HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Resim Anasanat Dalı

GÖRSEL GERÇEKLİK ALGISININ BULANIKLAŞMASI

N. Sümeyye CİNCİOĞLU ÜNSAL

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2026

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Resim Anasanat Dalı

GÖRSEL GERÇEKLİK ALGISININ BULANIKLAŞMASI

N. Sümeyye CİNCİOĞLU ÜNSAL

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2026

GÖRSEL GERÇEKLİK ALGISININ BULANIKLAŞMASI

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Engin ESEN
Yazar: N. Sümeyye CİNCİOĞLU ÜNSAL

ÖZ

Teknolojinin gerçek ve sanal deneyimler arasındaki çizgiyi bulanıklaştırdığı, toplumsal normların davranışlarımızı şekillendirdiği ve zihnimizin bizi yanıltabildiği bir dünyada gerçeklik ve algı kavramları giderek karmaşıklaşmaktadır. Gerçekliğin solması ve yapaylığın cazibesi, gerçek hayattaki sosyal ve doğal etkileşimlerin önüne geçerek çarpık bir gerçeklik algısına yol açmaktadır. Görsel Gerçeklik Algısının Bulanıklaşması başlıklı bu tezde, görsel algımızın nasıl şekillendiği ve değiştirildiği ele alınarak insan deneyiminin katmanlarının araştırılması hedeflenmiştir. Teknolojik gelişmelerin gerçekliği belirsizleştirmesi, bireyin içsel ve dışsal gerçekliği arasında bir bulanıklık yaratırken dijital dünyaya yansıtılan personalar bu durumu daha da artırmaktadır. Bu karmaşanın anlaşılabilmesi için sanat üretimi aracılığıyla gerçek olanla gerçek olarak algılanan dünya arasındaki ilişkinin araştırılması amaçlanmaktadır. Bu tez, gerçeklikle ilişkili kavramları açıklamakta, sanatta gerçeklik temasını ele alan sanatçıları örneklendirmekte ve tez kapsamında üretilen sanat yapıtlarını açıklamaktadır.

Anahtar sözcükler: Gerçeklik, Sanallık, Simülasyon, İç gerçeklik, Algı…..

THE BLURRİNG OF VİSUAL REALİTY PERCEPTİON

Supervisor: Dr. Öğr. Üyesi Engin ESEN
Author: N. Sümeyye CİNCİOĞLU ÜNSAL

ABSTRACT

In a world where technology blurs the boundaries between real and virtual experiences, social norms shape our behavior, and our own minds can deceive us, the concepts of reality and perception are becoming increasingly complex. The fading of reality and the appeal of artificiality often take precedence over real-life social and natural interactions, leading to a distorted perception of reality. This thesis, titled The Blurring of Visual Reality Perception, aims to explore the layers of human experience by examining how our visual perception is shaped and altered. As technological developments make reality increasingly uncertain, they create ambiguity between the individual's inner and outer realities, while the personas projected into the digital world further intensify this situation. To understand this complexity, the thesis aims to investigate the relationship between what is real and what is perceived as real through artistic production. It explains concepts related to reality, presents artists who address the theme of reality in art, and discusses the artworks produced within the scope of the thesis.

Keywords: Reality, Virtuality, Simulation, Internal Reality, Perception…..

TEŞEKKÜR

Değerli hocam ve tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Engin ESEN'e, tez çalışmam boyunca göstermiş olduğu akademik rehberlik, destek ve yol göstericiliği için teşekkür ederim. Çalışmanın oluşum ve gelişim sürecinde sanatsal üretimime sunduğu katkılar benim için çok kıymetlidir.

Lisans ve lisansüstü eğitimim boyunca sanatsal ifade biçimimi geliştirmeme katkıda bulunan, bilgi ve deneyimleriyle yol gösteren değerli atölye hocalarıma teşekkür ederim.

Bu tez çalışmasını yürüttüğüm süreçte, 30.04.2026 tarihinde vefat eden sevgili babam Ahmet CİNCİOĞLU 'nu sevgi ve saygıyla anıyorum. Eğitim hayatım boyunca beni her zaman destekleyen, sevgisini ve fedakârlığını hiçbir zaman esirgemeyen babam, hayatımın en büyük dayanaklarından biri olmuştur. Bu süreçte fiziksel olarak yanımda olmasa da sevgisi, bana kattıkları ve hatırası yoluma devam etmemde bana güç vermiştir. Bu çalışmayı onun aziz hatırasına ithaf ediyorum.

Öncelikle, bu zorlu ve uzun süreçte gösterdiğim sabır, emek ve kararlılık için kendime teşekkür ederim.

Bu süreçte yanımda olan, tez çalışmalarım için büyük emek veren sevgili ailem; annem Havva CİNCİOĞLU ve abim Mustafa CİNCİOĞLU'na,sanatsal üretim sürecimde yanımda olan sevgili atölye arkadaşım Elifnur OKYAT'a ve ismi geçmeyen tüm can dostlarıma, sevgi, ilgi ve destekleri için teşekkür ederim.

En büyük teşekkürlerimden biri de sevgili eşim ve can yoldaşım Berat ÜNSAL'a. Bu zorlu süreçte yanımda olan, bana güç veren ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen eşime minnettarım.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

TEŞEKKÜR ..... **iii**

İÇİNDEKİLER DİZİNİ ..... **iv**

GÖRSELLER DİZİNİ ..... **v**

GİRİŞ **1**

1.BÖLÜM: GERÇEKLİK, SİMÜLASYON VE HAKİKAT SONRASI DÜZLEM **6**

1.1.Gerçeklik Kavramı 8

1.2. Sanallık 12

1.3 Hipergerçeklik ve Gerçeğin Silinmesi 14

2.BÖLÜM: SANAT TARİHİNDE DEĞİŞEN GERÇEKLİK ALGILARI **18**

2.1. Sanatta Dijitalleşme ve Günümüzde Sanal Temsiliyet 27

3.BÖLÜM: SANAT PRATİĞİ **38**

SONUÇ **59**

KAYNAKÇA **62**

YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI **67**

ETİK BEYANI **68**

YÜKSEK LİSANS TEZİ RAPORU ORİJİNALLİK RAPORU **69**

MASTER'S THESIS ORIGINALITY REPORT **70**

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. OpenAI (Sora 2). Stephen Hawking Simülasyon Videosu. 2025, (Yapay Zekâ Metinden-Videoya Üretimi) Erişim: 24.09.2026 https://futurism.com/artificial-intelligence/openai-sora-stephen-hawking-brutalized.....3

Görsel 2. Leonardo da Vinci. The Last Supper (Son Akşam Yemeği). 1495–1498, (Sıva Üzerine Gesso, Zift ve Tempera Duvar Resmi, 460 x 880 cm) Erişim: 24.09.2026 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Leonardo_da_Vinci_(1452-1519)_-_The_Last_Supper_(14951498).jpg 19

Görsel 3. Gustave Courbet. Les Casseurs de pierres (Taş Kırıcılar). 1849, (Tuval Üzerine Yağlı Boya, 165 x 257 cm) Erişim: 24.09.2026 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gustave_Courbet__The_Stonebreakers_-_WGA05457.jpg.....20

Görsel 4. René Magritte. La Trahison des images (İmgelerin İhaneti). 1929, (Tuval Üzerine Yağlı Boya, 63,5 x 93,98 cm) Erişim: 24.09.2026 https://collections.lacma.org/node/239578.....21

Görsel 5. Piero Manzoni. Socle du Monde (Dünyanın Kaidesi). 1961, (Demir ve Bronz Üzerine Kabartma Yazı, 82 x 100 x cm) Erişim: 24.09.2026 https://artblart.com/tag/piero-manzoni-magicbase/?utm_source.....22

Görsel 6. Joseph Kosuth. One and Three Chairs (Bir ve Üç Sandalye). 1965, (Ahşap Sandalye, Fotoğrafik Baskı ve Büyütülmüş Sözlük Tanımı Metin Panosu Yerleştirmesi, Sandalye Boyutu: 82 x 37.8 x 53 cm) Erişim: 24.09.2026 https://www.moma.org/collection/works/81435 23

Görsel 7. Andy Warhol, Campbell's Soup Cans (Campbell Çorba Konserveleri). 1962, (Tuval Üzerine Sentetik Polimer Boya, 32 Adet Pano, Her biri 50.8 x 40.6 cm) Erişim:24.09.2026 https://www.moma.org/collection/works/79809 25

Görsel 8. Jeffrey Shaw, The Legible City (Okunaklı Şehir).1989, (Etkileşimli Yerleştirme; Sabit Kondisyon Bisikleti, Projeksiyon Perdesi ve Gerçek Zamanlı

BilgisayarGrafiği) Erişim:26.09.2026https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/legible-city/.....29

Görsel 9. Char Davies. Osmose. 1995, (Etkileşimli Sanal Gerçeklik Yerleştirmesi; Başlığa Monteli Ekran, Biyometrik Nefes ve Denge Takip Yeleği, Gerçek Zamanlı Üç Boyutlu Bilgisayar Grafiği ve Mekânsal Ses Düzeneği) Erişim: 24.09.2026 https://www.immersence.com/osmose/ 30

Görsel 10. Rafael Lozano-Hemmer. Pulse Room (Nabız Odası). 2006, (Etkileşimli Işık Yerleştirmesi; Akkor Telli Ampuller, Bilgisayar Arayüzü ve Kalp Atış Hızı Algılayıcısı)Erişim:24.09.2026https://www.lozanohemmer.com/pulse_room.php..31

Görsel 11. Janet Cardiff ve George Bures Miller. Alter Bahnhof Video Walk (Eski Tren İstasyonu Video Yürüyüşü). 2012, (Katılımcı Video Yürüyüşü; Taşınabilir Ekran ve Çift Kulaklıklı Ses Kaydı, 26 Dakika) Erişim: 24.09.2026 https://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/alter_bahnhof.html.....32

Görsel 12. Hito Steyerl. How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File. 2013, (Tek Kanallı Dijital Video, Renkli ve Sesli, 14 Dakika) Erişim: 24.09.2026 https://www.moma.org/collection/works/181784 33

Görsel 13. Refik Anadol. Machine Hallucinations: New York (Makine Halüsinasyonları: New York). 2019, (Makine Öğrenmesi Algoritmaları, Çok Kanallı Eş Zamanlı Dijital Projeksiyon ve Veri Heykeli Yerleştirmesi) Erişim: 28.09.2026 https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/.....34

Görsel 14. Rachel Rossin. Lossy Sergisinden Self Portrait (Otoportre). 2015, (Tuval Üzerine Yağlı Boya, Sanal Gerçeklik Tabanlı Dijital Müdahale) Erişim: 24.09.2026 https://www.nytimes.com/2015/11/06/arts/design/in-rachel-rossins-lossy-the-virtual-reality-of-living-in-a-painting.html.....35

Görsel 15. Mario Klingemann. *Memories of Passersby I (Gelip Geçenlerin Anıları I)*. 2018, (Yapay Zekâ, Çoklu Üretken Çekişmeli Ağlar, Özel Üretim Kestane Ağacı Konsol ve İki Adet 4K Ekran, Konsol Boyutu: 70 x 70 x 40 cm) Erişim: 24.09.2026 https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2019/contemporary-art-day-auction-l19021/lot.109.html.....36

Görsel 16. Sümeyye CİNCİOĞLU, *Bir BEN Var O Da BENDEN ,* 2023, (Metal Üzerine Serigrafi Baskı, 65x68 cm)…….40

Görsel 17. Sümeyye CİNCİOĞLU *, Yüzler ve Gizler* , 2023,(Hologram Fon Üzerine UV Baskı, 70x70 cm)……..……..41

Görsel 18.Sümeyye Cincioğlu, *Yüzler ve İzler*, 2024, (Metal Fon Üzerine Serigrafi Baskı, 50 × 70 cm)……...42

Görsel 19. Sümeyye Cincioğlu , *Derealizasyon,* 2024, (Gravür Baskı 70X75 cm)……...43

Görsel 20. Bill Viola*. The Dreamers (Hayalperestler).* 2013, (Duvara Dikey Monte Edilmiş Yedi Plazma Ekranda Yedi Kanallı Renkli HD Video ve Dört Kanallı Stereo Ses Yerleştirmesi, Her Ekran: 155.5 x 92.5 x 12.7 cm) Erişim: 28.09.2026 https://www.artrabbit.com/events/bill-viola-the-moving-portrait 44

Görsel 21. Sümeyye Cincioğlu, *Persona Kırgınlıkları*, 2024, (Serigrafi 50 x 70 cm)……..45

Görsel 22. Sümeyye Cincioğlu, *Persona Kırgınlıkları 2*, 2024, (Tül Üzerine Serigrafi 75X100 cm)……..……46

Görsel 23. Gerhard Richter. Ella (903-1). 2007, (Tuval Üzerine Yağlı Boya, 40 x 31 cm) Erişim: 28.09.2026 https://www.qagoma.qld.gov.au/stories/gerhard-richter-remarkable-command-of-style-and-genre/ ……..47

Görsel 24. Sümeyye Cincioğlu Ünsal, *Aralık,* 2026 , (Tuval Üzerine Akrilik Boya Ve Tül 70 x 100 cm) ……49

Görsel 25. Sümeyye Cincioğlu, *Yolculuk, 2024 , (3d Render Video, 1920 × 1080).....50*

Görsel 26. Sümeyye Cincioğlu, *Mekanik his*, 2025 , (Metalif Fon Ve Canson Üzerine Serigrafi 50 X 70 cm) ……51

Görsel 27: Sümeyye Cincioğlu Ünsal, *Araf*, 2026,(Serigrafi Üzerine Karışık teknik, 50 × 70 cm……53

Görsel 28: Sümeyye Cincioğlu Ünsal, *Kaçış ve Kopuş*, 2026,(Serigrafi Üzerine Karışık Teknik 50x 70 cm)……54

Görsel 29. Sümeyye Cincioğlu Ünsal , *Algısal Eşik* , 2025 , (Cam Üzerine UV Baskı 92x 110 cm)……..….56

GİRİŞ

Gerçeklik, insanlığın bilinen varoluşundan bu yana sanat, felsefe, fizik, nörobilim, dilbilim, teoloji, sosyoloji ve bilgisayar bilimleri gibi çeşitli disiplinler tarafından kapsamlı bir biçimde incelenmiş ve araştırılmıştır. Tarihsel süreci göz önüne getirilecek olursa sanat, gerçeği yansıtmak, yorumlayarak yeniden yaratmak ya da ötesine geçmek gibi çeşitli yaklaşımlarla bu olguyu sayısız kez konu edinmiş disiplinlerin başında gelmektedir. Sanat, başlangıçta av ritüelleri ve seremonilerle, ardından mitolojik anlatılar ve teolojiyle kurduğu ilişkiden; ekonomi, teknoloji, siyaset ve gündelik yaşama uzanan tarihsel süreç boyunca gerçeklik problemini hem evrensel hem de öznel ölçekte ele almıştır. Anonim ilk ustalardan Maya ve Toltek uygarlıklarının frizlerine, Antik Yunan'ın Praksiteles'inden Giotto di Bondone'ye, Artemisia Gentileschi'den Louise Bourgeois'ya, Hieronymus Bosch 'tan Frida Kahlo'ya, William Blake'ten Georgia O'Keeffe'ye, Giorgio de Chirico'dan Cindy Sherman'a, Yves Klein'den Joan Miró'ya, Joseph Kosuth'tan Beuys'a varan, dahası burada adı yer almayan ve sanatın akışına yön veren pek çok sanatçı gerçekliği farklı biçimlerde duyumsamış ve yeniden sunmuşlardır.

Yukarıda ifade edildiği şekliyle sanat tarihi, gerçekliğin sayısız yorumunun ve yeniden sunumunun da tarihi olduğundan, *Görsel Gerçeklik Algısının Bulanıklaşması* başlığını taşıyan bu tez, yakın dönem ve günümüzde gerçeklik algısını şekillendiren unsurlar çerçevesinde sınırlandırılmıştır. Bu bağlamda çalışma, modernizmle birlikte değişen gerçeklik ve temsil anlayışından başlayarak günümüz dijital görsel kültüründe sanallık, simülasyon ve hipergerçeklik tartışmalarına uzanmaktadır

İletişim ve enformasyonun olası tüm medyaları ve donanımları kuşattığı günümüz dünyası değerlendirilecek olursa, veri dolaşımının geçmişe kıyasla yalnızca kişiler arasında değil, 'Nesnelerin Interneti' [1](IOT) ve (web 3.0) gibi yeni bir "bağlantılılık" haliyle güncel yaşantıyı dönüştürmekte olduğu gözlemlenecektir. Fiziksel nesnelerin internete bağlanarak aralarında veri alışverişi yapabilmesini sağlayan nesnelerin interneti, akıllı şehirler ve akıllı ev sistemleri gibi şekillerde

[1] Nesnelerin interneti (İngilizce: Internet of Things, IoT),fiziksel nesnelerin birbirleriyle veya daha büyük sistemlerle bağlantılı olduğu iletişim ağıdır. İnternet üzerinden diğer cihazlara ve sistemlere bağlanmak ve veri alışverişi yapmak amacıyla sensörler, yazılımlar ve diğer teknolojilerle gömülüdür. Nesnelerin tekil anahtar ile işaretlenerek internet altyapısı üzerinden birlikte çalışabilmesi ve bu sayede küçük parçaların toplamından daha büyük değerler oluşturulması öngörülmüştür (Yang ve Chan, 2017,S. 931 - 932).

karşımıza çıkarken "merkeziyetsizleştirilmiş" ve "akıllı" olarak da tanımlanabilecek olan web 3.0, NFT gibi blokzincir (blockchain) teknolojileri ve kullanıcılarının ilgi alanlarına göre özelleştirilmiş içerikler sunan yapay zeka önerileri, bilgi ve içeriği kişiye özgü bir hale getirerek yaşamdaki yerini almaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde çağdaş teknolojiler dahilinde kısmen dile getirilen bağlantılı olma halinin, temel ihtiyaçlarımızı nasıl karşıladığımızdan yaşamı nasıl algıladığımız ve anlamlandırdığımıza kadar çok katmanlı bir dönüşümü gerçekleştiriyor olduğu rahatlıkla görülebilecektir.

Kişiler arası bilgi akışı yalnızca enformasyonla yürütülen bir süreç olmayıp imgeler ve semboller aracılığıyla da devam etmektedir. Günümüz sosyal medya ve iletişim ağlarında kullanıcılar, avatar olarak da ifade edilebilen sanal ve kurgusal imgeleriyle varlık göstermektedirler. Sözü edilen medya ortamları, kişinin kendisini dilediği gibi yeniden yapılandırıp sunabilmesine olanak vermekte olup bu durum, bireyin kendisini olduğundan farklı sunması ve sanal kimlikler oluşturması gibi sorunlara kaynak oluşturmaktadır. İmgelerin türlü medya olanakları aracılığıyla saptırılabilmesi, söz konusu yaratılmış gerçekliğin manipülatif oluşu gibi etkenler de göz önüne getirildiğinde, toplumsal olarak gerçeğe olan inancın gittikçe zayıfladığı ve topyekûn bir anlam kaybı yaşanıyor olduğu ifade edebiliriz. Mehmet Güzel (2015) *Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları* başlıklı çalışmasında Baudrillard'ın bu durumu net bir şekilde sezdiğini şu ifadeler ile aktarır,

> ''Sosyal medya gibi unsurların hayatımıza girmesiyle son teknolojileri kullanmaksızın "görünürlüğümüzün" dahi kalmadığı, her an değişen teknolojik "gelişmelere" ayak uydurmanın dayanılmaz hızına yetişmeye çalıştığımız bugünlerde Baudrillard'ı (en azından temel derdini) anlamak, görece daha kolay olsa gerek (s. 66).''

Bu yaklaşım, günümüzün yapay zekâ(YZ) destekli medya üretimlerinin gelişmesiyle geldiği noktada özellikle de OpenAI'nin geliştirdiği Sora 2 gibi gelişmiş sistemler yalnızca teknik bir yenilik olmanın ötesinde, insan algısının dönüşümüne sebep olmaktadır. Metin girdilerinden yüksek gerçekçilikte hipergerçek görsel tasvirler üretebilen bir yapay zekâ aracı olan Sora 2, gerçek ile kurgu arasındaki

sınırları neredeyse tamamen ortadan kaldırmaktadır. İzleyici, sunulan görüntülerin yapay olduğunu fark etmekte güçlük çekerken, bu deneyimi başta "gerçekmiş gibi" deneyimler. Bu durum, Baudrillard'ın (1998) öngördüğü *Simülakrlar ve Simülasyon* adlı eserinde ifade ettiği, "gerçeğin yerini, gerçekmiş gibi olanın aldığı" (s. 14) düşüncesiyle, orijinali olmayan bir modelin yarattığı hipergerçeklik evreninden bahseder. Yani bu ifade günümüz dijital çağı ile örtüşmektedir. Bunun en dikkat çekici örneklerinden biri, fizikçi Stephen Hawking'in yapay zekâ tarafından yeniden üretilmiş dijital videosudur (The Guardian, 2025; Futurism, 2025).



