

TROMPE L'OEİL SANATINDA GERÇEĞE ÖYKÜNME SÜRECİ VE İZLERİN ROLÜ^{1,2}

Arş. Gör. Emre ÇALIŞ

Afyon Kocatepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar
Fakültesi, Resim Bölümü
emrecals@gmail.com
ORCID ID: 0000-0003-0759-5935

Doç. Ozan BİLGİNER

Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Resim Bölümü
ozanbilginer@gmail.com
ORCID ID: 0000-0003-0024-0592

Öz: Bir şeyin dokunmasıyla geride kalan belirti olarak değerlendirilen izler; gerçek mekân ile kurgulanmış yüzeyde yaşanan kırılma arasındadır. Gerçeklik ve yanılsama arasında geçişler yaşayan izleyiciyi yaşadığı algı sorunundan çekip çıkaran izlerin varlığıdır. Günümüzde algı yanılsamaları ve gerçeklik kavramı sanal gerçeklikle yeniden düzenlenmektedir. Yaratılan yanılsamalar karşısında beden ve zihin ayrı şekilde konumlanır. Bu yeni dünyada gerçeği ve yanılsama olanı ayırt etmemize olanak sağlayan temas etme ve iz olgusu giderek silikleşmektedir. İki boyutlu yüzeye yapılan resimlerle görme duyumuz üzerinde yanılsamalara neden olan eserleri inceleyen çalışma örneklerini seyirci ile kurduğu etkileşim mesafesi üzerinden seçmektedir. Göz aldatma sanatında önemli bir yere sahip olan ancak uygulama yüzeyi olarak tavan ya da duvar tercih etmeyen örneklerle gerçeğe öykünme süreci farklı bir boyuta evrilir. Bu bağlamda Norbertus'un eserleri mekân yüzeyine dokunmadan aldatma niteliği taşırlar. Hareketin yarattığı algısal kırılma ve dokunmanın devreye girmesiyle aldatmacanın farkına varan seyirci sahnenin gerçek dışı olduğunu anlayarak yanılsamaya ait izleri bulma arayışına girer.

Anahtar Sözcükler: Trompe l'oeil, İz, Mesafe, İzleyici, Yanılsama.

THE PROCESS OF EMULATING REALITY AND THE ROLE OF TRACES IN TROMPE L'OEIL ART

Abstract: *Traces, which are considered as a symptom left behind by the touch of something, are between the real space and the fracture experienced on the fictionalised surface. It is the presence of traces that pulls the viewer, who experiences transitions between reality and illusion, out of the perception problem. Today, the illusions of perception and the concept of reality are reorganised with virtual reality. The body and mind are positioned separately in the face of the illusions created. In this new world, the phenomena of contact and trace, which allow us to distinguish between reality and illusion, are gradually fading. The study, which examines the works that cause illusions on our sense of sight with the paintings made on two-dimensional surfaces, chooses its examples through the interaction distance it establishes with the audience. The process of emulating reality evolves into a different dimension with examples that have an important place in the art of eye deception but do not prefer ceilings or walls as application surfaces. In this context, Norbertus' works have the quality of deception without touching the surface of space. The spectator, who realises the deception with the perceptual break created by the movement and the activation of touch, understands that the scene is unreal and seeks to find traces of illusion.*

Keywords: *Trompe l'oeil, Trace, Distance, Audience, Illusion.*

¹ Bu makale, Emre Çalış tarafından Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Ana Sanat Dalı Sanatta Yeterlik Programında Doç. Ozan Bilginer danışmanlığında yürütülen "Kurgu Manzaralar Sanatta Görüntüyü Yeniden Tasarlamak" adlı sanatta yeterlik tezinden üretilmiştir.

² Makalede Araştırma ve Yayın Etiğine uyulmuştur.

Giriş

Trompe l'oeil terimi yaşadığımız dünyayı taklit etmede alışılmadık derecede iyi olan ve “gözleri aldatan” resimleri tanımlamak için kullanılmaktadır. İfadenin kendisi ilk kez 1800 yılında bir isim olarak ortaya çıksa da o zamana kadar tanımladığı resim türünün uzun bir geçmişi vardır. Antik çağdan itibaren sanatçılar mükemmel taklidin peşine düşmüş ve klasik yazarlar genellikle en iyi sanatçıların eserleri ve verilen tepkiler hakkında anekdotlar içeren çok sayıda rapor bırakmışlardır. Bu anekdotlar kendi türlerinin boyanmış temsilleri tarafından kandırılan hayvanları ve insanları anlatmaktadır. Philostratus, Narcissus'u temsil eden bir resimden şöyle bahseder: “Resimde gerçekçiliğe o kadar önem verilmiş ki, çiçeklerden damlayan çiy damlaları ve çiçeklerin üzerine konan bir arı bile gösterilmiş- gerçek bir arı mı boyalı çiçekler tarafından kandırılmış yoksa izleyen mi boyalı bir arının gerçek olduğunu düşünerek kandırılıyor, bilmiyorum” (Philostratus, 1931, s. 89,90).

Resimde trompe l'oeil'in mimetik anlamı ve varlığını tartışırken Yaşlı Romalı Plinius'un Yunan ressam Zeuxis'in çalışmaları hakkındaki klasik anekdotundan gerçeğe öykünme seviyesi ve yarattığı şaşkınlık nedeniyle bahsetmemiz gerekir: “Zeuxis... üzüm taşıyan bir çocuk resmi yaptı ve kuşlar meyveye doğru uçunca... öfkeyle resme doğru yürüdü ve “üzümleri çocuktan daha iyi resmettim; eğer bunu da başarmış olsaydım, kuşlar kaçınılmaz olarak ondan korkarlardı” dedi. Sanatçı bu olayda kuşları kandırırken, başka bir olayda kendisi de sanatsal rakibi Parrhasios'un çizdiği bir perde tarafından kandırılmıştır: Parrhasios, Zeuxis ile bir yarışmaya girdi ve Zeuxis o kadar başarılı bir üzüm resmi yaptı ki kuşlar sahne binalarına kadar uçtu; Parrhasios'un kendisi de bir perdenin o kadar gerçekçi bir resmini yapmıştı ki, Zeuxis kuşların kararından gurur duyarak, perdenin şimdi çekilmesini ve resmin sergilenmesini istedi; hatasını anladığında, kendisine onur veren bir alçakgönüllülükle, kuşları kandırdığı halde Parrhasios'un bir sanatçı olarak kendisini kandırdığını söyleyerek ödülü bıraktı” (Pliny, 1965, s. 309-311).

Resmin ulaştığı doğa taklidi derecesine atıfta bulunması açısından Philostratus'un arısı, Protogenes'in kekligi veya Giotto'nun ustası Cimabue'yi kandıran sinekleri hakkındaki anlatılar da örnek gösterilebilir. Verilen anekdotlar incelendiğinde dikkat edilmesi gereken nokta kandırmacanın nasıl işlediği ve kimlerin kandırıldığıdır. Zeuxis yaptığı üzümle kuşları kandırırken Parrhasios kendisini resim alanında yetkinliğe kavuşturmuş bir sanatçıyı yanıltmayı başarmıştır. Yapılan örneklerin görsellerini göremesek de iki örnek arasındaki kalite farkını kandırılan kişinin rütbesi belirlemiştir.

