

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
SANATTA YETERLİK PROGRAMI**

SANATTA YETERLİK TEZİ

**SANAL GERÇEKLİK ORTAMINDA GERÇEKÜSTÜCÜ BİR
DENEYİM**

**KEMAL ÖZEN
19724003**

**TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. KADER SÜRMELİ**

2025

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
SANATTA YETERLİK PROGRAMI**

SANATTA YETERLİK TEZİ

**SANAL GERÇEKLİK ORTAMINDA GERÇEKÜSTÜCÜ BİR
DENEYİM**

**KEMAL ÖZEN
19724003
ORCID NO: 0000-0001-6139-4929**

**TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. KADER SÜRMELİ**

TEMMUZ 2025

Kemal ÖZEN tarafından hazırlanan “Sanal Gerçeklik Ortamında Gerçek Üstücü Bir Deneyim” başlıklı çalışma, **09/07/2025** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği ile başarılı bulunmuş ve jürimiz tarafından Sanat ve Tasarım Ana Bilim Dalı Sanat ve Tasarım Programında **SANATTA YETERLİK** tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman

İmza

Prof. Dr. Kader SÜRMELİ

.....

Jüri Üyeleri

İmza

Doç. Dr. Dide Akdağ SATIR

.....

Doç. Dr. Bahadır UÇAN

.....

Prof. Dr. Öykü Ezgi Yıldız BALABAN

.....

Dr. Öğr. Üyesi Begüm MÜTEVELLİOĞLU

.....

ÖZET

SANAL GERÇEKLİK ORTAMINDA GERÇEKÜSTÜCÜ BİR DENEYİM

Bu çalışmada, kavramsal ve deneyimsel olarak sanal gerçeklik teknolojisinin Gerçeküstücü sanat estetiğiyle kurduğu bağ derinlemesine ele alınmıştır. Tezin ilk bölümünde, Gerçeküstücü sanatın tarihsel izleği sürülmüş ve kuramsal temelleri ele alınarak, sanal gerçeklik teknolojisinin tarihi gelişimi, bilgisayar destekli görsel-işitsel-dokunsal (haptic) bileşenleri ve sanat alanındaki kullanım durumları incelenmiştir. Çağdaş sanatçı örnekleriyle, sanal gerçeklik teknolojisinin mekân, zaman ve izleyici katılım anlayışını nasıl yeniden kurguladığı açıklanmıştır.

Bu kuramsal ve teknolojik altyapıyı takiben, Gerçeküstücü sanatın görsel temsil biçimlerine tarihsel olarak yön vermiş olan sanatçı René Magritte'in klasik resim tekniği ile ürettiği "The Castle of the Pyrenees (1959)" ve "Personal Values (1952)" isimli yapıtları üç boyutlu modelleme programları aracılığı ile sanal gerçeklik ortamına aktarılmıştır. Magritte'in gerçekliğe dair ironik yaklaşımı, yerçekimine aykırı sahne organizasyonları ve nesne-ölçek ilişkilerini bozarak kurduğu görsel anlatı, sanal ortamın sunduğu olanaklarla birlikte üç boyutlu, gezilebilir ve çok katmanlı bir deneyim alanına dönüştürülmüştür.

Magritte'in işlerindeki metaforik yoğunluk, dil-imge ilişkisine yönelik sorgulayıcı tavır ve gündelik nesneleri beklenmedik bağlamlara yerleştirme yöntemi, kişisel sanat pratiğini geliştirmemde bana yol gösteren kavramlardır. Gerçekliğin sabitliğini sorgulayan ve bilinçdışı süreçleri tetiklemeyi amaçlayan bu bakış açısı, yapıt üretimlerimde bana ışık olurken bu çalışma kapsamında seçilmiş eserleri sanal ortama aktarmakta da gözettiğim temel belirleyicilerden olmuştur. Magritte üzerinden kurulan bu tarihsel ve kavramsal köprüyle birlikte, çalışmanın uygulama bölümü yalnızca geçmişe bir saygı duruşu olarak değil aynı zamanda bir çağdaş sanatçı olarak, sanatsal pratiğimle kurduğum yaratıcı bir diyalogun uzantısı olmuştur.

Tez kapsamında gerçekleştirdiğim uygulama sürecinin ikinci aşamasında klasik resim teknikleri ile ürettiğim, "Gel Beraber Olsun (2013)", "Tuzaga Yakalanmak 1 (2016)" ve "Sevgili Yalnızlığım (2017)" isimli üç adet çalışmam sanal gerçeklik ortamında yeniden kurgulanmıştır. Bu aktarım sürecinde her bir eserin görsel dili, sanal gerçeklik ortamında yeniden yapılandırılmıştır. Klasik resim teknikleriyle üretilen Gerçeküstücü anlatı dilinin, çağdaş dijital sanat medyumları sayesinde anlatı olanaklarını çeşitlendirdiği vurgulanmıştır.

Her bir çalışmanın içerdiği anlatı, sanal gerçeklik ortamında mekânsal bir deneyime dönüştürülerek izleyiciye yalnızca görsel değil aynı zamanda işitsel bir atmosfer de sunmuştur. Gerçekçi dalga, rüzgâr, yağmur, şimşek, kuş sesi gibi çevresel ses efektleri, sahne içinde simgesel ağırlık taşıyan unsurlarla ilişkilendirilerek, kompozisyonların taşıdığı duygusal gerilimi pekiştirmiştir. Bu sayede, Gerçeküstücü görsel dünyanın yalnızca iki boyutlu bir yüzeyde değil, üç boyutlu bir evrende de nasıl sürdürülebileceğine dair örnekler oluşturulmuştur. Bu bağlamda, klasik ile dijital arasında kurulan bu paralel yapı hem geçmişe hem de bugüne ait estetik deneyimlerin

eşzamanlı olarak sorgulamasını mümkün kılar. Ayrıca, bu çalışma geleneksel üretim biçimlerinden çağdaş üretim biçimlerine geçişi simgeleyen içeriği ile de özgün bir nitelik taşımaktadır.

Özetle, bu tez çalışması hem kuramsal hem de uygulamalı çalışmalar içermesinden dolayı, sanal gerçeklik teknolojisinin Gerçeküstücü sanatla kesişme potansiyelini çok yönlü biçimde ortaya koyan, özgün bir akademik çalışma örneği olmuştur. Tez çalışması kapsamında üretilen çalışmalar sayesinde geleneksel tekniklerle üretilen iki boyutlu sanatsal üretimlerin, dijital ortama aktarımı sürecinde geçirdiği evrim belgelenmiş, sanal gerçeklik teknolojisinin sunduğu mekânsal ve duyusal genişleme olanakları sanatsal bir ifade alanı olarak değerlendirilmiştir. Bu yönüyle çalışma, yalnızca kişisel bir üretim pratiğinin belgesi değil, aynı zamanda sanal gerçeklik estetiği ile Gerçeküstücü anlatımın kuramsal ve biçimsel kesişimlerine dair disiplinlerarası bir katkı sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Sanat, Gerçeküstücülük, Renè Magritte, Sanal Gerçeklik, Yeni Medya



ABSTRACT

A SURREAL EXPERIENCE IN VIRTUAL REALITY ENVIRONMENTS

In this study, the conceptual and experiential relationship between virtual reality (VR) technology and the aesthetic framework of Surrealist art is examined in depth. The first chapter of the thesis outlines the historical trajectory of Surrealist art and its theoretical foundations, followed by an analysis of the historical development of virtual reality technology, its computer-assisted visual-auditory-haptic components, and its applications in the field of contemporary art. Through examples of contemporary artists, the study explores how virtual reality technology reconfigures conventional understandings of space, time, and viewer participation.

Following this theoretical and technological framework, the thesis focuses on the translation of two paintings by René Magritte “The Castle of the Pyrenees” (1959) and “Personal Values” (1952) into a virtual reality environment using 3D modeling software. Magritte’s ironic approach to reality, his anti-gravitational compositions, and the disruption of object-scale relationships are transformed into navigable, three-dimensional, and multilayered experiential spaces through the affordances of VR.

The metaphorical density in Magritte’s works, his critical stance on the image-text relationship, and his technique of placing mundane objects into unexpected contexts have significantly influenced my own artistic practice. This perspective, which challenges the stability of reality and seeks to activate unconscious processes, not only informs my creative output but also constitutes the core criteria guiding the selection and adaptation of works in this project. The conceptual and historical bridge established through Magritte positions the practical component of this research not merely as a tribute to the past, but as an extension of a contemporary artist’s dialogical engagement with Surrealist legacy.

In the second phase of the practice-based component, three of my own paintings “Let It Be Together” (2013), “Caught in the Trap I” (2016), and “Dear Solitude” (2017) originally produced using traditional painting techniques, were reconstructed in virtual reality environments. In this translation process, the visual language of each work was restructured for immersive spatial interaction. The project demonstrates how the Surrealist narrative language developed through classical painting can expand its expressive potential through contemporary digital media.

Each artwork’s narrative was transformed into a spatial experience within the virtual reality environment, offering viewers not only visual but also auditory immersion. Environmental sound effects such as waves, wind, rain, thunder, and bird calls were contextually integrated with symbolically charged elements in the scenes, thereby intensifying the emotional tension conveyed by the compositions. Through this approach, the study exemplifies how the Surrealist visual universe can be sustained not only on two-dimensional surfaces but also within immersive three-dimensional environments. This parallel structure, bridging the classical and the

digital, enables a simultaneous interrogation of past and present aesthetic experiences. Moreover, the project stands out for symbolizing a transition from traditional modes of production to contemporary digital artistic practices.

In summary, this thesis constitutes an original academic work that combines both theoretical and practice-based research to explore the multifaceted potential for intersection between virtual reality technology and Surrealist art. By documenting the transformation of traditionally produced two-dimensional works into immersive digital experiences, the study evaluates the spatial and sensory affordances of virtual reality as a means of artistic expression. In this respect, the project serves not only as documentation of an individual artistic process but also as an interdisciplinary contribution to the theoretical and formal intersections of virtual reality aesthetics and Surrealist visual language.

Keywords: Contemporary Art, New Media, René Magritte, Surrealism, Virtual Reality



ÖNSÖZ

Bu tez çalışması, sanal gerçeklik teknolojisi ile Gerçeküstücü sanat anlayışı arasındaki ilişkiyi incelemek ve bu yeni dijital medyumun sanat üretimi ile algısı üzerindeki etkilerini anlamlandırmak amacıyla hazırlanmıştır. Sanatın tarihsel kökenleri ile çağdaş dijital olanaklar arasında köprü kuran bu süreç, benim için hem entelektüel hem de kişisel bir keşif yolculuğu olmuştur.

Bu sürecin her aşamasında bilgi ve deneyimiyle bana rehberlik eden, akademik yaklaşımıyla çalışmamı derinleştiren değerli tez danışmanım Prof. Dr. Kader SÜRMELİ'ye en içten teşekkürlerimi sunarım. Her koşulda yanımda olan, sevgisiyle ve sabrıyla bana güç veren anneme, tezimin uygulamalı bölümünde üç boyutlu modelleme süreçlerinde teknik bilgi ve katkılarıyla her zaman destek olan Egemen TUNCER'e, bu yolculuk boyunca dostluğu, maddi manevi destekleriyle hep yanımda olan Yavuz İŞLER'e gönülden teşekkür ederim.

Bu çalışma yalnızca akademik bir metin değil, sanat ve teknoloji arasında kurulan bir düşünsel köprünün ürünüdür. Dilerim ki bu çalışmam benzer disiplinlerarası araştırmalara katkı sunar ve yeni düşünce yollarına ilham verir.

Kemal ÖZEN

Temmuz, 2025; İstanbul

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ	x
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Problemi	2
1.1.1. Araştırmanın Alt Problemleri.....	4
1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi	4
1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları, Evreni ve Örneklemi	6
1.4. Araştırmanın Yöntemi.....	6
2. GERÇEKÜSTÜCÜLÜĞÜN KAVRAMSAL VE TARİHSEL İZLEĞİ.....	7
2.1. Gerçeküstücü Sanatın Doğuşu: Tarihsel ve Toplumsal Arka Plan	7
2.2. Bilinçdışı ve Psikanaliz: Gerçeküstücü Yaratımın Temeli	9
2.3. Gerçeküstücü Sanatta Gerçekliğin Yeniden İnşası ve Simgesel Anlatı Teknikleri	13
2.4. Gerçeküstücü Sanatta Temsil Sorunsalı: Öncü Sanatçılar Üzerinden Bir İnceleme	15
2.4.1. René Magritte: Temsilin Krizi	15
2.4.2. Salvador Dalí: Bellek ve Rüya Zamanının Temsili	15
2.4.3. Max Ernst: Deneysel Teknikler ve Bilinçdışı Otomatizm	15
2.4.4. Joan Miró: Soyut Dil ve Sezgisel İfade	16
3. SANAL GERÇEKLİK TEKNOLOJİSİNİN TARİHSEL GELİŞİMİ VE SANAT ALANINDA KULLANIMI	17
3.1. Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Tanımı ve Tarihçesi	17
3.2. Sanal Gerçeklik ve Sanatsal Yaratımın Yeni Ufukları	20
3.3. Sanal Gerçeklik ve Gelecek Perspektifleri.....	22
4. SANAL GERÇEKLİK VE GERÇEKÜSTÜCÜ SANAT İLİŞKİSİ	25
4.1. VR'ın Gerçeküstücü Anlatı Potansiyeli	25
4.2. Gerçeküstücü Estetik ve VR: Bedensellik, Katılım ve Duyusal Deneyim	27
4.3. Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Güncel Sanat Pratiklerine Etkileri.....	32
5. RENÉ MAGRITTE: HAYATI, SANATI VE ESERLERİNİN SANAL GERÇEKLİK ORTAMINA AKTARIMI.....	36

5.1. Renè Magritte, Hayatı ve Sanatı	36
5.2. Bu Çalışma Kapsamında Örneklem Olarak Renè Magritte	37
5.3. Eser Analizi: Personal Values (Kişisel Değerler)	39
5.3.1. Eserin Sanal Gerçeklik Ortamına Aktarımı: Teknik Analiz ve Betimleme	41
5.4. Eser Analizi: The Castle of the Pyrenees (Pirene Şatosu)	45
5.4.1. Eserin Sanal Gerçeklik Ortamına Aktarımı: Teknik Analiz ve Betimleme	48
6. KEMAL ÖZEN'İN GERÇEKÜSTÜCÜ ÇALIŞMALARI VE SANAL GERÇEKLİK ORTAMINA AKTARIMI.....	52
6.1. Eser Analizi: Gel Beraber Olsun.....	52
6.1.1. Eserin Sanal Gerçeklik Ortamına Aktarımı: Teknik Analiz ve Betimleme	54
6.2. Eser Analizi: Tuzağa Yakalanmak (1)	57
6.2.1. Eserin Sanal Gerçeklik Ortamına Aktarımı: Teknik Analiz ve Betimleme	60
6.3. Eser Analizi: Sevgili Yalnızlığım	63
6.3.1. Eserin Sanal Gerçeklik Ortamına Aktarımı: Teknik Analiz ve Betimleme	66
7. SONUÇ	71
KAYNAKÇA.....	74

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Salvador Dali: Belleğin Azmi, 24x33 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1931	10
Şekil 2. Leonora Carrington: Aşıklar, Tuval Üzerine Yağlıboya, 1987	11
Şekil 3. Renè Magritte: Bu Bir Pipo Değildir (İmgelerin İhaneti Serisinden), 63x94 cm, Tuval Üzerine Yağlıboya, 1929	12
Şekil 4. Joan Miro: Gösterişli Kanatların Gülümseyişi, 35x46 Cm., Litografi, 1953	12
Şekil 5. Max Ernst: Yağmurdan Sonra Avrupa II, 55x148 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1942	16
Şekil 6. Joan Miro: Harlequin'in Şöleni, 64x93 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1925	16
Şekil 7. Sensorama Makinesi	18
Şekil 8. Maurice Benayoun: Dünya Cildi, Savaş Ülkesinde Foto Safari, 1997.....	19
Şekil 9. Jakob Kudsk Steensen: Berl- Berl, 2021	21
Şekil 10. Marshmallow Laser Feast: Evrimci, 2022	23
Şekil 11. Troy Rainbow: Söz Konusu Kapı, 2025	26
Şekil 12. Rachel Rossin'in "Kayıp" İsimli Sergisinden Görüntü	28
Şekil 13. Char Davies'in Osmose İsimli Çalışmasından Bir Görüntü, 1995	29
Şekil 14. Dreams Of Dali Projesi: Millet'in Angelus'unun Arkeolojik Anısı.....	30
Şekil 15. Isness Projesini Deneyimleyen Katılımcılar	31
Şekil 16. Laurie Anderson: Chalkroom, 2017	33
Şekil 17. Ahmet Rüstem ve Hakan Sorar: "Huzur İçinde Uyu" İsimli Sergiden "Gölge Eller"	34
Şekil 18. Anna Zhilyaeva Tilt Brush Performansı Gerçekleştirirken	34
Şekil 19. Renè Magritte: Kişisel Değerler, 80 X 100 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1952.....	39
Şekil 20. Renè Magritte'in "Kişisel Değerler" İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması.....	41
Şekil 21. Renè Magritte'in "Personel Values (Kişisel Değerler)" İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması.....	43
Şekil 22. Renè Magritte'in "Personel Values (Kişisel Değerler)" İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması.....	43
Şekil 23. Renè Magritte'in "Kişisel Değerler" İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması.....	45

Şekil 24. Renè Magritte: Pirene Şatosu 145 X 200 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1959.....	46
Şekil 25. Renè Magritte'in "Pirene Şatosu" İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması.....	48
Şekil 26. Renè Magritte'in "Pirene Şatosu" İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması.....	49
Şekil 27. Renè Magritte'in "Pirene Şatosu" İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması.....	49
Şekil 28. Renè Magritte'in "Pirene Şatosu" İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması.....	51
Şekil 29. Gel Beraber Olsun, 170 X 250 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 2013.	52
Şekil 30. "Gel Beraber Olsun" İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması	54
Şekil 31. "Gel Beraber Olsun" İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması	54
Şekil 32. "Gel Beraber Olsun" İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması	55
Şekil 33. "Gel Beraber Olsun" İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması	57
Şekil 34. Tuzağa Yakalanmak (1), 55 X 75 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 2016... 57	
Şekil 35. "Tuzağa Yakalanmak (1)" İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması. 60	
Şekil 36. "Tuzağa Yakalanmak (1)" İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması. 60	
Şekil 37. "Tuzağa Yakalanmak (1)" İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması. 61	
Şekil 38. "Tuzağa Yakalanmak (1)" İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması. 63	
Şekil 39. Sevgili Yalnızlığım, 90 X 130 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 2017.....	63
Şekil 40. Renè Magritte, Işıkların İmparatorluğu, 131 X 195 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1954.	65
Şekil 41. "Sevgili Yalnızlığım" İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması.....	67
Şekil 42. "Sevgili Yalnızlığım" İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması.....	67
Şekil 43. "Sevgili Yalnızlığım" İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması.....	68
Şekil 44. "Sevgili Yalnızlığım" İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması.....	70

1. GİRİŞ

Sanat ve teknoloji tarih boyunca birbirini dönüştüren iki temel kuvvet olarak var olmuştur. Her yeni teknolojik gelişme sanatın ifade biçimlerini ve izleyiciyle kurduğu ilişkiyi yeniden tanımlamış, bu dönüşüm sanatın yalnızca bir üretim aracı değil, aynı zamanda bir düşünme ve algılama biçimi olduğunu ortaya koymuştur. Özellikle 21. yüzyılda dijital teknolojilerin hızlı gelişimiyle birlikte sanat, yalnızca izlenen değil aynı zamanda deneyimlenen bir olguya dönüşmüştür. Bu bağlamda sanal gerçeklik, görsel sanatlar için yalnızca yeni bir teknik araç değil, aynı zamanda çağdaş estetik ve kavramsal sorgulamalar için yeni bir zemin sunmaktadır.