Görsel 1. OpenAI (Sora 2). Stephen Hawking Simülasyon Videosu. 2025, (Yapay Zekâ Metinden-Videoya Üretimi)

Erişim: 23.09.2026 https://tinyurl.com/4mvxztjc

Hawking'in sesi, yüz ifadesi ve konuşma biçimi Sora 2 tarafından simüle edilerek yeniden oluşturulmuş, böylece fiziksel varlığın yerini dijital bir temsil, yani hipergerçek bir figür almıştır. Bu videoda Hawking, fiziksel varlığından ve biyografik bağlamından koparılarak algoritmik bir surete dönüştürülmektedir. Artık izleyicinin karşısında "gerçek" Hawking değil, onun geçmişine ait dijital bir simülakr bulunmaktadır. Gerçeğin yerini alan bu dijital temsiller, izleyici üzerinde güçlü bir ikna gücü yaratmakla birlikte etik ve ontolojik anlamda derin tartışmaları da beraberinde getirmektedir.

Dolayısıyla Sora 2 ile oluşturulan Hawking görüntüsü, simülasyon çağının ulaştığı noktayı çarpıcı biçimde gözler önüne sermektedir.

Gerçeğin sınırlarının aşındığı yeni bir algısal kırılmaya neden olan bu dijital yeniden üretim, günümüzde geniş yankı uyandırmaktadır. Zira bu tür yüksek derecede ikna edici manipülasyonlar tamamen yeni olmamakla birlikte, daha önce yaygınlaşan deepfake (derin sahtecilik) teknolojisinin ulaştığı noktayı daha ileriye taşımaktadır. Deepfake teknolojisi ile ses ve görüntü manipülasyonları daha önce de yapılabilmekteydi; ancak metinden doğrudan bu denli tutarlı ve uzun videolar üretebilen Sora 2 modeli, temsil ile gerçeklik arasındaki sınırın tamamen belirsizleştiği yeni bir düzleme işaret etmektedir. OpenAI tarafından geliştirilen bu görseller ,artık yalnızca bir temsil biçimi değil, aynı zamanda gerçekliğin yeniden tanımlandığı bir görsel algı alanı oluşturmaktadır.

Üretken yapay zekânın görsel kültür üzerindeki etkisi yalnızca gerçeğe benzer sentetik görüntüler üretmesiyle sınırlı değildir. Bu sistemlerin ürettiği görseller, mevcut temsil biçimleri ve güzellik normlarının yeniden üretilmesi bakımından da yeni bir tartışma alanı oluşturmaktadır. Bu bağlamda Laura Mulvey'nin "male gaze" (erkek bakışı) kavramı, günümüz yapay zekâ üretimlerinde bakışın ve temsil biçimlerinin estetik algıyı nasıl şekillendirdiğini sorgulamak açısından ele alınabilir. DALL·E, Midjourney ve Stable Diffusion tarafından üretilen 1.344 görseli inceleyen Weinmann, Messingschlager ve Appel (2026), üretken yapay zekâ sistemlerinde toplumsal cinsiyete dayalı temsil ve sunum biçimlerinde çeşitli önyargıların ortaya çıktığını belirtmektedir. Araştırmada, özellikle "competent person" istemiyle oluşturulan görsellerde kadınların erkeklere kıyasla daha az temsil edildiği; kadınların temsil edildiği görsellerde ise daha düşük yüz vurgusu, daha yoğun gülümseme ve daha belirgin baş eğimi gibi görsel özelliklerin daha fazla görüldüğü tespit edilmiştir. Bu durum, yapay zekâ tarafından üretilen imgelerin yalnızca görsel gerçekliği yeniden üretmekle kalmadığını, aynı zamanda mevcut toplumsal ve estetik temsil biçimlerini de etkilediğini göstermektedir.

Yapay zekânın mevcut görsel kalıpları yeniden üretmesinin yanı sıra, içerik üretiminin giderek hızlanması ve seri hâle gelmesi dijital ortamda yeni bir içerik fazlalığını da beraberinde getirmektedir. Buna bağlı olarak son yıllarda ''AI slop'' kavramı kullanılmaya başlanmıştır. Bu içeriklerin hızla

çoğalarak dijital dolaşıma katılması, yapay zekâ ve insan üretimi imgelerin aynı görsel ortam içerisinde giderek daha fazla iç içe geçmesine neden olmaktadır. Kommers ve diğerleri (2026), AI slop kavramını yüzeysel yeterlilik, emek asimetrisi ve kitlesel üretilebilirlik olmak üzere üç temel özellik üzerinden açıklamaktadır. Yüzeysel yeterlilik, içeriğin ilk bakışta ikna edici veya yeterli görünmesine rağmen daha yakından değerlendirildiğinde niteliksel açıdan yetersiz kalabilmesini; emek asimetrisi, içeriğin üretimi için harcanan emeğin onu değerlendirmek ya da doğrulamak için gereken emekten daha az olmasını; kitlesel üretilebilirlik ise benzer içeriklerin yapay zekâ aracılığıyla kısa sürede ve büyük miktarlarda çoğaltılabilmesini ifade etmektedir (Kommers vd., 2025). Bu bağlamda AI slop, yapay zekâ aracılığıyla hızlı ve kitlesel biçimde üretilen, ancak içerik bakımından yüzeysel kalabilen dijital üretimleri tanımlayan güncel bir kavramdır. Bu süreç, yapay zekâ üretimi içeriklerin yalnızca dijital kültürü değil, imgenin gerçeklikle kurduğu ilişkiyi de etkileyerek sanat alanında yeni tartışmaların ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır.

Sanatın anlamlar ve görünümler yaratma bağlamındaki tüm nitelikleri düşünüldüğünde, çağımızda görsel kültürün üretilmesi, tüketilmesi ve yönlendirilmesi süreçleriyle birlikte sanat, tarihinde belki de hiç olmadığı kadar imge yaratma ve dolaşıma sokma olanağına sahip olmuştur. Benzer şekilde sanatçılar da gerçekliği kurma, dönüştürme veya yıkma anlamında sınırsız üretim araçlarına ve yöntemlerine erişerek büyük bir etki potansiyeline ulaşmıştır. Bu bağlamda gerçeğin tüm çıplaklığıyla görünür kılınması, saptırılması ya da yerine yapay temsillerinin geçirilmesi yönündeki girişimler, gerçeklik olgusunu bir kez daha çağdaş sanatın temel meselelerinden biri hâline getirmiştir.

Görsel Gerçeklik Algısının Bulanıklaşması başlığını taşıyan bu yüksek lisans tezinde, gerçeğin yukarıda açıklandığı şekliyle onun sanal bir kopyası olan simüle edilmiş versiyonu karşısında nasıl zayıfladığı, bunun birey ve toplum üzerindeki etkileri ile bu etkilerin sanata nasıl yansıdığı incelenecek; bu kuramsal çerçeve doğrultusunda sanatsal uygulamalar üretilecektir. Birinci bölümde gerçeklik, temsil, simülasyon, sanallık, algı ve hipergerçeklik olguları; felsefi, kuramsal ve etimolojik bağlamları çerçevesinde incelenecektir. İkinci bölümde, gerçeklik kavramının sanattaki dönüşümü günümüze uzanan süreç içerisinde farklı sanat anlayışları ve teknolojik gelişmeler bağlamında değerlendirilerek çeşitli sanatçı ve eser örnekleri üzerinden açıklanacaktır. Üçüncü bölümde ise

bireysel uygulamalara yer verilecek ve bu çalışmaların tezde ileri sürülen argümanlarla ilişkisi kurulacaktır.

1.BÖLÜM: GERÇEKLİK, SİMÜLASYON VE HAKİKAT SONRASI DÜZLEM

İnsan, doğduğu andan itibaren kavramlar ile çevrelenmiş bir dünyanın parçası olur ve yaşamını bu kavramların çatısı altında sürdürür. Söz konusu bu kavramlar içinden bir kısmi bireyi herhangi bir koşulda etkilemezken bir kısmı da yaşamının sürdürülebilirliği açısından temel öğe olma niteliği taşırlar. Bahsi geçen bu temel kavramlardan birisi de kuşkusuz "gerçek" adı verilen kavramdır. Bilindiği üzere gerçek (the real / reality) ile ifade edilen algımızdan ya da yorumumuzdan bağımsız olarak var olan şeylere dayanmaktadır. Temel fizik yasaları, biyolojik gerçekler, moleküler kimya gibi keşfedilen ya da henüz farkında dahi olmadığımız kurallar ile yönetilen ve işleyen yapılardır. Bu sebeple "gerçek" ontolojik bir kavram olup varoluş ile ilgilidir. Gerçek, insanın dışında var olan nesnel duruma işaret ederken, gerçeklik bu durumun insan tarafından algılanması, deneyimlenmesi ve anlamlandırılmasıyla ilişkilidir. Çevresindeki gerçekleri deneyimleyen ve yorumlayan insan, bu deneyimler aracılığıyla yaşamına anlam kazandırır. Özetle gerçek, var olanın kendisine işaret ederken; gerçeklik, var olanın deneyimlenmesi, algılanması ve anlamlandırılması sonucunda ortaya çıkan temsil biçimi olarak değerlendirilebilir.

Gerçeklik öznel, toplumsal ve tarihsel boyutları dolayısıyla dinamik bir kavram olagelmiştir. Geçmişten günümüze değin devingenliğini sürdüren bu kavram, içinde bulunulan çağın dinamikleri ve kavrayışlarıyla dönüşerek anlamını genişletmiştir. 21. yüzyıl, bilgi ve enformasyon teknolojilerinin yaşamımıza dahil ettiği gelişmeler, yenilikler ve inovasyonlar ile birlikte makine, yazılım ve insan entegrasyonu yeni bir aşamaya ulaşmış; bu bağlamda gerçeklik anlayışımızın da bir kez daha dönüştüğü bir dönem olarak ilk çeyreğini geride bırakmıştır. Bu süreçte gerçeklik kelimesinin önüne veya yanına gelen ifadeler arasından "sanal gerçeklik", ‘’artırtılmış gerçeklik’’, ‘’gerçek sanallık", "hiper gerçeklik" yaşamımıza dahil olan başlıca kavramlar arasındadır. Bu noktada, gerçekliği yalnızca var olanın temsili olarak değil, aynı zamanda varlığa karşıt biçimlerin de tanımlandığı bir alan olarak düşünmek tez çalışmasının bağlamı açısından önem taşımaktadır. Çünkü “gerçeklik” kavramı, anlamını çoğu zaman karşıt kavramı olan sanallık ile belirginleştirir.

Gerçeklik, var olanın temsili olarak ontolojik bir düzleme yaslanırken; sanallık, varlık temelinden yoksun, ancak zihinsel ya da teknolojik araçlarla üretilen bir düzlemi ifade eder. Buradan hareketle gerçeklik kavramını bütünüyle kavrayabilmek için onun karşıt düzlemleri olarak kabul edebileceğimiz sanallık, yanılsama ve simülasyon kavramları açısından da ele almak gerekmektedir.

20.yüzyıldan itibaren gerçekliğin yerini almaya çalışan, onun gibi davranan pek çok kavram literatüre girmiş ve tartışılmaya başlanmıştır. Bu kavramlar arasında hakikat sonrası (post-truth), safsata, sanallık ve zırva (bullshit) akıllara gelen ilk kavramlar arasındadırlar. Sosyal yaşam ve iletişimin, yeni bir kamusal alan olarak da kabul edebileceğimiz sosyal medya ve dijital paylaşım ağlarına taşındığını ifade etmek yanlış olmayacaktır. Yüz yüze iletişim ve etkileşimin yerini alan bu sanal mecrada gerçeklik sıklıkla yapaylık ve bayağılıklar içerisinde yeniden kurulmakta ve bu kurulumda gerçeklik, onun yerini alan safsata, zırva, yalan tarafından tasfiye edilmektedir. Bir açıdan düşünüldüğünde bir tür olarak insan, biyolojik ve kültürel evriminin bir sonucu olarak özünde, kurgu anlatıların etrafında yaşamına yön veren bir canlıdır bu yüzden de gerçeğin yerine gerçek olamayana da inanma eğilimindedir. Bu eğilimi Yuval Noah Harari (2017) *Sapiens: A Brief History of Humankind* adını taşıyan kitabında, insanın bir varlık olarak gerçeklikle nadiren ilişki kurduğu yönünde bir argümanla ifade eder. Harari ’ye göre insan, tarih boyunca gerçeklerle değil gerçeğe dayanmayan basit hikâyeler anlatmış ve bu hikayelere inanmayı tercih etmiştir. (Harari, 2017, s. 27).

Günümüzde, bilgilerin doğruluğu ya da yanlışlığının çoğu insan açısından artık önemsiz hale geldiği ifade edilebilir, Harari’nin de belirttiği gibi insanlar hayatını yalanlar söylemeye ve bu yalanlara inanmaya vakfetmişlerdir. Bu düşünce, günümüz dijital kültüründe, sosyal medyanın anlık bildirimlere dayalı, basitleştirilmiş, duygusal anlatı biçimlerinin neden bu kadar etkili olduğunu anlamak açısından önemli bir perspektif sunmaktadır. Hakikat yerini duygusal inançlar, popülist söylemler ve manipülatif anlatılarla şekillenen bir gerçeklik algısına bırakırken gerçeklik ile kurulan bağ giderek zayıflamış, bu durum özellikle sosyal medya ve paylaşım ağlarında bilginin doğruluk değerinin sorgulanmadığı bir iletişim biçiminin kanıksanmasını da beraberinde getirmiştir.

Görsel Gerçeklik Algısının Bulanıklaşması başlığını taşıyan bu tez çalışmasının birinci bölümü olan bu kısımda çatı kavram olan gerçeklik ile neyin ifade edildiği açıklanacaktır. Devamında ise, gerçeğin karşısında yalnızca yalanın olduğu analog bir çağdan, dijital devrim ile geçilen hipergerçeklik çağında ortaya çıkan ve tez çalışması bağlamında gerçeğin karşısında konumlanan sanallık ve hipergerçeklik kavramları açıklanacaktır.

1.1. Gerçeklik Kavramı

Türkçedeki 'gerçek' sözcüğü, Eski Türkçe *kérçek* (*kerçek*) biçiminden türemiş olup 'doğru, sahici, asıl olan' anlamlarını taşır (EtimolojiTürkçe, t.y.). Kökeni itibarıyla 'yanıltıcı olmayan, olduğu gibi olan' anlamında kullanılmıştır." “Gerçeklik” ise bu sıfattan türetilmiş soyut bir isimdir; “gerçek olma durumu, hakikat hali” anlamını taşımaktadır. Kelimenin İngilizcedeki karşılığı olan reality sözcüğü ise Latince res (şey, nesne) kökünden türeyen realis kelimesinden gelmektedir (Harper,t.y.). Dolayısıyla reality aslında “şeylerin hali” ya da “nesnelerin dünyası” anlamına dayanır. Bu etimolojik çizgi, Batı düşüncesinde gerçeklik ile ifade edilen şeyin her zaman var olan şeylerle ilişkilendirildiğini, bu sebeple de kavramın ontolojik bir zemine sahip olduğunu göstermektedir.

Gerçeklik bireyler ve toplumlar tarafından farklı şekillerde yorumlanan, anlamı ve tanımı üzerine çokça tartışılan kapsamlı bir konu olmuştur. Gerçeklik *Türkçe Sözlük'*e göre; gerçek olan, var olan şeylerin tümü; gerçek, asıl, hakikat, hakikilik, sahihlik, şeniyet, realite, reellik: olarak tanımlanmaktadır. *Büyük Felsefe Sözlüğü* (2017) ise gerçek ve gerçeklik kavramlarını şu şekilde tanımlamaktadır;

> ‘’Gerçek: 1) İdeal, koşullu, potansiyel ya da mümkün olana karşıt olarak, fiili, somut, olgusal ve zihinden bağımsız bir varoluşa sahip olan; 2) kurgusal, yanıltıcı, gerçek olmayan, yapay, fantezi ya da imgesel olana karşıt olarak, algıdan ya da zihinden bağımsız bir biçimde var olan, 3) tözsel ya da nesnel bir varoluşa sahip bulunan, 4) geçmiş ya da gelecekte veya teorik bir yapım şimdi fiilen var olan için kullanılan niteleme. Gerçeklik: 1) En genel anlamı içinde, dış dünyada nesnel bir varoluşa sahip olan varlık, var olanların tümü, var olan şeylerin bütünü; bilinçten, bilen insan zihninden bağımsız olarak var olan her şey. 2) Daha dar ve özel bir anlam içinde, gerçeklik fiziki evrenin doğrudan ya da dolayı olarak ölçümlenebilir olan yönlerini ifade eder. Bu anlamda gerçeklik nesnel olup, kamusal ve güvenilir bir biçimde analiz edilebilenle sınırlanmıştır. 3) Gerçeklik, anlam genişlemesi yoluyla, ayrıca, yerçekimi, doğal seçilim ve kişilik türünden, mantıksal tümevarım ya da teorik analiz yoluyla oluşturulabilir yapımları da kapsayacak biçimde kullanılır. 4) Ve nihayet, gerçeklik terimi, bireyin gerçekten var olduğuna

> inandığı ve gerçek varlığın ayrılmaz bir parçasını oluşturduğunu düşündüğü Tanrı, ruh ve ideal nesneleri de içerecek şekilde kullanılmaktadır ‘’(Cevizci, 2017, s.866).

Gerçeklik kavramının günlük kullanımında 'doğru' ve 'hakikat' ifadelerinin eş anlamlı biçimde kullanılması, kavramsal bir karışıklığa yol açabilmektedir. Bu nedenle, başta felsefe, dilbilim ve psikoloji gibi farklı disiplinlerin kendi terminolojileri çerçevesinde bu kavramlara yüklediği farklı anlamları dikkate alarak daha kapsamlı bir değerlendirme yapmak ve farklı bakış açılarından bakmak gerekir.

Temelde gerçeklik, beş duyu organımız aracılığıyla algıladığımız ve bu organlar vasıtasıyla beyne aktarılan elektrik sinyallerinin zihnimizde oluşturduğu imgeler olarak bilinmektedir. Zihnimiz bu sinyalleri algoritmik bir şekilde anlamlı bir bütün haline getirir. Bunu da gerçeklik olarak tanımlar. Aslında zihnimizde oluşan dünya imgesi, zihnin kendisi tarafından kurgulanan bir arayüzden ibarettir. Sonuçta insan, gerçekliğin kendisiyle değil, yalnızca kullanıcı arayüzüyle ilişki içindedir. Donald Hoffman *The Case Against Reality: Why Evrim Gerçeği Gözlerimizden Sakladı* (2019) adlı eserinde de bu durumu şu şekilde tanımlar; “Algı, nesnel gerçekliğe açılan bir pencere değildir. Nesnel gerçekliği yararlı simgelerden oluşan bir perdenin arkasına gizleyen bir arayüzdür." (s.42). Bu ifadesiyle Hoffman, insanın algısının gerçeğini doğrudan yansıtmadığını; bunun yerine, evrimsel süreçte hayatta kalma avantajını sağlayan sembolik bir temsil düzeyinde bulunduğunu vurgulamaktadır.

Gerçeklik insan zihni ve algılarla şekillenir. Zihin gerçekleri algılarıyla yeniden yorumlar ve kendi anlam dünyasını yaratır. Gerçeklik, bireylerin yaşantılarıyla sürekli değişim halindedir. Bu far klılık, sadece bireyler arasında değil, aynı zamanda toplumlar, kültürler ve coğrafyalar arasında da kendisini gösterir. Gerçekliğin ortaya çıkışının dinamik bir yapıya sahip olmasına rağmen, "gerçek" olanın özü (neliği) değişmez. Bu durum için ayna örneğine başvurulabilir. Temel işlevi yansıtma olan ayna, şekli, malzemesi, tasarımı veya kullanım amacı gibi yönleriyle kullanıcıların ihtiyaçlarına göre değişkenlik gösterir. Bazı bireyler için ayna yalnızca bir ihtiyaçken, diğerleri için estetik bir nesne veya derin bir anlam taşıyan mistik bir obje olabilir. İdeolojik değerler ve inanç sistemlerine göre

nesneye yüklenen anlam farklılık gösterse dahi, aynanın işlevi özünden sapmaz, ayna temelde yansıtma görevi gören bir nesnedir. İnsanlar aynı nesneye farklı anlamlar yükleyebilseler de bu durum, nesnenin varlığını ya da özünü değiştirmez. Bu bağlamda İmmanuel Kant, insanın dış dünyayı doğrudan değil, zihninin algılama biçimi aracılığıyla deneyimlediğini ileri sürmektedir. Kant'a göre birey, nesnelerin kendisini değil, yalnızca kendisine görünüş biçimlerini, yani fenomenleri algılayabilmektedir (Kant, 1995).