Avrupa krallarının sarayları ya da soyluların villalarına yapılan trompe l'oeil örnekleri incelendiğinde herkesin kolaylıkla giremediği özel alanlara yapıldıkları görülür. Yapıldıkları dönemde belirli bir grubun mensubu ya da özel davet olmadan göremeyeceğiniz bu nadir alanlar hane sahibinin itibarını yükseltici pek çok içerik barındırır. Bu içeriklerden en çok kullanılanı göksel bağlantı temasını oluşturan dini tasvirlerdir. İlahi varlıklarla bağlantılı olduğunun iması, göğe yükseliş, ilahi ışık ve meleklerle vurgulanır. Mitolojik sahnelerin yanı sıra hane sahibinin imparator ve kral tasvirleriyle aynı karede olduğu örnekleriyle de sık sık karşılaşılır. Bu tür özel alanları resimleriyle şekillendiren sanatçılar yeteneklerinin yanı sıra sosyal statünün getirdiği ün sayesinde tanınırlıklarını arttırırlar. Aldatılan izleyicinin entelektüel ya da sosyal statüsü sanatçının rütbesinin yükselmesine yol açan bir etkene de dönüşür.

Gerçeğe Öykünme Süreci

Bir trompe l'oeil resminin gerçekçi görünmesi için tüm detayların eksiksiz ve boyama işleminin görünür izleri olmadan temsil edilmesi gerekir. Algımız çizilen resmin düz bir yüzeyinin olduğunu, yüzeye bir şeylerin çizildiğini ve çizen birinin olduğunu ayrı şekillerde ayırt edebilir. Ancak, trompe l'oeil gibi yanılsama resimlerinde tüm bu

algı biçimleri anlaşılamayacak derecede gizlenmeye çalışılır. Böyle bir durumda, çizilmiş bir yüzeyin önündeyizdir, ancak resim o kadar ustaca yapılmıştır ki görme duyumuz herhangi bir yüzeyin varlığını takip edemez hale gelir. Görsel algımız gördüğü imgeyi ilk bakışta temsil ettiği şeyin kendisiymiş gibi algılar.

Trompe l'oeil resimlerinin gerçeğe öykünmelerinde başarılı olabilmesi için uygulandıkları yüzey özellikleriyle uyumlu olmaları gerekir. Uyumlu bir yüzey anlayışında ilk planlanması gereken öge aldatmacanın gösterileceği perspektif noktasının belirlenmesidir. İlk kullanılmaya başladığı andan itibaren şu anda bulunduğu seviyeye ulaşan perspektif ve ışık-gölge dağılımı (chiaroscuro) gerçeklik algısının yaratılmasında yanılsama tekniklerinin temelini oluşturur (Sözen ve Tanyeli, 2001, s. 52). Gerçeklik üzerine yaratılacak yanılsamada boyut algısının devreye girmesi perspektifle sağlanır. Çizilecek resmin yüzeyde oluşturacağı derinlik algısı için mekân içerisinden bir bakış noktası belirlenir. Tasarım seçilen bakış noktasına göre düzenleneceği için görme algımız seçilen noktadan boyutsal kırılmaları fark etmekte zorlanacaktır. İki boyutlu bir yüzeyde yaratılan boyut algısı için Andrea Mantegna'nın 1465 ile 1474 yılları arasında yaptığı Camera Picta (Boyalı Oda) örnek gösterilebilir.



Görsel 1. Andrea Mantegna, 1473, Boyalı Odanın Tavan Görünümü / Ceiling View of Camera Picta, Ducalılık Sarayı. Wikimedia. Erişim: 14.09.2023. <https://rb.gy/cwqmf1>

Mantegna, Camera Picta'nın tavanında, Roma tarzı mermer bir pavyona adım atma etkisini tamamlamak için ustaca bir dekorasyon tasarlamıştır (Görsel 1). Tavani, hayali mermer pervazlarla ayrılmış bölmelere ayırmıştır. Bunların içine, yine mermer ya da alçı olarak tasarlanan ve boyalı altın mozaiklerden oluşan bir arka plana yerleştirilen kanatlı melek (putti) figürleri tarafından desteklenen Roma imparatorlarının büstlerinin yer aldığı sahte

yuvarlaklar yerleştirilmiştir. Her bir bölme, sekiz Roma imparatorunun yanı sıra Herkül, Orpheus ve Arion'un mitolojik sahnelerine de yer vermektedir (Christiansen, 2010, s. 30-32).

Tasarlanan tavanın tam ortasında konumlandırılan daire biçimindeki açıklık (oculus) izleyiciyi gökyüzüyle buluşturan bir algı yaratır. Etrafının korkuluk benzeri taş yapıyla çevrildiği açıklıktan ikili bir ilişki oluşturulur. Bulunduğu konumdan tavandaki boşluğa bakan biri yukardaki melek ve diğer figürlerin ona baktığını görür. Mermer kabartmaların ve yuvarlak açıklığın yanılsamacı yapısı ikincil bir izleme ve izlenme durumuyla farklı bir boyuta taşınır. Mantegna izleyicinin konumunu ve deneyimini hayal ederek, resmin karakterini yeniden tanımlar.

Kapalı bir mekânın yanılsama teknikleri kullanılarak dış dünyayla bağlantısının kurulması üzerine ilk örneklerden biri olan bu eser; boyut kazandırma aşamasında kullanılan perspektif tekniklerinin doğru kullanılması sonucu mekânın kendisi tarafından kabul edilmesine yol açmıştır. Bulunduğu konumdan tavana bakan biri tavanda olmasa bile yuvarlak bir boşluktan gökyüzüne baktığı izlenimine kapılır.



Görsel 2. Andrea Mantegna, 1473, Eşler Odasının Tavanındaki Göz / Oculus on the ceiling of the Camera Picta, Ducalık Sarayı. Wikimedia. Erişim: 14.09.2023. <https://rb.gy/xsp8z1>

Mimari trompe l'oeil, izleyicinin kendi mekânını terk edip resim düzleminin arkasındaki sonsuz boşluğa bedensel olarak adım atması fikriyle belirlenir. Yaratılan illüzyon, ancak gerçek mekânda sabit, hesaplanmış bir noktadan bakıldığında başarılı olabilir (Schifferer, 2002, s. 22). İçinde bulunulan kapalı mekân perspektif algısıyla genişletilmiş, dış dünya ile bağlantısı sağlanmıştır. Mantegna'nın eseri optik bir illüzyon olarak ancak odanın ortasında duran ve doğrudan yukarıya bakan bir izleyici açısından tamamen başarılıdır; izleyici perspektif tarafından bir

şekilde kontrol edilir ve sabitlenir. Sanatçı eseriyle izleyici arasındaki mesafeyi de yanılısamaya dâhil ederek boyut algısındaki kırılmaları en aza indirmeye çalışmıştır.

Sanatçı tarafından belirlenen bakış noktası doğru hesaplanmış bir perspektifin merkez noktasını ifade eder. Belirlenmiş nokta dışından oluşturulan yanılısama yüzeyine bakan seyirci mekânın genelinde oynama olsa da yaratılan illüzyonun kendisinde perspektif değişimin olmadığını görecektir. Özellikle, resmin yüzeyine göre hareket ettikçe, bakış açımıza göre değişen uzamsal kaymaları algılayabiliriz. Ancak, hareket ettikçe tasvir edilen nesneyle ilgili uzamsal kaymaları algılayamayız: resimsel alan şekil sabitliğini korur (Ferretti, 2020, s. 35). Mantegna'nın eseri hareket sonucu oluşan şüphelerin cevaplarını veremeyecek bir mesafededir. Seyirci şüphelendiği bu boyutsal kırılmayı yaklaşıp çözmek isteyebilir fakat ulaşamaz.

