonundan oluşur. Videoda 5 dakika boyunca döngüsel olarak devam eden görüntüler vardır.



Görsel 5. Leandro Erlich, 2011, Asansör Sahası/ Elevator Pitch. *Seankelly*.URL5

Leandro Erlich, “Liminal” sergisinde, Asansöre binmek gibi günlük aktivitelerin diğer dolaşım yollarından farklı bir deneyim sunduğunu vurgular; izleyiciler yalnızca penceresiz bir kutuya kapatılmakla kalmaz, aynı zamanda bedenleri makinenin hareket rotasına yerleştirilir. Sanatçı, asansörü işlevinden çıkararak ve niteliklerini ustaca

deforme ederek ziyaretçilerin gerçeklik algısını bozar ve bir tür yanılsama yaratır (Pérez Art Museum Miami, 2022).

Teknolojik olanakların gelişmesiyle birlikte, yanılsama yaratma sadece tuval ya da duvar resmiyle sınırlı kalmamış; dijital teknolojileri kullanan Leandro Erlich, Wafaa Bilal ve Shaw Lawson gibi sanatçılar da gerçekliği yansıtmaya biçimlerdeki benzer yaklaşımlarla dikkat çekmiştir.



Görsel 6. Wafa Bilal ve Shaw Lawson, 2002, Mona Lisa. *Wafaa Bilal*.URL6

Wafa Bilal ve Shaw Lawson'un birlikte ürettiği "Mona Lisa" (Görsel 6) isimli çalışma, izleyici etkileşimli bir video çalışmasıdır. Çalışmada, izleyiciye sanki eser onu gözleriyle takip ediyormuş hissi verme yönünde çeşitli teknikler, dijital olanaklar kullanılmıştır. Bu etki, Rönesans döneminde sanatçılar tarafından yaratılmaya çalışılan canlılık algısıyla da benzerlik taşımaktadır. Leonardo da Vinci'nin Mona Lisa tablosunda, izleyicide sürekli izleniyormuş duygusu uyandıran bakışlar ve yüz ifadesi gibi detaylar büyük bir titizlikle işlenmiştir. Günümüzde ise bu tür etkiler, dijital medyanın sağladığı imkânlarla daha etkileşimli ve dinamik biçimlerde yeniden üretilmektedir. Figen Girgin; "Da Vinci'nin bu resmi, doğanın sadık bir tutsaklığından çok daha fazlasıdır. Uzun zaman önce insanlar, sanatçının bir insanın benzerliğini yakalarken ruhunu da yakaladıkları düşüncesi ile portrelere kuşkuyla ve korkuyla bakarlarmış" sözlerini kullanır (2018, s. 157). Wafa Bilal ve Shaw Lawson bu kuşku ve korkuyu izleyicinin eserle kurdukları etkileşimle sağlamaya çalışmışlardır. Bir tür hareket yanılsaması yaratan çalışmada eski dönemlerde verilmek istenen canlılığın tam anlamıyla yansıtıldığı söylenebilir.

TeamLab, 21. yüzyıl sanatında izleyici ile eser arasındaki sınırları bulanıklaştıran yaklaşımlarıyla dikkat çeken bir kolektif olarak değerlendirilebilir. Kolektifin üretimleri, algı, mekân, beden ve zaman kavramlarını yeniden kurgulayan; yanılsama teknikleriyle izleyiciyi etkileyici bir biçimde içine alan çok katmanlı yapılarıyla öne çıkar.



Görsel 7. TeamLab, 2019, Hamam Evi Harabelerindeki Megalitler serisinden/ from the series Megaliths in the Bath House Ruins, Rakuten. *Travel*. URL7

Terkedilmiş bir Japon hamamında yer alan “from the series Megaliths in the Bath House Ruins” (Görsel 7) isimli enstalasyonda, zeminden sütunlar yükselir. Bu sütunların üzerine dijital animasyonlar yansıtılmıştır. Sütunlara yansıyan animasyonlarda çiçekler açar, solar, su akar. Fakat hepsi önceden kaydedilmiş görüntüler değildir. Ziyaretçi ile etkileşimli animasyonlar kişinin konumuna göre şekillenir ve görüntüler harekete bağlı olarak değişim gösterir (TeamLab, t.y.). Bu sayede zaman ve mekân algılayışımızı tamamen değiştirerek bir tür simülasyon yarattığı ve Jean Baudrillard’ın simülasyon tanımına göre; “ “gerçek” “sahte” ve “gerçekle” “düşsel” arasındaki farkı yok etmeye” çalıştığı söylenebilir (2014, s. 15). Dijital teknolojilerin kullanıldığı birçok çalışmada olduğu gibi gerçeklik algımızın yeniden sorgulandığı bir alan yaratan bu çalışma; 21. yüzyıl sanatında yanılsama yaratma olanaklarının gelişen teknolojiler, yeni teknik ve bağlamlarla nasıl dönüşüme uğradığını göstermekle kalmayıp, aynı zamanda çoklu duyu deneyimlerini kapsayan, izleyiciyi sürece dâhil eden ve temsilden çok deneyime odaklanan yeni ifade biçimlerine nasıl evrildiğini de ortaya koyar.