Gerçeküstücü Sanat, 20. yüzyılın başında André Breton'un öncülüğünde ortaya çıkmış ve özellikle Freud'un psikanalitik kuramlarından beslenerek rüya, bilinçdışı, rastlantı ve sezgiyi sanat üretimin parçası haline getirmiştir. Bu akım, bireyin iç dünyasına ve bilinçdışına dair katmanları görünür kılmayı amaçlarken, dönemin savaş sonrası travmatik toplumsal yapısına karşı estetik bir başkaldırı biçimi de olmuştur. Modern toplum krizleri, postmodern dönemde de çeşitlenerek devam etmekte, dijitalleşme, savaşlar, ekolojik yıkım ve sosyal adaletsizlik gibi yapısal sorunlar karşısında gerçeküstücü tavır, yalnızca tarihsel bir anlatı değil, güncel estetik üretimler için, geçerli ve etkili bir yaklaşım olarak her daim önemini korumuştur.

Bu tez çalışması, Gerçeküstücü sanat anlayışının günümüz dijital teknolojileriyle nasıl yeniden üretilebileceğini, özellikle sanal gerçeklik teknolojisinin sunduğu ifade olanaklarıyla nasıl kavramsal ve estetik kesişim oluşturduğunu sorgulamaktadır. Araştırmacının bireysel sanat pratiğine dayanan uygulamalı bölümde, üç adet iki boyutlu yağlı boya çalışma, çeşitli dijital modelleme ve görselleştirme araçlarıyla üç boyutlu ortama aktarılmış ve sanal gerçeklik gözlükleri aracılığıyla sanal ortamda deneyimlenebilir hâle getirilmiştir. Bu süreçte kullanılan Blender, açık kaynaklı bir 3D modelleme ve animasyon yazılımıdır; sanatçının biçimsel dönüşüm süreçlerini üç boyutlu ortama aktarmasına olanak tanımıştır. Adobe Photoshop, iki boyutlu görsellerin düzenlenmesinde ve dokusal unsurların üretilmesinde kullanılmıştır. Unreal Engine ise gerçek zamanlı görselleştirme ve etkileşimli sanal ortamların

inşasında kullanılan ileri düzey bir oyun motorudur; çalışmada sanal gerçeklik deneyiminin kurulmasına zemin hazırlamıştır. Ayrıca, Gerçeküstücü sanatın öncülerinden René Magritte'in iki önemli yapıtı da aynı dijital yöntemlerle yorumlanmış, tarihsel ve çağdaş estetik arasında bir diyalog kurulmuştur.

Çalışma bu yönüyle yalnızca Gerçeküstücülüğün çağdaş okumasını yapmakla kalmamakta, aynı zamanda uygulamalı sanat araştırması yöntemiyle teorik bilgiyi deneyimsel üretim süreciyle buluşturarak akademik literatüre özgün bir katkı sunmayı hedeflemektedir.

1.1. Araştırmanın Problemi

Sanat tarihi boyunca teknolojik yenilikler, yalnızca sanatsal üretim araçlarını değil, sanatın temsil biçimlerini, izleyiciyle kurduğu ilişkiyi ve düşünsel altyapısını da dönüştürmüştür. Rönesans döneminin kırılma noktalarından biri olan perspektifin keşfi ya da 19. yüzyılda fotoğrafın icadı gibi gelişmeler, sanatın biçimini ve işlevini yeniden tanımlamıştır (Benjamin, 2008). 21. yüzyıla gelindiğinde, özellikle dijital teknolojilerin hızlı gelişimi, sanatçıları yalnızca yeni teknikler ve medyumlar kullanmaya değil, aynı zamanda sanatı deneyimlemeye yönelik alışkanlıkları dönüştürme olanağı da sağlamıştır. Bu bağlamda sanal gerçeklik teknolojisi, izleyiciyi fiziksel olarak eserin içine dahil eden, çok boyutlu, etkileşimli ve beden-odaklı bir deneyim biçimi sunarak sanatın temsil dünyasında radikal bir paradigma değişikliği yaratmaktadır (Roy, 2007).

Birinci Dünya Savaşı'nın ardından Avrupa'da yaşanan yıkım, birey ve toplum arasındaki bağların çözülmesine, akıl ve ilerleme kavramlarına duyulan güvenin sarsılmasına neden olmuştur. Bu kaotik dönemde Fransız şair ve yazar André Breton, akıl ve mantık temelli Batı düşüncesine karşı bilinçdışı, rüyaları, içgüdüleri ve rastlantısallığı temel alan güçlü bir estetik ve kuramsal eleştiri geliştirmiştir. Böylelikle, 1924 yılında, etkileri hala günümüze kadar ulaşan "Sürrealist Manifestosu" yayınlamıştır (Breton, 2009). Breton'un öncülüğünde Gerçeküstücü sanatçılar, dış dünyada hüküm süren savaş, yıkım ve anlamsızlık karşısında içe dönük bir tavır geliştirmiş, Freud'un geliştirdiği psikanalitik kuramlardan aldıkları ilhamla zihinsel evrenin, düşlemin ve bastırılmış arzuların görselleştirilmesini hedeflemiş, tuval yüzeyine aktarılan imgeler aracılığıyla izleyiciyi alternatif bir gerçeklik alanına davet etmişlerdir (Dempsey, 2019). Gerçeküstücülük, bu anlamda yalnızca bireysel

psikolojiyi yansıtan sanatsal tavır olarak değil aynı zamanda çağın ruhunu yansıtan bir tepki biçimi olarak şekillenmiştir. Böylelikle Gerçeküstücülük, yalnızca bireysel bilinçdışıyla değil, aynı zamanda tarihsel travmalarla başa çıkmanın sanatsal yollarından biri olarak değerlendirilmiştir (Çelik, 2021). Bu sanatsal tavrın ifadesi, o dönemde var olan teknolojik gelişmeler sınırlılığında büyük ölçüde iki boyutlu yüzeylerle ve durağan anlatım biçimleriyle sınırlı kalmıştır.

Günümüz dünyasına geldiğimizde, dış dünyada maruz kaldığımız ekolojik krizler, dijitalleşmenin getirdiği yabancılaşma, politik istikrarsızlık, toplumsal eşitsizlik, savaşlar gibi durumlar dış dünyanın tekinsizliğini devam ettiren ve bireyin gerçeklikle ilişkisini zorlaştıran durumlardan bazılarıdır. Bu doğrultuda Gerçeküstücü anlayış, yalnızca tarihsel bir sanat akımı olarak değil, çağın zihinsel ve duysal gerilimlerine alternatif üretme yönündeki süregelen bir sanatsal tavır olarak ele alınmalıdır. Bu bağlamda günümüz sanatçıları da tıpkı erken dönem Gerçeküstücü sanatçılar gibi, mevcut gerçekliğe alternatif dünyalar üretme arzusuyla hareket etmekte, bu arayışlarını dijital teknolojilerin sunduğu yeni medyumlar aracılığıyla gerçekleştirmektedirler (Türker, 2005).

Günümüzün gelişmiş dijital ortamları ve özellikle sanal gerçeklik teknolojisi, Gerçeküstücü sanatın temel estetik ilkeleriyle doğrudan örtüşebilecek olanaklar sunmaktadır. Sanal gerçeklik, zamansal ve mekânsal yapıları bozarak alternatif gerçeklikler yaratmaya olanak tanır, bu da Gerçeküstücülüğün mantık dışılık, zamansal kırılmalar ve düşsellik gibi öğeleriyle doğrudan bir bağ kurar (Demirel, 2024). Sanal gerçeklik ortamında izleyici, yalnızca görsel bir tanık değil, aynı zamanda deneyimleyen bir özneye dönüşür. Bu durum, Gerçeküstücülüğün hedeflediği bilinçdışı katmanlara fiziksel ve zihinsel erişimi daha güçlü kılabilen bir alan sunmaktadır. Sanal gerçeklik ortamında yeniden üretilebilen Gerçeküstücü tavır, çağdaş sanatçıların hem bireysel hem de toplumsal anlamda gerçeklik dışı ama sezgisel olarak geçerli bir dünyaya erişme çabasının güncel bir uzantısı olarak görülebilir.

Bu tez çalışması, Gerçeküstücü anlayışın gerçeklik, temsil ve bilinçdışı kavramlarına yönelik yaklaşımının dijital çağda, özellikle sanal gerçeklik ortamında yeniden nasıl üretilebileceği ve bu üretimlerin estetik anlamda ne tür dönüşümler içerdiği sorusu etrafında yapılandırılmıştır.

1.1.1. Araştırmanın Alt Problemleri

1. Gerçeküstücü üslupta üretilen iki boyutlu çalışmalar üç boyutlu sanal ortamda nasıl bir dönüşüme uğrar?
2. Etkisi günümüzde de güçlü bir şekilde devam eden Gerçeküstücü sanatın estetik ve kuramsal yönlerini günümüz sanatsal üretim tekniklerinden sanal gerçeklik teknolojisi ne ölçüde temsil edebilir?
3. Sanal gerçeklik ortamında izleyici deneyimi, geleneksel sanat izleme biçimlerinden nasıl farklılaşır?
4. Sanal gerçeklik teknolojisi Gerçeküstücü sanatın bilinçdışı, düşsellik gibi temel kavramlarının yanı sıra yeni dünyalar yaratma potansiyelini nasıl dönüştürür?

1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu araştırmanın temel amacı, sanal gerçeklik teknolojisinin Gerçeküstücü sanat anlayışıyla kurduğu ilişkileri kavramsal ve uygulamalı düzeyde incelemektir. 20. yüzyılın başında meydana gelen yıkıcı ve kaotik olaylar sanatçıları bireysel bilinçdışına, rüya mantığına ve mantık dışı görsel kurgular üretmeye yöneltmiş ve izleyiciye dış dünyadaki kaotik ortamından uzakta alternatif gerçeklikler sunmuştur. Günümüzde ise benzer şekilde dış dünyanın kaotik ve yıkıcı yapısı varlığı sürdürmeye devam etmekte. Bu durum alternatif algı evrenlerinin üretimine duyulan ihtiyacın devam ettiği bir ortam oluşturmaktadır. Bu bağlamda çalışmanın amacı, geçmişteki Gerçeküstücü estetik ilkelerin, çağdaş dijital teknolojiler aracılığıyla nasıl yeniden üretilebileceğini, özellikle sanal gerçeklik ortamlarında bu estetik tavrın nasıl güncellendiğini araştırmaktır.

Günümüzün gelişmiş dijital ortamları ve özellikle sanal gerçeklik teknolojisi, Gerçeküstücü sanatın temel estetik ilkeleriyle doğrudan örtüşebilecek olanaklar sunmaktadır. Sanal gerçeklik, zamansal ve mekânsal yapıları bozarak alternatif gerçeklikler yaratmaya olanak tanır bu da Gerçeküstücülüğün mantık dışılık, zamansal kırılmalar ve düşsellik gibi öğeleriyle doğrudan bir bağ kurar (Demirel, 2024). Sanal gerçeklik ortamında izleyici, yalnızca görsel bir tanık değil, aynı zamanda deneyimleyen bir özneye dönüşür. Bu durum, Gerçeküstücülüğün hedeflediği bilinçdışı katmanlara fiziksel ve zihinsel erişimi daha güçlü kılacak bir alan sunmaktadır. Sanal gerçeklik ortamında yeniden üretilebilen Gerçeküstücü tavır,

çağdaş sanatçıların hem bireysel hem de toplumsal anlamda gerçeklik dışı ama sezgisel olarak geçerli bir dünyaya erişme çabasının güncel bir uzantısı olarak görülebilir.

Ancak tüm bu potansiyele rağmen gerek uluslararası literatürde gerekse Türkiye’de sanal gerçeklik teknolojisinin Gerçeküstücü sanatla doğrudan ilişkisini ele alan akademik çalışmalar oldukça sınırlıdır. Türkiye’de sanal gerçeklik teknolojisinin sanat pratiklerine entegrasyonu üzerine yapılan araştırmalar, çoğunlukla dijital sanat, performans sanatı ya da yeni medya estetiği bağlamında konumlanmakta, bu üretimlerin Gerçeküstücü sanatla olan kavramsal ya da biçimsel ilişkileri ise derinlemesine incelenmemektedir. Öte yandan, sanal gerçeklik kullanılarak üretilmiş çağdaş sanat projeleri çoğunlukla uygulama düzeyinde değerlendirilmekte, bu projelerin tarihsel estetik akımlarla kurduğu bağlar yeterince kuramsallaştırılmamaktadır. Gerçeküstücü sanatın sanal gerçeklik ortamında nasıl yeniden yapılandırılabileceğine yönelik hem teorik hem uygulamalı yaklaşımlar eksik kalmaktadır. Oysa bu alan, yalnızca yeni bir sanat-teknoloji ilişkisini tartışmak açısından değil aynı zamanda sanatsal ifadenin çağdaş biçimlerde çeşitlenmesine imkân tanıyacak kuramsal bir zemin oluşturması bakımından da önem taşımaktadır.

Araştırma kapsamında, sanal gerçeklik ortamının sunduğu çok katmanlı uzamsal yapıların, zamansal esnekliklerin ve izleyiciyle kurduğu bedensel etkileşimin Gerçeküstücü estetik ile kesişimi teorik olarak tartışılacaktır. Ayrıca bu kavramsal çerçeve, araştırmacının kendi üretim süreci içinde ürettiği üç adet tuval resmi, üç boyutlu dijital modelleme teknikleri ile sanal gerçeklik ortamına aktarılması ve bu ortamda yeniden yapılandırılması süreci de değerlendirilecektir. Bunun yanı sıra, Gerçeküstücülüğün öncü isimlerinden Renè Magritte’in iki önemli yapıtı da sanal gerçeklik ortamına uyarlanarak tarihsel ve çağdaş estetik yaklaşımlar arasında kavramsal bir karşılaştırma imkânı yaratılacaktır.

Bu çalışmanın amacı, yalnızca yeni bir ifade biçimi olarak sanal gerçekliğin estetik potansiyelini göstermek değil, aynı zamanda tarihsel sanat anlayışları ile çağdaş dijital medyumlar arasında kuramsal bir köprü kurmak, Gerçeküstücü tavrın dijital çağda nasıl dönüşebileceğini ve günümüz sanatçılarının bu estetik dili nasıl yeniden yorumladığını ortaya koymaktır.

1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları, Evreni ve Örneklemi

Bu çalışma, uygulamalı sanat araştırması yaklaşımı çerçevesinde yürütülmüş olup, araştırmacının kişisel sanatsal pratiğine ve seçilmiş örneklem eserlerine odaklanması bakımından sınırlıdır. Gerçeküstücü sanatın öncü isimlerinden René Magritte'in yapıtları, içerik ve estetik bakış açısından diğer Gerçeküstücü sanatçılardan ayrışmakta ve araştırmacının sanatsal üretimleriyle kavramsal ve estetik açıdan yakınlık ve süreklilik gösterdiği için tercih edilmiştir. Araştırmanın örnekleme, dijital sanatın alt disiplinlerinden biri olan sanal gerçeklik sanatı çerçevesinde üretilen gerçeküstü dünyaların çağdaş yorumlarıyla sınırlıdır. Araştırmacının üç adet tuval üzerine yağlı boya resmi ve René Magritte'e ait iki adet ikonik yapıtının sanal gerçeklik ortamında yeniden yapılandırılması, örneklem kapsamını belirlemekte ve hem kavramsal hem de deneyimsel bir çözümleme alanı sunmaktadır.

1.4. Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırma, nitel araştırma yaklaşımlarından durum çalışması ve literatür taraması tekniklerini bir arada kullanarak yürütülmüştür. Durum çalışması yöntemi, belirli bir sanat pratiği veya projenin ayrıntılı biçimde ele alınmasına olanak tanır. Bu bağlamda, araştırmacının bireysel sanat pratiği ile ürettiği yapıtları ve seçilmiş René Magritte eserlerinin sanal gerçeklik ortamındaki dönüşümü detaylı biçimde incelenmiştir. Ayrıca, literatür taraması tekniği ile Gerçeküstücü sanat ve sanal gerçeklik üzerine üretilen akademik çalışmalar, sanat kuramcılarının görüşleri ve sanatçı beyanları gibi yazılı belgelerden elde edilen verileri derinlemesine inceleyerek kuramsal bir zemin oluşturmuştur (Şener ve diğerleri, 2024). Böylece, sanal gerçeklik ortamının Gerçeküstücü estetikle kurduğu ilişki hem kuramsal hem de deneyimsel boyutlarıyla bütüncül bir biçimde ele alınmıştır.

2. GERÇEKÜSTÜCÜLÜĞÜN KAVRAMSAL VE TARİHSEL İZLEĞİ

20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan Gerçeküstücü Sanat, yalnızca dönemin toplumsal ve kültürel krizlerine verilen bir yanıt değil aynı zamanda sanatın biçimsel ve düşünsel sınırlarını zorlayan radikal bir yaratıcı tavır olarak ortaya çıkmıştır. Gerçeküstücü sanat, rasyonaliteyi, toplumsal normları, bilinç düzeyinde kabul edilen gerçeklik anlayışını da eleştirerek, bilinçdışı süreçler, rüya imgeleri, otomatizm ve özgür çağrışımlar gibi yaratıcı yaklaşımları sanatsal anlatının merkezine taşımıştır. Böylelikle Gerçeküstücülük, alışıldık temsilleri sarsarak, izleyiciyi bilinmeyen ve beklenmedik bir gerçeklik deneyimine çağıran yeni bir estetik ufuk yaratmıştır (Antmen, 2009).

Bu bağlamda Gerçeküstücü sanatçılar, gündelik nesneleri ve imgeleri beklenmedik bağlamlarda sunarak izleyicinin görsel alışkanlıklarını dönüştürmeye çalışmışlardır. Renè Magritte'in sıradan nesnelere yüklediği yeni anlam katmanları, Salvador Dalí'nin rüya mantığına dayalı sahnelemeleri, Max Ernst'in deneysel teknikleri ve Joan Miró'nun düşsel biçimleri Gerçeküstücü estetiğin bu çok katmanlı yapısına örnek oluşturmaktadır. Sanatçılar, bilinçli bir şekilde rastlantıyı, oyun ve ironi öğelerini üretim süreçlerine dahil etmiş ve bu sayede sanatın hem estetik hem de düşünsel potansiyelini genişletmişlerdir.

Bu bölümde, Gerçeküstücü sanatın tarihsel ve toplumsal bağlamını tartışarak, gerçeklik anlayışını nasıl dönüştürdüğü ve Gerçeküstücü estetiğin biçimsel-simgesel araçlarını nasıl yapılandığı değerlendirilecektir. Böylece Gerçeküstücü sanatın, yalnızca bir sanat hareketi olmasının ötesinde, dönemin kültürel ve entelektüel dünyasına nasıl yeni anlamlar sunduğunu ve modern sanat tarihinde neden özgün bir yere sahip olduğunu açıklanmaya çalışılacaktır.

2.1. Gerçeküstücü Sanatın Doğuşu: Tarihsel ve Toplumsal Arka Plan

Gerçeküstücü sanat, 20. yüzyılın ilk çeyreğinde Avrupa'yı sarsan büyük toplumsal ve siyasal çalkantılarla şekillenen hem sanatsal hem de entelektüel bir akım olarak ortaya çıkmıştır. Gerçeküstü terimi, Fransızca "surréalisme" kelimesinden türemiştir ve

“gerçekliğin üzerinde” ya da “gerçeküstü” anlamına gelmektedir. Terim, ilk olarak Fransız şair Guillaume Apollinaire tarafından kullanılmıştır. Apollinaire, 1917 yılında sergilenen Parade adlı Jean Cocteau ve Erik Satie iş birliğiyle hazırlanan bale gösterisinin program notlarında, sanatın bu yeni biçimini tanımlamak için “surréaliste” terimini dile getirmiştir (Hopkins, 2004). Bu kullanım, sanatın gündelik gerçekliğin ötesine geçebileceğini ve bilinçdışına dair imgelerle dolu bir dünya yaratabileceğini ima etmiştir. Ancak “Gerçeküstücülük” kavramı asıl olarak André Breton tarafından sistematik bir ideoloji ve estetik çerçeveye kavuşturulmuştur. Breton, 1924’te yayımladığı Gerçeküstücü Manifesto’da bu terimi resmen tanıtmış ve bilinçdışının, düşlerin ve otomatik yazının sanat ve düşünce için yeni bir özgürlük alanı oluşturduğunu ilan etmiştir (Breton, 2009). Bu manifesto, Gerçeküstücülüğü yalnızca bir sanat akımı değil, aynı zamanda bir düşünsel devrim olarak tanımlayarak terimin yerleşmesini sağlamıştır (Hopkins, 2004).