Baldassare Peruzzi'nin Perspektifler Salonu (görsel 3) tavandan ziyade seyircinin ulaşabildiği alanlara uygulanmıştır. Tasarımı dokusal uyum ve boyutsal benzerliklerle genişletilmiş bir mekânın dış dünyayla bağlantısını kurmaya odaklanır. Duvarlardan birine Roma şehrinin sahte panoramik manzarasını sunan bir sundurma yerleştirilmiştir (Milman, 1990, s. 16,17).

Mantegna'nın eserinin aksine Peruzzi'nin eseri tavanda değil uygulandığı salonu çevreleyen bir yapıda tasarlanmıştır. Salonun dış dünyayla bağlantıları gerçek anlamda sadece pencereler olsa da sanatçının derinlik oluşturmada temel araç olarak kullandığı mermer sütunlu boşluklar salonun her cephesini açık bir izlenime büründürür. Peruzzi'nin Perspektifler Salonu Mantegna'nın eseri gibi merkezi bir perspektife sahip değildir. Tek bir merkezden baktığımızda salon duvarlarında yaratılan yanılısamaların hepsinin istenilen etkiyi vermediği görülmektedir. Oluşturulan her yanılısama yüzeyi kendisine has bir görme merkezine sahiptir. İzleyicinin yanılısama yüzeylerini mekâna uygun bir açıyla görebilmek için hareket etmesi gerekir. Odadaki izleyiciler olarak tensel olandan tinsel olana doğru uzanan bu dönüşüm merdivenin ilk basamağındayız. Odada herhangi bir merkezi odağın olmaması bu dönüşümü görsel deneyimimizde somutlaştırmaya bırakır; tüm dekorasyon odanın merkezindeki izleyicide birleşir. Peruzzi'nin etrafımızda döndürdüğü illüzyonla sürekli değişen bir ilişki içinde (fiziksel ve görsel olarak) yakalanırız.



Görsel 3. Baldassare Peruzzi, 1515, Perspektifler Salonu / Salla Delle Prospettive, Villa Farnesina. Kappuccio. Erişim: 18.09.2023. <https://shorturl.at/eruy>

Peruzzi izleyicinin konumunu kasıtlı olarak merkezsizleştirerek, izleyiciyi odanın merkezinden ve resmin bulunduğu duvar yüzeyinden önemli ölçüde uzaklaştırır. İzleyiciyi keskin bir şekilde geri adım atmaya zorlar. Bu özel yer ya da noktada izleyici boyalı yüzey ile gerçek mimari arasındaki bu hayali kaynaşmayı okuyabilmektedir. Dahası, ideal gözlem noktasının merkezsizleştirilmesi ve görüş mesafesinin artırılmasının izleyiciyi sadece bu ideal bakış açısını aramak için değil, boyalı yüzeyin büyük bir kısmını gözlemlemeye çalışmak için yapıldığı söylenebilir (Trindade, 2020, s. 22).

Trompe l'oeiller, izleyicinin tepkisi olmadan varlık nedenlerini kaybederler ve bu sebeple sanatsal türler arasında en dışı dönük olanlar arasındadırlar. Burada ele alınan eserler, resmin ve temsil edilen şeyin maddeselliğini sorgulamaktan çok, üç boyutluluğu önermek için uzamsal illüzyon tekniklerini kullanır. Mantegna örneğinde oluşan şüphenin giderilmesine engel olan mesafe Peruzzi örneğinde çözülebilir mesafedir. İzleyicinin hareketleri sonucu oluşan boyutsal kırılmalarla yaşanan algı problemleri kontrol mesafesinin yakınlığı, kırılmanın erişilebilir bir mesafede olması sonucu giderilebilir.



Görsel 4. Baldassare Peruzzi, 1515, Perspektifler Salonu / Salla Delle Prospettive, Villa Farnesina. İtalyproguide. Erişim: 18.09.2023. <https://rb.gy/y4qlwn>

İzleyici gördüğü şeyin doğasını doğrulamak için yüzeye izin verildiği kadarıyla yaklaşabilir, derinliği dokunarak kontrol edebilir. Yüzey üzerinde yaratılan yapay uzama uzatılan el görüntünün yarattığı uzama dahil olmadığında aldatmanın farkına varılır.



Görsel 5. Baldassare Peruzzi, 1515, Perspektifler Salonu detay / detail from Salla Delle Prospettive, Villa Farnesina. İtalytics. Erişim: 18.09.2023. <https://shorturl.at/hlGK8>

Aldatmacanın farkına varan izleyiciler yanılsamayı anladıktan sonra buna ilişkin kanıt arayışına girerler ve bu arayış sahnenin gerçek dışı olduğunu, insan eliyle yapıldığını gösteren izleri bulma girişimiyle başlar. Mesafeyle saklanmaya çalışılan izler seyirci tarafından daha detaylı taranarak bulunmaya çalışılır. Sanatçının geride bıraktığı, varlığına işaret eden en geleneksel kanıt olan imzası da bu detaylı tarama sonucu görülür (Görsel 5). Bu bir illüzyonistin yaptığı sihir numarasını nasıl yaptığını bulma anlayışıyla benzerlikler taşır.

Trompe l'oeil üzerine verilen iki örnek de iç mekânda duvar yüzeyi ya da tavana uygulanan örnekleri gösterir. Aldatmacayı duvar yüzeylerini başka bir boyuta açılır biçimde göstererek sağlarlar. Fakat trompe l'oeil sanatı üzerine inceleme yaptığınızda bulunduğu mekânın yüzeyine hiç dokunmadan aldatmacayı gerçekleştiren örnekler olduğu görülür. Cornelius Norbertus Gijsbrechts'in şövalesi izleyici üzerinde pek aşına olmadığı bir durum yaratır (Görsel 6). Bu durum; müze içinde bir salonda sanatçısı tarafından hala yapılmakta olan bir resmin malzemele-riyle birlikte sergilenmesidir.



Görsel 6. Cornelius Norbertus Gijsbrechts'in Meyve Parçalarıyla Boşaltma Trompe l'oeil Şövalesi adlı eserinin SMK-Statens Museum for Kunts galerisinde sergileniş biçimini gösteren görsel. Resimlink. Erişim: 16.09.2023. <https://shorturl.at/nHSV0>

Şövale üzerinde; yağlı boya ile yapılmış meyvelerden oluşan bir tablo, bezle bağlanmış fırçalar, boyaları ıslak olduğu için aşağıya doğru süzülen bir palet, belki bitmiş belki de hiç başlanmamış arkası dönük bir tuval ve daha birçok nesne bulunmaktadır. Daha doğrusu sanatçısı az önce buradaymış etkisi yaratan bir çalışma alanıyla karşılaşsınız. Sanatçısı başında olmayan bu yalnız çalışma alanına yaklaşmak istersiniz. Yaklaştıkça önünüzde duran