Kant'ın bu yaklaşımı, gerçekliğin birey tarafından doğrudan değil, algısal ve zihinsel süreçler aracılığıyla deneyimlendiğini ortaya koymaktadır. Bu nedenle, bireyin dış dünyayı nasıl anlamlandırdığını açıklayabilmek için algı kavramının ele alınması önem taşımaktadır. Bu doğrultuda Doç. Dr. Hasan Tutar, *Örgütsel İletişim* adlı eserinde algıyı şu şekilde tanımlamaktadır:

> ‘’Algı; iç ya da dış çevreden gelen uyarıcıları bireyin duyu organları yoluyla ya da hisleriyle almasıyla başlayan ve bu uyarıcıların farkına varılmasını, tanınmasını, idrak edilmesini ve tanımlanmasını sağlayan fiziksel, nörolojik ve bilişsel süreçlerin tamamıdır’’ (Tutar, 1988, s. 77).

Yukarıdaki ifadeden hareket ile gerçek, çoğu zaman sabit bir olgu gibi görülse de bireyin onu algılama ve yorumlama şekillerinin son derece öznel ve değişken olduğu söylenebilir. Birey dış dünyadan gelen duyusal bilgileri geçmiş deneyimleri, kültürel birikimi, inanç sistemi ve psikolojik durumu doğrultusunda şekillenir. Bu nedenle, aynı uyarıcıların bireyin zihninde nasıl algılanacağı ve anlamlandırılacağı, büyük ölçüde bireyin içsel gerçekliğine bağlıdır.

Nitekim algı psikolojisinin öncülerinden James J. Gibson, *The Senses Considered as Perceptual Systems* (*Algısal Sistemler Olarak Duyular*, 1966) adlı eserinde algının yalnızca duyusal girdilerden ibaret olmadığını, bireyin bu girdileri yorumlama ve anlamlandırma biçiminin algıyı belirlediğini vurgulamaktadır.

Algının beynin yorumlayıcı niteliğini ortaya koyan dikkat çekici örneklerden biri, ıslaklık hissinin nasıl oluştuğudur. Loughborough Üniversitesi'nden Dr. Davide Filingeri ve ekibinin 2014 ve 2015 yıllarında yayımladıkları araştırmalar, insanlarda yalnızca ıslaklığı algılamaya özgü bağımsız bir reseptör

sisteminin bulunmadığını; buna karşın beynin sıcaklık ve mekanik temasla ilgili duyusal bilgileri bir araya getirerek ıslaklık algısını oluşturduğunu ortaya koymuştur. Buna göre ıslaklık algısı, dış dünyadaki fiziksel bir özelliğin doğrudan algılanmasından ziyade, termal ve mekanik duyuların birlikte değerlendirilmesi sonucunda oluşan bir duyusal illüzyon olarak açıklanmaktadır (Filingeri et al., 2014; Filingeri, 2015).

Islaklık hissinin bilişsel bir illüzyon veya duyusal girdilerin birleşimi olduğu yönündeki bu temel bulgu, insan algısının nesnel dünyayı her zaman olduğu gibi yansıtmadığını, zihinsel illüzyonlara ne denli açık olduğunu göstermesi açısından dikkate değerdir.

Algının işleyişine ilişkin bu açıklamalar, bireyin dış dünyayı doğrudan deneyimlemekten ziyade, zihinsel süreçler aracılığıyla anlamlandırdığını göstermektedir. Dolayısıyla bireyin deneyimlediği gerçeklik, dış dünyanın birebir yansıması değil; algılama, yorumlama ve bilişsel değerlendirme süreçlerinden geçen zihinsel bir temsil niteliği taşımaktadır. Algının temel işleyişine ve bireyin algılarının nasıl şekillendiğine dair açıklamalardan sonra, insanın görsel dünyayı algılama sürecinin ele alınması gerekmektedir Mehmet Pişken, *Görsel Algılama* (2019) adlı kitabında, insanın dış dünyayı görme ve anlamlandırma sürecini şu ifadelerle görsel algıyı açıklar:

> ‘’İnsanın zihinsel gelişiminin büyük bir kısmı nesnel gerçekliğin zihne yansımasıyla oluşabilmektedir. Çıplak gözle görülebilen görüntüler, atmosferden gelen ışık huzmelerinin dünyaya ulaşıp boşluktaki nesnelerle çarpışması sonucu oluşur. Bu çarpışma gözün merceğine yansıdığında hafızada bir görüntü oluşur. Bu duruma görsel algılama denir” (Pişken, 2019, s. 11).

Bu açıklama, görmenin yalnızca dış dünyadan gelen fiziksel verilerin göze ulaşmasından ibaret olmadığını; bu verilerin zihinsel süreçler aracılığıyla bir görüntüye ve kavrayışa dönüştüğünü ortaya koymaktadır. Dolayısıyla bireyin deneyimlediği gerçekliğin, onu algılama ve anlamlandırma biçiminden bağımsız olmadığı söylenebilir.

Yukarıdaki açıklamalarında gösterdiği şekliyle “gerçeklik” ile ifade edilen şey temelde var olanın bilince yansıyan hali olduğu bilgisine ulaşılabilir. Bu açıdan bakıldığında “gerçeklik”, yalnızca var olanın kendisi değil, aynı zamanda insanın o var olana dair kavrayış biçimidir.

Özetle “gerçek” var olur, “gerçeklik” ise var olanın insan zihninde aldığı biçimdir ifadesini kullanmak yerinde olacaktır. Daha önce de açıklandığı şekliyle etimolojik olarak “şeylerin hali” anlamına gelen gerçeklik, tarih boyunca doğru, sabit olanın adı iken; modern çağla birlikte temsil, algı, simülasyon ve deneyim eksenlerinde yeniden tanımlanmıştır. Ne var ki bu temsil edilebilir gerçeklik anlayışı, çağdaş dönemde yerini giderek daha kırılgan, yapay ve simülatif bir düzleme bırakmıştır; bu da sanallık kavramının ortaya çıkışına zemin hazırlamıştır.

1.2. Sanallık

Sanallık, en genel anlamıyla, gerçekliğin yerini alan ya da onun olasılığını temsil eden bir varlık biçimidir. Türk Dil Kurumu'nda sanal sözcüğü, “Gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahminî” olarak tanımlanır (T.D.K., t.y., paragraf 1). Etimolojik olarak Latince virtualis sözcüğünden türetilen bu kavram, “fiilen var olmayan, ancak var olma potansiyeline sahip olan” anlamını taşır. (Lévy, 1998, s. 12). Bu yönüyle sanallık, fiziksel olarak mevcut olmayan fakat zihinsel, bilişsel veya teknolojik düzeyde varlık kazanan olguların alanıdır.

Sanallık kavramı ilk bakışta "gerçek olmayan" ya da "hayali" olanı çağrıştırıyor gibi görünse de kavramın felsefi anlamı bundan daha kapsamlıdır. Felsefi açıdan değerlendirildiğinde sanallık, yokluğu ifade eden bir kavramdan ziyade, gerçekleşme potansiyeli taşıyan bir varoluş biçimini temsil etmektedir. Bu nedenle sanallık, gerçekliğin karşıtı olmaktan çok, onun farklı bir görünümünü ve farklı bir gerçekleşme biçimini ifade etmektedir. İnsan zihninde kurulan imgeler, anılar, düşler ve olasılıklar da belirli ölçüde sanal bir varoluş alanı oluşturur. Çünkü birey, henüz gerçekleşmemiş durumları zihninde tasarlayabilir, geçmiş deneyimleri yeniden kurgulayabilir ya da hiç var olmamış olayları zihinsel olarak deneyimleyebilir. Bu yönüyle sanallık, insan düşüncesinin üretim süreçleriyle de doğrudan ilişkilidir.

Ancak modern dönemle birlikte bu kavram, salt felsefi bir imkân olmaktan çıkıp, insanın deneyim dünyasını doğrudan dönüştüren yapısal bir gerçekliğe bürünmüştür. Temsil edilebilir gerçeklik anlayışının kırılmasıyla birlikte sanallık, gerçeğin bir alternatifi olmaktan ziyade, gerçeğin bizzat kendisini yeniden üreten ve onun sınırlarını esneten bir evrene dönüşmüştür.

Teknolojik bağlamda ise sanallık, özellikle dijital çağda, fiziksel dünyanın sınırlarını aşan yapay bir gerçeklik üretimi anlamına gelmektedir. Dijital ortamda üretilen imgeler, simülasyonlar ve yapay içerikler, fiziksel dünyada doğrudan bir karşılığı bulunmasa dahi birey tarafından gerçekmiş gibi deneyimlenebilmektedir. Bu durum, sanal ortamların bireyin duyularını, mekân algısını ve kimliğini yeniden kurgulayan deneyim alanları oluşturmasına olanak sağlamaktadır.

Jean Baudrillard'ın (2003) ifadesiyle, bu yeni çağda "simülasyon, gerçeğin yerine geçmiştir"; artık temsil edilen bir gerçek değil, gerçekliğin kendisini unutturan bir kopyalar evreni söz konusudur. Bu bağlamda sanallık ile gerçeklik arasındaki sınırlar giderek belirsizleşmekte, bireyin gerçekliği algılama ve anlamlandırma biçimi de bu iki alan arasında sürekli yeniden şekillenmektedir.

Baudrillard, dünyanın gerçek ile olan bağının giderek koptuğunu ve yapay bir gerçeklik ortamının oluştuğunu ileri sürmektedir. Ona göre, "Gerçek, simülasyona dönüştü. Buna yol açan ise kültür endüstrisinin kendisidir. Yaşadığımız evren bir simülasyon evrenidir." (Baudrillard, 2003). Bu düşünce, sanal ortamların çoğalması ve medya teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte gerçekliğin yerini giderek kurguya ve simülasyona bıraktığı bir dünyayı betimlemektedir.

Baudrillard, bireyin gerçeklik algısını değiştiren ve dönüştüren yapay evrenlerden söz etmektedir. Bu durumu “hipergerçeklik” olarak adlandırmaktadır. Hipergerçeklik kavramı, gerçek ile temsil arasındaki ayrımın giderek belirsizleştiği ve temsilin gerçekliğin yerini alabildiği bir durumu ifade etmektedir.

1.3 Hipergerçeklik ve Gerçeğin Silinmesi

Hipergerçeklik kavramı, Fransız düşünür Jean Baudrillard tarafından özellikle *Simülakrlar ve Simülasyon* (1981) adlı eserinde geliştirilmiştir. Baudrillard'a göre modern toplum, artık gerçeği temsil eden imgelerin değil, gerçeğin yerini alan simülakrların dünyasında yaşamaktadır. Bu durumda "gerçeklik" ile "temsili" arasındaki fark silinmiş, yerini birbirinden ayırt edilemeyen bir kopyalar evreni almıştır.

Baudrillard, bu süreci üç tarihsel aşamada açıklar: İlk aşama: İmge, gerçeğin sadık bir temsilidir (örneğin dini ikonalar, portreler). İkinci aşama: İmge, gerçeği bozarak yeniden üretir (örneğin fotoğraf, film). Üçüncü aşama: İmge artık gerçeğe değil, yalnızca diğer imgelerle ilişkilenir; gerçeğin kendisi ortadan kalkar.

Bu son aşama hipergerçeklik olarak tanımlanmaktadır. Burada simülasyonlar gerçekliğin yerini almakta ve kimi zaman ondan daha ''inandırıcı'' hâle gelmektedir. Disneyland, televizyon haberleri, sosyal medya kimlikleri ve dijital avatarlar bu hipergerçek düzlemin örnekleri arasında değerlendirilebilir. Bu ortamlarda "gerçek", artık tek başına bir ölçüt olmaktan çıkarak yeniden üretilebilen bir etkiye dönüşmektedir. Böylece gerçeğin silinmesi yalnızca ontolojik bir yitim değil, aynı zamanda anlamın çözülüşü anlamına gelir. Gerçeklik, temsil ve simülasyonların iç içe geçtiği bir yüzeye dönüşmektedir. Bu yüzeyde imgeler, asıllarına bağlı kalmadan kendi gerçekliklerini oluşturabilmektedir.

Görünüşlerin türlü medya olanakları aracılığıyla saptırılabilmesi, söz konusu yaratılmış gerçekliğin manipülatif oluşu gibi etkenler de göz önüne getirildiğinde, toplumsal olarak gerçeğe olan inancın gittikçe zayıfladığı ve topyekûn bir anlam kaybı yaşanıyor olduğunu ifade edebiliriz. Bu noktada bireyin gerçeklikle ilişkisi yalnızca dijital araçlar aracılığıyla değil, aynı zamanda toplumsal roller ve kimlikler üzerinden de dönüşmektedir. Carl Jung'un *(1921)* temel eseri olan *Psikolojide Tipler (Psychologische Typen)* kitabında "persona" kavramıyla açıkladığı gibi, birey toplumun beklentilerine uyum sağlamak amacıyla bir tür sosyal maske geliştirir. Bu maskeler, yalnızca bireyin içsel özünü

gizlemenin ötesinde, toplumsal kabul elde etmek için vazgeçilmez bir hale gelen yapay dış görünümlerdir. Baudrillard'ın simülasyon teorisi bağlamında düşünüldüğünde ise maskeler, asıl gerçekliği temsil etmeyi bırakıp, onun yerine ikame edilen göstergeler dönüşür (Hatch,&Schultz,2002). Sonuç olarak, "hakiki olan" ile "gerçekmiş'' gibi algılanan arasındaki ayrım giderek bulanıklaşır ve maskeler de tıpkı dijital simülakrlar gibi yeni bir hipergerçeklik üretir.

Jung'un persona kavramının günümüzdeki en somut örnekleri, sanal ortamda inşa edilen dijital kimliklerde karşımıza çıkmasıdır. Sosyal medya ve sanal platformlarda filtrelenmiş yüzler, avatarlar ya da seçilmiş kimlik parçaları, bu modern maskelerin en belirgin örnekleridir. Bireyin toplum önünde kendisini yeniden kurgulamasına olanak sağlayan bu araçlar, aynı zamanda kişinin görünüşün özün önüne geçmesiyle, birey kendi orijinalinden uzaklaştırır ve toplumsal düzeyde gerçeğe olan inancı daha da zayıflaşır. Bu kopuş, gerçekliğin belirsizleşmesine sebep oluşmasıyla birlikte bireyde, "gerçek nedir?", "gerçekte ben kimim?" gibi varoluşsal sorgulamalarına neden olur. Bu sorgulama sürecinde birey hem iç dünyasında hem de gösterilen gerçeklik arasında dengesizlikler yaşar. Ancak bu denge bireysel ve kolektif deneyimler aracılığı ile yeniden inşa edilir. Modern toplumun bilgi birikiminin ve teknolojik medyanın yaygınlaşması, algısal sınırları zorlamış, dijital yorgunluk ve duygusal hissizleşme gibi psikolojik sonuçlar doğurmuştur (Goleman, 1995).

Bireyin gerçeklik algısında meydana gelen bu dönüşüm, yalnızca bireyin iç dünyasıyla sınırlı kalmayıp medya ve görsel kültürün etkisiyle toplumsal bir boyut da kazanmıştır. Medyanın belirleyici etkisinin artmasıyla birlikte insanlar, dünyayı çoğunlukla dolaşıma giren imgeler aracılığıyla deneyimlemeye başlamıştır. Bu duruma Giza Piramitleri'nin medyada sunuluş biçimi örnek gösterilebilir. Giza Piramitleri'ne ilişkin yaygın olarak dolaşıma giren fotoğraflarda piramitler, çoğunlukla çölün ortasında ve çevresinden tamamen yalıtılmış anıtsal yapılar olarak sunulmaktadır. Oysa uydu görüntüleri ve geniş açıdan çekilmiş fotoğraflar, Giza Platosu'nun Büyük Kahire metropol alanının hemen yanı başında yer aldığını ve yoğun kent dokusunun piramitlere kadar ulaştığını göstermektedir (NASA Earth Observatory, 2024; Copernicus Sentinel-2, 2025). Bu örnek, medyada kullanılan kadrajın ve seçilmiş bakış açısının gerçekliği bütünüyle yansıtmaktan ziyade onun belirli

bir bölümünü görünür kıldığını; dolayısıyla izleyicinin mekâna ilişkin algısını yönlendirebildiğini göstermektedir. Bu durum, gerçekliğin toplumsal ölçekte nasıl dönüştüğü sorusunu da gündeme getirmektedir. Sosyolog Guy Debord, Gösteri Toplumu kuramında bu dönüşümü, bireylerin doğrudan yaşam deneyimlerinin yerini imgeler ve temsiller aracılığıyla kurulan toplumsal ilişkilerin aldığı bir düzen olarak açıklamaktadır.

Bu kuramda spektakl, yalnızca görsel bir gösteri değil; kapitalist toplumun ürettiği imgeler aracılığıyla bireyin gerçeklikle kurduğu ilişkinin dönüşmesini sağlayan toplumsal bir yapı olarak ele alınmaktadır (Debord, 1967/2018).

Bu süreçte birey, doğrudan ve gerçek deneyimlerden uzaklaşarak yaşamı giderek imgeler üzerinden deneyimlemekte; bunun sonucunda ise olaylara karşı duygusal tepkileri zayıflayıp duyarsızlaşma eğilimi gösterebilmektedir. Gerçeklik ile sanallık arasındaki sınırın giderek belirsizleştiği bu dönüşüm, özellikle sosyal medya platformlarında dolaşıma giren içeriklerin bireyler tarafından sorgulanmadan kabul edilmesiyle daha görünür hâle gelmektedir.

Örneğin, İstanbul Aydın Üniversitesi tarafından yapılan bir araştırma, sosyal medya platformlarının, özellikle Twitter kullanıcılarının, paylaşılan içeriklerin gerçekliğini sorgulamadan kabul etmeleriyle bu durumun bireylerde yanıltıcı dünya görüşlerinin oluşmasına ve bunun sonucunda gerçek dünya ile olan bağlantılarının zayıflamasına yol açtığını ortaya koymaktadır. Orkun Öngen tarafından yapılan araştırmada Twitter üzerinden yayılan gerçeklik yanılgısı şu şekilde ifade edilmektedir,

> ‘’Twitter’da her gün ve her geçen saniye kullanıcılar tarafından yaratılan sayısız enformasyon kitlelerin algılarında gerçeğin kendisinin tıpatıp benzeri olarak yaratılmış simülakrları oluşturmakta, bu gerçekliğin yerini alan simülakrlar sürekli yeniden üretilerek zamanla kitlelerin karşısında kendi tözünden yoksun sahip olduğu salt gerçekliği yitirmiş, hipergerçekleşmiş şeyleri oluşturmaktadır. Hipergerçeklik, tözden yoksun şişirilmiş bir gerçeklik -Baudrilard’ın tanımıyla için için kaynayan bir gerçeklik- yaratılmasına neden olmaktadır. Şişirilmiş gerçeklik kitlelerde hangi olayın gerçek, hangi olayın sahte olduğunun kavrayışını ortadan kaldırmakta dolayısıyla bireyler tarafından yaşanan gündelik olaylar ve durumlar zamanla anımsanamamaktadır’’ (2019, s.11).

Bu doğrultuda Seçil Utma (2022) *Medyada Gerçeklik Algısının Dönüşümü: Medya ve Dezenformasyon* adlı çalışmasında, medya elinde bulunduğu güç sayesinde kitleleri etkileyerek, istenilen konularda tutum ve davranış değişikliği oluşturmakta, onlara sahte ve sanal bir dünya

sunarak, adeta psikolojik bir silah gibi işlev görmektedir (s. 53) ifadelerini kullanarak gerçeği saptırmanın tehlikelerine dikkat çekmiştir. Gerçeğe ilişkin algının bulanıklaşması, bireyin ve toplumun zamanla hissetme yetisini zayıflatabilmekte; buna bağlı olarak adalet, dayanışma ve empati gibi ahlaki değerlerin de aşınmasına neden olabilmektedir. Örneğin, günümüzde yaşanan savaş görüntülerine maruz kalan bireyler, kısa bir süre sonra bu görüntülere alışır ve başlangıçta güçlü duygusal tepkiler uyandıran sahneler, giderek sıradan bir haber akışının parçası olarak algılanabilmektedir. Bu durumun, yalnızca türdeşlerimize karşı değil, yaşamı paylaştığımız diğer canlılara ve çevreye yönelik duygusal duyarlılığı da zayıflatabileceği söylenebilir. Silvija Jestrovic'in ifadeleri de bu durumu destekler niteliktedir: "Yabancılaşma, hayatın bir gerçeği haline gelirse, artık algılamayı uyandıramaz: tam tersine, gerçeğin algılanışını bulanıklaştırır" (Jestrovic, 2002, s. 54).