Gerçeküstücülüğün doğuşunu anlamak için, öncelikle 20. yüzyılın başlarında Avrupa’nın geçirdiği sosyo-politik ve kültürel dönüşümleri göz önünde bulundurmak gerekir. 19. yüzyılın son çeyreği ve 20. yüzyılın ilk yılları, sanayileşmenin hız kazandığı, kentleşmenin arttığı ve geleneksel değer sistemlerinin sarsıldığı bir döneme işaret eder (Antmen, 2009). Bu süreç, bireylerin yaşadığı yabancılaşma ve kimlik bunalımı, sanatçıları yeni ifade biçimleri aramaya yöneltmiştir (Benjamin, 2008).

Birinci Dünya Savaşı (1914–1918), süre gelen toplumsal dönüşümlerin doruk noktası olmuş, milyonlarca insanın hayatını kaybetmesi ve Avrupa’nın fiziki ve psikolojik olarak harabeye dönmesi, modern uygarlığın ve ilerleme mitosunun kökten sorgulanmasına neden olmuştur. Savaş sonrası ortamda, toplumsal ve kültürel krizler, yalnızca politik yapıları değil, sanatın ve kültürel üretimin temel paradigmalarını da sarsmıştır (Antmen, 2009). Rasyonalitenin ve akılcı ilerlemenin insana mutluluk ve anlam getireceği inancı çökerken, sanatçılar ve düşünürler, geleneksel estetik ve düşünce kalıplarına meydan okuyarak yeni bir bilinç biçimi inşa etmeye yönelmişlerdir (Tzara, 2021).

Bu ortamda, Dada hareketi gibi öncü avangard akımların radikal tepkileri yükselmiştir. Dada, savaşın yarattığı saçmalığı ve anlamsızlığı yansıtan bir sanat dili kurarken, Gerçeküstücü sanat bu yıkıcı eleştirinin ötesine geçerek, bilinçdışını ve düşleri yaratıcı üretimin merkezine almıştır (Hopkins, 2004). Özellikle Sigmund Freud’un psikanaliz kuramının yaygınlık kazanması, bireyin iç dünyasını keşfetme arzusunu ve

bilinçdışının sanat üretimindeki rolünü daha da ön plana çıkarmıştır. Bununla birlikte, Gerçeküstücü sanat yalnızca bireysel bir içsel keşif olarak değil, aynı zamanda dönemin toplumsal devrimci idealleriyle de ilişkilendirilmiştir. 1920’lerde Avrupa’da yükselen sosyo-politik hareketler Gerçeküstücülerin de dikkatini çekmiştir. André Breton ve arkadaşları, devrimci bir bilinç inşasını estetikle birleştirerek, sanatın ve politikanın dönüşüm potansiyelini birlikte düşünmüşlerdir. Bu durum Gerçeküstücülüğü yalnızca bir estetik akım olarak değil, modernitenin krizine ve burjuva değerlerinin yozlaşmasına karşı bir düşünsel ve politik meydan okuma olarak da konumlandırır (Durozoi, 2002).

Sonuç olarak, Gerçeküstücülüğün tarihsel ve toplumsal bağlamı, sanayileşme olgusunun beraberinde getirdiği modernleşme krizlerinden, Birinci Dünya Savaşı’nın yarattığı derin yıkım ve travmaya, Freudcu psikanalizin bireysel ve kolektif bilinçdışına yönelik keşif arzusuna ve dönemin devrimci ideallerine kadar uzanan geniş ve çok katmanlı bir zeminde biçimlenmiştir. Sanat tarihçileri ve düşünürler, bu bağlamı yalnızca estetik bir başkaldırının arka planı olarak değil, aynı zamanda modernitenin temellerini sarsan bir “karşı söylem”in olduğu kültürel ve politik bir kriz anı olarak yorumlamaktadır. Gerçeküstücü estetik, bireysel hayal gücünün özgürleşmesiyle sınırlı kalmamış, toplumsal dönüşümü hedefleyen radikal bir eleştiri alanı olarak da işlev görmüştür. Bu yönüyle Gerçeküstücülük, yalnızca sanatsal pratikleri değil, aynı zamanda modern aklın krizine ve burjuva değer sistemlerinin içsel çelişkilerine karşı derin bir sorgulama pratiği geliştirmiştir. Böylece hareket, estetik düzlemdeki yenilikçi deneyimlerin ötesinde, dönemin siyasal ve kültürel bağlamlarını dönüştürmeye yönelik bir ütopyacı arayışın da parçası haline gelmiştir (Richardson, Surrealism and The Visual Arts: Theory and Expression, 2012).

2.2. Bilinçdışı ve Psikanaliz: Gerçeküstücü Yaratımın Temeli

Gerçeküstücü sanatın kuramsal temelini, büyük ölçüde Freud’un psikanaliz kuramı oluşturur. Sigmund Freud, 1900 yılında yayımladığı *Die Traumdeutung* (Rüyaların Yorumu) adlı çalışmasında, bilinçdışının arzular, bastırılmış imgeler ve rüyalar aracılığıyla açığa çıktığını ileri sürer. Bu yaklaşım, Gerçeküstücülerin sanat üretiminde rüyayı yalnızca bir tema olarak değil, bir yöntem olarak benimsemelerine zemin hazırlamıştır. André Breton, Freud’un bu kuramından etkilenecek, sanatçının iradesini devre dışı bırakan ve bilinçdışının doğrudan yansımaları mümkün kılan “otomatik

yazı” tekniğini geliştirmiştir (Breton, 2009). Bu yöntemi özellikle André Masson ve Robert Desnos gibi sanatçılar erken dönem uygulamalarında kullanmıştır (Lippard, 1970).

Freud’un bilinçdışı ve rüya imgelerine verdiği önem, Salvador Dalí’nin sanatsal pratiğinde doğrudan karşılık bulur. Dalí’nin Belleğin Azmi (1931) (Şekil 1) adlı eserinde, saatlerin eriyen formda temsil edilmesi, zamanın doğrusal ve akılcı yapısına karşı bilinçdışı düzeyde bir müdahaledir. Dalí, “paranoyak-eleştirel yöntem” adını verdiği tekniği geliştirerek, rasyonel nesneleri irrasyonel bağlamlarda sunmayı hedeflemiş, böylece psikanalitik içeriği hem görsel hem teorik düzlemde yapılandırmıştır (Finkelstein, 1998).

Şekil 1. Salvador Dalí: Belleğin Azmi, 24x33 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1931



Kaynak: (Wikiart, 2023)

Freud’un bireysel bilinçdışı kavramının ötesine geçen Carl Gustav Jung ise Gerçeküstücü sanatta daha az doğrudan ama daha simgesel bir etkide bulunmuştur. Carl Gustav Jung’un analitik psikoloji kuramında önemli bir yer tutan “kolektif bilinçdışı”, bireyin kişisel yaşantılarından bağımsız olarak insanlığın ortak deneyimlerinden türeyen evrensel bir bilinç katmanıdır. Jung’a göre bu bilinçdışı düzey, her bireyde doğuştan bulunan, tarihsel olarak birikmiş imgeler ve düşünce kalıplarını içerir (Jung, 1968). Bu evrensel içerikler “arketipler” olarak adlandırılır.

Arketipler; anne, gölge, kahraman, bilge yaşlı adam gibi, mitolojilerde, rüyalarda ve sanatsal imgelerde tekrar tekrar karşılaşılan simgesel yapılardır. Jung, bu arketiplerin bireyin psikolojik gelişiminde ve içsel dönüşümünde önemli bir rol oynadığını savunur.

Bu kuramsal çerçeve, özellikle 20. yüzyılın ortalarında üretim yapan bazı Gerçeküstücü kadın sanatçıların pratiğinde belirgin şekilde izlenebilir. Örneğin, Leonora Carrington'un *The Lovers* (1947) (Şekil 2) adlı eserinde yer alan hayvan-insan melezleri, masalsı atmosfer ve simgesel kapılar, Jung'un "kahramanın yolculuğu" arketipsel anlatısını çağırıştırır (Aberth, 2004). Bu yolculuk, bireyin bilinçdışına yaptığı inişi, burada karşılaştığı zorlukları ve ardından gelen dönüşümü simgeler. Carrington'un kompozisyonlarında görülen dönüşen bedenler, bilinmeyenle kurulan temas ve sınırların aşılması, yalnızca bireysel değil, evrensel bir içsel süreç olarak okunabilir. Bu bağlamda, sanatçının imgeleri, kolektif bilinçdışında yankılanan evrensel temaların gün yüzüne çıkışı olarak değerlendirilebilir (Chadwick, 1991).

Şekil 2. Leonora Carrington: Aşıklar, Tuval Üzerine Yağlıboya, 1987



Kaynak: (Wikiart, 2013)

Jacques Lacan ise Gerçeküstücü estetiğin düşünsel zemininin 1940'lar ve sonrası açılımında etkili olmuştur. Lacan'a göre bilinçdışı da "dil gibi yapılanmıştır" ve özne, arzusun peşinde eksiklikle tanımlanır. Bu yaklaşım, René Magritte'in eserlerinde açık biçimde izlenebilir. Örneğin *İmgelerin İhaneti* (1929) (Şekil 3) adlı eserinde, "Bu bir

pipo değildir” cümlesiyle pipo resmi arasındaki ilişki, dilin nesneyi temsil etmedeki yetersizliğine işaret eder. Magritte burada, gösteren ile gösterilen arasındaki kopukluğu vurgularken, Lacan’ın “Gerçek”, “Simgesel” ve “İmgesel” düzenleri arasındaki geçişleri estetik biçimde görünür kılar (Chang, 2011).

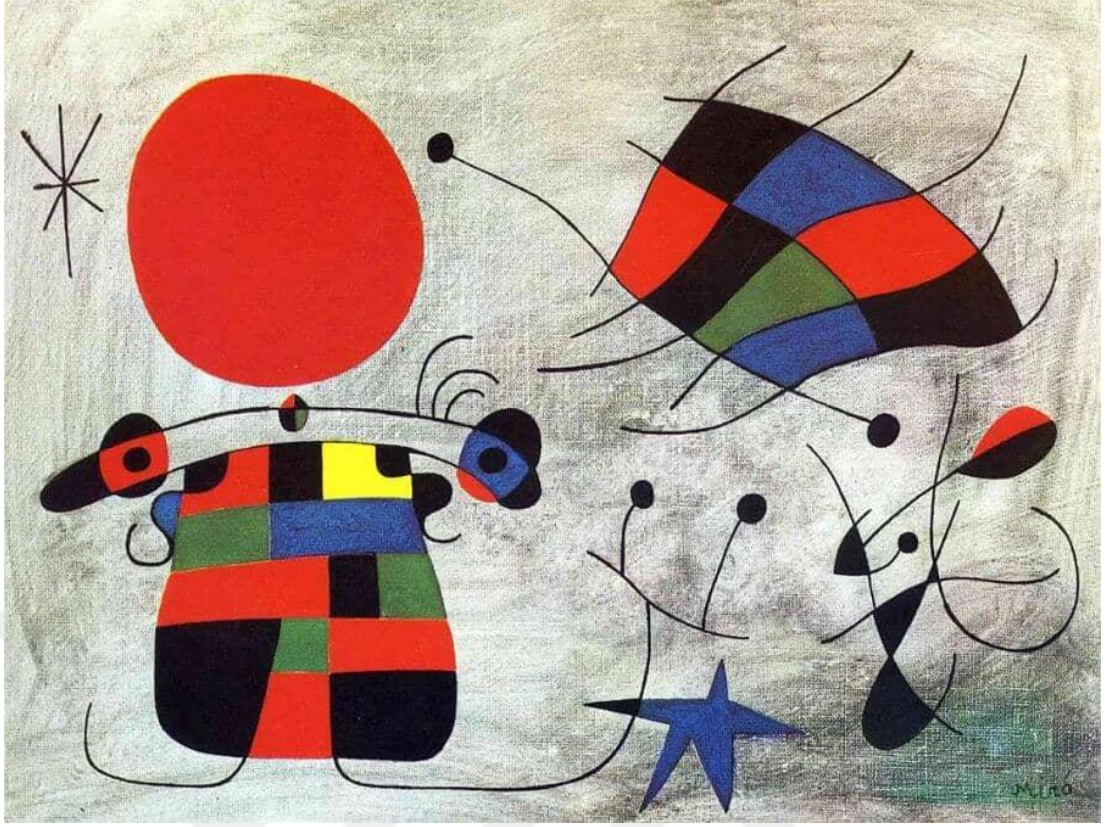
Şekil 3. Renè Magritte: Bu Bir Pipo Değildir (İmgelerin İhaneti Serisinden), 63x94 cm, Tuval Üzerine Yağlıboya, 1929



Kaynak: (Wikiart, 2018)

Bunların dışında, Joan Miró’nun soyut formlar ve organik hatlarla dolu kompozisyonları, özellikle Jung’un “bilinçdışından gelen yaratıcı sezgiler” fikriyle ilişkilendirilebilir. Gösterişli Kanatların Gülümseyişi (The Smile of the Flamboyant Wings) (1953) (Şekil 4) adlı eserinde görülen renk patlamaları ve figüratif olmayan biçimler, doğrudan bir anlatı kurmaz, bunun yerine izleyicide bireysel çağrışımlar yaratır. Miró’nun biçimsel oyunları, bilinçdışı ile görsel dil arasında sezgisel bir bağ kurar (Rowell, 1986).

Şekil 4. Joan Miro: Gösterişli Kanatların Gülümseyişi, 35x46 Cm., Litografi, 1953



Kaynak: (Wikiart, 2011)

Gerçeküstücü sanatçılar için üretim süreci, yalnızca estetik değil, aynı zamanda psikolojik bir açılım sürecidir. Otomatik yazı, kolaj, frottaj gibi teknikler bilinçdışının yaratıcı güçlerini tetiklerken, dil, imge, zaman ve mekân gibi kavramlar da bu süreçte dönüştürülür. İzleyici ise, bu sanatsal üretimle karşılaştığında yalnızca bir gözlemci değil, bilinçdışı çağrışımlarını harekete geçiren bir yorumlayıcı hâline gelir. Bu durum, Gerçeküstücülüğü yalnızca bir estetik hareket değil, aynı zamanda bir psikanalitik deneyim alanı olarak da tanımlar.

2.3. Gerçeküstücü Sanatta Gerçekliğin Yeniden İnşası ve Simgesel Anlatı Teknikleri

Gerçeküstücü sanat, gerçekliği olduğu gibi betimleyen geleneksel temsil anlayışının ötesine geçerek, onu bozmayı, yeniden kurmayı ve dönüştürmeyi hedefleyen bir yaklaşımla şekillenir. Bu dönüşüm, yalnızca biçimsel bir müdahale değil, aynı zamanda bilinçdışı süreçlerin, sezgisel çağrışımların ve psişik gerilimlerin estetik alanda yeniden yapılandırılmasıdır (Dell'Aversano, 2008). Gerçekliğin bu yeniden inşası, rasyonel düşünce sistemlerinin, gündelik algı düzenlerinin ve mantıklı zaman-mekân ilişkilerinin yerini, Gerçeküstücülerin düşsel, parçalı ve çok anlamlı evrenine

bırakır. Gerçeküstücü sanatçılar, nesneleri alışıldık bağlamlarının dışına çıkararak onları beklenmedik biçimlerde bir araya getirir. Bu yöntem, Fransız düşünür Jean Baudrillard'ın ortaya koyduğu “simülasyon evreni” kavramıyla da ilişkilendirilebilir. Baudrillard'a göre simülasyon, gerçekliğin yerini alan, onun yerini sahte bir temsilin aldığı bir düzlemdir. Modern toplumda imgeler, artık gerçek bir referansa dayanmaz; bunun yerine kendi kendini tekrar eden, gerçekliğin yerine geçen bir sistem oluştururlar (Baudrillard, 2011). Bu durumda “gerçek” ile “temsili” arasındaki ayrım bulanıklaşır ve simülasyon, hipergerçeklik adını verdiği yeni bir deneyim alanı yaratır. Gerçeküstücülerin de yaptığı, tam olarak bu ayrımı sarsmak ve izleyiciyi gerçek ile hayal, bilinç ile bilinçdışı, görünür ile görünmeyen arasındaki sınırların çözüldüğü bir estetik dünyaya davet etmektir.

Bu estetik stratejiler yalnızca görsel düzlemde işlemez, aynı zamanda izleyici algısında bir kırılma yaratmayı amaçlar. Gerçeküstücü yapıtlar, sabit anlamlar üretmek yerine çoğul çağrışımlara ve bireysel yorumlara açık bir yapı sunar. Maurice Merleau-Ponty'nin fenomenolojik bakışıyla ifade etmek gerekirse, algı yalnızca duyuşsal veriyle sınırlı değildir. Kültürel, tarihsel ve psikolojik bir zemin üzerinde inşa edilir (Merleau-Ponty, 2017). Bu nedenle Gerçeküstücü sanat, izleyiciyi yalnızca bakan değil, anlamı yeniden kuran aktif bir özneye dönüştürür.

Simgesel anlatı teknikleri, Gerçeküstücü sanatın gerçekliği dönüştürmedeki temel araçlarını oluşturur. Bunlar arasında kolaj, dekalkomani, frottaj, otomatizm, ölçeksizleştirme, dil ve imge arasında kurulan çelişkili ilişkiler, yerçekimsiz mekânlar ve zamansal süreksizlikler gibi yöntemler öne çıkar. Bu teknikler, temsilin doğrudanlığını bozarak izleyicinin alışılmış yorumlama alışkanlıklarını sekteye uğratır (Mansuroğlu, 2022).

Otomatizm özellikle André Masson gibi sanatçılar tarafından bilinçdışı düşünce akışının görselleştirilmesi için kullanılmıştır. Burada rastlantı, müdahale edilmeyen çizgiler ve sezgisel müdahaleler üretimin merkezine yerleşir. Kolaj ve fotomontaj teknikleriyle çalışan Max Ernst ise nesneler arasındaki bağlamı parçalayarak, yeni görsel ve kavramsal ilişkiler üretir (Dempsey, 2019).

Bu bölümde ele alınan yöntem ve teknikler, yalnızca görsel estetiği değil, Gerçeküstücü sanatın düşünsel derinliğini de ortaya koyar. Gerçekliğin parçalanması,

bilinçdışı süreçlerin estetikle buluşması ve anlamın çoklu yapısı, Gerçeküstücü sanatın temel dayanaklarını oluşturur.

2.4. Gerçeküstücü Sanatta Temsil Sorunsalı: Öncü Sanatçılar Üzerinden Bir İnceleme

Gerçeküstücü sanat, temsil kavramının kendisini sorgulayarak, geleneksel resim anlayışının dışında farklı yöntem ve yaklaşımlarla görsel dili yeniden şekillendirmiştir. Temsil edilenle temsil eden arasındaki ilişkiyi sarsan, bozarak yeniden kuran bu sanatçılar bilinçdışı, rüya, hafıza ve dilin sembolik anlamları üzerinden yeni bir ifade alanı açmıştır.