şövalenin ayrıntılarına daha fazla hâkim olmaya başlıyorsunuz. Natürmort üzerindeki meyvelerin ne kadar ayrıntılı çizildiğini, ressamın bu resmi yaparken kullandığı fırça ve tiner kutusunun ayrıntılarına bakarsınız. Bu dikkatli seyir izleyiciye gerçeğin kendisini göstermeye başlamıştır. Birkaç dakika önce uzaktan gördüğü bu şövale ve üzerindeki her şey sanatçının resminin kendisini oluşturmaktadır. Fırçalar, palet ve arkası dönük bir şekilde yerleştirilen tuval ve hatta tüm bunların ağırlığını taşıyan şövalenin kendisi dahi resmin elemanlarıdır. İzleyici tüm elemanlarının çizildiğini fark ettiği bu resmin arkasına baktığında tek bir tahta parçasından oluştuğunu görür. Gerçek boyutlarına göre oluşturulmuş bu resmin dışında kalan bütün alan kesip çıkartılmıştır. İki boyutlu ahşap bir yüzey sanatçının kurguladığı ve bir araya getirdiği kompozisyon elemanlarının yerleştirilmesinden sonra üç boyutlu bir hale dönüştürülmüştür. Bu dönüşüm aşamasında bütün detaylar, yaşanmışlık belirtisi gösteren tüm ıslaklık ve kırışıklıklar gerçeğine uygun şekilde betimlenmiştir.

Bakılan yüzey olarak gerçek gibi görünen temsil biçimleri aldatmaca ortaya çıkana kadar öykündüğü nesnenin kendisidir. Dolayısıyla aldatmaca ortaya çıkana kadar birinin geriye bıraktığı iz olarak görülmemelidir. Sanatçısının boyayı yüzeye sürerek ortaya çıkardığı temsil biçimi büründüğü gerçeklik yanılsamasıyla sanatçıyı devre dışı bırakır. Trompe l’oeil resimlerin iz olarak yorumlanması aşaması “bir şeyin dokunmasıyla geride bıraktığı belirti” özelliğini taşıması için kandırmacanın sonlanması gerekir. Gerçekleşen bu tamamlanma evresi için E. H. Gombrich şunları söyler:

Her resim, olayın doğası gereği görsel tasarım gücümüze yönelik bir çağrıdır ve hiçbir resim izleyici yönünden gerçekleştirilecek bir tamamlama olmaksızın anlaşılabilir. Bununla temelde dile getirilmek istenen, bir resmin, betimlediği özgün nesnenin sadece sınırlı sayıda özelliklerini yansıtabileceği gerçeğidir (Gombrich, 2015, s. 204).

Göz aldatmacası olarak tanımlanan Trompe l’oeil eserleri temelinde anlaşılacak üzerine yapılır. Gerçeğine öykündükleri ve kısa bir sürede olsa öyle görülmeleri üzerine oluşturulan etki anlaşıldığında amaçlarına ulaşırlar. Eserin amacına ulaşması seyirci tarafından sağlanır. Seyirci seyirci olarak, yani algılayan kişi olarak her zaman eyleyen kişidir ve o yaptıkları eylemlerle ve verdiği tepkilerle sahnelemeye sürekli etki eder (Fischer-Lichte, 2016, s. 102). Eser izleyiciye bir bildirim yollamış ve izlenirken sergilediği performansa tepki almıştır. Yanılsama performansını tamamlayan eser rolleri değiştirerek seyretmeye başlar. Bu aşamada şöyle bir soru sorulabilir: Düz bir yüzey üzerinde yaratılan etki izleyicide yanılsama duygusu yaratarak sanatçıya ne kazandırır?

Sanatçının izleyici üzerinde yaratmak istediği gerçeklik yanılsamasının anlaşılması dikkati yaratılan eserden sanatçının kendisine devreder. Bir aldatmacanın içinde olduğunu anlayan izleyici aldatmacayı sağlayan sanatçının eserini daha fazla incelemeye başlar. Anlamak istediği elle çizilmiş bir resmin nasıl olup da gerçek gibi görüldüğüdür.



Görsel 7. Cornelius Norbertus Gijsbrechts. 1670-1672, Meyve Parçalarıyla Boşaltma Trompe l'oeil Şovalesi'nden detay / Detail from Cut-Out Trompe l'Oeil Easel with Fruit Piece, SMK-Statens Museum for Kunts. Artvee. Erişim: 16.09.2020. <https://shorturl.at/tCLMT>

Gerçeğe öykünen eserler yaratarak izleyicileri etkilemeyi başaran Trompe l'oeil sanatçıları amaçladıkları yanılsamanın getirdiği şaşkınlığı reklama dönüştürürler. Trompe l'oeil tekniği üzerine yapılan eserler incelendiğinde sanatçı imzalarının ötesine geçen atölye adreslerinin de olduğu görülür (Görsel 7). Sanatçı geliştirdiği tekniğin yarattığı şok etkisini kullanarak eserlerini bir reklam objesi halinde de sunmaktadır.

Resim üzerindeki her materyali farklı farklı inceleyen izleyici gördüğü detaylarla sanatçının kendisini yüceltmeye devam eder. Leppert yanılsamanın yarattığı bu prestij aşamasını şu şekilde yorumlar:

Trompe l'oeil deki kandırmanın en sonunda teşhis edilmesi gerekir çünkü aksi halde kandırmakta fazlasıyla başarılı olan bir resim, bir tablo olarak başarısızlığa mahkûm olacaktır. Eğer temsil aslında (sadece) temsil ettiği şeyin ta kendisi olarak algılanacak olursa, o zaman bizzat kendi varoluşunu inkâr edecek ve dolayısıyla da yalnızca ressamı değil aynı zamanda tablonun sahibinin sahipliğini de inkâr edecektir... Birisini aldatmanın –daha açığı birisini aptal yerine koymanın- nihai değeri kandırmanın en sonunda ortaya çıkacak olmasıdır. Bunun ortaya çıkması sadece sahibin-aldatıcının (yani işin sıırını bilen kişinin) otoritesini onaylamakla kalmaz aynı zamanda tablonun sahibine birdenbire prestij kazandırır (Leppert, 2009, s. 42,43).

Resmine dâhil ettiği her eleman sanatçının yeteneğini, çalışma üslubunu, kullandığı materyalleri, üretilecek eser için vardığı sonucu işaret eder. Sanat alanında döktüğü terlerin küçük bir maketini sunan sanatçı devamlılığını bu özet üzerinden sürdürmeye çalışır.

İzlerin Rolü

Birkaç istisna dışında felsefe sözlüklerinde rastlayamadığımız “iz” kavramının tanımını “*Bir şeyin dokunmasıyla geride kalan belirti*” (Türk Dil Kurumu, 1998, s. 1129) olarak yaparsak, belirti oluşmadan önce var olan bir dokunmanın söz konusu olduğunu görürüz. İzin oluşabilmesi için iki yüzeyin birbiriyle temas etmiş olması gerekir. Bu oluşumda *temas* birincil, *iz* ikincil konumdadır.

Temasta bizi kuşatan dünyanın içine dalarız. Temasta yalnız olmak ya da yalnızlığın ötesinde olmak mümkün değildir. Temas etmenin karşılıklı yapısı içine girer, o karşılıklı olma hali içinde bulunuruz. Burada girişimde bulunan tek kişi biz değildir; öteki tarafından dokunulmak kaçınılmazdır. Duygusal ve ahlaki anlamda da ötekinin temasına maruz kalırız (Robins, 2020, s.69).