Daha önce sözü edilen örneklerden hareketle, gerçeklik ve sanallık kavramlarının birey ve toplum üzerindeki etkilerine yönelik bir çerçeve çizilmeye çalışılmıştır. Çalışmanın ikinci bölümünde ise gerçeklik kavramının sanat alanındaki yansımaları ele alınacak; gerçeklik olgusunun sanat tarihindeki gelişimi, farklı dönemlerde nasıl yorumlandığı ve günümüzde değişen gerçeklik anlayışının sanatsal üretimlere nasıl yansıdığı incelenecektir.

2.BÖLÜM: SANAT TARİHİNDE DEĞİŞEN GERÇEKLİK ALGILARI

Sanat tarihi boyunca gerçeklik, sanatçıların çevrelerini algılama ve anlamlandırma çabalarına konu olan temel olgulardan biri olmuştur. Sanat ve gerçeklik kavramlarının ortaya çıktığı ilk dönemlerden bu yana bilim ve sanatın paralel bir gelişim sergilemesine benzer biçimde, sanat ve gerçeklik de tarih boyunca birbirini besleyen unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanat, her dönemde gerçekliğe ayna tutma, onu yorumlama ve ona yeni bir anlam kazandırma işlevi taşımıştır. Sanat yapıtının gerçeklikle kurduğu ilişki, içinde bulunduğu çağın toplumsal etkileri, kültürel değişimleri ve teknolojik gelişmeleri doğrultusunda sürekli bir dönüşüm halindedir. Gerçekliğin yeniden üretimi olarak sanatta imge sorunsalının tarihi düşünüldüğünde, mimesis kuramı, diğer bir ifadeyle taklit anlayışıyla başlayan gerçeğin yeniden sunumu zaman içinde temsili gerçekliğe evrilmiş; günümüzün dijital dünyasında ise bu sorunsal, çeşitli teknolojik olanaklar aracılığıyla farklı biçimlerde ortaya çıkmış ve gerçekliğin yeniden sunumuna yönelik yeni yöntemlerin geliştirilmesine imkân tanımıştır.
Sanatta gerçekliğin temsili, tarihsel süreç içerisinde farklı anlayışlar doğrultusunda şekillenmiştir. Bu anlayışlar, sanatın gerçeklikle kurduğu ilişkinin değişen düşünce sistemleri, toplumsal koşullar ve estetik yaklaşımlar doğrultusunda yeniden yorumlandığını göstermektedir. Bu çerçevede gerçekliğin sanatsal temsiline ilişkin ilk anlayışlardan biri, gerçeğin taklidini esas alan mimesis yaklaşımıdır.

Natüralist anlayışa göre sanat, konu edinilen problemi aslına en benzer biçimde taklit etmelidir. Bu bağlamda sanatın amacı, gözlemlenebilir gerçekliği estetik bir biçimde yeniden üreterek algılanan gerçekliğe en yakın temsili ortaya koymaktır. Temsilin ön planda olduğu bu anlayışta sanat eseri ile gerçeklik arasındaki benzerlik derecesi, eserin değerini belirleyen temel ölçütlerden biri olarak kabul edilmektedir. Antik Yunan düşüncesinden bu yana süregelen bu yaklaşım, Rönesans döneminde bilimsel gözlem, perspektif ve anatomi alanlarındaki gelişmelerle birlikte gerçekliğin sanattaki temsiline yeni bir boyut kazandırmıştır.

Bu anlayışın önde gelen temsilcilerinden biri olan Leonardo da Vinci, *Son Akşam Yemeği* (*The Last Supper*, 1495–1498) adlı eserinde doğrusal perspektif, anatomik doğruluk ve mekânsal düzenleme

aracılığıyla gerçekliği gözleme dayalı bir anlayışla yansıtmıştır. Bu yönüyle eser, Rönesans döneminde gerçekliğin sanattaki temsilinin yalnızca doğanın birebir taklidine değil, aynı zamanda gözlem ve bilimsel bilgi doğrultusunda yeniden yorumlanmasına dayandığını göstermektedir.



Görsel 2. Leonardo da Vinci. *The Last Supper (Son Akşam Yemeği)*. 1495–1498, (Sıva Üzerine Gesso, Zift ve Tempera Duvar Resmi, 460X880 cm)

Erişim:23.09.2026 https://tinyurl.com/ynpumrzt

Ancak sanatın gerçeklikle kurduğu ilişki, tarihsel süreç içerisinde değişen toplumsal, kültürel ve düşünsel koşullar doğrultusunda farklı biçimlerde yorumlanmıştır. Bu doğrultuda sanatın yalnızca görünen dünyayı değil aynı zamanda döneminin sosyal, kültürel ve ideolojik yapısı gibi görünür olmayan yapılarını da ele alan bir anlayışa evrildiği bilinmektedir.

Bu anlayışa göre sanat, yalnızca fiziksel gerçekliği birebir yansıtmakla kalmaz; aynı zamanda içinde bulunduğu dönemin sosyal, kültürel ve ideolojik yapısını da yansıtır. Böylece sanat, duyusal benzerliğe dayalı bir taklit olmanın ötesine geçerek, toplumsal yaşamı yorumlayan, eleştiren ve izleyiciyi düşünmeye yönelten bir ifade biçimi hâline gelmiştir.

19. yüzyılda ortaya çıkan Realizm akımı, bu anlayışın en belirgin örneklerinden biridir. Realist sanatçılar, idealize edilmiş tarihsel ya da mitolojik konular yerine gündelik yaşamı ve toplumun

sıradan insanlarını konu edinmiş; böylece toplumsal gerçekliği sanatın merkezine taşımışlardır. Bu yaklaşımın önde gelen temsilcilerinden Gustave Courbet, Taş Kırıcılar *(Les Casseurs de pierres)* (1849) adlı eserinde emekçi sınıfın gündelik yaşamını idealize etmeden, herhangi bir kahramanlaştırma ya da estetik yüceltme amacı gütmeden ele almıştır. Sanatçı, bu eseriyle yalnızca görüneni betimlememiş; aynı zamanda dönemin toplumsal yapısını ve sınıfsal ilişkilerini de sanatın konusu hâline getirmiştir.



Görsel 3. Gustave Courbet. Les Casseurs de pierres (Taş Kırıcılar). 1849, (Tuval Üzerine Yağlı Boya, 165 x 257 cm)

Erişim: 23.09.2026 https://tinyurl.com/4b3w9smt

20. yüzyıla gelindiğinde ise sanatın gerçeklikle kurduğu ilişki yeni bir boyut kazanmıştır. Sanatçılar artık yalnızca fiziksel ya da toplumsal gerçekliği görünür kılmakla yetinmemiş; gerçeklik ile onu temsil eden imgeler arasındaki ilişkiyi de sorgulamaya başlamışlardır. René Magritte'in *İmgelerin İhaneti* (*La Trahison des images*, 1929) adlı çalışması, temsil sorunsalını açık bir biçimde ortaya koyan örneklerden biridir.



Görsel 4. René Magritte. *La Trahison des images (İmgelerin İhaneti)*.1929, (Tuval Üzerine Yağlı Boya, (63,5 cm × 93,98 cm)
Erişim: 24.09.2026 https://collections.lacma.org/node/239578

Görselde bir pipo resmi olmasına rağmen, altındaki metinde "Bu bir pipo değildir" ifadesi yer almaktadır. Bu metinle sanatçı, görselin bir nesne değil yalnızca onun bir temsil olduğunu vurgular, yani ona göre görüntü nesnenin kendisi değildir. Bu sanat yapıtı gerçekliği temsil etme biçiminin yalnızca benzerliğe dayanmadığını göstermektedir özetle görülenin gerçeklik değil, yalnızca bir gösterge olduğu vurgulanır.

Magritte'in imge ile gerçeklik arasındaki ilişkiyi sorunsallaştıran bu yaklaşımı, 1960'lı yıllarda sanatın gerçeklikle kurduğu ilişkinin daha radikal biçimde yeniden ele alınmasına zemin hazırlamıştır. Artık sanatçılar, gerçekliği temsil etmekle yetinmemekte; sanat nesnesinin kendisini, gündelik yaşamı ve "gerçeklik" kavramını doğrudan sorgulamaktadırlar. Magritte temsilin sınırlarını imge üzerinden sorgularken, Manzoni aynı sorguyu sanat nesnesinin fiziksel varlığına taşır. Bu anlayışın dikkat çekici örneklerinden biri, Piero Manzoni'nin *Dünyanın Kaidesi (Socle du Monde,* 1961) adlı yapıtıdır. “ Manzoni, geleneksel olarak sanat yapıtını sergileme işlevi üstlenen kaideyi ters çevirerek tüm dünyayı sanat yapıtı ilan etmiştir. Bu hamle, sanat nesnesi ile gerçeklik arasındaki sınırı yapısal

olarak sorunsallaştırıl: eğer tüm dünya bir kaidenin üzerine yerleştirilebiliyorsa, "sanat yapıtı" ile "gerçeklik" arasındaki ayrım yeniden nasıl tanımlanır? Manzoni, bu yapıtıyla gerçekliğin yalnızca temsil edilen bir olgu olmadığını, sanatın kavramsal müdahalesiyle yeniden tanımlanabileceğini ortaya koymuştur. Magritte temsilin sınırlarını bir imge içinde sorunsallaştıranken, Manzoni aynı soruyu sanat nesnesinin fiziksel varlığına taşımıştır.



Görsel 5. Piero Manzoni. Socle du Monde (Dünyanın Kaidesi). 1961, (Demir ve Bronz Üzerine Kabartma Yazı, 82 x 100 x cm)

Erişim: 24.09.2026 https://tinyurl.com/3w75bvn8

Sanat nesnesinin fiziksel varlığını sorunsallaştıran bu müdahalelerin ardından temsilin kendisi de sanat yapıtının temel konularından biri hâline gelmiştir. Temsil edilen imgenin görünür sınırları aşılmış ve sanat yapıtı kavramsal bir düzleme taşınmıştır.

Sanatsal gerçekliğin yansıtılmasındaki bir diğer bakış açısı, sanat nesnesinin kendisinin değil kavramının ‘’görünümü’’ fikrine dayanmaktadır. Burada temsil edilen imgenin görünür sınırları aşılarak, onun kavramsal düzleme taşması hedeflenir. Bu yönelimi Joseph Kosuth'un *Bir ve Üç Sandalye* (*One and Three Chairs*,) (1965) adını taşıyan ve kavramsal sanatın bir miladı olarak da

kabul edilen yapıtı üzerinden açıklayabiliriz. Yapıtta üç öğe bulunur, gerçek bir sandalye (nesnenin kendisi), bir sandalye fotoğrafı (temsili, imgesi),ve sandalyenin sözlükteki tanımı (dilin kavramsal karşılığı).



Görsel 6. Joseph Kosuth. One and Three Chairs (Bir ve Üç Sandalye). 1965, (Ahşap Sandalye, Fotoğrafik Baskı ve Büyütülmüş Sözlük Tanımı Metin Panosu Yerleştirmesi, Sandalye Boyutu: 82 x 37.8 x 53 cm)
Erişim: 24.09.2026 https://tinyurl.com/yrpn45ds

Kosuth'un bu eserinde yer alan üç öğe, sandalyenin üç farklı varlık düzeyini temsil etmektedir. Bunlar sırasıyla Fiziksel gerçeklik (varlık) Görsel temsil (imgesel düzlem) Dilsel tanım (kavramsal düzlem). Kosuth burada şu soruyu sorar "bir nesnenin anlamı, o nesnenin kendisinden taşabilir mi?", Sandalye ile tanımlanan şey nesne midir, görüntü müdür, yoksa anlam mıdır? Bu sorgulamayla birlikte sanata konu olan nesnenin fiziksel olarak temsil edilmesi problemi aşılmış olur. Kosuth'un yaklaşımı, izleyicinin görsel algısının güvenilirliğini sarsar; çünkü gerçeklik, artık yalnızca gözle görülen nesneyle sınırlı değildir; temsil biçimleri ve kavramsal karşılıklar da yapıtın anlamının oluşumuna dâhil olmaktadır (Kosuth, 1969). Arthur C. Danto, Sanatın Sonundan Sonra (2010) adlı kitabında kavramsal sanatla birlikte sanat yapıtının yalnızca görünüşü üzerinden tanımlanamayacağını; sanatın ne olduğunun anlaşılabilmesi için duyusal deneyimden düşünceye,

dolayısıyla felsefeye yönelmek gerektiğini belirtmektedir. Danto'nun bu yaklaşımı, sanat yapıtının gerçeklikle kurduğu ilişkinin yalnızca duyusal benzerlik üzerinden değil, düşünce ve kavram aracılığıyla da ele alınabileceğini göstermesi açısından dikkat çekicidir.

Manzoni sanat nesnesinin, Kosuth ise temsilin kendisini sorunsallaştırmaktır. Bu eleştirel sorgulama, üretim ve tüketim ilişkilerine taşındığında, gerçekliğin toplumsal olarak nasıl inşa edildiği sorusu ön plana çıkar. Bu dönemecin kayıtlarından biri, popüler kültür imgelerinin sanata taşınmasıdır. Sanatın gerçeklikle kurduğu ilişkide doğrudan yansıtma değil aksine temsil ve kavramsallaştırma süreçlerinin dahil edildiği, bu yönüyle de gerçeğe dair eleştirel ve sorgulayan bir alternatif gerçeklik önermesiyle, Andy Warhol'un *Campbell Konserveleri (Campbell's Soup Cans,* 1962) adlı yapıtı örnek gösterilebilir. Warhol, seri üretim mantığını sanat üretimine taşıyarak bir tüketim nesnesini ''Campbell konservesini'' sanat nesnesine dönüştürmüştür. Sanatçının amacı, konserve kutularını birebir resmetmekten ziyade, gündelik yaşamın sıradan bir tüketim nesnesi üzerinden gerçekliğin toplumsal, kültürel ve ekonomik süreçler aracılığıyla nasıl inşa edildiğini görünür kılmak ve kapitalist tüketim kültürünü eleştirmektir.



Görsel 7. Andy Warhol. *Campbell's Soup Cans (Campbell Çorba Konserveleri)*. 1962, (Tuval Üzerine Sentetik Polimer Boya, 32 Adet Pano, Her biri 50.8 x 40.6 cm) Erişim: 24.09.2026 https://tinyurl.com/4fvzkx43

Konserve, yalnızca bir gıda ürünü değil; aynı zamanda kitle tüketim kültürünün, marka kimliğinin ve tekrarlayan imgenin bir simgesidir. Warhol çoğaltma ve tekrar yoluyla imgenin özgünlüğünü aşındırır; tıpkı bir fabrikada üretilen her konserve gibi, sanat yapıtı da seri ve yeniden üretilebilir hâle gelir. Bu yönüyle yapıt, gerçekliğin yalnızca fiziksel olarak var olan şeylerden değil, toplumsal üretim ve tüketim pratiklerinden de inşa edildiğini ortaya koyar. Warhol'un gündelik yaşamın imgeleri üzerinden geliştirdiği bu yaklaşım, sanatın yalnızca nesneleri temsil etmekle kalmayıp onların taşıdığı anlamları da sorguladığını göstermektedir. Bu sorgulama, 1960'lı yıllarda kavramsal sanat anlayışının gelişmesiyle birlikte daha da belirgin hâle gelmiş ve sanat yapıtının fiziksel varlığından çok düşünsel içeriğinin önem kazandığı yeni bir dönemin kapısını aralamıştır.

Kosuth sanatın kavramsal sınırlarını nesne, dil ve temsil ilişkisi üzerinden tartışırken, Warhol aynı sorgulamayı gündelik yaşamın imgeleri ve tüketim kültürü üzerinden yürütmektedir. Bu örneklerden hareketle her iki sanatçıda da gerçekliğin sanat tarafından yalnızca temsil edilmediğini, aynı zamanda yeniden kurulduğunu açıkça ifade edebiliriz.

Bu dönemde ortaya çıkan Yeni Gerçekçilik (Nouveau Réalisme), çoğu zaman Amerikan Pop Art'ın Avrupalı karşılığı olarak konumlandırılmaktadır. Aynı yıllarda (1960–1962) Rauschenberg ve Johns'un Neo-Dada yaklaşımı, assemblage furyası, MoMA'nın 1961 tarihli *The Art of Assemblage* sergisi, Fluxus ve happening'ler de sanat ortamında yer almaktadır. Yeni Gerçekçilik ile Pop Art arasındaki temel ayrım ise gerçeklikle kurdukları ilişkide ortaya çıkmaktadır. Pop Art, tüketim kültürünün reklam, çizgi roman ve medya aracılığıyla dolaşıma giren imgeleri ve temsilleriyle ilgilenirken; Yeni Gerçekçilik, imgenin temsil ettiği şeyden çok fiziksel nesnenin kendisini sanatsal üretime dâhil etmiştir. Bu anlamda Pop Art'ta gösterge ve temsil ön plana çıkarken, Yeni Gerçekçilikte nesnenin maddi varlığı doğrudan yapıtın bir parçası hâline gelmektedir. Yeni Gerçekçilik 'in modern tüketim kültürünün bir yansıması olarak ortaya çıktığını belirten Antmen, Pierre Restany'nin yaklaşımından hareketle bu anlayışın "gerçeğin kavramsal ya da düşsel bir prizmadan geçirilmiş bir yansıması" yerine gerçeğin kendisinin algılanmasına yöneldiğini

aktarmaktadır (Antmen ,2009, s. 175). Böylece gerçeklik, yalnızca imge ve temsil üzerinden değil, gündelik yaşama ait nesnenin doğrudan maddi varlığı üzerinden de sanat yapıtına dâhil edilmektedir.

Bu yaklaşımın öne çıkan sanatçılarından Arman, gündelik yaşamda karşılaşılan nesneleri biriktirerek oluşturduğu Accumulations çalışmalarında, nesnenin temsilini üretmek yerine nesnenin kendisini doğrudan sanat yapıtının malzemesine dönüştürmüştür. Benzer biçimde Daniel Spoerri, *Tableaux-pièges* (tuzak-tablolar) çalışmalarında gündelik yaşamdan kalan masa düzenlerini olduğu hâliyle sabitleyerek dikey biçimde sergilemiş; César ise otomobilleri sıkıştırarak oluşturduğu *Compressions* çalışmalarında endüstriyel nesnenin fiziksel varlığını doğrudan yapıtın merkezine taşımıştır. Jean Tinguely'nin hareket eden ve kimi zaman kendi kendini yok eden makineleri de nesnenin sabit bir sanat objesi olma niteliğini farklı bir yönden sorgulamıştır.

Yeni Gerçekçilik içerisinde gündelik gerçekliğe ait malzemenin kullanımı yalnızca nesnelerle sınırlı kalmamıştır. Raymond Hains, Jacques Villeglé, François Dufrêne ve Mimmo Rotella gibi *affichistes* sanatçıları, sokaklardan söktükleri yırtık afişleri *décollage* yöntemiyle çalışmalarına dâhil etmişlerdir. Yves Klein'ın monokromları ve *Anthropométries* çalışmaları ile Niki de Saint Phalle'ın *Tirs* serisi ise gerçekliğin nesnenin yanı sıra beden, eylem ve üretim süreci üzerinden de sanat yapıtına dâhil edildiğini göstermektedir.

Yeni Gerçekçilikte gündelik yaşama ait gerçek nesnelerin doğrudan sanat alanına dâhil edilmesinin ardından, özellikle 1970'lerden itibaren tüketim ve gösteri kültürünün yaygınlaşmasıyla birlikte kitle iletişim araçları tarafından üretilen ve dolaşıma sokulan imgeler giderek daha belirleyici hâle gelmiştir. Postmodernizmle birlikte özgün olan ile kopya, gerçek ile temsil arasındaki ayrımların giderek belirsizleşmesi, gerçekliğin imgeler ve göstergeler üzerinden yeniden kurulabildiği bir yapının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Teknolojik gelişmeler ise bu dönüşümü yeni bir boyuta taşıyarak görüntünün dijital ortamda üretilmesini, çoğaltılmasını ve dönüştürülmesini mümkün hâle getirmiştir.