Tüm bunlardan hareketle denebilir ki, klasik dönemden günümüze sanatta yanılsama, teknik bir beceri olmanın çok ötesinde, insanın gerçeklik algısını hem yansıtan hem de dönüştüren bir sürece işaret etmekte ve tarihsel olarak resimle başlayan bu serüven, bugün dijital dünyanın çok katmanlı yapısında artık sadece “gözü kandırmakla” değil, aynı zamanda “gerçeği yeniden tanımlamakla” ve izleyiciyi de bu yeniden tanımlama sürecine aktif biçimde dâhil etmekle ilgili olmaktadır.

3.Sonuç

Antik Yunan ve Rönesans’ta ışık, gölge, perspektif ve derinlik gibi teknik yöntemler aracılığıyla iki boyutlu yüzeylerde uygulanan yanılsama yaratma olanakları, 21. yüzyılda teknolojik gelişmeler ve yeni üretim

olanaklarıyla birlikte çok boyutlu hale gelmiş ve yüzeyin ötesine geçerek mekâna yayılan, izleyicinin fiziksel ve algısal katılımını içeren etkileşimli deneyimlere dönüşmüştür. Bu dönüşümle birlikte, Rönesans döneminde olduğu gibi doğayı/gerçeği taklit eden; matematik, geometri, anatomi ve doğa gözlemlerini sanatsal beceriyle birleştirerek gerçekliği düzenli ve temsil edilebilir bir biçimde sunan yanılsama anlayışının, günümüzde artık yerini giderek daha fazla yapay, değişken ve izleyiciyle birlikte inşa edilen bir gerçeklik algısına/deneyimine bıraktığı görülmektedir.

Günümüzün gelişen teknolojisi gerçeklik algısının manipülasyonu için çok çeşitli olanaklar sunmaktadır. Bu sayede sanatçıların, sadece görsel bir yanılsama yaratmakla kalmayıp, aynı zamanda izleyiciyi görsel olduğu kadar mekânsal ve duyuşsal bir deneyimin içine çekerek oluşturmak istedikleri kurgunun bir parçası veya bir araç olarak da kullandıkları gözlemlenmektedir. İzleyici bu noktada artık pasif bir gözlemci olmaktan çıkarak eserle aktif bir ilişki kurmakta, deneyimin aktif bir parçası haline gelmekte ve sabit bakış noktası yerine çoklu bakışlar, temsilin kendisi yerine onun sorgulanması ön plana çıkmaktadır. Bu durum, yanılsama kavramının artık yalnızca görsel sanatların teknik bir meselesi değil, aynı zamanda felsefi, psikolojik ve toplumsal bağlamlarda da ele alınması gereken disiplinler arası bir araç hâline geldiğini göstermektedir. Dolayısıyla yanılsama kavramının bugün artık algı, gerçeklik, hakikat gibi kavramların tekrar düşünüldüğü ve tartışıldığı yeni alanlar sunduğu söylenebilir.

Yanılsama yöntemlerinin kullanımı ister yeni teknolojiler aracılığıyla isterse geleneksel malzemelerle ustalıkla yapılmış olsun, her iki yöntem de yanılsamanın sanattaki yerinin ne kadar uzun soluklu olduğunu ve dönüşümünü görmemize olanak sağlamaktadır. Dolayısıyla sanatta yanılsama yaratmanın günümüz pratiklerinde geçersiz olduğunu düşünmek yanıltıcı olabilmektedir. Nitekim günümüzde gelişen teknolojinin sunduğu olanaklarla farklı yöntemlerin yanılsamayı daha da derinleştirdiği ve aynı zamanda eleştirel ve düşünsel bir strateji olarak yeniden konumlandırıldığı gözlemlenmektedir. Yanılsamanın yalnızca estetik, görsel bir etki olmanın ötesinde kavramsal düzeyde yeni anlamlar ve söylemler yaratmak için kullanılması, günümüz sanat pratiğinde çeşitli yanılsama stratejilerinin salt teknik bir uygulama olmaktan çıkarak, çok katmanlı bir düşünsel yapının ve çağdaş sanatın eleştirel söyleminin etkin bir aracı hâline geldiğini göstermektedir.

Kaynakça

Akarsu, B. (2022). *Felsefe terimleri sözlüğü*. İnkılap Kitabevi.

Alat, M., Karayemiş, O. (2022,10 Eylül-10 Aralık). *Guido Casaretto: Denk olmayan tabaklarda gravitonu aramak/ Guido Casaretto: Lookin for he graviton in the uneven plates* [Sergi kitapçığı]. İmalat-hane. s.11-13. https://www.imalat-hane.com/img/Guido-Casaretto_Booklet.pdf

Alioğlu, N., Bayrak, B. (2019). *Çağdaş sanatta anlam sorunu üzerine bir deneme*. Literatür Yayınları.