2.4.1. René Magritte: Temsilin Krizi

René Magritte, sıradan nesneleri alışılmış bağlamlarından çıkararak ironik ve absürt ilişkilerle yeniden sunar. Özellikle “İmgelerin İhaneti” (1929) adlı eserinde pipo imgesiyle “Bu bir pipo değildir” ifadesini yan yana getirerek, dil ve görsel temsil arasındaki ilişkiyi sorgular ve temsildeki krizi açıkça ortaya koyar. Magritte’in hipergerçekçi üslubu, izleyicinin nesnel gerçeklikle temsilin arasındaki kopukluğu fark etmesini sağlar (Berger, 2019).

2.4.2. Salvador Dalí: Bellek ve Rüya Zamanının Temsili

Salvador Dalí, bilinçdışı dünyasını resimlerinde hipergerçekçi tekniklerle somutlaştırarak, izleyicinin bilinçli algısını bozar. Dalí’nin “Belleğin Azmi” (1931) adlı ünlü eserinde eriyen saat imgeleri, zamanın göreceliğini ve bilinçdışının akışkan doğasını temsil eder. Bu eser, rasyonel zaman algısını kırarak düşsel bir evrene kapı açar. Dalí’nin eserleri, Sigmund Freud’un psikanalitik teorilerini görsel düzlemde somutlaştırma girişimi olarak da yorumlanmıştır (Gibson, 1998)

2.4.3. Max Ernst: Deneysel Teknikler ve Bilinçdışı Otomatizm

Max Ernst, frottaj, kolaj ve grattaj gibi deneysel tekniklerle bilinçdışını ortaya çıkarma girişimlerinde bulunur. Bu yöntemler sayesinde eserlerinde kontrol dışı rastlantısal imgeler oluşur ve bilinçdışıyla estetik arasında yeni bağlantılar kurulur. Ernst’in “Yağmurdan Sonra Avrupa II (Europe After the Rain II)” (1942) (Şekil 5) adlı eserinde olduğu gibi, bu teknikler izleyiciyi anlamın yeniden oluşum sürecine dahil eder ve otomatizmin yaratıcı gücünü sergiler (Turpin, 1979)

Şekil 5. Max Ernst: Yağmurdan Sonra Avrupa II, 55x148 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1942



Kaynak: (Wikiart, 2021)

2.4.4. Joan Miró: Soyut Dil ve Sezgisel İfade

Joan Miró, soyut biçimleri ve renkleri sezgisel bir akışla kullanarak, izleyicinin bilinçaltı çağrışımlarını tetikler. Miró'nun resimlerinde yer alan semboller, çizgiler ve spontane renk patlamaları, rasyonel anlatının sınırlarını aşarak bilinçdışının zenginliğini ortaya koyar. "Harlequin's Carnival (Harlequin'in Şöleni)" (1924-1925) (Şekil 6) isimli eserinde görüldüğü gibi, Miró'nun dili, Gerçeküstücülüğün temel prensiplerinden olan içgüdüsel yaratıcılığın saf dışavurumunu temsil eder (Dupin, 1962)

Şekil 6. Joan Miro: Harlequin'in Şöleni, 64x93 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1925



Kaynak: (Wikiart, 2013)

3. SANAL GERÇEKLIK TEKNOLOJİSİNİN TARİHSEL GELİŞİMİ VE SANAT ALANINDA KULLANIMI

Sanal gerçeklik teknolojisi, çağdaş dijital kültürün ve toplumsal dönüşümlerin bir ürünü olarak, yalnızca teknolojik bir gelişim değil, aynı zamanda algı ve temsil kavramlarını derinlemesine sorgulayan yeni bir ifade alanı olarak ortaya çıkmıştır. Gerçek dünyayı üç boyutlu dijital ortamlarda yeniden inşa eden ve kullanıcının bu ortamlarla etkileşimini mümkün kılan sanal gerçeklik teknolojisi, ilk olarak bilimsel ve askeri alanlarda kullanılmaya başlanmış, zamanla eğlence, eğitim ve kültür gibi disiplinlerarası bağlamlarda kendine yer bulmuştur (Koçak, 2023). Bu evrim, sanat dünyasında da dikkate değer bir dönüşümü tetiklemiş ve sanal gerçeklik teknolojisi, günümüzde sanatçılar tarafından yalnızca bir teknik araç değil, yaratıcı süreçlerin ve anlatı biçimlerinin yeniden şekillendiği bir deneyim mekânı olarak benimsenmiştir (Grau, 2003).

Bu bölümde, sanal gerçeklik teknolojisinin tarihsel gelişimini ve sanat alanındaki kullanımlarını kapsamlı bir çerçevede ele almak amaçlanmaktadır. İlk olarak VR'nin kavramsal ve teknik temelleri ortaya konacak, ardından erken dönem uygulamalardan günümüzdeki gelişmiş sistemlere uzanan tarihsel bir izlek tartışılacaktır. Sonrasında ise VR'nin sanatsal pratiklerde nasıl bir medyum haline geldiği, izleyici ve sanatçı arasındaki etkileşimi nasıl dönüştürdüğü ve çağdaş sanat anlayışına katkıları açıklanmaya çalışılacaktır. Böylelikle, sanal gerçeklik teknolojisinin sanat alanındaki yaratıcı potansiyeli ve dönüştürücü gücü, tarihsel ve kuramsal bir bağlamda değerlendirilecektir.

3.1. Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Tanımı ve Tarihçesi

Sanal gerçeklik (Virtual Reality – VR), başa takılan ekranlar, konum-izleyiciler, dokunsal geribildirim aygıtları ve gerçek-zamanlı bilgisayar grafikleri aracılığıyla kullanıcının fiziksel çevresinden kopmadan, dijital olarak kurgulanmış bir üç boyutlu uzam içinde etkin biçimde var olmasını sağlayan çokduyulu bir arayüzdür. Bu teknolojiye görüntü, ses ve kimi zaman koku veya kuvvet alanları, beynin algısal

eşiklerini kandıracak ölçüde eşzamanlı çalışarak “varlık” (presence) yanılgısını üretir (Jerald, 2015). Dolayısıyla VR, salt bir mühendislik harikası değil, görme-duyma ikilisini aşan, beden-mekân ve özne-nesne diyalektiğini yeniden tanımlayan kavramsal bir laboratuvar olarak konumlanır (Burdea & Coiffet, 1994). Sanal gerçeklik teknolojinin kökenleri 20. yüzyılın başındaki panoramik uçuş simülatörlerine kadar dayanır. Bununla birlikte sinemacı Morton Heilig’in çokduyulu Sensorama’sı (Şekil 7) günümüz sanal gerçeklik teknolojisinin ilk örneği olarak kabul edilir. Bu cihaz stereo görüntü, yönlü ses, titreşim ve koku püskürtücüyle sinestezik bir “sürüklenme” deneyimi vaat etmiştir (Webster & Clark, 2015).

Şekil 7. Sensorama Makinesi



Kaynak: (Norman, 2025)

Ivan Sutherland'ın tavan iskelesine asılı başa takılan ekranı The Sword of Damocles (1968), kullanıcının baş hareketini optik-mekanik biçimde izleyerek sahneyi güncelleyen ilk üç boyutlu görüntüleme düzeni olması bakımından çağdaş HMD'lerin (Head-Mounted Display / Başa Takılan Ekran) atasıdır (Sutherland, 1968). 1970'lerde Myron Krueger'ın Videoplace ortamı, beden silüetini projektörlerle etkileşimli sanal öğelere katmanlayarak "sibernetik performans" kavramını gündeme taşımış, 1980'lerde Jaron Lanier'in VPL Research firmasının DataGlove ve EyePhone sistemleri el ve baş izlemeyi ticarileştirerek laboratuvarı kamusal alana açmıştır (Krueger, 1991).

1990'lar sanal gerçeklik için hem kült karşılaşma hem de sanat pratiği açısından kırılma anıdır. Howard Rheingold'un Virtual Reality (1991) kitabı kitlesel merak uyandırırken, Illinois-Chicago Elektronik Görselleştirme Laboratuvarı'nın CAVE sistemi (1992) ve SGI destekli VRML dili, çoklu kullanıcı deneyimini öngörmüştür. Aynı dönemde Char Davies'in Osmose (1995) ile nefes ve denge verilerini mekânsal anlatıya dönüştürmesi ve Maurice Benayoun'un World Skin (1997) (Şekil 8) ile savaş fotogramlarını "kazıyabilir" hâle getirmesi, VR'nin poetik-eleştirel potansiyelini görünür kılmıştır (Grau, 2003).

Şekil 8. Maurice Benayoun: Dünya Cildi, Savaş Ülkesinde Foto Safari, 1997



2010'larla birlikte düşük gecikmeli altı serbestlik dereceli gözlükler (Oculus Rift (2013), HTC Vive (2016) ve Meta Quest 3 (2023)) yüksek çözünürlük ve mekânsal ses desteğiyle “bedensel bütünlük” illüzyonunu güçlendirmiş, sanat galerileri, bienaller ve müzeler sanal gerçeklik enstalasyonlarını kalıcı koleksiyonlara dâhil etmeye başlamıştır. Güncel örnekler, izleyiciyi pasif seyirci konumundan çıkarıp anlatının ontolojik ortağına dönüştürürken, VR'yi deneyim-temelli ve katılımcı çağdaş sanat pratiklerinin merkezine yerleştirmiştir (Geroimenko, 2022)

Böylelikle VR'nin tarihsel seyri, duyuşsal yanılsamayı amaçlayan kinetoskopik eğlence aygıtlarından, toplumsal-eleştirel anlatılar kurgulayan yeni medya enstalasyonlarına uzanır. Bu dönüşüm, teknolojiyi yalnızca bir görüntü üretim aracından ibaret olmaktan çıkarıp temsil, gerçeklik ve algı kavramlarını yeniden tartışmaya açan disiplinlerarası bir alan olarak konumlandırır.

3.2. Sanal Gerçeklik ve Sanatsal Yaratımın Yeni Ufukları

Sanal gerçeklik, günümüz sanatsal yaratımında dönüştürücü bir araç olarak önem kazanmaktadır. İzleyiciye yalnızca görsel değil aynı zamanda etkileşimli, çok duyulu ve kapsayıcı deneyimler sunarak geleneksel sanat formlarının ötesine geçmektedir. Deneyimsel ve mekânsal bir ifade biçimi olarak sanal gerçeklik, sanatçılara mekân, zaman ve bedensellik gibi kavramları yeniden hayal edebilecekleri alternatif gerçeklikler inşa etme imkânı tanımaktadır (Grau, 2003). İki boyutlu geleneksel yapıtlardan farklı olarak Sanal Gerçeklik sanatı, izleyiciyi pasif bir gözlemciden çıkarıp aktif bir katılımcıya dönüştürerek sanat eserine yönelik algıyı temelden değiştirir.

Sanal gerçeklik teknolojisiyle çalışan sanatçılar, çoğunlukla rüya mantığına dayalı, doğrusal olmayan anlatılar, mekânsal kopuşlar ve gerçeküstücü karşılaşmalar gibi deneyim biçimlerini araştırır. Bu nitelikler, Gerçeküstücülük ve Kavramsal Sanat gibi öncü sanat akımlarıyla doğrudan bağ kurar (Bass, 2018). Bu dönüşüm yalnızca sanatçının konumunu değil izleyicinin deneyimini de yeniden tanımlar. Böylece, sanal gerçeklik ortamında anlamın nasıl üretildiği sorusu estetik bağlamda yeniden tartışmaya açılır. İzleyiciyi dijital olarak inşa edilmiş bir ortama tümüyle dâhil eden bu teknoloji, alışlagelmiş algı biçimlerine meydan okuyarak, sanatta fenomenolojik düzeyde yeni bir boyut açar (Jerald, 2015).

Teknolojik açıdan bakıldığında sanal gerçeklik, kullanıcı davranışlarına yanıt verebilen ya da gerçek zamanlı olarak değişebilen dinamik sanat eserlerinin üretimine olanak tanır. Bu durum, izleyicinin etkileşim yoluyla yapının biçimini veya anlatısını etkilemesine yol açar. Bu durum bir tür ortak yaratım anlayışını gündeme getirir (Fang, 2025). Rachel Rossin ve Jakob Kudsk Steensen (Şekil 9) gibi sanatçılar bu pratiğin çarpıcı örneklerindendir: Rossin, resim ve kodlamayı birleştirerek kimlik kavramını hibrit gerçekliklerde sorgularken, Steensen, fotogrametri ve ekolojik veri kullanarak sanal ekosistemler yaratmakta ve insan-doğa ilişkisine dair eleştirel anlatılar sunmaktadır.

Şekil 9. Jakob Kudsk Steensen: Berl- Berl, 2021



Kaynak: (Chan, 2021)

Buna ek olarak, Unreal Engine, Unity, Blender gibi motorların ve açık kaynaklı 3D modelleme araçlarının yaygınlaşması, kurumsal desteğe ihtiyaç duymadan, çok daha geniş ve çeşitli bir sanatçı kitlesinin Sanal Gerçeklik için üretim yapabilmesini sağlamaktadır. Bu durum, sanat dünyasının merkezileşmiş yapısını sorgularken, iş birliğine dayalı ve disiplinlerarası üretim modellerini teşvik eder (Rogers, 2020).

Sonuç olarak, sanal gerçeklik, yalnızca yeni teknikler değil aynı zamanda yeni görme, deneyimleme ve sanatsal ilişki kurma biçimleri sunarak sanatsal alanı radikal biçimde genişletmektedir. Ortamın evrilmeye devam etmesiyle hem sanatçılar hem de izleyiciler için sanat üretiminin ve alımlamasının doğası üzerine yeniden düşünmek kaçınılmaz hale gelmiştir.

3.3. Sanal Gerçeklik ve Gelecek Perspektifleri

Sanal gerçeklik, yalnızca yenilikçi bir görüntüleme teknolojisi olmanın ötesine geçerek mekân, bedensellik ve izleyici katılımı gibi temel estetik kategorileri yeniden şekillendiren gelişkin bir sanatsal ortam hâline gelmiştir. Güncel araştırmalar, sanal gerçeklik sanatının hem başa takılan aygıtlar içinde özgün eser üretimini hem de mevcut eserlerin sürükleyici biçimde yeniden sunumunu kapsadığını vurgulamakta ve bu sayede “sanat nesnesi” kavramının sınırlarını genişlettiğini ortaya koymaktadır (Wang ve diğerleri, 2024). Benzer şekilde, sanal gerçekliğin geleneksel stüdyo ortamlarının sunamayacağı çokduyulu ve yapılandırıcı etkileşim biçimlerini mümkün kıldığına işaret edilmektedir. Sergileme pratiklerinde ise küratörler, sanal gösterimleri fiziksel sergilere alternatif değil, onlarla paralel bir deneyim olarak görmeye başlamıştır. Özellikle pandemi sonrası dönemde bu yaklaşım ivme kazanmış, sanatın küresel erişimini dönüştürmeye katkı sağlamıştır (Rodriguez ve diğerleri, 2024).

Günümüz sanatçıları, VR’ın estetik olanaklarını çeşitli biçimlerde değerlendirmektedir. Rachel Rossin, Man Mask (2016) çalışmalarında, oyun motorlarını jestsel resimle birleştirerek beden dijital kod ile tuval arasında kaygan ve geçişken bir form kazanmasını sağlar. Jakob Kudsk Steensen, Liminal Lands (2022) projelerinde sulak alan ekolojilerini yavaş, meditatif sanal gerçeklik manzaralarına dönüştürerek izleyiciyi çevresel karşılıklı-bağımlılığı deneyimlemeye davet eder. Birleşik Krallık merkezli Marshmallow Laser Feast kolektifi, Evolver (Evrimci) (2022–23) (Şekil 10) adlı çalışmasında, katılımcının bir nefesin kardiyo-pulmoner

döngüsüne entegre edilmesini sağlayarak insan ile doğa arasındaki sürekliliği yeniden düşünmeye yöneltir.

Şekil 10. Marshmallow Laser Feast: Evrimci, 2022



Kaynak: (Garret, 2025)

Türkiye’den Refik Anadol ise Machine Hallucinations (2019–) dizisinde büyük ölçekli veri kümelerini yapay zekâ ile işler ve bu verileri sanal gerçeklik başlıklarına uyarlayarak mimari anımsamaları yapay bir zihin içinde yeniden üretir. Bu örnekler, sanal gerçeklik teknolojisinin hesaplamalı süreçler, ekolojik farkındalık ve post-internet öznellikleriyle nasıl bütünsel bir deneyim alanı yaratabildiğini göstermektedir.

Geleceğe dönük bakıldığında, sanal gerçeklik sanatını şekillendirecek bazı teknolojik ve kavramsal yönelimler dikkat çekmektedir. Yapılan bibliyometrik analizler, yapay zekâ ile sanal ortamlar arasındaki ilişkinin derinleşeceğini ve biyometrik ya da bağlamsal verilere göre kendini gerçek zamanlı olarak yeniden yapılandıran, tepkisel sanal gerçeklik deneyimlerinin yaygınlaşacağını göstermektedir (Angra ve diğerleri, 2025). Mikro-LED optikler, holografik dalga kılavuzları ve metasurface teknolojisindeki gelişmeler, daha hafif, gözlük benzeri cihazlarla geniş görüş alanları ve zengin renk derinliği sunarak, sanal gerçeklik kullanımındaki ergonomik engelleri azaltmayı vaat etmektedir (Xiong ve diğerleri, 2021). Duyusal deneyim alanında ise uygun fiyatlı haptik eldivenler, koku difüzörleri ve mekânsal ses sistemleri gibi donanımlar, sanatçılar için fiziksel duyumsamaya daha yakın bir deneyim paleti sunmakta, aynı zamanda ağ temelli sanal gerçeklik platformları, çoklu kullanıcı

etkileşimlerini destekleyerek, üretici ve izleyici rollerini bulanıklaştıran yeni işbirlikçi modellerin önünü açmaktadır. Ancak bu gelişmelere karşın, veri gizliliği, enerji tüketimi ve dijital eşitsizlik gibi etik ve çevresel sorunlar, sanal gerçeklik sanatının toplumsal sorumluluğunu sürdürebilmesi adına eleştirel bir bakışı zorunlu kılmaktadır (Hadjipanayi ve diğerleri, 2023).

Sonuç olarak, sanal gerçeklik sanatı, teknik yenilik, sanatsal ifade ve küratoryal stratejilerin birlikte evrim geçirdiği, giderek olgunlaşan bir sanat alanıdır. Güncel uygulamaları ve teknolojik gelişmeleri takip eden araştırmacılar ile sanatçılar, VR'ın önümüzdeki yıllarda sanat eserinin doğasını, yaratım sürecini ve izleyici ile kurulan ilişkiyi nasıl dönüştüreceğini daha sağlıklı öngörebileceklerdir.



4. SANAL GERÇEKLİK VE GERÇEKÜSTÜCÜ SANAT İLİŞKİSİ

Sanal gerçeklik (VR) teknolojisinin çağdaş sanat alanında yarattığı dönüşüm, yalnızca teknik bir yenilik değil, aynı zamanda sanatın temel kavramlarına dair yeni bir sorgulama alanı açmaktadır. Özellikle Gerçeküstücü estetikle kurduğu bağlantılar, VR'nin sunduğu deneyim alanlarını felsefi ve estetik düzeyde derinleştiren önemli bir boyut sunmaktadır. 20. yüzyılın başında Gerçeküstücü sanatçılar, bilinçdışının yaratıcı potansiyelini ve düşsel imgelerin özgürleştirici gücünü ortaya koyarak, gerçekliğin sabit ve durağan bir yapı olmadığını savunmuşlardır (Hopkins, 2004). Bu yaklaşım, sanal gerçeklik teknolojisinin sunduğu alternatif mekânlar ve algı biçimleriyle günümüzde yeni bir boyuta taşınmaktadır.

Sanal gerçeklik, izleyiciyi yalnızca bir temsil alanına değil, aynı zamanda beden ve zihnin eş zamanlı katılımını mümkün kılan bir deneyim alanına davet eder (Grau, 2003). Bu çok duyu ve katılımcı deneyim alanı, Gerçeküstücü sanatın özünde barındırdığı gerçeklik algısının dönüştürülmesi ve izleyicinin hayal gücüyle yeni dünyalar kurabilme potansiyelini somutlaştırır (Richardson, 2006). Dolayısıyla, sanal gerçeklik teknolojisinin Gerçeküstücü estetikle kurduğu bağ, yalnızca görsel bir benzerlik değil aynı zamanda sanat yapısının yarattığı zihinsel, duyu ve mekânsal dönüşümü içeren derinlikli bir ilişki olarak değerlendirilmelidir.