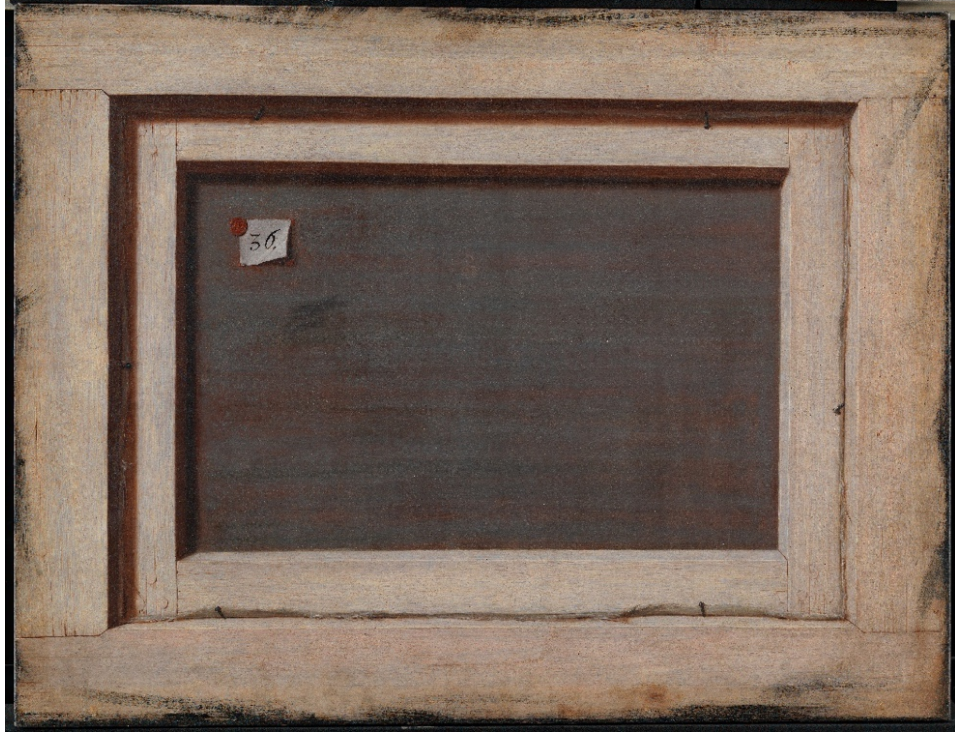
İlkel kabilelerin yaşamsal döngüleri de temas sonucu geride bırakılanla girilen ilişki üzerinden şekillenmiştir. İz sürmek; ulaşmak istediğiniz canlıların geride bıraktıklarını takip etme üzerine konumlanır. Daha önceden edinilen bilgileri temel alan bu takip sisteminde geride bırakılan iz orada olmayanın aradığınız şey olup olmadığını ne yöne ve ne zaman gittiğine dair işaretler sunar. İzin oluşumunda temas etmek kadar temas edilen yüzeyde önemlidir. Uygulanan basınç şekil alan ve şekli veren tarafı ikiye böler. Bedensel bir dokunuşla uygulanan basınçın temas edilen yüzeyde bir etkiye yol açması için yüzeyin bükülmesi gerekir. “*Bir şeyin dokunmasıyla geride kalan belirti*” olarak tanımladığımız iz; temas sonucu uygulanan basınca yüzeyin cevap vermesi sonucunda oluşur.



Görsel 8. Kumda ayak izi / Footprint in the sand, 2020, Wikimedia. Erişim: 21.09.2022. <https://shorturl.at/mDEL8>

Bulunduğu yüzeye temas ederek kendisiyle ilgili bilgiler bırakan etkinin şekli, şekli bırakanı tahmin etmenize olanak sağlayan kanıt konumundadır. İz, temasın kendisini de temas edeni de tarif edebilme olanağı sağlar. Kumlar üzerinde çıplak ayaklarıyla yürümüş birinin geride bıraktığı iz olarak yorumladığımız bu görüntü (Görsel 8) yürüyen kişiyi temsil etse de yürüyenin kendisi değildir. Birinin buradan geçtiğini gösteren kanıt niteliği taşısa da geçen kişinin kedisini gösterecek bir konumda değildir. Bu görüntü bir iz olarak: *göstergenin sonsuza kadar var olmayan bir "öteki"ne işaret eden kısmıdır* (Haziza, 2018, s. 135).

İzler görülebilme olanağını çift taraflı bir anlayışla gerçekleştirir: görünmeyen izini taşır, orada olmayana görünür kılar. Aristoteles’in dediği gibi, “gerçekleşme olasılığını barındırdığı gibi gerçekleşmeme olasılığını da barındıran bir olanaklılıktır bu: olmaya da olmamaya da eşit uzaklıktadır” (Sayın, 2009, s. 262). İzlerin görünmeyi (orada olmayana) ima eden bu rolü göz aldatma sanatını farklı bir boyuta taşır. Norbertus’un Çerçevenmiş bir Resmin Tersini (Görsel 9) adlı eseri yere bırakılan bir ayak izi gibi deneyimlerimizi hedefleyerek aldatmacasını gerçekleştirir. Bu resimde her yağlıboya resim gibi tuval üzerine yapılan bir resim görülmektedir. Resim bitirildikten sonra çerçevenmiştir ve arka yüzü sergilenmektedir. Yanılsamanın kendisini yaratan alışkanlık bu mantık üzerinden işleyerek hayat bulur. Arkasını gördüğümüz bir resmin ön yüzünün olması gerektiğini düşünürüz. Deneyimlerimiz ve alışkanlıklarımız hatta ismi dâhil resmin ön yüzü olduğunu ima eder. Ön yüze olan bu imaya sanatçı tarafından resimde bulunan bütün ayrıntılar destek verir. Resmin çerçevesini oluşturan tahtanın dokusu, çerçevenin nasıl yapıldığını tahmin ettiren ahşap parçalarının birleşim şekli, çerçevenin ön yüzü muhtemelen siyah bir boyayla boyanırken arka yüze bıraktığı fırça izleri görünmeyen ön tarafı ima etmek için tasarlanmıştır.



Görsel 9. Cornelius Norbertus Gijsbrechts, 1668-1672, Çerçevenmiş bir Resmin Tersini / The Reverse of a Framed Painting. SMK-Statens Museum for Kunts. SMK. Erişim: 16.08.2023. <https://shorturl.at/nryU3>

Arka yüz olarak resmedilen bir tablonun aslında olmayan bir ön yüze dair işaretler sunması ve işaret ettiği tarafı hiç göstermeyecek olması diğerlerinden farklı bir şekilde ele alınmasına yol açar: eser tıpkı ayak izi gibi bir ön yüzey olduğunun temsilcisidir ama ön yüzeyin kendisi değildir.

Bütün trompe l’oeil resimleri gibi Norbertus’un eseri de gerçek gibi görünme mantığıyla üretilmiştir. Gerçek gibi görünme çabası “iz” olma durumunu reddetmesine yol açar. Bu reddediş ilk olarak biri tarafından çizildiğinin reddidir. Gerçek bir boyutsal görünüme sahip olması için sanatçının yüzeye fırçasıyla dokunarak oluşturduğu

izleri gizlemesi gerekir. Nesnenin gerçek gibi görünebilmesi için biri tarafından çizildiği anlaşılmalıdır. Yanılsamaya sebep olan görüntü onu oluşturan sanatçı ve üslubunu gizlemelidir. Eserin kendi başına var olması için başkasını temsil etmemesi gerekir. Bu bakış açısıyla Trompe l'oeil sanatı üretim aşamasında birinin elinden çıktığını göstermemek için üretenin izlerini gizlediği, birinin dokunuşlarıyla meydana gelme durumunu reddeden bir yapıya sahiptir. Norbertus'un eseri kumda bırakılmış bir ayak iziyle aynı davranışı sergiler. Tıpkı Norbertus'un eserinin ima ettiği ön tarafı gösteremeyeceği gibi. Bu aşamada eser çift katmanlı bir iz olma durumuna evrilir: İlk olarak birinin dokunuşlarıyla oluşturulmuş bir yapıya sahip olması ikinci olarak da ima ettiği ön yüzeyin temsilcisi konumunda olması.