Baudrillard, J. (2014). *Simülakrlar ve simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.

Bolay, S.H. (2009). *Felsefe doktrinleri ve terimleri sözlüğü*. Nobel Yayın.

Cacekli, S. (2017, 9 Mayıs-17 Haziran). *Guido Caseretto: Papa ve Galileo küçük bir anlaşmazlığa düştü/ The Pope and Galileo had a minor disagreement* [Sergi kataloğu]. Zilberman Gallery. s.6.
<https://www.zilbermangallery.com/images/publications/GC-Papa-Galileo-Catalogue-lowres-web.pdf>

Danto, A.C. (2012). *Sıradan olanın başkalaşımı* (E. Berktaş, Ö. Ejder, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Danto, A.C. (2014). *Sanatın sonundan sonra* (Z. Demirsü, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Eliasson, O. (t.y.). *The weather Project, 2003*. Olafur Eliasson. 15 Haziran 2025 tarihinde <https://olafureliasson.net/artwork/the-weather-project-2003/> adresinden alınmıştır.

Foster, H. (2017). *Gerçeğin geri dönüşü yüzyılın sonunda avangard* (E. Hoşsucu, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Girgin, F. (2018). *Çağdaş sanat ve yeniden üretim alıntı, öykünme, kolaj, taklit*. Hayalperest Yayınevi.

Hornby, L. (2017, 1 Mayıs). *Appropriating the Weather Olafur Eliasson and Climate Control*. Duke University Press. <https://read.dukeupress.edu/environmental-humanities/article/9/1/60/8250/Appropriating-the-WeatherOlafur-Eliasson-and>

Leppert, R. (2017). *Sanatta anlamın görüntüsü imgelerin toplumsal işlevi* (İ. Türkmen, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Merleau-Ponty, M. (2019). *Göz ve tin* (A. Soysal, Çev.). Metis Yayınları.

Ötgün, C. (2020, 26 Temmuz). *Yalan sahnesinde sanat: Post-truth üzerine*. T24.
<https://t24.com.tr/yazarlar/cebrail-otgun/yalan-sahnesinde-sanat-post-truth-uzerine,27479>

Leandro Erlich: *Liminal*. (2022, 29 Kasım- 2023, 4 Eylül). Pérez Art Museum Miami.
<https://www.pamm.org/en/exhibition/leandro-erlich-liminal/>.

Sözen, M., Tanyeli, U. (2020). *Sanat kavramları ve terimleri sözlüğü*. Remzi Kitabevi.

TeamLab. (t.y.). *Megaliths in the bath house ruins*. TeamLab. 15 Haziran 2025 tarihinde https://www.teamlab.art/ew/megaliths_bathhouse_night/mifuneyamarakuen2023/ adresinden alınmıştır.

Görsel Kaynakçası

Görsel 1. Samuel Van Hoogstraten, 1663, Sahte Mektup Rafı, Otoportre ve İngilizce Takvim/ Feigned letter Rack with Self-Portrait and an English Almanac. Research Gate. 15 Haziran 2025 tarihinde https://www.researchgate.net/figure/samuel-van-hoogstraten-Feigned-letter-Rack-with-Self-Portrait-and-an-English-Almanac-c_fig5_328219687 adresinden alınmıştır.

Görsel 2. Olafur Eliasson, 2003, Hava Durumu Projesi/The Weather Project. Phaidon.09 Haziran 2025 tarihinde <https://www.phaidon.com/agenda/art/articles/2018/september/11/an-exhibition-is-like-a-small->

weather-system-olafur-eliasson-on-art-audience-and-the-experience-of-putting-on-a-show/ adresinden alınmıştır.

Görsel 3. Damien Hirst, 2017, İnanılmazın Enkazından Hazine/ Treasures from the Wreckage of the Incredible. Denizci Toplum. 17 Şubat 2025 tarihinde <https://denizcitoplum.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/02/damien-2.jpg> adresinden alınmıştır.

Görsel 4. Guido Casaretto, 2018, Orman Çiçeği/ Scart/Fior di Bosco/Scart. Zilberman. 25 Mart 2025 tarihinde <https://www.zilbermangallery.com/art-cologne-2018-e234-tr.htm> adresinden alınmıştır.

Görsel 5. Leandro Erlich, 2011, Elevator Pitch/ Asansör Sahası. Seankelly. 10 Şubat 2025 tarihinde <https://www.skny.com/exhibitions/leandro-erlich/selected-works?view=slider#4> adresinden alınmıştır.

Görsel 6. Wafa Bilal ve Shaw Lawson, 2002, Mona Lisa. Wafaa Bilal. 22 Mart 2025 tarihinde <https://wafaabilal.com/mona-lisa/> adresinden alınmıştır.

Görsel 7. TeamLab, 2019, Hamam Evi Harabelerindeki Megalitler serisinden/ from the series Megaliths in the Bath House Ruins. Rakuten Travel. 09 Haziran 2025 tarihinde <https://travel.rakuten.com/contents/usa/en-us/guide/teamlab-japan/> adresinden alınmıştır.