Bu bölümde, sanal gerçeklik teknolojisinin sunduğu estetik ve deneyim alanlarının Gerçeküstücü sanat anlayışıyla nasıl örtüştüğü ve izleyiciyle kurulan etkileşim biçimlerini nasıl dönüştürdüğü ele alınmaktadır. Böylelikle, sanal gerçekliğin çağdaş sanat pratikleri bağlamında taşıdığı Gerçeküstücü potansiyelin kavramsal ve estetik düzlemde açıklığa kavuşturulması amaçlanmaktadır.

4.1. VR'nin Gerçeküstücü Anlatı Potansiyeli

Sanal gerçeklik teknolojisi, anlatının yalnızca görsel ve işitsel düzlemde değil aynı zamanda mekânsal ve bedensel düzlemde de deneyimlenmesini mümkün kılar. Bu yönüyle sanal gerçeklik, gerçeküstücü anlatının temel dinamikleri olan mantık dışı bağlantılar, simgesel mekânlar ve rüya mantığıyla işleyen yapılarla doğrudan örtüşen

bir potansiyel taşıır. Kullanıcının fiziksel gerçeklikten yalıtırak dijital bir evrene tamamen dâhil olması, gerçeküstücü anlatının temel amacı olan “gerçeklikten sapma”yı teknik ve estetik olarak mümkün kılar. Sanal gerçeklik ortamında kurgulanan mekânlar, fiziksel dünyanın mantıksal tutarlılığına bağılı kalmaksızın bilinçdışı düşlemler doğrultusunda yeniden biçimlendirilebilir. Örneğın, yerçekimine tabi olmayan nesneler, zaman-mekân bütünlüğünü yırtan geçişler veya ölçekten bağımsız varlıklar gibi unsurlar izleyicinin deneyimini gerçeküstücü bir düzleme taşıır. Bu bağlamda VR, yalnızca gerçeküstücülüğün imgelerini yeniden üretmekle kalmaz, aynı zamanda bu imgelerin içinde “bulunma” ve onlarla “etkileşime geçme” olanağı sunar. Böylece anlatı, yalnızca görsel bir temsil olmaktan çıkarak, kullanıcının bedeni, mevcudiyeti ve seçimleri aracılığıyla sürekli olarak yeniden şekillenen bir yapıya dönüşür. Örneğın, *Frontiers in Virtual Reality* dergisinde yayımlanan bir çalışmada, sanal gerçeklik konusunda fazla deneyimi olmayan katılımcıların, pandemi sürecindeki duygularını anlatmak için kendi sanal hikâyelerini oluşturdukları görülmüştür. Bu kişiler, kendilerini kapana kısılmış gibi hissettikleri içsel durumları sanal gerçeklik ortamında tasarladıkları dar, boğucu veya soyut mekânlarla ifade etmişlerdir. Bu anlatım biçimi, yapısal olarak doğrusal olmayan ve mantıksal bütünlükten uzak, düşsel bir deneyim sunarak rüya mantığını andırmakta ve sanal gerçeklik teknolojisinin anlatı gücünü vurgulamaktadır (Bahng ve diğeri, 2023).

Nitelikli örneklerden biri olan sanatçı Troy Rainbow’un *The Door in Question* (Söz Konusu Kapı) adlı XR ((Extended Reality-Genişletilmiş Gerçeklik) projesi (Şekil 11), terk edilmiş bir alışveriş merkezinin fiziksel mekânını, gerçeküstü imgelerle yeniden kurgulayan bir anlatı örneğı sunar. İngiltere’deki Footscray bölgesinde bulunan ve artık kullanılmayan Metro West alışveriş merkezinin bu projeye sahne olması, fiziksel olarak terk edilmiş bir alanın, dijital biçimde rüya benzeri bir atmosfere dönüştürölmesi açısından dikkat çekicidir. Kullanıcının çevresel uyarıcılara verdiği fiziksel ve duygusal tepkiler, anlatının katmanlarını açığa çıkarırken, beklenmeyen nesneler, çarpıtılmış sesler ve atmosferik boşluklar gibi öğeler, bilinçdışının dramatik yüzeylerini harekete geçirir (Buckmaster, 2025). Bu tür deneyimler, sanal gerçekliğin yalnızca hikâyeyi ileten bir araç değil, aynı zamanda anlatının kendisini kuran ve dönüştüren bir bileşen hâline geldiğini ortaya koymaktadır.

Şekil 11. Troy Rainbow: Söz Konusu Kapı, 2025



Kaynak: (Marr, 2025)

Buna ek olarak, yapay zekâ destekli kişiselleştirme modelleriyle geliştirilen sanal gerçeklik anlatılar, kullanıcının duygusal belleğine ve bireysel deneyimlerine göre şekillenerek, anlatının öznellesmesini sağlar. “Wrapped in Anansi’s Web” adlı projede olduğu gibi, anlatının öznesi kullanıcıya göre dönüştürülmekte ve böylece her birey için farklı bir bilinçdışı yolculuk mümkün kılınmaktadır (Lau ve diğerleri, 2024). Bu kişiselleştirilmiş anlatı yapıları, gerçeküstücü estetiğin psikanalitik yönü ile paralellik gösterir çünkü her deneyim, kullanıcının zihinsel arka planındaki özgün izlekleri harekete geçirir.

Sonuç olarak, sanal gerçeklik teknolojisi, gerçeküstücü anlatının yalnızca yeniden yorumlanmasına değil, aynı zamanda deneyimsel olarak genişletilmesine olanak tanır. Kullanıcı, anlatının hem öznesi hem de kurucusu hâline gelirken, rüya mekânlarının fiziksel olarak içinde bulunulabilen, değiştirilebilen ve deneyimlenebilen yapılar hâline gelmesi, gerçeküstücülüğün çağdaş dijital bir mecra üzerinden yeniden vücut bulmasını sağlar.

4.2. Gerçeküstücü Estetik ve VR: Bedensellik, Katılım ve Duyusal Deneyim

sanal gerçeklik teknolojisinin Gerçeküstücü anlatı potansiyeli, yalnızca imge ve kurgu düzeyinde değil, bedensel varoluş, duyusal algı ve mekânsal deneyim üzerinden de

derinleşen bir yapıya sahiptir. Sanal gerçekliğin sunduğu çok katmanlı deneyim, Gerçeküstücü estetiğin kurucu unsurlarından biri olan “gerçeklikten sapma”yı yalnızca temsili düzeyde değil, fiziksel olarak da mümkün kılar (Breton, 2009). Kullanıcının bedenini fiziksel mekândan koparıp, bilinçdışı mantıkla kurgulanmış bir dijital evrene taşıması, klasik Gerçeküstücü estetiğin izleyiciyle kurduğu ilişki biçimini dönüştürür. Artık izleyici yalnızca imgelerle karşılaşan değil, onların içinde bulunan, onlarla etkileşime giren ve bazen de onları dönüştüren aktif bir özneye dönüşmüştür.

Bu dönüşümde beden, sadece bir taşıyıcı değil, deneyimin kurucu bir ögesi hâline gelir. Maurice Merleau-Ponty’nin bedenini dünyayla kurduğu ontolojik ilişkinin merkezîliğini vurguladığı fenomenolojik bakış açısı, sanal gerçeklik ortamlarında katılımcının duyuyla var olması fikrini destekler. Maurice Merleau-Ponty’nin geliştirdiği “dünyaya yerleşiklik” kavramı, öznenin dünyayla olan ilişkisini salt zihinsel bir temsilden ziyade bedensel bir varoluş biçimi olarak ele alır. Ona göre beden, yalnızca algılayan bir araç değil, anlam üreten ve mekânda konumlanan aktif bir bilinçtir. Bu perspektiften bakıldığında, sanal gerçeklik teknolojisi de kullanıcının yalnızca görsel-işitsel uyarılara değil, bedenini mekânsal konumlanışına ve yönelimsel deneyimine dayalı bir etkileşim içine girmesini sağlar. Böylece VR, Merleau-Ponty’nin tarif ettiği şekilde, öznenin simgesel bir evrende “yer alma”sını teknik olarak simüle eder ve fenomenolojik bir gerçeklik deneyimi üretir (Merleau-Ponty, 2017). Bu bağlamda Gerçeküstücü estetiğin sıklıkla başvurduğu “algının çarpıtılması” ya da “duyusal tutarsızlıklar” gibi yöntemler, sanal gerçeklik içinde somut ve doğrudan deneyimlenebilir bir form kazanır. Kullanıcı, gerçek dünyada imkânsız olanı, örneğin yerçekimine meydan okuyan beden hareketlerini ya da sürekli dönüşen nesne formlarını, bedeninin yönelimi ve hareketi aracılığıyla deneyimler. Böylece Gerçeküstücü uzam artık dışsal bir temsil değil, bedeninin içinde hareket ettiği, anlamı sürekli olarak yeniden kurduğu bir yapıya dönüşür.

Bu çerçevede Rachel Rossin’in “Lossy (Kayıp)” (2017) adlı sanal gerçeklik yerleştirmesi (Şekil 12), kullanıcının mekânla olan ilişkisini psiko-somatik bir deneyime dönüştürür.

Şekil 12. Rachel Rossin’in “Kayıp” İsimli Sergisinden Görüntü



Kaynak: (Steadman, 15)

Rossin’ın dijital fırça darbeleriyle inşa ettiği sanal evren hem resimsel geleneği hem de sanal gerçekliğin duyuşsal yoğunluğunu harmanlayarak, izleyicinin kimlik ve beden algısını sorguya açar. Bedensel sınırların belirsizleştiği, görsel verilerin sayısal çözüntüyle parçalandığı bu tür projeler, Gerçeküstücülüğün klasik dönemine ait “parçalanmış beden” anlatısını günümüzün dijital beden algısıyla buluşturur.

Benzer biçimde Char Davies’in “Osmose” (1995) adlı interaktif sanal gerçeklik işi (Şekil 13), izleyicinin nefes alışverişiyle yön değiştirdiği bir ortam yaratarak, teknolojik arayüz ile içsel duyumsama arasında yeni bir eşik açar (Davies, 2025). Kullanıcının varlığı hem fiziksel hem zihinsel olarak görünmez sınırlarla temasa geçerken, mekân da bireyin duyuşsal tepkilerine göre yeniden biçimlenir.

Şekil 13. Char Davies’in Osmose İsimli Çalışmasından Bir Görüntü, 1995



Kaynak: (Davies, 2025)

Bu bedensel katılım, yalnızca sanatsal deneyimi dönüştürmekle kalmaz, aynı zamanda Gerçeküstücü estetiğin psikanalitik kökenlerine de güncel bir karşılık üretir. Çünkü bu yeni ortamda anlatı artık tek bir merkezi yapının etrafında değil, kullanıcının beden hareketleri, yönelimi ve seçimleri doğrultusunda çok katmanlı olarak şekillenir.

Bu açıdan bakıldığında, A.B.D. Florida’da bulunan Dali Müzesi’nin 2016 yılında hayata geçirdiği Dreams of Dalí” projesi, Dalí’nin 1933 yılında yaptığı “Archeological Reminiscence Millet’s Angelus” adlı tablosunu bir sanal gerçeklik deneyimine dönüştürerek (Şekil 14) yalnızca onun imgelerini değil, aynı zamanda perspektif oyunları, atmosferik belirsizlik ve simgesel nesne kullanımını da mekânsal olarak deneyimlenebilir hâle getirir. Kullanıcı, Dalí’nin zihinsel coğrafyasında adeta fiziksel olarak dolaşırken, zaman ve mekânın klasik anlamda geçerliliğini yitirdiği bir ortamda bedenini yeniden konumlandırır (Dali Muesum, 2025).

Şekil 14. Dreams Of Dali Projesi: Millet’in Angelus’unun Arkeolojik Anısı



Kaynak: (Dali Muesum, 2025).

Öte yandan, çoklu katılımcılı sanal gerçeklik deneyimleri de bu estetik yaklaşıma yeni bir boyut kazandırmaktadır. Bilim insanı ve sanatçı David R. Glowacki ve onun ekibi tarafından 2019 yılında geliştirilen “Isness” adlı sanal gerçeklik uygulaması, katılımcıların bedenlerini ı ışık formlarına dönüştürerek, birlikte var olma ve enerji akışı düzeyinde etkileşim kurma deneyimi sunar (Şekil 15) (Glowacki ve diğerleri, 2020). Bu deneyim, yalnızca estetik bir çözümleme değil, aynı zamanda kolektif bilinçdışının hissedilebilir kılındığı bir gerçeküstü deneyim düzlemi yaratır. Katılımcıların kendilik algısı, bu ortamda soyutlanır ve yeniden tanımlanır, tıpkı Gerçeküstücü sanatın hedeflediği gibi, sabit kimlikler çözülür ve yerine akışkan, devinimli yapılar geçer.

Şekil 15. Isness Projesini Deneyimleyen Katılımcılar



Kaynak: (Intagible Realities Laboratory, 2025)

Tüm bu örnekler sanal gerçekliğin Gerçeküstücü estetik için yalnızca biçimsel bir araç olmadığını, onun kuramsal, duysal ve bedensel boyutlarını dönüştüren radikal bir mecra olduğunu göstermektedir. Sanal gerçeklik ortamı, Gerçeküstücülüğün imgelerini yeniden üretmekten çok daha fazlasını yaparak, o imgelerle birlikte var olabilen, hareket edilebilen ve duyumsanabilen deneyim alanları yaratır. Kullanıcı, rüyayı yalnızca gören değil onun içinde yürüyen, ona yön veren ve onunla bütünleşen bir özneye dönüşür. Bu etkileşimler sayesinde Gerçeküstücü imgeler, kullanıcı için sadece birer görsel unsur değil, doğrudan içinde var olunan mekânsal ve deneyimsel gerçekliklere dönüşür.

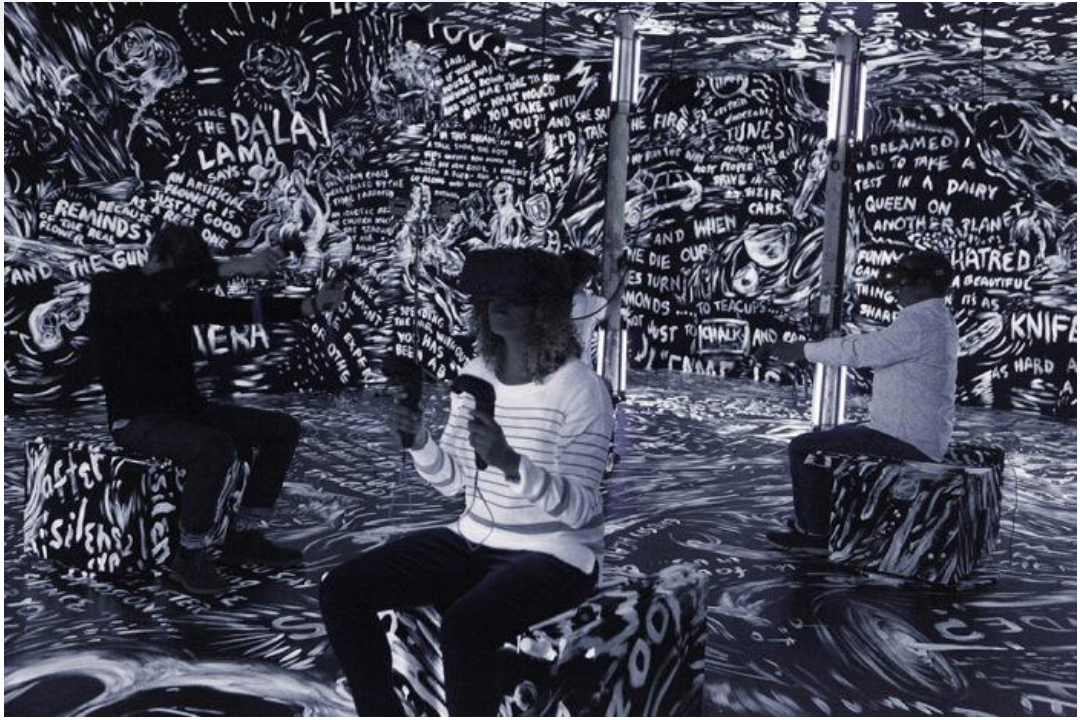
4.3. Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Güncel Sanat Pratiklerine Etkileri

Sanal gerçeklik (VR) teknolojisinin güncel sanat pratiklerine etkileri, yalnızca yeni bir ifade aracı olmasından öte, sanatçının yaratıcı süreçlerini ve izleyiciyle kurduğu ilişkiyi dönüştüren köklü bir paradigma değişimini ifade etmektedir. VR, izleyiciyi yalnızca bir gözlemci değil, beden ve zihniyle sanatın bir parçası haline getiren çok katmanlı bir deneyim alanı sunar (Grau, 2003).

Bu bağlamda, Rachel Rossin'in "The Sky is a Gap" (2017) adlı çalışması, sanal gerçeklik teknolojisinin sanatçı tarafından nasıl yaratıcı bir araç olarak kullanıldığını

gösterir. Rossin, sanal bir apartman dairesi yaratarak, izleyicinin zaman ve mekânı manipüle edebildiği bir ortam sunar. Eser, fiziksel gerçekliğin ötesinde, bedenin ve zihnin sınırlarının esnetildiği bir deneyim alanı yaratır (Rossin, 2019). Bir başka örnek, Laurie Anderson ve Hsin-Chien Huang’ın “Chalkroom” (2017) adlı çalışmasıdır (Şekil 16). Bu sanal gerçeklik yerleştirmesi, izleyicinin yazılı metin parçaları, sesler ve imgelerle dolu bir “hafıza odasında” dolaşmasını mümkün kılar. Anderson’un ifadesiyle “metinler, hafızanın sanal odasında uçuşur ve yeniden şekillenir” (Anderson, 2023). Bu eser, izleyicinin hem bedensel hareketleriyle hem de zihinsel süreçleriyle katıldığı bir sanal deneyimi, çağdaş sanatın deneyim odaklı anlatılarına dahil eder.

Şekil 16. Laurie Anderson: Chalkroom, 2017



Kaynak: (Michalarou, 2025)

Türkiye’den Ahmet Rüstem ve Hakan Sorar sanatçı ikilisi 2023 yılında Bilsart sanat mekanında açtıkları “Rest in Peace (Huzur İçinde Uyu)” isimli sergilerinde (Şekil 17) güncel görüntü teknolojilerinden oyun motorlarına, yapay zekâ destekli 3D nesne ve video üretim araçlarından geleneksel plastik müdahalelere kadar uzanan çok katmanlı bir üretim dili benimsemişlerdir. Sanatçılar, bu melez yapım süreci aracılığıyla, görsel kültürün geçirdiği dönüşümün izini sürmekte, görüntünün sabit bir temsil olmaktan çıkarak, farklı teknolojik müdahaleler yoluyla sürekli evrilen bir forma dönüşmesini tartışmaya açmaktadırlar. Rüstem ve Sorar, görsel üretimin hem teknik hem de

kavramsal boyutlarını sorgularken, izleyiciyi post-dijital çağda “görüntü”nün ne olduğuna dair yeniden düşünmeye davet eder. Bu bağlamda sergi, çağdaş sanat pratiklerinde üretim biçimlerinin çeşitliliği ve teknolojik medyaların estetik potansiyeli üzerine geliştirilen teorik tartışmalara somut bir örnek oluşturmaktadır (Bilsart, 2023).