Trompe l'oeil'in mükemmel bir şekilde aldatması için resim teknik olarak görünmez olmalıdır. Trompe l'oeil'ler, fırça darbeleri ve boya uygulamasının bıraktığı diğer izler gibi sanatsal üslubun bireysel özelliklerini ortadan kaldırmalıdır; inandırıcı olmak için resim, taklit yoluyla kendisini temsil ettiği malzemeye gerçekten dönüştürmelidir (Ebert-Schifferer, 2002, s. 28).

Aldatma sanatı üzerine anlatılan tüm klasik anekdotlar, gerçek temasa yönelik fiziksel bir tepki içerir: kuşlar konmaya ve gagalamaya çalışır, adam perdeyi kavramaya ve kenara çekmeye çalışır. Nesne artık temsilinden optik olarak ayırt edilemediğinde, dokunma duyusu görme duyusuna karşı bir düzeltici haline gelir. Sanatçının fırça darbeleriyle dokunarak oluşturduğu yanılsama izleyicinin temasıyla sonlandırılır. Norbertus'un resmin yanına gidip hep yaptırmak istediği şeyi yaptığımızı düşünelim; ön yüzüne bakmak için resmi çevirdiğimizi. Resmin atıfta bulunduğu ön yüzü görmek adına yaptığımız bu çevirmede nelerle karşılaşırız: İlk olarak karşılaşacağımız; ön tarafı olduğunu ima eden bir resmin gerçek arka tarafı olacaktır (Görsel 10). Resmin yapılmasına olanak sağlayan ahşap bir çerçeve, ona gerilerek oluşturulmuş bir bez yüzey ve resmin duvara asılması için ahşap yüzeyin iki yanına sabitlenmiş asma telini görürüz. Resmin hangi müzeye ait olduğunu gösteren damga ve koleksiyon numarası ise ön taraftaki 36 numarasına nazaran daha gerçekçi bir sınıflandırmayla karşımızdadır.

Ön yüzeye olan görme isteğimiz oluşturulan yanılsamayla ters yüz edilir. Tablonun görsel hafızamıza dayanarak ima ettiği ön yüzey kendisi tarafından imha edilir. Yanılsamayı oluşturan izler, yanılsamanın ortaya çıkmasına yol açan ikili bir kanıt niteliği taşırlar. Fırçayla boyunmuş ön yüzeyin olduğuna dair izler barındıran arka yüzey, fırçayla boyandığını göstermeme çabasıdadır. Eser çalışma beklentisi sunan ama çalışmayı reddeden bir yapıya bürünür. Nesnelerin şeyliğiyle, bizim için çalışmayı bıraktıklarında yüzleşmeye başlarız: matkap bozulduğunda, araba durduğunda, camlar kirlendiğinde, üretim ve dağıtım, tüketim ve sergileme devreleri içindeki akışları anlık da olsa durdurulduğunda. O halde, nesnelerin kendilerini şey olarak ortaya koymalarının hikayesi, insan öznesiyle değişen bir ilişkinin hikayesidir ve dolayısıyla, şeyin gerçekten bir nesneden ziyade belirli bir özne-nesne ilişkisini nasıl adlandırdığının hikayesidir (Brown, 2001 s. 4).



Görsel 10. Cornelius Norbertus Gijsbrechts, 1668-1672, Çerçevelemiş bir Resmin Tersi'nin gerçek arka tarafı/ Real back side The Reverse of a Framed Painting. SMK-Statens Museum for Kunts'ün Fotoğraf ve Hakları yöneticisi Charlotte Gran'in yardımlarıyla. Kişisel Arşiv.

Yanılsamanın ortaya çıkmasından itibaren izleyicide iki farklı yüzey algısı oluşmaya başlar. İlk yüzey algısında yanılsamayı yaratan üslupsal detaylar, fırça darbeleri ve renk geçişleri görülür. İkinci yüzey algısında ise yanılsamanın yapıldığı bezin özellikleri ve boya dokusu görülür. Yüzeydeki boya izleri ve saklanmaya çalışılan fırça darbeleri resmin boyutsal algısına yardımcı olan bir materyal değildir. Bu özellikler uzaktan bakınca oluşan derinlik algısının önüne geçerek üç boyutlu görünen bir yüzeyin iki boyuta evrilmesine sebep olurlar.

Burada yüzeyin farkındalığı ile resmin derinliğinin farkındalığı arasında bir karşıtlık kurulmaktadır. Wollheim bu iki yönlülüğü biraz farklı bir anlamda kullanır. *Bir Sanat Olarak Resim'de* tek bir deneyimin iki yönünün, yani tanıma ve yapılandırma yönlerinin aynı anda farkında olmak olarak tanımlamıştır. Dolayısıyla, bu tanıma göre, iki yönlülük iki farklı varlığın (yüzey ve temsil edilen nesne) eşzamanlı görsel farkındalığı değil, tek bir deneyimin iki farklı yönünün farkındalığıdır: temsil edilen şeyin ve temsil edilme biçiminin. Başka bir deyişle: Bir resim deneyiminin iki katlılığı, kişinin temsil edilen nesnenin ve temsil edilme biçiminin aynı anda görsel olarak farkında olması anlamına gelir (Nanay, 2005, s. 265,266).

Buradan şu anlaşılmalıdır ki; resmin iki tarafı da bakana görmediği bir şeyler bırakır. Resmi ters çevirmemiz ve arkasına bakmamız; görmediğimiz tarafı, resmin yarattığı eksik yanı çözmeye yardımcı olmamaktadır. Tablonun ön yüzeyinde ima edilenler arka yüzeyde sadece bir gerçeklik konumundadır. Resim, kendi gerçekliğini yine kendisinin yanılsamasıyla kapatan bir nesne konumuna ulaşır. Bu ima Stoichita tarafından şu şekilde formüle edilir: *"Bu resmin nesnesi, bir nesne olarak resimdir."* "Bir Resmin Arkası" bu paradoksun en radikal temsilidir çünkü burada resmin dış hatları ve biçimi birbirinin içine çöker (Ebert-Schifferer, 2002, s. 30).

Eser yalnızca başkası için bir varlık olduğunu değil, aynı zamanda kendi içinde bir varlık, kendisini doğadan ayıran kendi başına bir nesne olduğunu da ilan eder (Levine, 1998, s. 370). En göndergesel haliyle resim, kendine gönderme yapar hale gelir ve gerçek olanın içinde yaşıyormuş gibi yaparak-paradoksal bir şekilde- dikkatleri resim olarak kendisine çeker.