2.1. Sanatta Dijitalleşme ve Günümüzde Sanal Temsiliyet

Günümüzde teknolojik gelişmeler, bireyin gerçeklik algısını değişime uğrattığı gibi zaman ve mekân algısını da bozmaktadır. Paul Virilio, Enformasyon Bombası (2003) adlı çalışmasında, çağdaş enformasyon teknolojilerinin zaman ve mekân algısını hızlandırarak gerçeklik algısında köklü kırılmalara yol açtığını belirtmektedir (s. 35–40). Hüseyin Köse (2005) ise Virilio'nun bu tespitlerinden hareketle söz konusu sürecin bir "hızlandırılmış hakikat" düzlemi yarattığını ifade etmektedir (s. 230). Bu durum, bireyin gerçeklik algısında kırılmalara yol açmakta; deneyimler artık yalnızca fiziksel mekânda değil, dijital ve sanal ortamlar aracılığıyla da yaşanmaktadır. Bu nedenle gerçeklik, yalnızca fiziksel dünyanın doğrudan deneyimlenmesiyle sınırlı kalmamakta, teknolojik araçların oluşturduğu farklı deneyim alanlarını da kapsamaktadır. Nitekim fiziksel gerçeklik, herhangi bir teknolojik aracıya ihtiyaç duyulmaksızın duyular yoluyla algılanırken; artırılmış gerçeklik teknolojisi, fiziksel dünyaya eş zamanlı olarak sanal nesneler ve dijital katmanlar ekleyerek kullanıcıya somut ve sanal unsurların bir arada bulunduğu hibrit bir deneyim alanı sunmaktadır (Cankül vd., 2018; Öztürk Göçmen, 2018). Bu durum, sanal gerçekliğin sanal dünyayı gerçek dünyadaki algılarımız aracılığıyla deneyimlenen bir olguya dönüştürüp dönüştürmediği ya da bütünüyle kurgulanmış bir gerçeklik olup olmadığı yönündeki tartışmaları beraberinde getirerek gerçeklik kavramına ilişkin yeni bir algı oluşturmuştur. Sanata teknolojinin dâhil olması, gerçekliğin değişken hâli ve toplumsal yaşamın sanal ortamlara taşınmasıyla birlikte, yeni medya sanatı ve dijital sanat gibi yeni ifade alanlarının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır.

Christiane Paul'e (2003) göre dijital sanat alanındaki adlandırmalar zaman içerisinde değişim göstermiş; "bilgisayar sanatı" ve "multimedya sanatı" gibi kavramların ardından "dijital sanat" ve "yeni medya sanatı" gibi daha geniş tanımlamalar kullanılmaya başlanmıştır. Paul (2016), daha sonraki değerlendirmesinde bu terminolojinin hâlen değişken olduğunu ve dijital sanat ile yeni medya sanatı kavramlarının kimi zaman birbirinin yerine kullanılmasına rağmen aynı kapsamı ifade etmediğini belirtmektedir. Toplumsal yaşamın giderek sanal ortamlara taşınması ve farklı teknolojilerin bir araya gelmesiyle birlikte bu alanın kapsamı da genişlemiştir. Bahse konu kavramsal dönüşüm yalnızca sanatın üretim yöntemlerini değil, aynı zamanda sanatın gerçeklik ve sanallık arasındaki ilişkisinin

yeniden yorumlanmasını da beraberinde getirmiştir. Sanatın dijitalleşmesi süreciyle birlikte sanatta gerçeklik ve sanallık ilişkisi, sanatçıların gerçek dünyayı nasıl yansıttıkları ve yeniden kurguladıkları kadar, izleyicinin gerçek ile kurgu arasındaki dengeyi nasıl deneyimlediğiyle de ilgilidir.

C. Paul'un tanımladığı dijital dönüşümle birlikte sanal gerçeklik ve dijital araçlar, sanat üretimiyle giderek daha yakın bir etkileşim hâline gelmiştir. Sanallık ve gerçeklik üzerine yapılan sorgulamalar, beraberinde geleneksel sanat anlayışına ilişkin yerleşik algıların da sorgulanmasına neden olmuştur. Bu dönüşüm, "Sanat nedir?" ve "Teknoloji sanat olabilir mi?" gibi soruları gündeme getirerek sanat yapıtının yalnızca fiziksel bir alanla, nesneyle ya da imgeyle sınırlı olmadığını göstermiştir. Bu sorgulamaların sanatsal üretimdeki karşılıklarından biri, izleyicinin yapıtla doğrudan etkileşime girdiği interaktif dijital çalışmalar olmuştur.

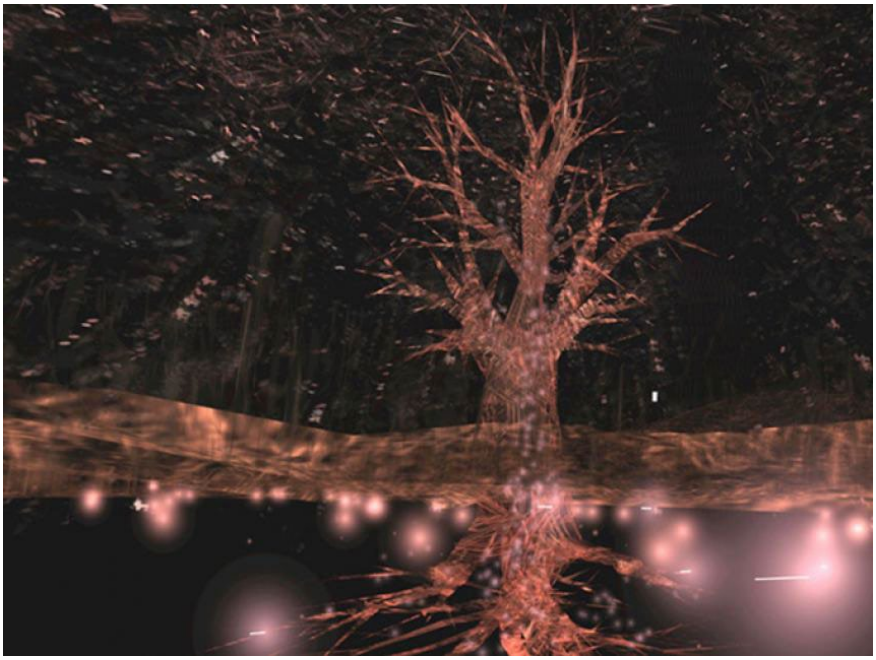
İnteraktif dijital sanatın öncü örneklerinden biri olarak değerlendirilen Jeffrey Shaw'un *The Legible City* (1989) adlı çalışması, fiziksel ve dijital mekân arasındaki sınırları esneterek izleyicinin bu iki alan arasındaki geçişi deneyimlemesine olanak sağlamıştır. İzleyicinin fiziksel hareketlerinin dijital ortam içerisindeki hareketi belirlemesi, gerçek mekânda gerçekleştirilen bir eylem ile sanal mekânda yaşanan deneyimi aynı süreç içerisinde bir araya getirmektedir. Shaw'ın yaklaşımı bu yönüyle sanatın yalnızca bir obje olarak var olmadığını, izleyicinin fiziksel olarak dâhil olmasıyla yaşanan ve değişen bir deneyime de dönüşebildiğini göstermektedir.



Görsel 8. Jeffrey Shaw, The Legible City (Okunaklı Şehir). 1989, (Etkileşimli Yerleştirme; Sabit Kondisyon Bisikleti, Projeksiyon Perdesi ve Gerçek Zamanlı Bilgisayar Grafiği)

Erişim: 26.09.2026 https://tinyurl.com/mrnz4jpj

Bu ilişkinin daha bedensel ve duyusal bir deneyime dönüştüğü örneklerden biri Char Davies'in *Osmose* (1995) adlı sanal gerçeklik enstalasyonudur. Davies, izleyicinin nefesini ve beden dengesini sanal mekân içerisinde yön bulmanın bir aracı olarak kullanarak fiziksel beden ile dijital ortam arasında doğrudan bir etkileşim kurmaktadır (Davies, 1998). İzleyicinin kendi bedensel hareketleriyle sanal ortamı yönlendirmesi, fiziksel gerçeklik ile dijital deneyimin birbirinden tamamen bağımsız olmadığını ve aynı deneyim içerisinde bir araya gelebildiğini göstermektedir. Bu yönüyle Osmose, gerçek ve sanal arasındaki sınırları daha geçirgen hâle getirerek izleyiciyi yalnızca gözlemleyen kişi olmaktan çıkarıp deneyimin bir parçası hâline getirmektedir.



Görsel 9. Char Davies. Osmose. 1995, (Etkileşimli Sanal Gerçeklik Yerleştirmesi; Başlığa Monteli Ekran, Biyometrik Nefes ve Denge Takip Yeleği, Gerçek Zamanlı Üç Boyutlu Bilgisayar Grafiği ve Mekânsal Ses Düzeneği)

Erişim: 24.09.2026 https://www.immersence.com/osmose/

Beden ve dijital ortam arasında kurulan bu etkileşim, ilerleyen dönemlerde izleyicinin fiziksel verilerinin doğrudan sanat yapıtına dâhil edildiği çalışmalara doğru evrilmiştir. Bu bağlamda Rafael Lozano-Hemmer'in *Pulse Room* (2006) adlı interaktif enstalasyonu örnek gösterilebilir. Çalışmada izleyicinin kalp atışı bir sensör aracılığıyla ölçülmekte ve bu ritim, mekânda bulunan ampullerin yanıp sönme düzenine dönüştürülmektedir. Eserde kalp atış sensörleri, bilgisayar sistemi ve ışık düzenekleri kullanılarak izleyicinin biyometrik verisi yapıtın görsel yapısına dâhil edilmektedir (Lozano-Hemmer, 2006). Böylece izleyici yalnızca eseri gözlemleyen kişi olmaktan çıkarak yapıtın bir parçası hâline gelmektedir. Sanatçı, var olan ve bireyin sürekli hissettiği ancak görünür olmayan bir ritmi, dijital teknolojiler aracılığıyla görünür bir sanat nesnesine ve deneyimine dönüştürmektedir.



Görsel 10. Rafael Lozano-Hemmer. Pulse Room (Nabız Odası). 2006, (Etkileşimli Işık Yerleştirmesi; Akkor Telli Ampuller, Bilgisayar Arayüzü ve Kalp Atış Hızı Algılayıcısı) Erişim: 24.09.2026 https://tinyurl.com/mspmxm36

Fiziksel gerçeklik ile teknolojik görüntünün aynı deneyim içerisinde bir araya geldiği bir başka örnek Janet Cardiff ve George Bures Miller'ın *Alter Bahnhof Video Walk* (2012) adlı çalışmasıdır. dOCUMENTA (13) kapsamında Kassel'deki eski tren istasyonu için hazırlanan çalışmada izleyici, kulaklık ve taşınabilir bir ekran aracılığıyla daha önce aynı mekânda kaydedilmiş görüntüleri takip ederek istasyon içerisinde hareket etmektedir. Sanatçıların eser açıklamasında da gerçeklik ile kurgunun, geçmiş ile şimdinin birbirine karıştığı bir deneyim oluşturulduğu belirtilmektedir (Cardiff & Miller, 2012).



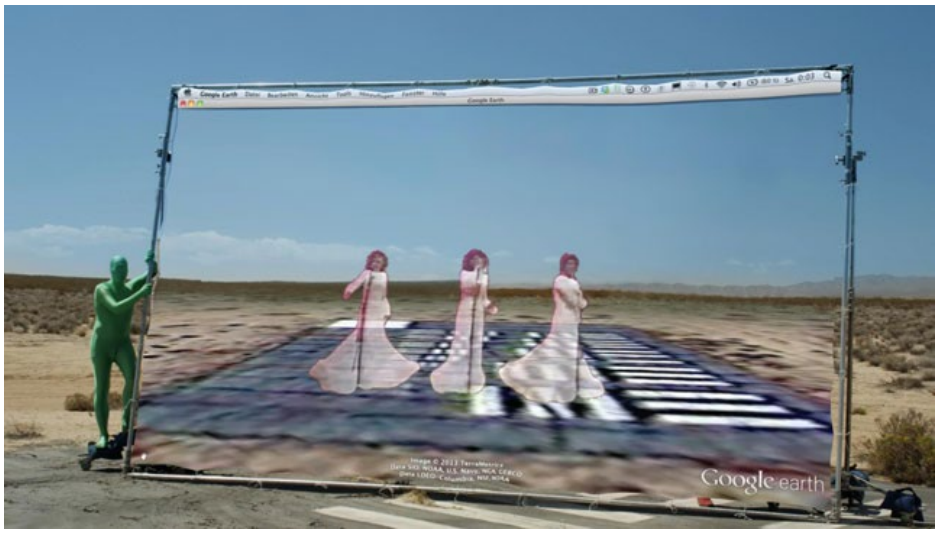
Görsel 11. Janet Cardiff ve George Bures Miller. Alter Bahnhof Video Walk (Eski Tren İstasyonu Video Yürüyüşü). 2012, (Katılımcı Video Yürüyüşü; Taşınabilir Ekran ve Çift Kulaklıklı Ses Kaydı, 26 Dakika)

Erişim: 24.09.2026 https://tinyurl.com/mv3z2ufc

İzleyicinin ekranda gördüğü kayıt ile o anda fiziksel olarak deneyimlediği mekânın üst üste gelmesi, gerçekliğin hangi düzlemde deneyimlendiğine ilişkin algısal bir belirsizlik yaratmaktadır. Bu yönüyle çalışma, var olan gerçeklik ile temsil edilen gerçeklik arasındaki sınırların belirsizleştiği bir deneyim sunmaktadır. İzleyici, sanatçının kurguladığı görsel dünya içerisinde bir süreliğine hareket ederek bulunduğu fiziksel gerçeklikten kısmen uzaklaşmakta ve farklı bir gerçeklik düzlemini deneyimlemektedir.

Tezin birinci bölümünde ele alınan gerçeklik, sanallık ve hipergerçeklik kavramlarının günümüz teknolojileriyle birlikte geçirdiği dönüşüm, çağdaş sanat üretimlerini de doğrudan etkilemiştir. Gerçekliğin yalnızca temsil edilmediği, aynı zamanda yeniden üretildiği bu süreçte sanatçılar; dijital teknolojiler, sanal gerçeklik, biyometrik veriler ve yapay zekâ gibi araçları kullanarak izleyicinin gerçeklik algısını sorgulayan yeni ifade biçimleri geliştirmişlerdir.

Bu dönüşümün toplumsal etkilerini eleştirel bir bakış açısıyla ele alan sanatçılardan biri Hito Steyerl'dir. Steyerl, dijital görüntünün gerçeklik ve görünürlükle kurduğu ilişkiyi sorgulamaktadır. Sanatçının *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational (Nasıl Görünmez Olunur: Kahrolası Bir Didaktik Eğitim) .MOV* File (2013) adlı video çalışması, dijital çağda görünür olma, görünmezleşme ve görüntünün güvenilirliği üzerine eleştirel bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Bu sayede sanatçı, izleyiciyi görüntünün gerçekliğini sorgulamaya yöneltmektedir.



Görsel 12. Hito Steyerl. *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational (Nasıl Görünmez Olunur: Kahrolası Bir Didaktik Eğitim)* .MOV File. 2013, (Tek Kanallı Dijital Video, Renkli ve Sesli, 14 Dakika)

Erişim: 24.09.2026 https://tinyurl.com/36fmctha

Hito Steyerl, dijital görüntünün gerçeklik ve görünürlükle kurduğu ilişkiyi eleştirel bir perspektiften değerlendirirken; Refik Anadol ise algoritmaları ve yapay zekâ sistemlerini sanat üretim sürecinin temel bileşenlerinden biri hâline getiren güncel sanatçılardan biridir. Sanatçının bu doğrultudaki çalışmalarından biri Machine *Hallucinations* (2019) adlı enstalasyonudur. Çalışmada New York'a ait geniş bir görsel arşiv, makine öğrenmesi algoritmaları aracılığıyla işlenerek mekân içerisinde yeniden kurgulanmaktadır (Anadol, 2019).



Görsel 13. Refik Anadol. Machine Hallucinations: New York (Makine Halüsinasyonları: New York). 2019, (Makine Öğrenmesi Algoritmaları, Çok Kanallı Eş Zamanlı Dijital Projeksiyon ve Veri Heykeli Yerleştirmesi)

Erişim: 28.09.2026 https://tinyurl.com/5f9wm733

Akışkan ve sürekli değişen görselleştirmeler, algoritmik süreçler aracılığıyla farklı görsel yapılara dönüşmüştür. Anadol, fiziksel dünyadan elde edilen görsel arşivi bir tür dijital hafıza alanına dönüştürerek izleyiciye alışılmış görüntüleme biçimlerinden farklı bir deneyim yaşatmıştır.

Bu dönüşüm, üretken yapay zekâ sistemlerinin gelişmesiyle birlikte yeni bir aşamaya ulaşmıştır. Yapay zekânın yalnızca mevcut görüntüleri işlemekle kalmayıp yeni görüntüler, kompozisyonlar ve görsel olasılıklar üretebilmesi, sanatçı ile teknoloji arasındaki ilişkinin yeniden sorgulanmasına neden olmuştur. Couchot'nun ifadesiyle, "Etkileşim, insan ile makine arasındaki ilişkileri köklü biçimde dönüştürmektedir" (Couchot, 1997, s. 4, çeviri yazara aittir). Böylece tartışma, teknolojinin sanat üretiminde kullanılıp kullanılmayacağından çok, üretim sürecinde insan ile makinenin rollerinin nasıl tanımlanacağı noktasına taşınmıştır.

Gerçeğin algoritmalar aracılığıyla sürekli yeniden üretilmesi ve komutlar üzerinden yeni gerçekliklerin inşa edilmesi düşüncesi, Baudrillard'ın hipergerçeklik yaklaşımıyla ilişkilendirilebilir. Baudrillard, gerçeğin artık "matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretildiğini" ve bu

durumun onun sonsuz sayıda yeniden üretilebilmesine olanak sağladığını belirtmektedir (Baudrillard, 2011,s.15).



Görsel 14. Rachel Rossin. Lossy Sergisinden Self Portrait (Otoportre). 2015, (Tuval Üzerine Yağlı Boya, Sanal Gerçeklik Tabanlı Dijital Müdahale)

Erişim: 24.09.2026 https://tinyurl.com/4pdyunyn

Bu yaklaşımın çağdaş sanattaki karşılıklarından biri, fiziksel ve dijital alan arasındaki geçiş sırasında görüntüde meydana gelen kayıp ve bozulmalardır. Rachel Rossin'in sanal gerçeklik ile resim arasında kurduğu ilişki bu bağlamda dikkat çekmektedir. Rossin'in 2015 yılında gerçekleştirdiği *Lossy* adlı sergide, fiziksel dünyaya ait mekân ve nesneler dijital ortama aktarılarak yeniden kurgulanmaktadır. Serginin adını oluşturan "lossy" kavramı, dijital verinin sıkıştırılması sırasında bazı bilgilerin kaybedilmesini ifade etmektedir (Rossin, 2015) (*Zabludowicz Collection*, 2024). Bu durum, sergide yer alan *Self Portrait* (2015) adlı çalışmada da görülmektedir. Sanatçı, kendi portresini dijital müdahaleler ve farklı görüntü katmanları aracılığıyla dönüştürerek başlangıçtaki bütünlüğünden uzaklaştırmaktadır (Rossin, 2015). Gerçek bir bedene ait görüntünün dijital ortamda yeniden

işlenmesi, portreyi fiziksel referansından uzaklaştırırken gerçek ve sanal olanın aynı görüntü içerisinde yeniden kurgulanmasına neden olmaktadır.

Portrelerin gerçekliğini bozarak yeniden kurgulayan çağdaş sanatçılardan biri de Mario Klingemann'dır. Klingemann, yapay zekâ, sinir ağları ve algoritmaları kullanarak portre görüntülerini yeniden üretmektedir. Sanatçının *Memories of Passersby I* (2018) adlı çalışması, binlerce tarihsel portreyle eğitilmiş bir yapay zekâ sistemi aracılığıyla gerçek zamanlı olarak sürekli değişen ve birbirini tekrar etmeyen yeni portreler üretmektedir (Sotheby's, 2019).