**Şekil 17. Ahmet Rüstem ve Hakan Sorar: “Huzur İçinde Uyu” İsimli Sergiden
“Gölge Eller”**



Kaynak: (Bilsart, 2023)

Güncel sanal gerçeklik sanat uygulamaları, sanatçının yalnızca teknik becerilerini değil, aynı zamanda yeni anlatı stratejileri geliştirme yeteneğini de ortaya koyar. Örneğin, Google’ın geliştirdiği Tilt Brush programıyla Zhilyaeva, sanal fırçalarla üç boyutlu resimler yaratarak, izleyicinin tüm yönlerden deneyimleyebileceği bir sanal dünya kurar (Şekil 17) (Zhilyaeva, 2017). Bu tarz uygulamalar, sanatçının zihnindeki imgelerin izleyiciyle çok daha yakın bir düzeyde buluşmasını sağlar.

Şekil 18. Anna Zhilyaeva Tilt Brush Performansı Gerçekleştirirken



Kaynak: (Zhilyaeva, 2017)

Sanal gerçeklik, sanatçının üretim sürecini disiplinler ötesi bir hale getirerek ses tasarımı, yazılım geliştirme ve mekânsal kompozisyon gibi unsurları bir araya getirir. Bu disiplinler arası yaklaşım, sanal gerçeklik teknolojisinin sanatı yalnızca yeni bir görsel estetik düzlemine taşımakla kalmayıp, aynı zamanda sanatçının düşünsel ve kavramsal ufku genişleten bir araç haline gelmesini sağlar (Kitson ve diğerleri, 2023).

Sonuç olarak, sanal gerçeklik teknolojisinin güncel sanat pratiklerine etkisi, yalnızca teknik bir yenilikle sınırlı kalmayıp, sanatçının yaratıcı üretimini dönüştüren ve izleyiciyle kurulan estetik ilişkiyi yeniden tanımlayan bir potansiyel olarak değerlendirilmektedir. Bu potansiyel, sanatçının zihinsel dünyasını izleyiciye doğrudan aktarabilen yeni bir ifade alanı yaratmakta ve sanatın doğasına dair geleneksel kavramları kökten sorgulamaktadır.

5. RENÈ MAGRITTE: HAYATI, SANATI VE ESERLERİNİN SANAL GERÇEKLİK ORTAMINA AKTARIMI

5.1. Renè Magritte, Hayatı ve Sanatı

René François Ghislain Magritte, 21 Kasım 1898’de Belçika’nın Lessines kasabasında doğmuş, 15 Ağustos 1967’de Brüksel’de yaşamını yitirmiştir. Modern sanat tarihinde özellikle Gerçeküstücülük akımının önde gelen temsilcilerinden biri olarak kabul edilen Magritte, görsel sanatlarda alışıldık olanı sorgulayan ve izleyiciyi düşünmeye zorlayan bir üslup geliştirmiştir. Onun eserlerinde, gündelik nesnelerle metafizik düşünceler iç içe geçmiş, gerçekliğin yüzeyi altındaki anlam katmanları incelikli biçimde sorgulanmıştır.

Magritte’in çocukluğu, ailesindeki trajik bir olayla gölgelenmiştir. Annesi Regina Magritte, 1912 yılında intihar etmiş ve cesedi bir nehirde bulunmuştur. Bu olayın Magritte’in sanatsal yönelimini ve özellikle figür kullanımındaki gizemli atmosferi etkilediği sıklıkla vurgulanmaktadır (Meuris, 1991). Genç yaşta sanat eğitimi almaya karar veren Magritte, Brüksel Güzel Sanatlar Akademisinde (Académie Royale des Beaux-Arts) 1916-1918 yılları arasında eğitim görmüş ancak bu dönemde akademik eğitimi tatmin edici bulmamıştır.

İlk dönem çalışmalarında fovizm ve kübizm etkileri gözlemlenen Magritte, 1920’li yılların ortalarında Paris’e giderek André Breton’un önderliğindeki Gerçeküstücü çevreyle yakınlaşmıştır. Ancak Salvador Dalí ve Max Ernst gibi diğer Gerçeküstücülerden farklı olarak Magritte’in yaklaşımı daha düşünsel, görsel olarak daha sade ve simgesel bir yapı taşımıştır. Onun görsel dili, daha çok felsefi sorular üretmeye yönelmiştir. Bu nedenle, Magritte sıklıkla “görsel filozof” ya da “imgelerin düşünürü” olarak anılmıştır (Durozoi, 2002).

Magritte’in yapıtlarında öne çıkan en önemli özellik, gerçekçi resim teknikleriyle resmedilen nesnelerin bağlam dışına yerleştirilmesiyle yarattığı görsel çelişkilerdir. Örneğin, “İmgelerin İhaneti” (La Trahison des Images, 1929) adlı serisinden bir çalışmasında, pipo görselinin altına “Bu bir pipo değildir” (Ceci n’est pas une pipe)

yazarak, imgeler ile gerçeklik arasındaki ilişkinin problematik doğasını izleyiciye sorgulatmıştır. Bu tavır, daha sonra Michel Foucault tarafından “Bu bir pipo değildir” adlı çalışmasında detaylı biçimde ele alınmış, Magritte’in imgelerle hakikat arasında kurduğu ilişki “görsel retorik” bağlamında felsefi düzeye taşınmıştır (Foucault, 1983).

Magritte’in eserleri zamanla Belçika Gerçeküstücü sanatının özgün bir damarı olarak değerlendirilmiş, daha sonra gelen pek çok kavramsal sanatçıyı etkilemiştir. Onun figüratif dili, Amerikan Pop Art hareketinden John Baldessari ve Ed Ruscha gibi sanatçılara, kavramsal sanatın gelişiminde ise Joseph Kosuth gibi isimlere ilham kaynağı olmuştur (Meyer, 2023). Magritte’in sanatında öne çıkan ironi, paradoks ve sessiz şiirsellik, çağdaş sanatın özellikle dijital anlatı formasyonlarında da etkisini sürdürmektedir.

Magritte’in sanatı, yalnızca düşsel imgelem ya da estetik oyun değil, aynı zamanda görsel düşünme biçimidir. Bu anlamda onun yapıtları, çağdaş medya sanatında özellikle sanal gerçeklik gibi teknolojilerin sunduğu mekânsal manipölasyon, algı kırılması ve temsil sorgulaması gibi olanaklarla yeniden yorumlanabilir niteliktedir. Sanal gerçeklik ortamında Magritte’in çalışmaları, izleyiciyi yalnızca bir bakış düzlemine değil, bedensel ve mekânsal olarak katıldığı bir düşünce evrenine davet edebilir.

5.2. Bu Çalışma Kapsamında Örneklem Olarak Renè Magritte

Bu çalışma kapsamında René Magritte’in örneklem olarak seçilmesinin temel gerekçesi, sanatçının Gerçeküstücü yaklaşımı ile araştırmacının kendi sanatsal pratiği arasında kurulan biçimsel, kavramsal ve dilsel yakınlıktır. Gerçeküstücü sanat tarihinde önemli bir figür olan Magritte, görselliği bir düşünce aracına dönüştüren tavrıyla, diğer Gerçeküstücü sanatçılardan belirgin biçimde ayrılır. Max Ernst’ün yapıtlarında olduğu gibi soyutlama düzeyinin yoğunlaştığı ve izleyicinin resimsel lekeler ya da dokular üzerinden sezgisel bir anlam çıkarmaya yönlendirildiği bir anlatıdan ya da Salvador Dalí’nin aşırı biçimde manipüle edilmiş, gerçeklikten tamamen koparılmış nesnelerle kurduğu teatral anlatıdan farklı olarak, Magritte daha sade ve düşünsel bir görsel dil geliştirir (Gablik, 1970).

Magritte’in resimleri, bu dünyadan alınan nesneleri yine bu dünyadan alınmış diğer nesnelerle bir araya getirerek bir çarpıtma ya da soyutlama yerine, var olanın

beklenmedik biçimde bir araya getirilmesiyle yaratılan şiirsel bir gerilim sunar. Bu yönüyle, onun resimlerinde görülen “anlamın ertelenmesi”, imge ile gerçeklik arasındaki mesafenin kavramsal olarak kurulduğu özgün bir temsil stratejisine dönüşür (Kara, 2021). Örneğin “Kişisel Değerler” (Les valeurs personnelles, 1952) adlı çalışmasında, günlük yaşamdan tanıdık nesneler gerçeküstü oranlarda bir yatak odasına yerleştirilmiş, ancak nesneler kendiliklerini yitirmemiştir, yalnızca bağlamsal bir sapma yaratılmıştır (Foucault, 1983). Bu da Magritte’in bilinçdışını doğrudan göstermek yerine, gerçekliğin içindeki çatlaklardan sezdirme yöntemini tercih ettiğini gösterir.

Bu yaklaşım, araştırmacının kendi üretimleriyle yüksek düzeyde örtüşmektedir. Özellikle figürlerin belirgin, mekânların tanımlı olduğu kompozisyonlarda bile, bu unsurların bir araya geliş şekli, izleyiciyi rasyonel bir anlatıdan uzaklaştırarak anlamın sezgisel bir düzlemde kurulmasına neden olur. René Magritte’in resimlerinde olduğu gibi, araştırmacının çalışmaları da günlük yaşamdan alınmış nesnelerle kurulan bilinçli bir “yabancılaştırma” mantığına dayanır. Bu yabancılaştırma, izleyicinin görsel ezberlerini kırarken aynı zamanda metafizik bir sorgulama alanı da yaratır. Giorgio de Chirico’nun “metafizik resim” anlayışında olduğu gibi, iki nesnenin bir araya geldiğinde oluşturduğu gerilim, bu eserlerde de hissedilir (Baldacci & De Chirico, 1997).

Ayrıca Magritte’in, izleyiciyi görsel bir gösteriden çok zihinsel bir süreçle karşı karşıya bırakması, araştırmacının dijital ortamda sanal gerçeklik teknolojisini kullanarak kurduğu görsel dünyalarla da ilişkilidir. Magritte, resimsel yüzeyde düşünsel bir alan açarken, araştırmacı bu alanı sanal bir uzama dönüştürür, böylece Magritte’in temsil stratejileri çağdaş bir medya ile yeniden bedenleşir.

Sonuç olarak, René Magritte’in bu tezde örneklem olarak seçilmesi, yalnızca tarihsel bir figür olması nedeniyle değil, aynı zamanda araştırmacının kendi sanatsal dilinde benimsediği temsil, çarpıtma ve gerilim stratejileri ile birebir örtüşmesinden kaynaklanmaktadır. Onun görsellik ile düşünce arasında kurduğu ince denge, çağdaş anlatıların da taşıyıcısı olabilecek nitelikte evrensel bir dil önerir. Bu bağlamda Magritte hem kavramsal hem de estetik düzeyde araştırmacının sanatsal pratiğini besleyen ve yönlendiren bir ilham kaynağı olmuştur.

5.3. Eser Analizi: Personal Values (Kişisel Değerler)

René Magritte'in 1952 tarihli *Personal Values* (Kişisel Değerler) adlı eseri (Şekil 19), sanatçının gündelik nesneleri alışılmadık bağlamlarda yeniden düzenleyerek izleyici algısını sarsma stratejisinin çarpıcı bir örneğidir. Eser, klasik bir yatak odası mekânında devasa boyutlarda betimlenmiş kişisel eşyalardan oluşan bir kompozisyona sahiptir. Yatak, tarak, tıraş fırçası, sabun, şarap kadehi, kibrit ve bir dolap gibi nesneler, gerçeküstü oranlarda resmedilmiş ve iç mekânın geleneksel ölçeği ile çelişecek biçimde yerleştirilmiştir.

Şekil 19. René Magritte: Kişisel Değerler, 80 X 100 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1952



Kaynak: (Wikiart, 2025)

Teknik olarak bakıldığında, Magritte bu eserde detaylara odaklı, gerçekçi üslubunu sürdürür. Tuval üzerine yağlıboya tekniği ile gerçekleştirdiği bu çalışmada, nesnelerin yüzey dokuları, ışık yansımaları ve hacimleri titizlikle çalışılmıştır. Fırça izlerinin neredeyse tamamen silik olduğu bu yüzeylerde, hiperrealist bir netlik hâkimdir (Meuris, 1991). Bu teknik tercihi, resmin ilk bakışta tanıdık görünmesini sağlar ancak nesnelerin ölçeği ve yerleşimiyle yaratılan çelişki gerçeklik algısını bozar. Özellikle

şarap kadehi gibi saydam bir nesnenin cam yansımaları, optik derinlik ve hacim etkisi açısından ustalıkla işlenmiştir (Whitfield, 1992).

Kompozisyon mekânsal olarak klasik bir iç mekân derinliği sunar: perspektif kurallarına uygun çizilen bir oda, arkada bir pencereyle dış dünyaya açılır. Ancak odanın duvarlarının gökyüzü ve bulutlarla kaplı olması, mekânı sıradan bir oda olmaktan çıkarır ve zihinsel bir düzleme taşır. Bulutlu duvar yüzeyleri, Magritte'in daha önceki birçok eserinde de rastlanan bir motiftir ve sanatçının “görsel paradokslar” yaratma stratejisinin önemli bir bileşenidir (Gablik, 1970). Bu duvarlar aynı zamanda dışarının içeriye sızdığı ya da iç dünyanın dış dünyaya dönüştüğü bir geçiş alanını simgeler.

Eserdeki en çarpıcı unsur, gündelik nesnelerin olağandışı oranlara bürünmüş olmasıdır. Bu abartı, yalnızca görsel bir oyun değil, Gerçeküstücü nesne kullanımına özgü bir düşünsel çerçeveye ilişkilidir. André Breton'un tanımıyla, Gerçeküstücü sanatçı nesneyi “yerinden ederek” onun bilinçdışı anlam potansiyelini açığa çıkarır (Breton, 2009). Magritte'in bu eserde kullandığı kişisel eşyalar –örneğin sabun, tarak ya da kibrit çöpü– yalnızca devasa halleriyle değil, odadaki konumları itibarıyla da tanıdık olmaktan çıkarılmıştır. Hal Foster, Gerçeküstücü nesne kullanımını “bilinçdışının estetik formu” olarak tanımlar ve Magritte'in bu bağlamdaki nesne stratejisini, izleyici üzerinde yaratılan “yumuşak bir tekinsizlik” biçiminde yorumlar (Foster, 1995).

Personal Values'teki nesneler işlevsel bağlamlarından tamamen kopartılmışlardır. Sabun bir nesne olmaktan çok bir heykel gibi davranır, tarak bir anıt gibi yataktan destek alır, tıraş fırçası ise göğse uzanan dev bir sütun izlenimi verir. Bu yaklaşım, Walter Benjamin'in nesnenin “aura”sı üzerine geliştirdiği görüşleri de çağırıştır: bağlamdan çıkarılan nesne, kendi anlam katmanlarını yeniden kurar (Benjamin, 2008). Bu bağlamda Magritte'in görsel taktiği, yalnızca mantıksal yapıların değil, algı düzeyinde normların da kırılmasıdır.

Bu türden ölçek kaydırmaları, Sigmund Freud'un tekensizlik (das Unheimliche) kavramına da doğrudan gönderme yapar. Freud'a göre, tanıdık bir şeyin beklenmedik bir biçimde yabancılaşması, izleyicide hem çekim hem de tedirginlik uyandıran bir deneyim yaratır (Freud, The Uncanny, 2003). Magritte'in eserinde bu tekensizlik duygusu, izleyicinin aşına olduğu mekânsal ve nesnel ilişkilerin tersyüz edilmesiyle

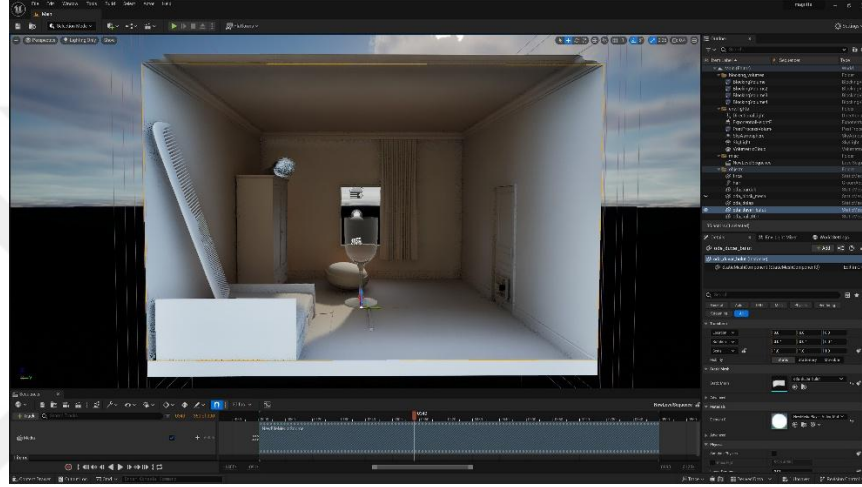
oluşur. Özellikle kadehin merkezi konumu ve saydamlığı hem görsel hem de simgesel bir “boşluk” hissi yaratır.

Magritte, diğer Gerçeküstücülerden farklı olarak görsel sadeliği ve teknik netliği koruyarak düş mantığını işler. Nesnelerin fiziksel yapısına dokunmadan, onları bağlamsal olarak dönüştürür. Bu yönüyle Personal Values isimli yapıt, Gerçeküstücü estetiğin temel ilkelerini taşısa da Magritte’e özgü bir “sessiz ironiyi” içinde barındırır. Sanatçı bu eserde, alışkanlıkla kurulmuş düşünme biçimlerinin altını oyarken, gündelik olanı olağandışı göstererek izleyiciyi düşünmeye zorlar.

5.3.1. Eserin Sanal Gerçeklik Ortamına Aktarımı: Teknik Analiz ve Betimleme

René Magritte’in “Personal Values” adlı eseri, gündelik nesneleri orantısız boyutlarda bir iç mekânda konumlandırarak izleyicide gerçekliğe dair algısal bir kırılma yaratır. Eserdeki tuhaf ölçek bozulmaları ve sabit oda düzeni, nesnelerin temsil ettiği anlamları yerinden ederek onları hem tanıdık hem de yabancı hâle getirir. Bu kompozisyonun sanal gerçeklik ortamına aktarımı ise izleyicinin bu paradoksal alanın içinde bedensel olarak var olmasına olanak tanımış ve Magritte’in Gerçeküstücü mekân kurgusu ilk kez üç boyutlu düzlemde “yaşanabilir” hâle gelmiştir.

Şekil 20. Renè Magritte’in “Kişisel Değerler” İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması



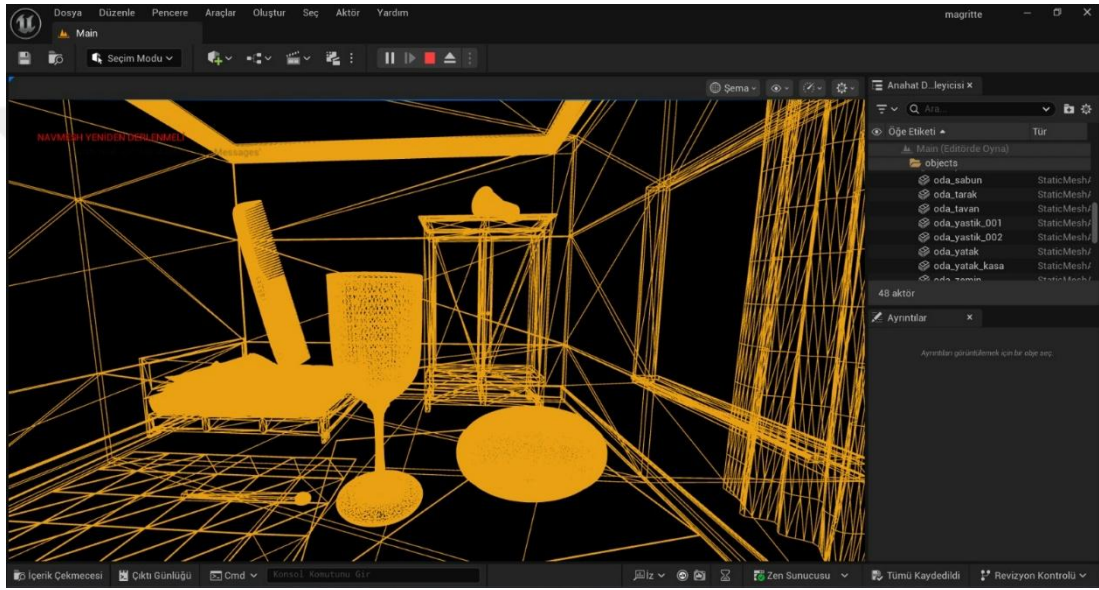
Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Modelleme süreci Blender yazılımı üzerinden yürütülmüş, odanın mimarisi, zemin dokusu, duvar kağıtları ve özellikle fırça, sabun, bardağa konmuş tıraş fırçası gibi nesneler yüksek poligon detaylarıyla modellenmiştir (Şekil 20). Magritte'in tuvallerinde kullandığı durgun ışık ve keskin gölgeler dijital sahnede PBR (Physically-

Based Rendering) materyal sistemiyle canlandırılmış, böylece yüzey yansımaları ve ışık Emilimi, gerçekçi bir derinlik etkisi yaratacak biçimde programlanmıştır.