Trompe l'oeil iki alternatif ve uzlaşmaz izlenim arasındaki zevkli uyumsuzluğa yakalanmış bölünmüş bir özne doğurur. Gerçeklik izlenimi yaratırken bir öykünme olduğu anlaşılan eser birinci özne olurken, gördüğü şeyin gerçekliğine kapıldıktan sonra sadece bir yanılsama olduğunu anlayan seyirci ikinci özne konumundadır. Seyirci gördüklerinin sadece bir yanılsama olduğunu bildiği halde oluşturulan boyutsal algıya davet edilmeye devam eder. Görmenin yarattığı algısal kırılmaların önünde duran ise izlerdir. Gerçeklik ve yanılsama arasında geçişler yaşayan izleyiciyi yaşadığı algı sorunundan çekip çıkaran boyutsal algıya dahil olmayan, yanılsamayla gerçeklik arasında sınır durumunda olan izlerin varlığıdır. İzler her zaman mevcut kalırken kenara çekilen bir ressamın temsilcisi konumundadır.

Sonuç

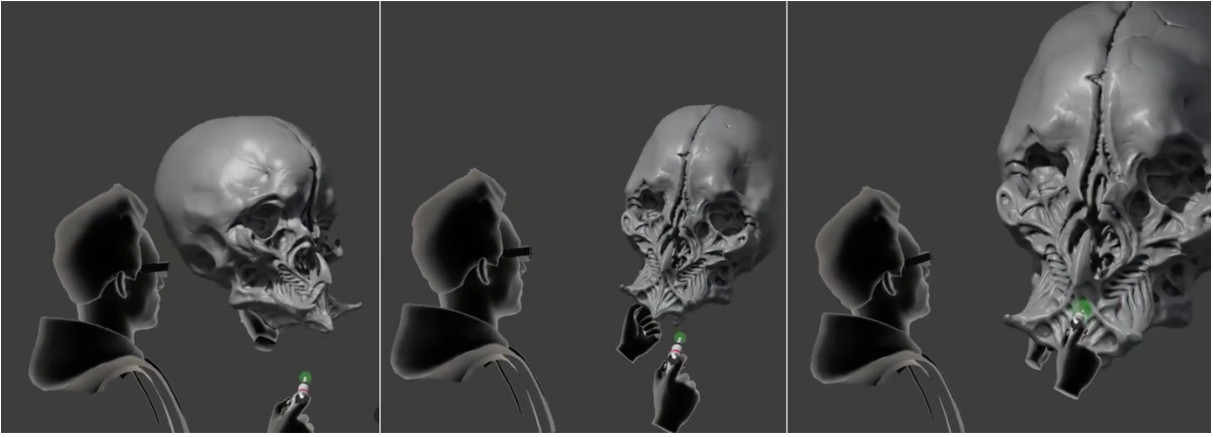
Trompe l'oeil dünyaya iki rol oynayarak gelir. Bir yandan, yaşanmış deneyimi kopyalamaya çalışacak kadar gerçeğe sadık bir sanattır. Bu rolüyle gerçekçiliğin zaferini, mükemmel bir mimetik girişimi temsil eder. Ancak trompe l'oeil aynı zamanda ikiyüzlü ve sadakatsizdir; görsel dünyayı kavrayışımızı sınanan, yanlışlıkla gerçek olarak algıladığımız boyalı imgeler sunan, usta bir sanatçılığın ürettiği bir yanılsamadır. Bu nedenle trompe l'oeil sanatı görünüşler dünyasının tuzaklar ve yanılsamalarla dolu olduğunu öğretir. Dolayısıyla hem sanatsal projelerin en gerçekçisi hem de antirealizmlerin en ironik olanıdır. Trompe-l'oeil eserlerinin gerçekçi özellikleri genellikle gerçek olmadıklarını, yalnızca taklit olduklarını gösteren ayrıntılar içerdiğinden, herhangi bir trompe-l'oeil eserin etkisi geçici bir ilk izlenime sahiptir. Bu tür eserlerin cazibesi, izleyiciyi sanat eserinin gerçekliği taklit etme şeklini keşfetmeye teşvik etmesidir. İllüzyonun farkında olan izleyici, illüzyonu yaratan teknikleri ve detayları tespit ederek sanat eserini okumaya ve yorumlamaya çalışır. Trompe-l'oeil izleyicide farkındalık yaratarak, gerçek olmadığını ve birçok perspektiften yalnızca birini sunduğunu akılda tutarak sanat eserine eleştirel bir gözle bakmaya teşvik eder.

Bu bakış açısı şu şekilde yorumlanabilir: Taklit izleyeni gerçek olanı takdir etmeye değil, gerçek olanla özdeş olmadığını bilerek yapay olanın becerisinden zevk almaya sevk eder. Bu nedenle resim ve gerçeklik arasındaki boşlukla oynar ve dikkatimizi kendi çelişkili izlenimlerimize odaklar. Resmedilen nesnenin önemi ortadan kalkar. Ruskin'e göre, taklit sanatının zevkli deneyimi tam da bir izlenimden diğerine geçiş anındadır. Bu nedenle zamansal bir bölünme etkinin temelini oluşturur: Zevkimizi, mekanın yanıltıcı görüntüsü ile yüzeyin düz bedenselliği arasındaki kopukluktan alırız; trompe l'oeil sanatının becerisini takdir eder ve sahtekarlığı tespit etmiş olmaktan memnuniyet duyarız. Böylece taklitçi sanat, "bir hakikatin tefekküründen değil, bir sahteliğin keşfinden" haz üretir (Ruskin, 1903, s. 108).

Trompe l'oeil insan algısının mekaniği üzerine düşünmeye zorlayarak gerçekleri tanıma yeteneğimize olan inancımızı derinden sarsmaktadır. Trompe l'oeil, gerçeklik ve kurgunun sürekli etkileşimiyle her zaman eleştirel bir provokasyon olmuştur. Gerçek ve kurgusal şeylerin belirsizliği üzerine oynayarak, bu tür kendini gerçekçi ve hiper-gerçekçi resimden ayırır. Trompe l'oeil izleyeni meraklandırır, sorular sorar çoğu zaman ise gizemli ve muğlak kalır. Temsil ettiği gerçekliğe dair uyandırdığı şüpheler, tanıdık ve eskimiş nesnelere dolu bu yeni dünyada yaşadığımız aidiyet problemleriyle benzerlik gösterir.

Günümüzde gerçeğe öykünme süreci arttırılmış gerçeklik tasarımlarıyla farklı bir boyuta taşınmaktadır. Gerçeklik yaşadığımız dünyaya paralel bir boyutta farklı biçimlerde tekrar tasarlanmaktadır. Kodlama tabanlı teknolojilerle mekân ve görme algımızın farklı bir gerçekliğe dahil olmasının temelini trompe l'oeil sanatı oluşturur. Trompe l'oeil sanatının nihai amacı olan aldatmanın ortaya çıkması simülasyon tasarımlarında devre dışı kalır. Gerçeği ve yanılsama olanı ayırt etmemize olanak sağlayan temas etme ve iz olgusu giderek silikleşmektedir. Hareket ederek yaklaşabildiğiniz, yanılsamayla gerçek mekân arasındaki sınırlara dokunabildiğiniz ve yaratılan alanın fiziksel boyutunu algılayabildiğiniz yanılsama türleri yerini arttırılmış mekân modellerine bırakmaktadır.

Trompe l'oeil sanatında seyircinin bedeni ve zihniyle eşit zamanlı yaşadığı gerçeklik simülasyonla ikiye bölünmüştür. Sanal gerçeklik yarattığı ortama bedeni sadece zihinsel bir temsil olarak dahil eder. Fiziksel olarak sabitlenmiş gerçek beden simülasyonun izin verdiği komutlarda hareket edebilmektedir.