Görsel 15. Mario Klingemann. Memories of Passersby I (Gelip Geçenlerin Anıları I). 2018, (Yapay Zekâ, Çoklu Üretken Çekişmeli Ağlar, Özel Üretim Kestane Ağacı Konsol ve İki Adet 4K Ekran, Konsol Boyutu: 70 x 70 x 40 cm) Erişim: 24.09.2026 https://tinyurl.com/ystph8hp

Sözü edilen sanat yapıtlarından hareketle, 1960'lardan başlayarak gerçek ile onun temsili olan imgelerin yeni düşünme ve kavrayış biçimleri ortaya koyduğu açıkça görülmektedir. Dijitalleşmeyle birlikte imgelerin ve onların dolaysız kopyaları olan imajların baş döndürücü bir hızla yayılması; yönlendirme, manipülasyon ve yanlış bilginin dolaşıma girmesi gibi etkilerle insanın duyusal

deneyiminde bir kırılmaya neden olmaktadır. Bu nedenle ele alınan sanatçılar ve yapıtları, dijital görüntünün gerçeklik ve görünürlükle kurduğu ilişki bağlamında imge ve temsilin güvenilirliğine yönelik eleştirel bir yaklaşım ortaya koymakta ve izleyiciyi bu ilişkiyi yeniden düşünmeye yönlendirmektedirler.

3.BÖLÜM: SANAT PRATİĞİ

İçinde yaşanılan çağ; gerçeklik olarak ifade edilen olguların dijital mecralarda yeniden üretilebildiği, sanal olan ile gerçek olanın sınırlarının giderek silikleşerek iç içe geçtiği bir yapı ortaya koymaktadır. Bu durum, yalnızca algısal bir çözülmeyi değil, aynı zamanda varoluşsal bir yabancılaşmayı da beraberinde getirmektedir. Tezin birinci ve ikinci bölümlerinde bu sürecin kuramsal çerçevesi ayrıntılı biçimde ele alınmış; "Görsel Gerçeklik Algısının Bulanıklaşması" kavramı, gerçeklik, sanallık ve algı olgularının sanat tarihindeki dönüşümü, bu olguların kuramsal yaklaşımlarla ilişkisi ve çağdaş sanat bağlamındaki simülasyon olgusu üzerinden açıklanmıştır. Bu kuramsal inceleme ve kavramsal çözümlemeler doğrultusunda, gerçeklik ile kurgu arasındaki sınırların sorgulandığı; çağdaş insanın maruz kaldığı sanallık ve yanılsamaların bireyde yarattığı algısal kırılmaları temel alan bir sanatsal üretim yaklaşımı geliştirilmiştir.

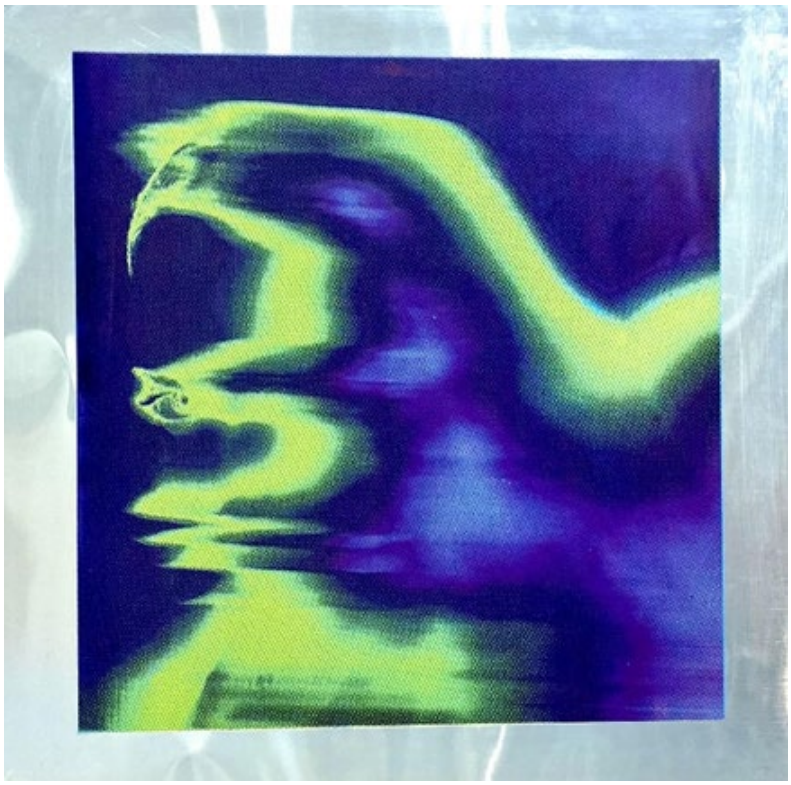
Söz konusu yaklaşım, özellikle Jean Baudrillard'ın Simülakrlar ve Simülasyon (1998) adlı yapıtında ortaya koyduğu, "gerçeğin yerini, gerçekmiş gibi olanının alması" düşüncesi etrafında şekillenmektedir. Bu düşünceye paralel olarak, teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte algıda yaşanan kopukluk, bireyin yaşadığı çağdan ve gerçeklikten uzaklaşması gibi olgular, sanat üretiminin başlıca sorgulama alanlarından biri hâline gelmiştir.

Bu bağlamda, tezin üçüncü bölümünü oluşturan Sanat Pratiği, yukarıda temellendirilen kuramsal yapının somut ve plastik bir dille görünür kılındığı alanı kapsamaktadır. Üretilen sanat yapıtlarının odak noktası; bireyin dünyayı algılama biçimleri, bu biçimlerin uğradığı dönüşümler ve söz konusu sürecin sanatsal yansımalarıdır. Sanat pratiği, bireyin içsel gerçekliği ile dış dünyaya yansıttığı kurgusal kimlikler (persona) arasındaki gerilimi merkeze alarak, gerçeklik ile temsil arasındaki sınırın yapay zekâ, dijital imge ve estetik dayatmalar aracılığıyla nasıl aşındığını irdelemektedir. Baudrillard'ın simülasyon kuramından hareketle, bu yapay katman, bireyin algısını yönlendiren ve kopyalanabilir kimliklerin üretildiği bir alan olarak ele alınmaktadır. Böylece bireyin kendi iç gerçekliğinden uzaklaşmasıyla gerçek olan ile yapay olan arasında ortaya çıkan kopukluk, dijital olarak yeniden üretilen sanal gerçeklik deneyimleri üzerinden sorgulanmaktadır.

Bu bölümde, sanat pratiğinde ele alınan temel izlekler ve kavramlar analiz edilmekte; her bir yapıtın teknik uygulaması ile kavramsal altyapısı arasındaki ilişki ayrıntılı biçimde incelenmektedir. Sanatsal üretimler disiplinlerarası bir anlayışla gerçekleştirilmiştir. Çalışmalarda portre formu, tekil bir kimlik sunumundan çıkarılarak bir “bozulma alanı” ve katmanlaşmış bir yüzey olarak değerlendirilmiştir. Algının yapay temsiller ve simülakrlar karşısında çözülmesi, portrelerdeki yüz formunun biçimsel deformasyonlara uğratılmasıyla görünür kılınmaktadır. Üretim sürecinde güzellik algısının, yapay zekâ üretimleriyle biçimlenen ve bireye dayatılan bir estetik anlayışa dönüşmesi de sorgulanmaktadır. Teknik açıdan, fiziksel çalışmalarda ışığı yansıtan ve kıran metal, tül, fon ve hologram gibi yüzeyler üzerine serigrafi ile tuval üzerine akrilik kullanılırken; bilgisayar destekli dijital üretimlerde “Blur” (bulanıklaştırma), “Çoklu Pozlama” ve “Glitch” benzeri görsel müdahalelerden yararlanılmıştır. Öte yandan, yapay zekâ programlarında üretilen estetik kadın portreleri üzerinden çalışmalar üretilmiştir. Sanal ortamda geliştirilen 3D, VR ve AR destekli çalışmalar ise Blender ve 3ds Max gibi üç boyutlu programlar kullanılarak video art yapıtları şeklinde kurgulanmıştır.

Sanatsal üretim sürecinde gerçeklik algısının dönüşümüne ilişkin sorgulamalar, 2022–2023 yıllarında Blender programı ile gerçekleştirilen üç boyutlu modelleme denemeleriyle başlamıştır. Bu süreçte dijital üretim araçları kullanılarak yalnızca görüntüler üretilmemiş, aynı zamanda alternatif evrenler ve sanal yaşam alanları kurgulanmıştır. Oluşturulan dijital dünyalar, fiziksel gerçekliğin sınırlarından uzaklaşılabilen ve farklı olasılıkların deneyimlenebildiği bir alan sunmuştur. Ancak zamanla bu yapay evrenlere duyulan yakınlık ve memnuniyet, içinde bulunulan gerçekliğin yeniden sorgulanmasına neden olmuştur. Dijital ortamda kurgulanan alternatif gerçeklikler, yalnızca yaratıcı bir özgürlük alanı sağlamamış; aynı zamanda gösterilen gerçek ile var olan gerçeklik arasındaki ilişkinin ne ölçüde güvenilir olduğu sorusunu da gündeme getirmiştir. Böylece sanal dünyaların sunduğu olanaklar ile gündelik yaşamın gerçekliği arasında başlayan karşılaştırma, zamanla gerçeklik algısının dönüşümü, benzerleşen görsel kodlar ve bireyin kendi gerçekliğinden uzaklaşması üzerine geliştirilen sanatsal araştırmaların temel çıkış noktasını oluşturmuştur.

Tez çalışmaları kapsamında başlangıçta üretilen yapıtlar, dijital görsel kültürde giderek benzerleşen imgeler, tek tipleşen kimlikler, yapay yaşam biçimleri ve bireyin kendisini olduğundan farklıymış gibi sunması üzerinden; gösterilen gerçek ile var olan gerçeklik arasındaki ayrımı daha genel ve eleştirel bir bakışla tartışmıştır. Ancak üretim sürecinin ilerlemesiyle birlikte bu sorgulama, dış dünyanın genel görünümünden gerçekliğe ilişkin daha bireysel yorumlara doğru yönelmiştir. Bu noktada gerçeklik olgusu, yalnızca dış dünyanın görünür gerçekliği üzerinden değil, bireyin kendisini nasıl deneyimlediği ve bu deneyimi dışarıya nasıl yansıttığı arasındaki ilişki üzerinden de ele alınmaya başlanmıştır. İçsel olarak var olan gerçeğin ne kadarının gizlendiği ve ne kadarının dışarıya yansıtılabildiği sorusu, sanat pratiğinin yönünü belirlemiştir. Böylece çalışmalar, bireyin gerçek benliğini kaybetmesine ilişkin daha genel bir sorgulamadan; içsel gerçeklik ile dışarıya yansıtılan benlik arasındaki mesafeyi irdeleyen daha öznel bir alana evrilmiştir.



Görsel 16. Sümeyye CİNCİOĞLU, *Bir BEN Var O Da BENDEN,* 2023, (Metal Üzerine Serigrafi Baskı,65x68cm)

Bir BEN Var O Da BENDEN (2023) başlıklı çalışma, mavi ve yeşil tonlarının baskın olduğu soyut bir otoportre çalışmasıdır. Çalışmada yüz formu, tekil ve durağan bir temsil olmaktan çıkarılarak yatay yönde dalgalanan, kayan ve üst üste binen dinamik katmanlar hâlinde kurgulanmıştır. Çalışma, metal levha üzerine serigrafi baskı tekniğiyle gerçekleştirilmiştir. Neon sarı-yeşil ve koyu mor tonların kullanıldığı baskıda, metal yüzeyin ışığı yansıtıcı niteliği görüntünün algılanışına dâhil olmaktadır. Yüzün konturlarının çözülmesi ve renklerin oluşturduğu glitch benzeri ışık yarıkları, portrenin sabit bir bakış açısıyla kavranmasını güçleştirmektedir.

Arnheim, *Sanat ve Görsel Algı* kitabında (2012, s. 69), görsel algının yalnızca nesnenin fiziksel özelliklerinin doğrudan aktarılmasına dayanmadığını; algılanan biçimin, fiziksel nesne, ışık ortamı ve bakan kişinin algısal koşulları arasındaki etkileşim sonucunda oluştuğunu ifade etmektedir. Bu doğrultuda çalışmada yüzün biçimsel olarak dönüştürülmesi ve metal yüzeyin yansıtıcı özelliğinin görüntüye dâhil olması, fiziksel görünüm ile algılanan görünüm arasındaki ilişkinin sorgulanmasına olanak sağlamaktadır. Bu doğrultuda yüzün parçalanması ve yeniden bir araya getirilmesi, dışarıya sunulan persona ile öznenin içsel gerçekliği arasındaki ayrışmayı görsel bir dönüşüm üzerinden ifade etmektedir.



Görsel 17. Sümeyye CİNCİOĞLU , *Yüzler ve Gizler*, 2023, (Hologram Fon üzerine UV Baskı, 70x70 cm)

Yüzler ve Gizler başlıklı çalışma, ışığa ve bakış açısına göre renk ve ton değiştiren yanardöner (*iridisan*) holografik bir zemin üzerine UV baskı tekniğiyle gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın temelini oluşturan portre, fotoğraf stüdyosunda gerçekleştirilen çekimlerde çoklu pozlama ve hareket bulanıklığı tekniklerinden yararlanılarak oluşturulmuş, elde edilen görüntü dijital düzenlemelerin ardından baskıya aktarılmıştır. Bu süreçte, ışığın ve değişen bakış açılarının portrenin algılanma biçimi üzerindeki etkisi ele alınmıştır. Bunun yanı sıra çalışma, izleyiciyi sabit bir bakış açısından uzaklaştırarak imgenin farklı açılardan yeniden algılanmasına olanak tanımaktadır.



Görsel 18. Sümeyye CİNCİOĞLU, *Yüzler ve İzler,* 2024, (Metal Fon Üzerine Serigrafi Baskı, 50x70 Cm)

Yüzler ve İzler başlıklı çalışmada ise portre imgesi, *Yüzler ve Gizler* çalışmasından farklı olarak nötr renk alanları ve daha yoğun bir soyutlama anlayışı üzerinden ele alınmıştır. Çalışma portrenin parçalanmış hâli; keskin renk biçimleri ve nötr renk alanlarının dengeli kullanımıyla, yüzeyde parçalanan, kayan ve eriyen soyut bir portre kurgusu üzerinden ele alınmıştır. Kompozisyonda turuncu, kobalt mavisi ve bordo renk tonlarının oluşturduğu sert kontrastlar; insan çehresini homojen bir töz olmaktan çıkararak, Gestalt algı kuramının öngördüğü **"**bütüncül form" algısını bilinçli bir biçimde askıya almaktadır. Serigrafi baskı katmanlarının üst üste bindirilmesiyle elde edilen parçalı kurgu, izleyicinin bakışını tek bir "doğru" veya durağan yüz formunda sabitlemekten uzaklaştırarak; görsel katmanlar, zıt renkler, biçimsel bozulmalar ve konturlar aracılığıyla tekinsiz bir algı oluşturmayı amaçlamaktadır.

Serigrafi tekniği ile öncelikle metal yüzey üzerinde denenen çalışma, daha sonra kâğıt üzerine aktarılarak malzemenin sunduğu farklı yansıma ve emilim olanakları araştırılmıştır.

Yüz formunun hem ilk bakışta formel olarak okunabilen hem de eş zamanlı olarak renk kaymaları ve baskı katmanları arasında kaybolan tekinsiz bir eşikte konumlandırılması, temsil ile algı arasındaki bu çatışmayla doğrudan diyalog kurar. Bu durum, Tolstoy'un belirttiği gibi "orada olan ama görünmeyen şey, görüntüyü bozar" (aktaran Meisel, 2019, s. 202) saptamasıyla belirgin bir paralellik taşımaktadır. Diğer çalışmalarda olduğu gibi bu yapıtta da portre bilinçli bir biçimde kaydırılarak, görünen toplumsal maske (*persona*) ile ardında gizlenen parçalı gerçeklik arasındaki gerilim ortaya konulmaktadır.



Görsel 19. Sümeyye Cincioğlu , *Derealizasyon,* 2024, (Gravür Baskı ,50x70 cm)

Derealizasyon başlıklı çalışmada yüzey boyunca devam eden dalgalı çizgisel yapı; gravür baskı tekniğinin sunduğu çizgi ve ahşap dokusu olanaklarıyla birleşerek figürün bütünlüğünü kesintiye uğratmakta; sabit bir portre formundan ziyade, görünürlük ile görünmezlik arasında salınan algısal bir kırılma durumunu tasvir etmektedir. Yüz formu bütünüyle yok edilmiş bir soyutlama değildir; aksine çizgisel dokunun ardında kısmen beliren algısal bir kırılmadır. Bu noktada çalışma

derealizasyon[2], deneyimiyle de ilişkilendirilebilir. Burada derealizasyon klinik bir tanımlama olarak değil, sanatçının gerçeklik deneyiminde ortaya çıkan yabancılaşma, uzaklaşma ve çevrenin gerçekliğine ilişkin duyusal kesinliğin zayıflaması bağlamında ele alınmaktadır. Eser, gerçeklikten bütünüyle kopuk bir görüntüden ziyade, gerçeklik algısının suyun bulanıklığına benzer biçimde sarsılmasını ve bulanmasını ifade etmektedir. Yüz deformasyonu, portrenin akışkan bir yüzey içerisinde görünürlüğünü kaybetmesiyle tekinsiz bir algı oluşturmaktadır. Çalışma, bireyin gerçeklik ile kurduğu ilişkinin algısal bulanıklığını yüzeyin ritmik hareketleriyle kurgulamaktadır. Bu durum, bireyin kendi iç benliğiyle kurduğu temasta kendini adeta ikinci bir göz olarak dışarıdan gözlemlemesi ve kendine yabancılaşması hissini yansıtmaktadır. Sanatçının benimsediği bu yaklaşım, algısal bir akışkanlık ve duyusal yitim alanı oluşturmaktadır.

Bu yaklaşım, Bill Viola'nın The Dreamers (2013) adlı video yerleştirmesiyle ilişkilendirilebilir. Viola'nın çalışmasında su altında yer alan bedenler, suyun hareketi ve optik etkileri aracılığıyla alışılmış görünürlük biçiminden uzaklaşmakta ve farklı bir algısal deneyim oluşturmaktadır. Bu çalışmada da yüzey boyunca devam eden dalgalı çizgisel yapı, yüzün doğrudan ve sabit biçimde algılanmasını kesintiye uğratmaktadır. Yüzün çizgisel dokunun içerisinde kısmen görünür, kısmen kaybolan yapısı; gerçekliğin ortadan kalkmasını değil, gerçekliğin algılanma biçiminin bulanıklaşmasını ifade etmektedir. Bu bağlamda Viola'nın suyu görüntünün algılanma biçimini değiştiren bir unsur olarak kullanması ile bu çalışmada çizgisel dokunun yüz üzerinde oluşturduğu görsel kırılma arasında bir ilişki kurulmaktadır. Her iki yaklaşımda da figürün doğrudan ve kesin biçimde algılanması engellenerek, görünür olan ile algılanan arasındaki mesafe ön plana çıkarılmaktadır.

[2] **Derealizasyon**, bireyin dış dünyayı, çevresini, insanları veya nesneleri gerçek dışı, yapay, yabancı, cansız veya bir rüya sahnesi gibi algılamasıyla karakterize, gerçeklik testinin bozulmadığı bir algı değişimi ve dissosiyatif belirtidir (Amerikan Psikiyatri Birliği, 2013; Sierra & Berrios, 2001).



Görsel 20. Bill Viola. The Dreamers (Hayalperestler). 2013, (Duvara Dikey Monte Edilmiş Yedi Plazma Ekranda Yedi Kanallı Renkli HD Video ve Dört Kanallı Stereo Ses Yerleştirmesi, Her Ekran: 155.5 x 92.5 x 12.7 cm)

Erişim: 28.09.2026 https://tinyurl.com/yuzc6r6d



Görsel 21. Sümeyye Cincioğlu, Persona Kırgınlıkları, 2024, (Serigrafi 50 x 70 cm)



Görsel 22. Sümeyye Cincioğlu, *Persona Kırgınlıkları 2*, 2024, (Tül Üzerine, Serigrafi 75X100 cm)

Persona kırgınlıkları serigrafi baskı çalışmasında insan yüzü, aynı yüzün farklı görünümlerinin üst üste bindirilmesiyle yeniden kurgulanmıştır. Yüzlerin birbirine göre kayması ve bazı bölümlerde üst üste gelmesi, portrenin bütünlüğünü bozarak tek ve sabit bir yüz algısını belirsizleştirmektedir. Çalışma, geleneksel portre sanatının temelini oluşturan tekil, bütüncül ve sabit özne temsilini; aynı özneye ait farklı bakış açılarının (profil, üç çeyrek ve cephe) şeffaf katmanlar hâlinde iç içe geçtiği optik bir yüzey düzenlemesiyle yapıbozuma [3]uğratmaktadır.