Unreal Engine ortamında kurulan sahne (Şekil 21), kullanıcıyı dev nesneler arasında yürüyebilen, başını yukarı kaldırmak zorunda kalan bir pozisyona yerleştirir. Örneğin, odanın ortasında yükselen dev sabun parçası ve yatağın hemen yanında duran anıtsal fırça, izleyicinin ölçek duygusunu bilinçli olarak bozar. Bu durum, Magritte’in temsil anlayışına uygun olarak, izleyiciyi tanıdık olanı yeniden sorgulamaya iter.

Şekil 21. Renè Magritte’in “Personel Values (Kişisel Değerler)” İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Aynı zamanda mekâna entegre edilen doğal ses yansımaları (örneğin odanın yankılı sessizliği) ve ışığın sabitliği, eserin gerçeküstü ama huzurlu atmosferini desteklemektedir. Oda nın sınırlarını oluşturan gökyüzü manzaralı duvarlar, HDRI görsellerle giydirilmiş ve dış mekân iç mekâna taşınmıştır bu da Magritte’in çelişkili mekân algısını destekleyen önemli bir detaydır.

Şekil 22. Renè Magritte’in “Personel Values (Kişisel Değerler)” İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Teknik açıdan sahne, 60 FPS'ye yakın gerçek zamanlı performans için optimize edilmiştir. Yüzeylerde kullanılan normal ve roughness haritaları, tuvalin boyasal yüzey etkisini dijital ortamda da taklit etmeye yöneliktir. Gerçekçilik düzeyi, gerçeküstücülüğün altını çizen bir yöntemle değil, onunla çelişen hiper-gerçekçilik estetiğiyle sunulmuştur (Şekil 22).

Şekil 23. Ren  Magritte'in "Kişisel Değerler" İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Bu aktarım, Magritte'in klasik bir tablosunu yalnızca yeniden üretmekle kalmaz, aynı zamanda bu tablonun sunduğu bilinçdışı boşluğu, izleyiciyle doğrudan fiziksel temas kuran bir deneyim alanına dönüştürür (Şekil 23). Artık izleyici sadece Magritte'in kişisel değerlerine tanık değil, onların içinde dolaşan bir özne hâline gelir.

5.4. Eser Analizi: The Castle of the Pyrenees (Pirene Şatosu)

Ren  Magritte'in geç dönem üretimleri arasında yer alan, 1959 tarihli eseri The Castle of the Pyrenees (Pirene Şatosu) (Şekil 24), başlığını coğrafi bir yeri doğrudan betimlemekten ziyade, zihinsel imgedeki simgesel "kasteller" (hayaller, ütopyalar) metaforuna dayandırır. Eserin adındaki "Pyrenees" (Pirene Dağları) gerçekte Fransa ve İspanya sınırı boyunca uzanan sıra dağlarının adıdır. Bir halk deyiimi olan "châteaux en Espagne" (İspanya'daki şatolar), "ulaşılması zor hayalleri" mecazi anlamda

belirtmek için kullanılır. Magritte küçük bir kelime oyunu ile bu deyimii deęiřtirerek yapıtın ismini koymuřtur. Ren  Magritte'in "The Castle of the Pyrenees" adlı yaęlıboya eseri, 1958 yılında İsraili koleksiyoncu ve Ren  Magritte'in yakın dostu olan avukat Harry Torczyner'in sipariři  zerine  retilmiřtir ve g n m zde İsrail M zesi'nin koleksiyonunda yer almaktadır.

řekil 24. Ren  Magritte: Pirene řatosu 145 X 200 Cm., Tuval  zerine Yaęlıboya, 1959



Kaynak: (Magritte, The Castle of the Pyrenees, 1959, 2025)

Kompozisyon, doğaüstü bir biçimde havada süzülen devasa bir kayanın üzerine yerleştirilmiş kaleyi konu edinir. Alt zeminde dalgalı bir deniz, gökyüzünde ise parçalı bulutlarla kaplı sakin bir atmosfer dikkat çeker. Klasik üçlü bölünme prensibini izleyen simetrik bir kompozisyon üzerine kuruludur. Yatay olarak üç ana bölüme ayrılan kompozisyon, aşağıdan yukarıya doğru sırasıyla deniz, havada süzülen kaya ve gökyüzü katmanlarından oluşur. Bu yapı, Rönesans resminde kullanılan klasik piramidal kompozisyonu çağrışırsa da içeriği bakımından bu gelenekten radikal biçimde sapar. Merkezde konumlandırılmış devasa kaya kütlesi, tüm sahneye hâkimdir ve izleyicinin bakışını doğrudan kendisine çeker. Kaya, hem dikey bir hareket hem de yeryüzüyle bağlantısı kopmuşluk hissi uyandırır. Bu uçucu devinim, resmin alt kısmındaki dalgalı denizle zıtlık oluşturarak, yerçekimi kavramını görsel olarak sorgulatır. Kaleye yer verilmesi ise hem insani müdahale hem de zamansız bir uygarlık temsili sunar, kale hem tarihsel hem de simgesel düzeyde “yücelik”, “yalıtılmışlık” ve “güç” anlamlarını çağrıştırır (Meuris, 1991).

René Magritte, “The Castle of the Pyrenees” adlı eserinde sınırlı ve soluk renk paleti kullanarak gerçeklik algısını baskılar ve görsel bir dinginlik yaratır. Gri, mavi ve toprak tonları, kayanın ağırlığını ve gökyüzüyle kurduğu zıtlığı derinleştirir (Meuris, 1991). Işık, tek yönlü ve yumuşaktır, bu da nesnelere hacim kazandırırken dramatik etkilerden özellikle kaçınıldığını gösterir. Fırça izleri neredeyse görünmezdir, bu da Magritte’in yüzeyde hiperrealist bir netlik yaratmasına olanak tanır (Whitfield, 1992). Bu teknik tercihler, görsel olarak tanıdık bir gerçekliğin sunulmasını sağlar, ancak bu gerçeklik imkânsız mekânsal düzenlemeyle çeliştiği için Gerçeküstücü gerilim ortaya çıkar (Foucault, 1983).

René Magritte’in The Castle of the Pyrenees adlı yapıtı, gündelik gerçekliğin mantıksal bütünlüğünü bozan ve izleyicinin algısını bilinçli bir şekilde kesintiye uğratan bir kompozisyonudur. Görsel ağırlık merkezi kayanın orta-alt hizasındadır, bu da resmin üst kısmında yer alan kalenin hafiflik yanılsamasını pekiştirir. Bu optik düzenleme, izleyiciye neredeyse gerçeklikte var olabilecek bir fiziksel olay izliyormuş hissi verir. Fakat kayanın havada asılı oluşu, bu hissi hızla bozar, Magritte’in amacı da tam olarak budur: görsel gerçeklik algısını kırmak ve düşünsel bir boşluk yaratmak. Eserde negatif mekân kullanımı özellikle dikkat çekicidir. Kaya ile gökyüzü arasındaki boşluk, hem var olanla olmayan arasındaki gerilimi artırır hem de izleyici ile sahne

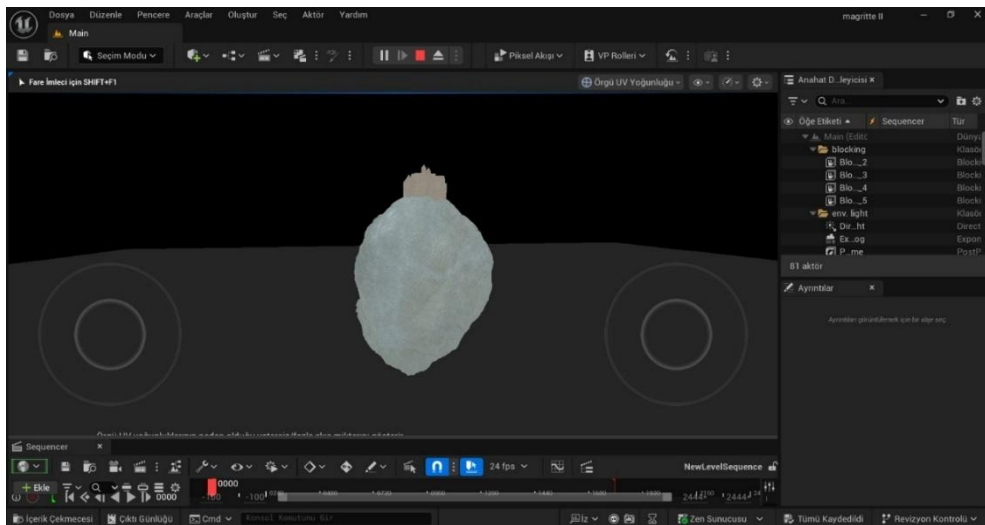
arasında hayali bir mesafe yaratır. Bu boşluk, yalnızca görsel değil, varoluşsal bir mesafeyi de temsil eder, izleyici “bakar” ama “ulaşamaz” (Foucault, 1983). Gökyüzünde süzülen devasa bir kaya ve üzerine inşa edilmiş bir kale figürü hem görsel olarak tanıdık hem de bağlamsal olarak olanaksızdır. Magritte bu çelişkiyi bilinçli olarak kurar, çünkü onun amacı, nesneleri olduğu gibi değil, düşündüğümüz gibi göstermektir. Bu yaklaşım, sanatçının “görmek ile bilmek arasındaki fark” üzerine inşa ettiği düşünsel tutumla örtüşür.

Magritte, Gerçeküstücülerden farklı olarak daha ölçülü ve görsel olarak sade bir dil kullanır, ancak o da bilinçdışının değilse bile, “alışkanlıklarla örülmüş düşünme biçimlerinin” altını oymaya çalışır. The Castle of the Pyrenees bu yönüyle Gerçeküstücü estetiğin temel ilkeleriyle uyumludur: tanıdık nesneler olağandışı mekânlarda konumlandırılarak hem bir düş mantığı kurulur hem de rasyonel dünyanın kesinlikleri sorgulanır (Breton, 2009).

5.4.1. Eserin Sanal Gerçeklik Ortamına Aktarımı: Teknik Analiz ve Betimleme

René Magritte’in 1959 tarihli “Le Château des Pyrénées” (Pirene Şatosu) adlı ikonik eseri, ağır bir kayanın üzerine inşa edilmiş bir şato imgesiyle, yerçekimi yasalarına meydan okuyan ve rüyavari bir gerçeklik öneren bir yapıya sahiptir. Sanatçının bu çalışmasını sanal gerçeklik ortamına taşımak, yalnızca görsel bir rekreasyon değil, aynı zamanda Gerçeküstücü atmosferin izleyici tarafından bedensel ve işitsel olarak deneyimlenmesini sağlayan çok katmanlı bir çeviridir.

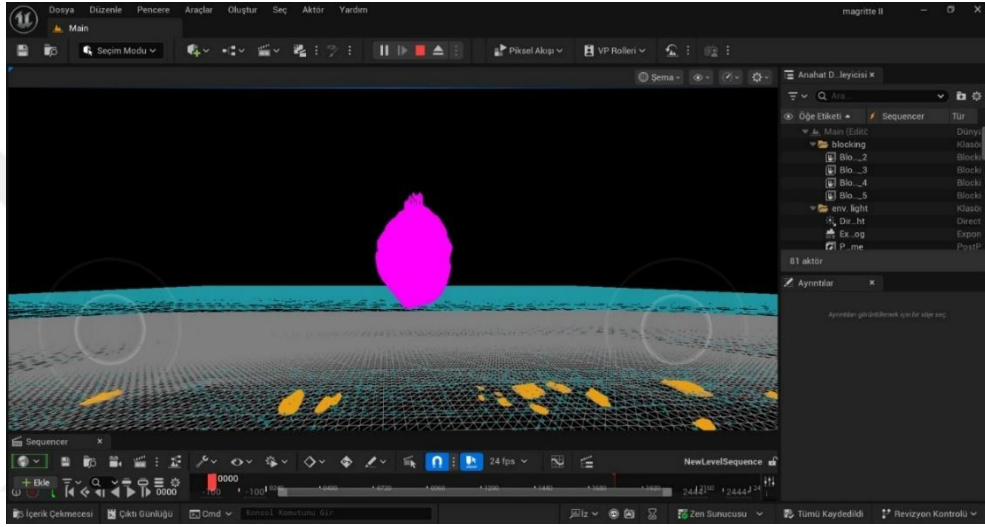
Şekil 25. Renè Magritte’in “Pirene Şatosu” İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Modelleme süreci, Blender kullanılarak yürütülmüş, kayanın doğal erozyon yüzeyleri, şatonun mimari detayları ve uçsuz bucaksız deniz yüzeyi yüksek çözünürlüklü dokular (4K texture maps) ile detaylandırılmıştır (Şekil 25). Kaya parçası, orijinal resimdeki gibi havada askıda, sabit bir şekilde durmakta ve yavaş bir dönüş hareketiyle izleyiciye zaman ve mekân algısını kıran bir izlenim vermektedir. Şatonun taş cepheleri, gerçekçi ışık yansımalarıyla desteklenmiş, böylece tuvaldeki hiper-gerçekçi estetik, dijital ortamda da korunmuştur.

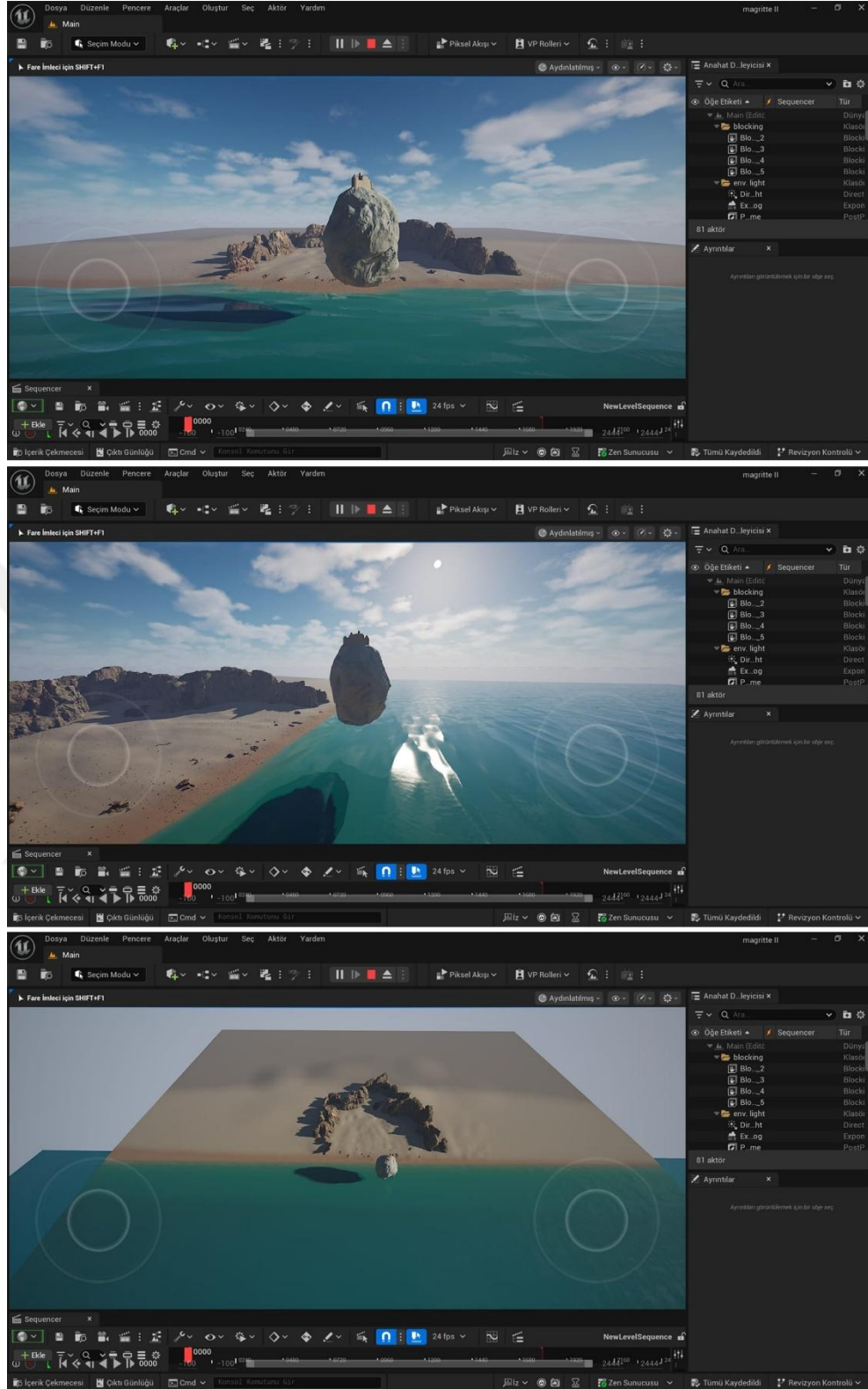
Şekil 26. Renè Magritte'in “Pirene Şatosu” İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Sahne, Unreal Engine'e aktarıldıktan sonra, etrafı çevreleyen okyanus yüzeyi dalga simülasyonlarıyla hareketlendirilmiş, bu su hareketiyle senkronize gerçekçi dalga sesleri ve rüzgar uğultuları sahneye entegre edilmiştir (Şekil 26). Bu ses öğeleri, izleyicinin sanal ortama yalnızca görsel değil, aynı zamanda işitsel olarak da dâhil olmasını sağlar. Özellikle rüzgar sesi, kayanın devasa hacmini ve gökyüzünde süzülme hissini pekiştirirken, dalga sesleri, izleyicinin zemine dair duyusal beklentilerini kırar.

Şekil 27. Renè Magritte'in “Pirene Şatosu” İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Kamera hareketi yavaş, dairesel ve hafif yukarıdan olacak şekilde programlanmıştır, böylece izleyici kaya etrafında serbestçe dolaşabilir ya da aşağıdaki deniz yüzeyine bakarak yükseklik algısı yaşayabilir. Bu yükseklik hissi, Gerçeküstücülüğün sıklıkla

kullandığı “uçurum” metaforunu deneyimsel bir katmana taşır. Teknik olarak sahnede gerçek zamanlı dinamik aydınlatma, gölgeleme, hava partikülleri ve HDRI gökyüzü küresi (skybox) kullanılmıştır (Şekil 27). Bu detaylar hem gerçeküstü atmosferi desteklemekte hem de sanal gerçeklik platformlarında akıcı ve gerçekçi bir deneyim sunmaktadır.

Şekil 28. Renè Magritte’in “Pirene Şatosu” İsimli Çalışmasının Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Sonuç olarak bu sanal aktarım, Magritte’in metafiziksel ve bilinçdışı alanlara yaptığı göndermeyi yalnızca resmederek değil, mekânsal ve duysal olarak yaşatarak genişletmektedir. “Pirene Şatosu” artık yalnızca izlenen bir resim değil, içinde dolaşılan, dinlenen ve hissedilen bir dijital yapıya dönüşmüştür.