Görsel 11. Dom Qwek, 2018, Sanal Gerçeklik Programında Üç Boyutlu Tasarım Süreci / Three Dimensional Design Process in Virtual Reality Program. Instagram. Erişim: 14.12.2023. <https://shorturl.at/oBX46>

Sabit bir alandan (ev, ofis vb.) bağlandığınız simülasyon dünyası boyut algısının farklı varyasyonlarını farklı biçimlerde sunabilmektedir. Trompe l'oeil eserini izleyen seyirci ve eserin kendisini oluşturan yüzey (sahne) deneyimi ortadan kaldırmıştır. Oynadığı oyunlarla, sosyal medyada yarattığı karakterle kendi bedenine farklı boyuttan bakanlar, sanal gerçeklik ve kendi gerçeklikleri arasında aidiyet problemler yaşamaktadır. Bedenin bilgisayar ortamında yaratılmış sanal gerçekliğe entegre olması beklenir. Yeni üretim şeklinde zihin gerçek bir mekândan sanal bir mekâna taşınmaktadır. Göz aldatma sanatında temsil yüzeyi önünde duran izleyici sanal gerçekliğin içine dahil edilmiştir. Üretimlerini, sosyal buluşmalarını ve alışverişini buradan gerçekleştirir. Sanal bir düzlemde sanal bir zihin tarafından tasarlanan üretimler sisteme entegre edilmiş makineler tarafından gerçek boyuta sahip olurlar.

İzleri yüzeye kazınmış bir kalıntı olarak düşünürsek sanal ortamlarda gerçeğe tutunabilecek herhangi bir işaret bulamayız. Gerçekliği yeniden üretilmiş bir ortamda alışmış olduğunuz yaşama dair izler bulunmaz. Sanal ortamın katmanlar halinde inşa edilerek güncellenmesi geriye doğru iz sürerek orijinal olana ulaşmayı olanaksız kılar. Yaşanmışlığı betimleyen izler sanal ortamlarda buharlaşmaktadır.

Kaynakça

- Brown, Bill. (2001). Thing Theory. *The University of Chicago Press Journals*. 28/1, s.1-22.
- Christiansen, Keith. (2010). *The Genius of Andrea Mantegna*. London: Yale University Press.
- Ebert-Schifferer, Sybille. (2002). Trompe L'oeil: The Underestimated Trick. Deceptions And Illusions. *Five Centuries Of Trompe L'oeil Painting*, s. 17-39. Washington: National Gallery of Art.
- Ferretti, Gabriele. (2020). Why Trompe L'oeils Deceive Our Visual Experience. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 78/1, s. 33-42.
- Fischer-Lichte, Erika. (2016). *Performatif Estetik*. (T., Acil, Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gombrich, Ernst Hans Josef. (2015). *Sanat ve Yanılsama. Resim Yoluyla Betimlenin Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Leppert, Richard. (2009). *Sanatta Anlamanın Görüntüsü. İmgelerin Toplumsal İşlevi*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Levine, Caroline. (1998). Seductive Reflexivity: Ruskin's Dreaded Trompe l'oeil. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 56/4, s. 366-375
- Milman, Miriam. (1990). Does 'Real' Trompe L'oeil Exist? *Trompe L'oeil Painting*, s.16-17. New York: Rizzoli.
- Nanay, Bence. (2005). Is Twofoldness Necessary For Representational Seeing?, *British Journal of Aesthetics*, 45/3, s. 263-272.
- Philostratus, The Elder, (1931). *Elder Philostratus. Younger Philostratus. Callistratus* (A. Fairbanks, Çev.). London: William Heinemann Ltd.
- Pliny. (1965). *Natural History With An English Translation In Ten Volumes, Volume IX Libri XXXIII-XXXV* (H. Rackham, Çev.). London: William Heinemann Ltd.
- Ruskin, John. (1903). *The Complete Works of John Ruskin III*, London: George Allen.
- Sayın, Zeynep. (2009). *İmgenin Pornografisi*. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Sözen, M., Tanyeli, U. (2001). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- TDK (Türk Dil Kurumu). (1988). *Türkçe Sözlük I*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basım Evi.

İnternet Kaynakçası

Andrea Mantegna, 1473, Boyalı Odanın Tavan Görünümü / Ceiling Wiew of Camera Picta, Ducalık Sarayı. Wiki-media. Erişim: 14.09.2023. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/24/Andrea_mantegna%2C_camera_degli_sposi%2C_1465-74%2C_volta%2C_01.jpg

Andrea Mantegna, 1473, Eşler Odasının Tavanındaki Göz / Oculus on the ceiling of the Camera Picta. Ducalık Sarayı. Wikimedia. Erişim: 14.09.2023. <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4a/Mantegna.jpg>

Baldassare Peruzzi, 1515, Perspektifler Salonu / Salla Delle Prospettive, Villa Farnesina. Kappuccio. Erişim: 18.09.2023. <https://www.kappuccio.com/2021/12/24/le-10-ville-piu-belle-a-roma/>

Baldassare Peruzzi, 1515, Perspektifler Salonu / Salla Delle Prospettive, Villa Farnesina. İtalyroguide. Erişim: 18.09.2023. <https://www.italyproguide.com/villa-farnesina-la-villa-delle-prospettive/>

Baldassare Peruzzi, 1515, Perspektifler Salonu detay / detail from Salla Delle Prospettive, Villa Farnesina. İtalytics. Erişim: 18.09.2023. <https://italics.art/tip/villa-farnesina/>

Cornelius Norbertus Gijsbrechts, 1668-1672, Çerçevelenmiş bir Resmin Tersini / The Reverse of a Framed Painting. SMK-Statens Museum for Kunts. SMK. Erişim: 16.08.2023. <https://www.smk.dk/en/article/back-to-front/>

Cornelius Norbertus Gijsbrechts. 1670-1672, Meyve Parçalarıyla Boşaltma Trompe l'oeil Şövalesi'nden detay / Detail from Cut-Out Trompe l'Oeil Easel with Fruit Piece, SMK-Statens Museum for Kunts. Artvee. Erişim: 16.09.2020. <https://artvee.com/dl/cut-out-trompe-loeil-easel-with-fruit-piece/>

Cornelius Norbertus Gijsbrechts'in Meyve Parçalarıyla Boşaltma Trompe l'oeil Şövalesi adlı eserinin SMK-Statens Museum for Kunts galerisinde sergileniş biçimini gösteren görsel. Resimlink. Erişim:16.09.2023. <https://resimlink.com/blhmEeUgqck3>

Dom Qwek, 2018, Sanal Gerçeklik Programında Üç Boyutlu Tasarım Süreci / Three Dimensional Design Process in Virtual Reality Program. Instagram. Erişim: 14.12.2023. <https://www.instagram.com/p/BkrHEBWBV2/>

Haziza, Natalie. (2018). Under Erasure: William Kentridge, Derrida, and Post-Apartheid South Africa. *Studies in Gender and Sexuality*, s. 133 – 144. Tandonline. Erişim: 10. 05. 2022. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15240657.2018.1456019>

Kumda ayak izi / Footprint in the sand, 2020, Wikimedia Erişim: 21.09.2022. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3a/Foot_Print_On_Sand.jpg