Eserdeki yüz formunun netliğini yitirerek birbirini gölgelemesi, Gerhard Richter'in resim pratiğindeki bulanıklık (blur) yaklaşımıyla doğrudan bir diyalog kurar. (Bkz. Görsel) Richter (1995), nesnenin

[3] Yapıbozum, mutlak ve değişmez tanım ve kavramlara yönelik, mevcut bir yapının nasıl kurulduğunu, onu oluşturan karşıtlıkları ve anlam ilişkilerini sorgulayan bir yaklaşımdır. Yıkmak (deconstruction) ve kurmak veya inşa etmek (construction) bağlamlarını içeren yapıbozum, felsefe ve edebiyat metinlerinin ya da kavramlarının "kurucu parçalama mantığı" ile yeniden yorumlanmasında kullanılmıştır. Bu doğrultuda yapıbozum, mevcut yapının bütünüyle ortadan kaldırılmasından ziyade, yapıyı oluşturan unsurların ve bunlar arasındaki ilişkilerin sorgulanarak yeniden ele alınmasını ifade etmektedir. Bkz. Cemre Uğural Yamuç, "Yapıbozum," KLU Felsefe Ansiklopedisi, https://www.klufelsefe.com/kelime/yapibozum/ (Erişim tarihi: 11.09.2026).

doğrudan ve keskin temsilinin gerçeği aktarmakta yetersiz kaldığını savunarak biçimi kasten bulanıklaştırmış; böylelikle izleyiciyi hazır bir yanılsamadan koparıp görme eyleminin şüpheciliğine yöneltmiştir. Richter'in yapıtlarında gerçeklik olgusu şu şekilde ifade edilmektedir:

> "Günümüzde Richter'in stüdyosundan çıkan başlangıçta Sosyal Gerçeklikle ilişkili anıtsal ürünler de dâhil, onun çalışmaları tükenmez bir şekilde 'gerçeklik', —gerçeklik sanatın kendi formu olmadıkça ki Richter buna 'en yüksek umut' diyor— asla tamamen anlaşılamayan bir gerçeklik teması etrafında dolanmıştır" (Ruhrberg vd., 2000: 341).



Görsel 23. Gerhard Richter. Ella (903-1). 2007, (Tuval Üzerine Yağlı Boya, 40 x 31 cm)

Erişim: 28.09.2026 https://tinyurl.com/yj8hm3mu

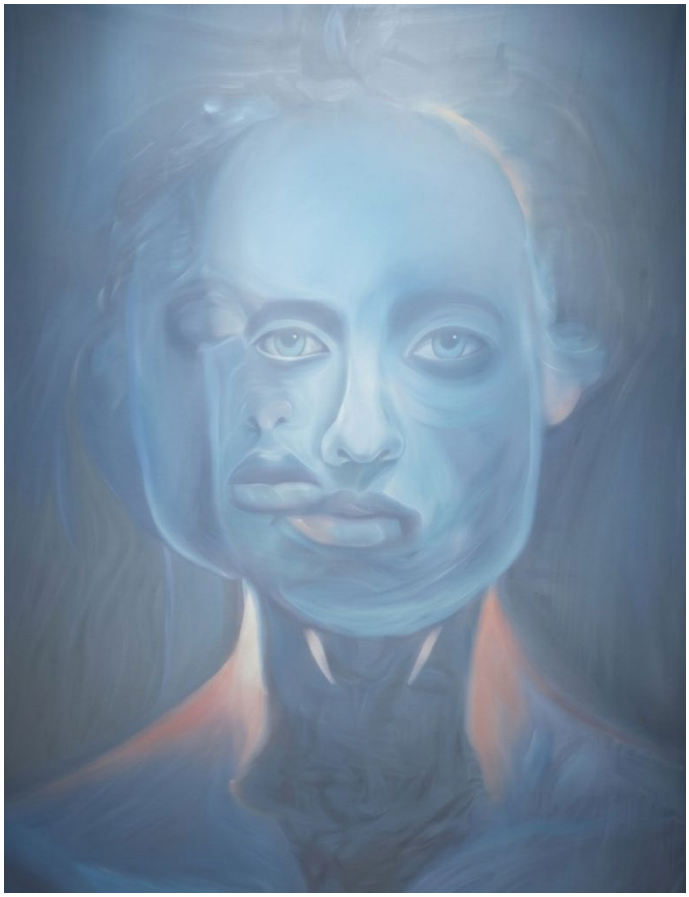
Richter, fotoğrafın sunduğu mekanik görme biçimini yağlıboyanın olanaklarıyla tuvale aktarırken, yüzeyi bilinçli olarak bulanıklaştırarak tasvir eder. Bu yaklaşım, sanatçının *Ella* (2007) adlı portresinde belirgin şekilde hissedilir; fotografik görüntünün sağladığı netlik, tuval yüzeyindeki boya katmanları arasında dağıtılır. Gerhard Richter'in foto-resimlerinde resim yüzeyini süpürerek elde ettiği bulanıklık (*blur*), nesnenin dolaysız ve kesin temsilini engelleyerek görüntünün mutlak bir töz

taşıdığı yanılsamasını kırmaktadır (Dönmez, 2021, s. 182–184). Dolayısıyla referans alınan fotoğrafın dış dünyadaki gerçeklikle kurduğu ilişkiyi görsel algıda ‘bozmak’, foto resimleri fotoğrafın bir yeniden üretimi olmaktan uzaklaştırarak bir başka gerçekliği temsil eden boya ile yapılmış fotoğraflara dönüştürür.

Bu çalışmada da yüzeydeki optik kaymalar ve çizgisel tram dokusu, yüzü kesin bir kimlik temsili olmaktan uzaklaştırır. Görünürdeki bu biçimsel belirsizlik, dış dünyaya sunulan yapay çehrenin gerisindeki içsel hakikatin doğrudan ve dolaysız biçimde yakalanamayacağını plastik bir dille doğrulamaktadır.

İki boyutlu baskı yüzeyinde tram dokusu ve renk kaymalarıyla başlayan bu belirsizlik, çalışmanın mekânsal sunumunda yer alan yarı saydam tül katmanları aracılığıyla üç boyutlu bir deneyime dönüştürülerek enstalasyon olarak yeniden kurgulanmaktadır (Görsel 22). Bu yerleştirme, Hal Foster’ın (1996, s. 132-140) Lacan’ı psikanalizden hareketle görsel alana taşıdığı "ekran/perde" (screen) kavramıyla doğrudan örtüşür. Lacan’a göre özne, katlanılması güç ve temsil edilemez olan "Gerçek" (the Real) ile dolaysız bir temas kuramaz; bakış ile nesne arasına imgesel bir perde gerilir. Perde, gerçekliği hem görünür kılan hem de onun çıplaklığıyla aramıza mesafe koyan aracı bir yüzeydir.

Bu bağlamda *Persona Kırgınlıkları*ndaki üst üste asılmış tüller, bu psikanalitik perdenin mekândaki somut karşılığıdır. İzleyici, katmanların ardındaki yüzü tek bir kimlik olarak sabitlemek ve netleştirmek istedikçe, kumaşın geçirgen dokusu, ışığın yüzeye düşme biçimi ve bakış yönündeki değişimler görüntünün algılanma biçimini sürekli olarak değiştirir. Böylelikle tül yerleştirme, algının ışık, bakış ve mekânsal konuma bağlı olarak değişken yapısını vurgular.



Görsel 24. Sümeyye Cincioğlu Ünsal, *Aralık,* 2026 , (Tuval Üzerine Akrilik Boya ve Tül 70 x 100 cm)

Persona Kırgınlıkları adlı yapıtta tül katmanları aracılığıyla oluşturulan geçirgenlik ve katmanlı görüntü ilişkisi, *Aralık* adlı çalışmada farklı bir biçimde ele alınarak tuval yüzeyinin önüne tek katmanlı, yarı saydam bir tül gerilmesiyle yeniden kurgulanmıştır. “Aralık”, nesne, yer veya zaman arasındaki açıklık; iki şey arasındaki boşluk anlamına gelmektedir (TDK, t.y.). Bu kavram, çalışmada gerçeklik ile algılanan ve yaşanan arasındaki açıklığa işaret etmekte; çalışma adını da bu açıklıktan almaktadır.

Yapıtta tuval üzerine gerilen tül, boyanın kontrastını yumuşatarak görüntüde hafif bir fluluk blur) ve buğulu bir katman oluşturmakta, böylece izleyicinin portreyi algılama biçimini değiştirmektedir. Sayim ve Cavanagh (2011), iki boyutlu bir yüzeyde saydamlığın, farklı görsel katmanların birlikte

algılanmasına ve derinlik ile mekânsal ilişki hissinin oluşmasına katkı sağlayan bilişsel bir yapı olduğunu belirtmektedir (s. 679–696).

Mavi tonların hâkim olduğu ve canlı renk geçişleriyle oluşturulan portre, tülün geçirgen yüzeyi aracılığıyla daha mesafeli ve soğuk bir görünüme taşınırken, açığa çıkamayan gerçeklik algısını görselleştirmektedir. Beyaz tülün yüzeyi, portreyi tamamen gizlemek yerine kısmen görünür hâlde bırakarak görüntünün hem ortaya çıkmasını hem de geri planda kalmasını sağlamaktadır. Böylece yüz kısmen saklanan ve bütünüyle açığa çıkmayan bir görünüme dönüşmektedir. Bu geçirgen katman, görünür olan ile gizli kalan arasında bir aralık oluşturarak gerçeklik ile algı arasındaki mesafeyi görünür kılmaktadır.



Görsel 25. Sümeyye Cincioğlu, *Yolculuk,* 2024 , (*3d render video, 1920 × 1080*)

Yolculuk adlı çalışma, Blender programı aracılığıyla modellenen ve kurgulanan üç boyutlu (3D) bir simülasyon evrenidir. Figürün üzerinde ilerlediği, duvarı andıran parlak kırmızı ve damarlı dokular,

canlı bir organizmanın iç boşluğunu çağrıştırmaktadır. Bu tekinsiz yapı içerisinde hareket eden figür, fiziksel dünyanın nesnel göstergelerinden bütünüyle soyutlanmış bir uzamda konumlandırılmaktadır. Dışsal dünyanın nesnel göstergelerinden soyutlanmış bu alan, bireyin kendi deneyimiyle karşı karşıya kaldığı bir "iç uzam" niteliği taşımaktadır. Figür kimliksizdir; belirli bir kişiye ya da gerçek bir bedene işaret etmemektedir.

Dijital ortamların bireyin "gerçek sizi" olarak tanımlanan içsel benliğini sorgulamasına ve gerçek ile temsil arasındaki ilişkiyi bireysel kimlik düzeyinde yeniden düşünmesine olanak sağlaması, yapıtın izleyiciyle kurduğu bağ açısından belirleyicidir (Whitham ve Pooke, 2018, s. 93). Bu kurgusal dünya, beraberinde algısal olarak bir "orada olma" deneyimi de oluşturabilmektedir. *Yolculuk* 'ta oluşturulan simülasyon evreni, izleyiciyi aynı zamanda kendi iç gerçekliğinin sınırlarını ve algısal eşiklerini yeniden sorgulamaya yöneltmektedir.



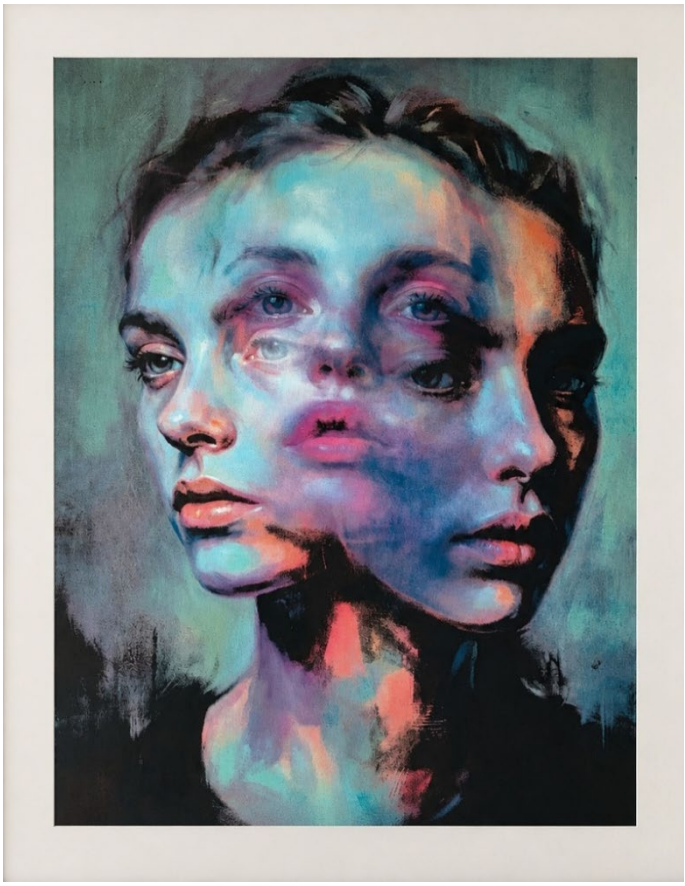
Görsel 26. Sümeyye Cincioğlu, *Mekanik His*, 2025 , (Metalik Fon ve Canson Üzerine Serigrafi 50 X 70 cm)

Sanatsal üretim sürecimin malzeme ve optik yansıma araştırmaları kapsamında biçimlenen *Mekanik His* başlıklı çalışma, geleneksel portre geleneğinin durağan temsil sınırlarını aşarak; endüstriyel kırmızı metalik fonun yansıtıcı niteliği ile serigrafi baskının katmanlama olanaklarını bir araya getirmektedir. Eserde yüz formu, merkezde konumlanan derin siyah boşluğun içerisinden mavi ve kızıl ışık yarılmalarıyla beliren parçalı bir çehre olarak kurgulanmıştır. Bu renk değişimi, yüzün anatomik bir bütün olarak sabitlenmesi yerine, iki farklı görsel ve duygusal alanla karşılaşması üzerinden kurulur.

Kompozisyonun en belirgin özelliği, ışığın yüzey üzerinde dengeli dağılmasıdır. Sağdaki beyaz ve turuncu alanların yüzü aydınlanırken, solgunluk mavi ve siyah alanların yüzünün bazı bölümlerinde çökmeler oluşur. Bu karşıtlık, yüzün tek ve homojen bir şekilde algılanmasını engeller. Ancak burada biçim, önceki görsellerdeki gibi farklı bakış açılarının üst üste bindirilmesiyle parçalanmamaktadır. Bu eserde parçalanma, aynı yüzün farklı yönlerden gösterilmesinden ziyade, tek bir ön yüzün renk ve ışık karşıtlıkları aracılığıyla iki farklı görsel düzene ayrılması üzerinden gerçekleşmektedir.

Tuğal, *Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat* adlı çalışmasında, Sanayi Devrimi ile birlikte güçlenen sanat ve teknoloji birlikteliğinin algıları şekillendirdiğini ve bu doğrultuda insanı dönüştürdüğünü ifade etmektedir (Tuğal, 2018, s. 27). Bu dönüşüm düşüncesi, *Mekanik His* başlıklı çalışmanın kavramsal temelini oluşturmaktadır. Çalışmada insan yüzünün renk, ışık ve katmanlar aracılığıyla parçalanarak yeniden kurgulanması, teknolojik ve endüstriyel gelişmelerin insanın algılama ve deneyimleme biçimleri üzerindeki dönüştürücü etkisine gönderme yapmaktadır.

Bu bağlamda “mekanik” kavramı, sanat ve teknolojinin birlikte ürettiği kurgusal evrenlerin insanın gerçeklik algısını dönüştürmesini ifade ederken, “his” kavramı ise bu dönüşümün bireyin duyusal, duygusal ve algısal deneyiminde yarattığı değişime işaret etmektedir. Dolayısıyla *Mekanik His* başlığı, yalnızca insanın gerçeklik algısındaki dönüşümü değil, bu dönüşümün gerçeği hissetme ve algılama biçimlerimiz üzerindeki etkisini de ifade etmektedir.



Görsel 27. Sümeyye Cincioğlu Ünsal , *Araf*, 2026 , (Serigrafi Üzerine Karışık Teknik 50 x 70 cm)

Serigrafi baskı üzerine karışık teknik uygulanarak gerçekleştirilen bu çalışmada, portre imgesi farklı renk, biçim ve saydamlık katmanlarının bir araya getirilmesiyle yeniden kurgulanmıştır. Yapıt, biçimsel düzeyde bir deformasyon araştırmasının ötesinde, bireyin yaşamında eşzamanlı olarak deneyimlenen karşıt duygulanımların ve bu deneyimlerin yarattığı arada kalmışlık hâlinin biçimsel bir karşılığı olarak ele alınmaktadır.

Önceki bölümde algı kavramı ele alınırken, bireyin dış dünyayı deneyimleme biçiminin duyusal algı ve yaşantılar aracılığıyla şekillendiği açıklanmıştır. Bu bağlamda söz konusu çalışma, algının deneyim aracılığıyla biçimlenmesine ilişkin bu düşüncenin görsel bir karşılığı niteliğindedir.

Donald D. Hoffman'ın (2019) algı üzerine yaklaşımında, algı nesnel gerçekliğin doğrudan bir kopyası değil, canlıya o anki ihtiyaçlarına göre şekillenen bir "arayüz" sunmaktadır (s. 42). Nitekim Rudolf Arnheim'ın *Sanat ve Görsel Algı* eserinde belirttiği üzere, görsel algı yalnızca görünen biçimlerin pasif biçimde kaydedilmesi değil, görsel unsurlar arasındaki ilişkilerin etkin biçimde kurulması ve

anlamlandırılması sürecidir (Arnheim, 2012, s. 69-70). Arnheim ayrıca bireyin içinde bulunduğu duygusal durumun, dış dünyadaki biçim ve renklerin algılanan ifadesini etkileyebileceğini belirtmektedir (2012, s. 73).

Bu yaklaşım doğrultusunda çalışma, eşzamanlı olarak deneyimlenen yoğun duygulanımların algısal bütünlükte oluşturduğu kırılmayı ve bireyin deneyimlediği gerçeklik ile bu gerçekliği kabullenme ya da kabullenememe süreci arasında yaşadığı sıkışmışlığı ele almaktadır. Fiziksel dünya ile kurulan duyusal ilişkinin zayıflamasıyla ortaya çıkan bu arada kalmışlık hâli, kompozisyonun merkezinde yer alan silik ve saydam yüz aracılığıyla görselleştirilmiştir. Birbirinin üzerine yerleşen yüzler ise yaşanan gerçekliğin aynı anda farklı biçimlerde deneyimlenmesini ifade ederek, bireyin dış gerçeklik ile kendi deneyimlediği iç gerçeklik arasında kalma durumunu görünür kılmaktadır.



Görsel 28. Sümeyye Cincioğlu Ünsal, *Kaçış ve Kopuş* , 2026 , (Serigrafi Üzerine Karışık Teknik, 50 x 70 cm)

Diğer çalışmalarda olduğu gibi çoklu pozlama ve hareket bulanıklığı etkilerinden yararlanılarak oluşturulan *Kaçış ve Kopuş* başlıklı çalışma, farklı baskı yöntemlerinin bir araya getirildiği karışık teknikle gerçekleştirilmiştir. Yapıtta, dijital görüntü üzerine uygulanan serigrafi baskı katmanları altında yer alan dijital imge, yapay ve fiziksel olanın iç içe geçtiği hibrit bir yüzey oluşturmaktadır. Çalışmanın yüzeyine uygulanan çizgisel doku müdahaleleri, görüntünün pürüzsüzlüğünü parçalayarak organik insan suretinde mekanik bir arızayı (*glitch*) çağrıştıran kesintiler oluşturmaktadır.

Dijital teknolojileri ve baskı süreçlerini manipüle eden çağdaş sanatçı Wade Guyton'ın sanat pratiği, bu çalışma açısından bir referans oluşturmaktadır. Guyton'ın baskı sürecinde ortaya çıkan kayma ve bulanıklıkları görüntünün bir parçasına dönüştürmesi, bu çalışmadaki dijital görüntünün serigrafi müdahaleleriyle yeniden biçimlenmesiyle ilişkilendirilmiştir (MoMA, 2006). Bu sebeple, baskı sürecindeki bozulma teknik bir kusur olarak değil, görüntünün algılanma biçimini değiştiren bilinçli bir müdahale olarak ele alınmaktadır.

Bu yapıtta, aynı gerçek surete ait farklı yüz ifadeleri bakış yönlerine göre belirginleşirken, hangisinin asıl görüntü, hangisinin ise yansıma ya da yeniden üretilmiş bir temsil olduğu konusunda bilinçli bir algısal belirsizlik oluşturulmaktadır. Kompozisyonun odak noktasında yer alan ana portre, ikiye bölünmüş yapısına karşın idealize edilmiş hatlarıyla doğrudan izleyiciye yönelen, canlılıktan uzak ve donuk bakışlı bir mevcudiyet sergilemektedir. Portredeki hissiz yüz ifadesi ve mekanikleşen görüntü, öznenin gerçek dünyayla bağının kopmaya başladığını ve giderek yapaylaşan bir görünüme büründüğünü ifade etmektedir.

Görüntünün yer yer silikleşerek görünürlüğünü kaybetmesi, yaşanan gerçeklikten kaçış ve kopuş hâlini ifade ederken, bazı bölümlerin belirgin ve gerçekçi biçimde varlığını sürdürmesi, kaçılması mümkün olmayan gerçeğin acı yüzünü ortaya koymaktadır. Bu iki görsel durumun aynı yüzey

içerisinde bir arada bulunması, gerçeklikten uzaklaşma arzusu ile gerçekle karşı karşıya kalma hâli arasındaki kopukluğu görünür kılmaktadır.



Görsel 29. Sümeyye Cincioğlu Ünsal , *Algısal Eşik* , 2025 , (Cam Üzerine, UV Baskı 93x 110 cm)

Bill Viola'nın *The Dreamers* (bkz. Görsel 20) adlı yapıtıyla kurulan su ve yüz ilişkisine yönelik gönderme *Algısal Eşik* adlı çalışmamda da devam ettirilmiştir. 92 × 110 cm boyutlarında, cam üzerine çift kat UV baskı tekniğiyle gerçekleştirilen bu enstalasyon çalışmasında, malzeme olarak camın tercih edilmesi, şeffaflık ve geçirgenlik özellikleri üzerinden algısal bir alan oluşturmuştur.

Kompozisyonda su altı izlenimi sunan görsel kurgu, gerçeği birebir yansıtmayı amaçlamamaktadır; aksine alın hizasından geçen su yüzeyinde meydana gelen kırılma ve dalgalanmalar, portrenin salt bir izdüşümü olmaktan ziyade, çehrenin akışkan uzamda başkalaşan ve parçalanan devamı niteliğinde ikincil bir imge olarak yapılandırılmıştır. Bu akışkan sınır; altta kusursuz, donuk bir sessizliğin üzerinde biçimsel olarak dağılan ve optik kırılmalarla çözünen dalgalı bir sureti açığa çıkarır. Hal Foster (1996), kusursuz yüzeyin altındaki bu tür yarıklardan sızan şok edici gerçeğe 'travmatik gerçekçilik' (*traumatic realism*) olarak adlandırır. Foster'a göre bu durum, gerçeğin salt bir temsili değil; pürüzsüz perdenin yırtılarak bastırılan hakikatin açığa çıktığı bir eşik ânıdır (s. 130–136)." Gözü kapalı ve devinimsiz ifade, gerçekliğin dönüşümü karşısında yaşanan içsel mücadelenin bir sonlanışını değil, kabulleniş ve sessizlik hâline dönüşmesini görselleştirmektedir.

SONUÇ

İnsan, var olduğu günden beri çevresindeki dünyayı anlamlandırmaya çalışmış; gördüğü, duyduğu ve dokunduğu şeyler ile kendi zihni arasında bir köprü kurarak deneyimlerine anlam yüklemiştir. Gerçeklik, insanın gerçeği deneyimleme ve temsil etme biçimi olarak değişen bir olgudur. Sanat tarihi boyunca da değişen bakışlar içerisinde yeniden yorumlanmıştır. Bu tez, günümüzde gerçeğin yerini neyin aldığını ve bu sürecin gerçeklik algısını nasıl bulanıklaştırdığını araştırmıştır.

Araştırma sürecinde gerçekliğin, bireyin deneyimlediği biçimiyle dış dünyanın birebir yansıması olmadığı; aksine algı ve yorumlama süreçlerinden geçen zihinsel bir temsil taşıdığı ortaya konmuştur. Gerçeğin yerini gerçekmiş gibi olanın aldığı düzlemde gerçek ile temsil arasındaki ayrımın bulanıklaşması ise Baudrillard'ın simülasyon ve hipergerçeklik kavramları ile açıklanmıştır. Gerçeklik kavramının dijital çağda hızla tüketilen bir görüntüye dönüşmesi ve bunun yerine alternatif gerçekliklerin üretilebilmesi, bireyin dış dünyayı algılama biçimini de etkilemiştir. Yapay zekâ teknolojilerinin birey ve toplumsal gerçeklik algısı üzerindeki etkisi ele alınmış; görüntünün üretim ve tüketim biçimindeki bu değişimin algıyı da dönüştürdüğü görülmüştür.

Bu durum yalnızca dışsal bir olgu olarak kalmamış, bireyin iç dünyasında da karşılık bulmuştur. Bireyin dışarıya yansıttığı persona (Jung, 2003) ile içsel gerçekliği arasındaki mesafe açıldıkça, dışsal ve içsel gerçeklik arasında bir belirsizlik ortaya çıkmakta; bu belirsizlik yabancılaşma olarak deneyimlenmektedir.

Bu doğrultuda çalışma, gerçeklik sorununu yalnızca teknolojik ya da toplumsal bir mesele olarak ele almanın ötesine geçerek bireyin kendi gerçekliğini sorgulaması üzerinden değerlendirmiştir. Yaşanan ile yansıtılan, var olan ile gösterilen, gerçek ile yapay gibi karşıt

kavramlar arasındaki bağı kavrama arayışı, yapıtlarda görsel bir biçime dönüştürülmüştür. Tezde ele alınan bu yitim, gerçekliğin ortadan kalkması gibi değil, gerçekliğin algılanma biçiminin bulanıklaşması olarak değerlendirilmiştir.

Sanat pratiğinde gerçeklik algısındaki bulanıklaşmanın, yalnızca görüntünün bozulmasıyla değil, görüntünün nasıl algılandığıyla da ilişkili olduğu görülmüştür. Portre formu, çoklu pozlama ve bulanık fotoğraf çekimleri sonrasında kendi otoportresinin çoğaltılmasıyla başlayan üretim sürecinde, gerek yapay zekâ aracılığıyla gerek zihinsel olarak alternatifleri üretilmiştir. Bu çoğaltma ve dönüşüm süreci, görüntü ile benlik arasındaki ilişkiye dair bir sorgulamayı da beraberinde getirmiştir. Portrelerde oluşan deformasyonlar, bireyin kendi içsel gerçekliği ile dışarıya yansıttığı görüntü arasındaki farkı ve yansıtılamayan gerçekliği görünür kılmaya çalışırken, yüzün tek ve sabit bir biçimde algılanmasını güçleştirmiştir. Farklı yüzey ve malzemelerin kullanımı ise görüntünün izleyici karşısındaki konumunu ve görünürlüğünü değiştirmiştir. Böylece gerçeklik algısındaki belirsizlik, yalnızca temsil edilen görüntünün içinde değil, görüntü ile izleyici arasında kurulan ilişkide de ortaya çıkmıştır. Üretim sürecinde elde edilen bu sonuç, gerçeklik algısının sabit bir durumdan çok, bakışa, deneyime ve görüntünün sunulduğu koşullara göre değişebilen bir yapı olduğunu göstermiştir.

Sonuç olarak çalışma sonunda, gerçeklik algısının yitimi ile çıkılan bu yolda, gerçeklik sorununun yalnızca nesnel gerçekliği sorgulamaktan ibaret olmadığı deneyimlenmiş; bireyin öznel deneyimleri doğrultusunda şekillenen gerçeklik algısının da sanat pratiğine yansıtılmıştır. Bu süreç içerisinde disiplinlerarası bir anlayışla farklı teknik ve yöntemler öğrenilerek sanat diline dahil edilmiş; gerçeklik algısının da yaşanan deneyimler doğrultusunda dönüşüme uğradığı görülmüştür. Bu dönüşüm, bireyin algılama ve kendisini

deneyimleme biçimi üzerinden sanat pratiğine yansımış, yapıtların biçimsel ve düşünsel yapısını şekillendirmiştir.

.

KAYNAKÇA

Amerikan Psikiyatri Birliği. (2013). Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı (5. Baskı) (E. Köroğlu, Çev. Ed.). Ankara: Hekimler Yayın Birliği.

Antmen, Ahu. (2009). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel Yayıncılık.

ArtRabbit. Bill Viola. The Dreamers. Erişim: 28.09.2026. https://www.artrabbit.com/events/bill-viola-the-moving-portrait

Arnheim, Rudolf. (2012). Sanat ve Görsel Algı: Yaratıcı Gözün Psikolojisi (R. Yarcan, Çev.). İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Bachelard, Gaston. (2006). Su ve Düşler: Maddenin Imgelemi Üzerine Bir Deneme (A. Derman, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Baudrillard, Jean. (1998). Simülakrlar ve Simülasyon (O. Adanır, Çev.). İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.

Baudrillard, Jean. (2011). Simülakrlar ve Simülasyon (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Berners-Lee, Tim, Hendler, James ve Lassila, Ora. (2001). The Semantic Web. Scientific American, 284(5), s. 34–43. https://doi.org/10.1038/scientificamerican0501-34

Cankül, D., Cankül, İ. ve Temizkan, R. (2018). Turizmde Artırılmış Gerçeklik. Güncel Turizm Araştırmaları Dergisi, 2(Ek 1), s. 576–589.

Cardiff, Janet ve Miller, George Bures. (2012). Alter Bahnhof Video Walk. dOCUMENTA (13). Erişim: 24.09.2026. https://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/alter_bahnhof.html

Carelli, Oliver ve Ellis, Amy E. (2021). Depersonalization/Derealization Disorder: Theory, Treatment, and Advocacy. Society for the Advancement of Psychotherapy. Erişim: 30.09.2026. https://societyforpsychotherapy.org/depersonalization-derealization-disorder-theory-treatment-and-advocacy/

Cevizci, Ahmet. (2017). Büyük Felsefe Sözlüğü. İstanbul: Say Yayınları.

Copernicus Sentinel-2. (2025). Earth Observation Data: Giza Plateau and Cairo Urban Expansion. European Space Agency. Erişim: 24.09.2026. https://sentinel.esa.int/

Couchot, Edmond. (1997). La Technologie dans l'Art: De la Photographie à la Réalité Virtuelle. Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon.

Danto, Arthur C. (2010). Sanatın Sonundan Sonra: Çağdaş Sanat ve Tarihin Sınır Çizgisi (Z. Demirsü, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Davies, Char. (1998). Osmose: Notes on Being in Immersive Virtual Space. Digital Creativity, 9(2), s. 65–74. Erişim: 24.09.2026. https://www.immersence.com/osmose/

Debord, Guy. (2018). Gösteri Toplumu (A. Ekmekçi ve O. Taşkent, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Dönmez, İrfan. (2021). Fotoğraf, Bellek ve Gerçekliğin Temsili Üçgeninde Gerhard Richter'in 'Foto Resim'leri. Sanat ve Tasarım Dergisi, 11(1), s. 173–193.

EtimolojiTürkçe. Gerçek. Erişim: 24.09.2026. https://www.etimolojiturkce.com/kelime/gerçek

Filingeri, Davide, Redortier, Bernard, Hodder, Simon ve Havenith, George. (2014). Why Wet Feels Wet? A Neurophysiological Model of Human Cutaneous Wetness Sensitivity. Journal of Neurophysiology, 112(6), s. 1457–1469. https://doi.org/10.1152/jn.00120.2014

Filingeri, Davide. (2015). Humidity Sensation, Cutaneous Wetness State, and the Perception of Clothing Thermal Comfort. Frontiers in Physiology, 6(110), s. 1–7.

Foster, Hal. (1996). The Return of the Real: The Avant-Garde at the End of the Century. Cambridge: MIT Press.

Fowler-Watt, Karen ve McDougall, Julian. (2019). Media Literacy Versus Fake News: Fact Checking and Verification in the Era of Fake News and Post-Truths. Bournemouth University. Erişim: 24.09.2026. http://eprints.bournemouth.ac.uk/32851/

Futurism. (2025). OpenAI Sora Stephen Hawking Simulation Video. Erişim: 23.09.2026. https://futurism.com/artificial-intelligence/openai-sora-stephen-hawking-brutalized

Gibson, James J. (1966). The Senses Considered as Perceptual Systems. Boston: Houghton Mifflin.

Goleman, Daniel. (1995). Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ. New York: Bantam Books.

Güzel, Mehmet. (2015). Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları. FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, (20), s. 55–70.

Harari, Yuval Noah. (2017). Sapiens: A Brief History of Humankind. London: Harper Perennial.

Harper, Douglas. Reality. Online Etymology Dictionary. Erişim: 24.09.2026. https://www.etymonline.com/word/reality

Hatch, M. J., & Schultz, M. (2002). The dynamics of organizational identity. *Human Relations, 55*(8), 989–1018.

Hoffman, Donald D. (2019). The Case Against Reality: Why Evolution Hid the Truth from Our Eyes. New York: W. W. Norton & Company.

Jestrovic, Silvija. (2002). The Boundary of the Theater: Alienation and the Audience. New Theatre Quarterly, 18(1), s. 53–62.

Jung, Carl Gustav. (2003). Psikolojik Tipler (R. T. Özdoğru, Çev.). İstanbul: Payel Yayınları.

Kant, Immanuel. (1995). Arı Usun Eleştirisi (A. Yardımlı, Çev.). İstanbul: İdea Yayınevi.

Kommers, Clara, Hepp, Andreas ve Loosen, Wiebke. (2025). AI Slop: Understanding Superficial

Köse, H. (2005). VİRİLİO VE "HIZLANDIRILMIŞ HAKİKAT" (Gerçekliğin Yok Oluş Estetiğine İlişkin Bir Deneme). Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi, 1, 229-238. https://izlik.org/JA24ZK96UY

Competence and the Transformation of Digital Content. Digital Journalism, s. 1–19. https://doi.org/10.1080/21670811.2025.2458901

Kosuth, Joseph. (1969). Art After Philosophy. Studio International, 178(915), s. 134–137.

LACMA. René Magritte. La Trahison des images. Erişim: 24.09.2026. https://collections.lacma.org/node/239578

Lévy, Pierre. (1998). Sanal: Sanallığın Felsefesi (A. Eken, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.

Li, J., Yan, Q. ve Chang, V. (2017). Internet of Things: Security and Privacy in a Connected World. Future Generation Computer Systems, 78, s. 931–932. https://doi.org/10.1016/j.future.2017.09.017

Lozano-Hemmer, Rafael. (2006). Pulse Room. Erişim: 24.09.2026. https://www.lozano-hemmer.com/pulse_room.php

Manzoni, Piero. (1961). Socle du Monde (Dünyanın Kaidesi). Art Blart. Erişim: 24.09.2026. https://artblart.com/tag/piero-manzoni-magic-base/

Meisel, Martin. (2019). Kaos ve Biçim: Edebiyat ve Sanatta Temsil (Kolektif, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Merleau-Ponty, Maurice. (2012). Göz ve Zihin (A. Soysal, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

MoMA. Andy Warhol. Campbell's Soup Cans. Erişim: 24.09.2026. https://www.moma.org/collection/works/79809

MoMA. Hito Steyerl. How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File. Erişim: 24.09.2026. https://www.moma.org/collection/works/181784

MoMA. Joseph Kosuth. One and Three Chairs. Erişim: 24.09.2026. https://www.moma.org/collection/works/81435

NASA Earth Observatory. Urban Growth Around the Giza Pyramids. Erişim: 24.09.2026. https://earthobservatory.nasa.gov/

Öngen, Orkun. (2017). Sosyal Medya Kullanıcılarının Gerçeklik Yanılgısı. Yeni Medya Elektronik Dergisi, 1(1), s. 1–14.

Öztürk Göçmen, Pınar. (2018). Sanatta Sanal ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları. İdil Sanat ve Dil Dergisi, 7(44), s. 175–182.

Paul, Christiane. (2003). Digital Art. London: Thames & Hudson.

Paul, Christiane. (2016). A Companion to Digital Art. Malden: John Wiley & Sons.

Pişken, Mehmet. (2019). Görsel Algılama. Ankara: Pegem Akademi.

QAGOMA. Gerhard Richter. Ella (903-1). Erişim: 28.09.2026. https://www.qagoma.qld.gov.au/stories/gerhard-richter-remarkable-command-of-style-and-genre/

Refik Anadol Studio. Machine Hallucinations: New York. Erişim: 28.09.2026. https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/

Richter, Gerhard. (1995). The Daily Practice of Painting: Writings and Interviews 1962–1993 (H. U. Obrist, Ed.). Cambridge: MIT Press.

Rossin, Rachel. (2015). In Rachel Rossin's 'Lossy,' the Virtual Reality of Living in a Painting. The New York Times. Erişim: 24.09.2026. https://www.nytimes.com/2015/11/06/arts/design/in-rachel-rossins-lossy-the-virtual-reality-of-living-in-a-painting.html

Ruhrberg, Karl, Schneckenburger, Manfred, Fricke, Christiane ve Honnef, Klaus. (2000). Art of the 20th Century. Köln: Taschen.

Sayim, Bilge ve Cavanagh, Patrick. (2011). The Art of Transparency. i-Perception, 2(7), s. 679–696. https://doi.org/10.1068/i0481

Shaw, Jeffrey. (1989). The Legible City. Jeffrey Shaw Compendium. Erişim: 26.09.2026. https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/legible-city/

Singh, K. ve Kumar, H. (2024). Fact-Checking Media Information Literacy in the “Post-Truth Era”. Cahiers Magellanes, 12(3), s. 45–59. Erişim: 24.09.2026. https://cahiersmagellanes.com/index.php/CMN/article/view/541

Sotheby’s. Mario Klingemann. Memories of Passersby I. Erişim: 24.09.2026. https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2019/contemporary-art-day-auction-l19021/lot.109.html

The Guardian. (2025). OpenAI Releases Sora Video Model Featuring AI-Generated Figures. Erişim: 23.09.2026. https://www.theguardian.com/technology/

Tuğal, A. S. (2018). *Oluşum süreci içinde dijital sanat* (1. baskı). Hayalperest Yayınevi.

Tutar, Hasan. (1988). Örgütsel İletişim. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Türk Dil Kurumu Sözlüğü. Aralık. Erişim: 30.09.2026. https://sozluk.gov.tr/kelime/aralık

Türk Dil Kurumu Sözlüğü. Sanal. Erişim: 30.09.2026. https://sozluk.gov.tr/kelime/sanal

Utma, Seçil. (2022). Medyada Gerçeklik Algısının Dönüşümü: Medya ve Dezenformasyon. Ankara: İksad Yayınevi.

Viola, Bill. (1995). Reasons for Knocking at an Empty House: Writings 1973–1994 (R. Violette, Ed.). Cambridge: MIT Press.

Virilio, Paul. (2003). Enformasyon Bombası (K. Şahin, Çev.). İstanbul: Açılım Kitap.

Weinmann, Carina, Messingschlager, Evelyn ve Appel, Markus. (2026). Generative AI and Gender Stereotypes: Analyzing Visual Representation in Text-to-Image Models. Computers in Human Behavior, 150, s. 1–12. https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108092

Whitham, Graham ve Pooke, Grant. (2018). Çağdaş Sanatı Anlamak (T. Göbekçin, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Zabludowicz Collection. (2024). Rachel Rossin: Virtual Reality and Contemporary Painting. Erişim: 24.09.2026. https://www.zabludowiczcollection.com/

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 raporumun 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)

02/11/2026

Necibe Sümeyye CİNCİOĞLU ÜNSAL

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

(1) Madde 6.1. Lisansüstü tezle 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 internetten 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 çıkarlan 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,

- Tez/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 yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününü 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 Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

02/11/2026

Necibe Sümeyye CİNCİOĞLU ÜNSAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ RAPORU ORİJİNALLİK RAPORU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı

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
02.11.2026	61	87971	09.10.2026	%7	3699826438

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimeden 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. (02/11/2026)

Necibe Sümeyye
CİNCİOĞLU ÜNSAL

Öğrenci No.: N23134746

Anasanat Dalı: Resim

Program (işaretleyin):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI UYGUNDUR.

(Dr. Öğr. Üyesi Engin ESEN)

MASTER'S THESIS ORIGINALITY REPORT

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title

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
02.11.2026	61	87971	09.10.2026	%7	3699826438

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 futuredetection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to thebest of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (02/11/2026)

Necibe Sümeyye
CİNCİOĞLU ÜNSAL

Student No.: N23134746
Department: Painting
Program/Degree:

Master's	Proficiency inArt	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL
APPROVED
(Dr. Öğr. Üyesi Engin ESEN)