6. KEMAL ÖZEN'İN GERÇEKÜSTÜCÜ ÇALIŞMALARI VE SANAL GERÇEKLİK ORTAMINA AKTARIMI

6.1. Eser Analizi: Gel Beraber Olsun

Bu çalışma (Şekil 29), izleyiciye ilk bakışta sıcak tonlarda betimlenmiş huzurlu bir aile portresi sunar. Figürler, geleneksel anlamda bir aile fotoğrafını çağrıştıracak şekilde ön planda konumlandırılmış ve doğrudan izleyiciye bakan duruşlarıyla poz vermektedir. Kadrajın neredeyse tamamını kaplayan bu figür grubu, simetrik bir düzen içerisinde yan yana yerleştirilmiş ve gerçekçi bir biçimde resmedilmiştir.

Şekil 29. Gel Beraber Olsun, 170 X 250 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 2013.



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Figürlerin kıyafet seçimleri, yüz ifadeleri ve beden duruşları üzerinden aile içi dinamiklere dair ipuçları verilirken, bu sakinlik ve birliktelik duygusu, arka planın tehditkâr atmosferiyle bilinçli bir karşıtlık ilişkisine sokulmuştur. Kompozisyonun arka planında, kızıl ve turuncu tonların hâkim olduğu dramatik bir gün batımı manzarası yer alır. Bu atmosferin önünde devasa boyutlarda kafatasları ve kemikler, çapraz biçimde yerleştirilmiş şekilde gökyüzünü kaplamaktadır. Söz konusu kemik yapılarının abartılı ölçekte betimlenmesi ve rastgele yerleştirilmiş izlenimi vermesi, mekânsal bağlamdan kopartılmış bir düşsellik yaratır. Bu bağlamda eserde belirgin bir Gerçeküstücü etkiden söz etmek mümkündür. Salvador Dalí ve René Magritte gibi sanatçılarda görülen gerçeklik ve düşlem arasındaki geçişkenlik, bu eserde de dikkat çeken bir anlatım stratejisine dönüşmektedir. Palmiye ağaçlarının silüetleri dikey bir zemin oluşturarak mekânsal perspektifi güçlendirirken, kemik ve kafataslarının hacimli biçimde gökyüzüne yerleştirilmesi izleyici üzerinde hem fiziksel hem de psikolojik bir baskı hissi uyandırır. Aile portresinin ön plana yerleştirilmiş olmasına rağmen, arka planın grotesk simgeleri tüm kompozisyonu kuşatarak klasik portre geleneğinin huzur ve istikrar duygusunu bozar.

Renk paleti açısından bakıldığında, siyah, sıcak kırmızı ve turuncu gökyüzü ile açık renkli kemik yapıları arasında güçlü bir kontrast kurulmuştur. Bu kontrast, figürlerin sakin ve mutlu görünüşleriyle tezat oluşturarak, eserin ironik dilini pekiştirir. Eserdeki simgesel öğeler çağdaş toplumun bastırdığı ya da ötelemiş olduğu ölüm korkusunu ve geçicilik duygusunu görünür kılar. Modern toplumun yapı taşı olan çekirdek aile imgesi, toplumsal güvenlik, aidiyet ve süreklilik gibi kavramlarla özdeşleştirilmişken kafatası ve kemikler, bu değerlerin kırılganlığını ve tehdit altındaki doğasını temsil etmektedir.

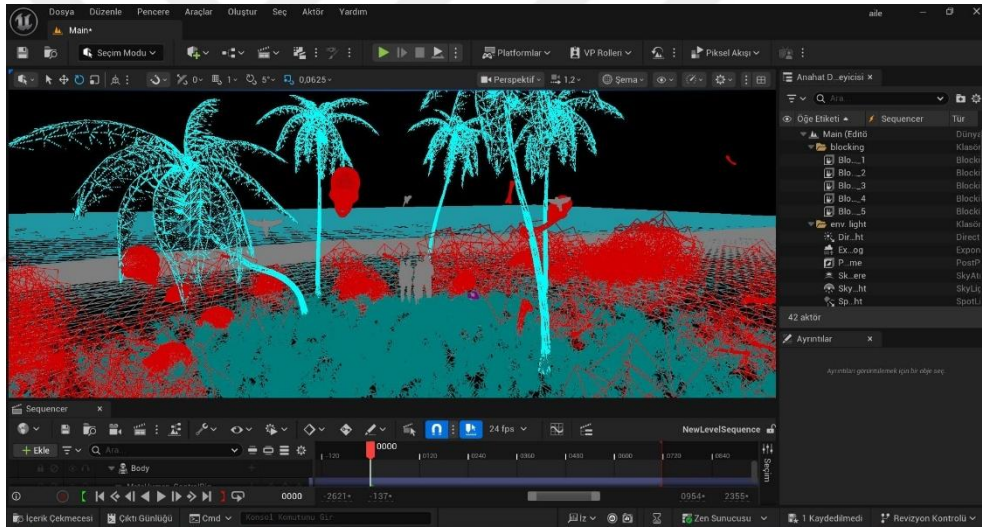
Papağan figürleri, renkli ve tropik çağrışımlarıyla yaşamı ve neşeyi simgelerken, arka plandaki ölüm simgeleriyle keskin bir zıtlık oluşturarak anlatının çok katmanlı yapısını güçlendirir. Bu çarpıcı görsel zıtlıklar, çağdaş sanatın ironi, grotesk ve post-Gerçeküstücü stratejileriyle ilişkilendirilir. Aile figürlerinin idealize edilmiş yapısı ile ölümün evrensel simgeleri olan kafatasları ve kemiklerin aynı kompozisyonda bir araya getirilmesi, izleyiciyi hem bireysel hem de toplumsal düzeyde varoluşsal bir sorgulamaya davet eder. Yaşam ve ölüm, güvenlik ve tehdit, aidiyet ve yabancılaşma aynı yüzeyde bir araya getirilerek, gerçekliğin katmanları üst üste bindirilmiş olur.

Sonuç olarak, “Gel Beraber Olsun” adlı yapıt, sadece bir aile portresi olmaktan öte, çağdaş insanın ve oluşturduğu yapının kırılğan varoluşuna dair görsel bir anlatıya dönüşür. Hem teknik açıdan hem de simgesel derinlik açısından değerlendirildiğinde, bu çalışma, günümüz sanatında anlamın nasıl çok katmanlı biçimde üretilebileceğine dair bir örnek sunar.

6.1.1. Eserin Sanal Gerçeklik Ortamına Aktarımı: Teknik Analiz ve Betimleme

“Gel Beraber Olsun” adlı tuval üzerine yağlıboya yapıt, geleneksel resimsel ifade diliyle oluşturulmuş bir görsel anlatıyı içermektedir. Bu çalışma, sanatçının zihinsel ve duygusal evrenini figüratif ve simgesel bir anlatımla görünür kılarken, dijital teknoloji kullanımıyla birlikte, izleyiciyle yeni bir düzlemde ilişki kuracak biçimde üç boyutlu ortama aktarılmıştır (Şekil 30).

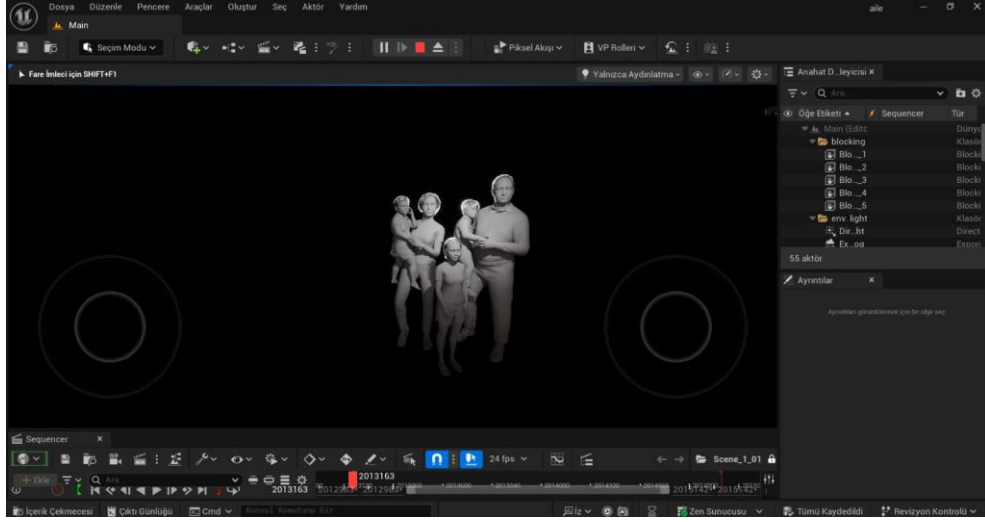
Şekil 30. “Gel Beraber Olsun” İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Bu dönüşüm sürecinde ilk olarak, eserdeki temel figürler, mekân kurgusu ve atmosferik öğeler Blender ve Unreal Engine yazılımı aracılığıyla modellenmiştir. Blender, dijital heykelleme (sculpting), ışıklandırma (lighting) ve dokulandırma (texturing) olanaklarıyla sanatçının orijinal kompozisyonunu birebir taklit etmekten ziyade, onun ruhunu ve ifade gücünü yeni bir uzamsal bağlama taşımaya imkân tanımıştır. Özellikle yüzey dokuları ve renk geçişleri, tuval üzerindeki boyasal jestleri yansıtabilecek biçimde dijital ortamda yeniden üretilmiştir.

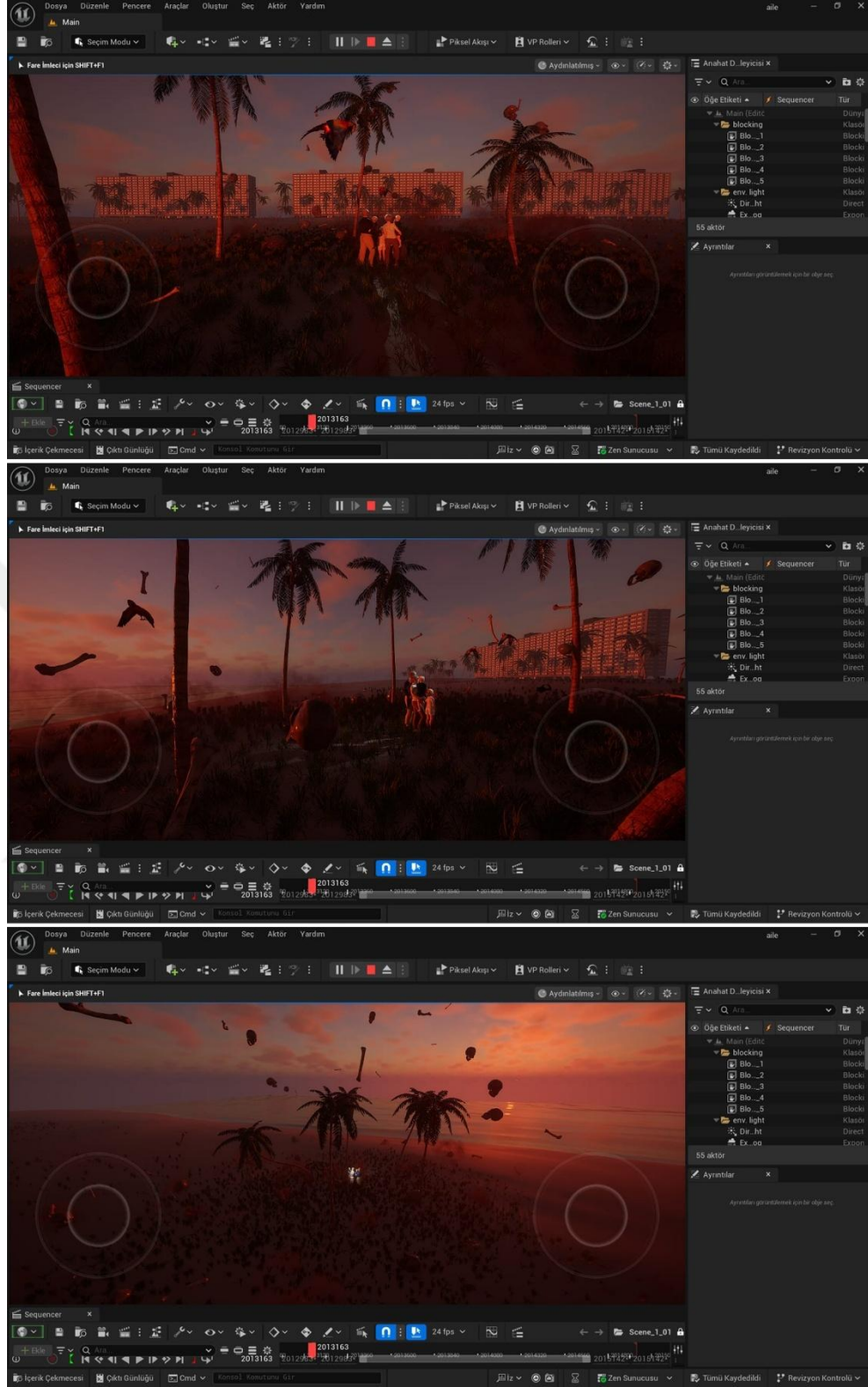
Şekil 31. “Gel Beraber Olsun” İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Modelleme sürecinin ardından, sahne Unreal Engine platformuna aktarılmıştır (Şekil 31). Unreal Engine'in gerçek zamanlı render kapasitesi, eserin atmosferini daha derinlikli ve etkileşimli hale getirmiştir. Mekânın içinde serbestçe dolaşılabilir hale getirilmesi, izleyicinin yalnızca bakış düzleminde değil, bedensel olarak da eserin içine dahil olmasını sağlamıştır.

Şekil 32. “Gel Beraber Olsun” İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Bu, geleneksel resmin iki boyutlu yüzeyinde kısıtlı kalan deneyimin ötesine geçerek, izleyiciye mekânsal bir katılım ve duysal bir bütünlük sunmuştur (Şekil 32). Kullanıcı artık yalnızca esere bakan değil, onun içinde dolaşan, onu çevreleyen

unsurlarla etkileşim kurabilen bir özneye dönüşmüştür. Böylelikle “Gel Beraber Olsun” adlı çalışma, yalnızlık, eşlik ve içsel çağrı gibi temaları yalnızca sembolik değil, aynı zamanda mekânsal düzeyde de deneyimlenebilir hale getirmiştir.

Şekil 33. “Gel Beraber Olsun” İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması



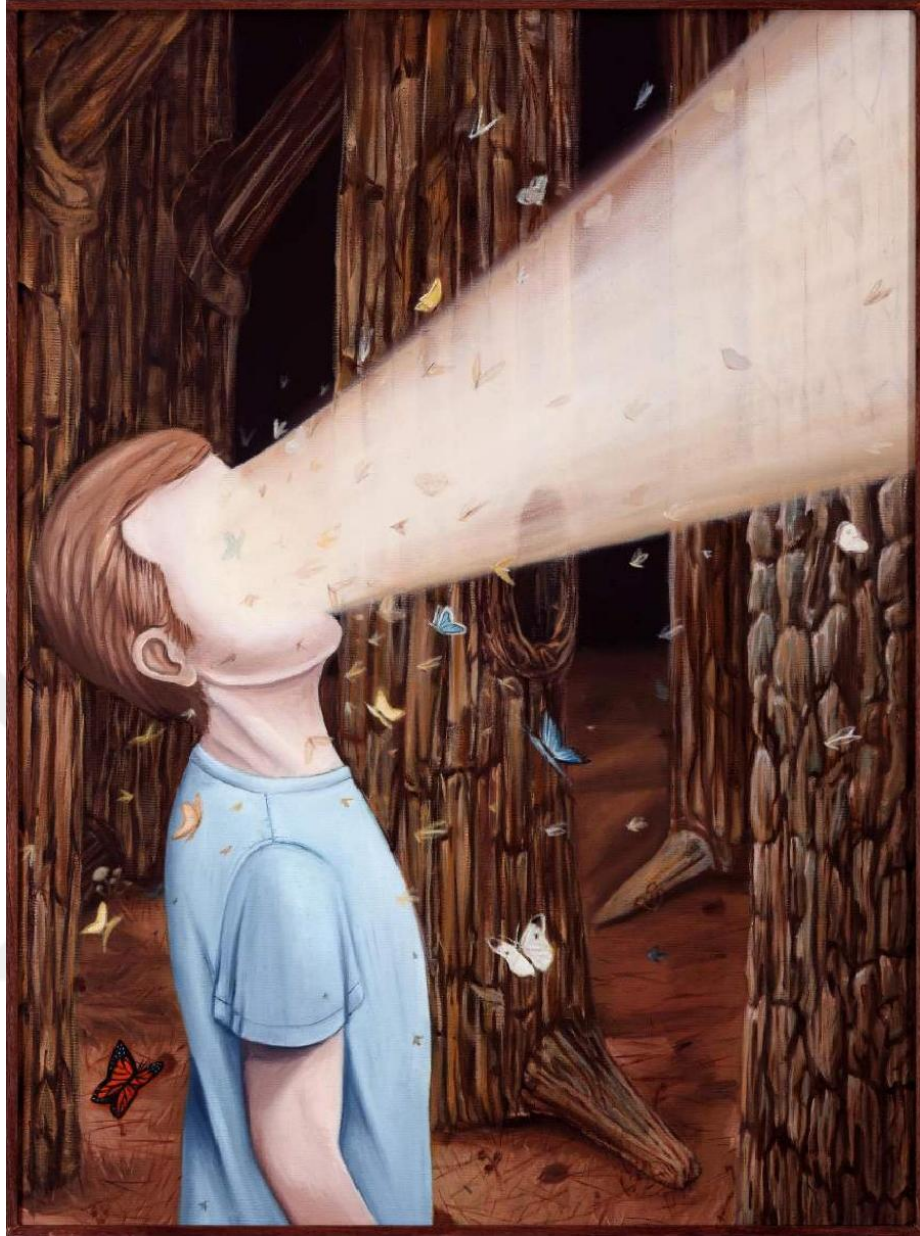
Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Sanatçının bu aktarım süreci, yalnızca teknik bir dönüşüm değil, aynı zamanda sanatsal ifade alanlarının genişletilmesi anlamına gelmektedir. Fiziksel tuvalin sınırlarını aşarak sanal bir evrene yerleşen eser (Şekil 33), hem form hem de anlam açısından yeni bir estetik boyut kazanmıştır. Geleneksel ve dijital mecralar arasında kurulan bu köprü, günümüz sanatçısının ifade dağarcığını zenginleştirdiği gibi, izleyicinin algı biçimlerini de dönüştürmektedir.

6.2. Eser Analizi: Tuzağa Yakalanmak (1)

Tuzağa Yakalanmak (1) adlı yapıta (Şekil 34) bakıldığında ilk olarak bir orman içinde konumlanmış yalnız bir figür görülür. Figür, profilden resmedilmiştir ve figürün yüzü yerine bir ışık huzmesinin bulunduğu ve çevresinde kelebeklerin dolaştığı bir sahneyi konu alır. Koyu ve orta kahverengi tonlarda derinlik kazandırılarak resmedilmiş orman betimlemesi önüne, baş bölgesinden dışa doğru patlayan ışık konisi olan bir figür yerleştirilmiştir. Bu sahne hem kompozisyonel hem kavramsal anlamda resmin temel gerilimin yanılsamasını oluşturur. Yönünü bulmak isteyen birey ile onun yöneldiği ışığın ölümcül yanılsaması.

Şekil 34. Tuzağa Yakalanmak (1), 55 X 75 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 2016.



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Kompozisyon, üçgen bir yapı yerine çizgisel bir aks etrafında kurgulanmıştır. Figürün eğik boynu ve yukarı doğru bakan baş pozisyonu, yüz bölgesinden çıkan konik ışık huzmesiyle birlikte diyagonal bir hat oluşturur. Bu hat, izleyicinin gözünü doğrudan figürün “olmayan yüzü”ne ve ardından da ışığın uç noktasına yönlendirir. Ağaçlar figürü çevreleyen ama onu sarmayan bir yalnızlık yaratır. Figürün kompozisyon içinde pozisyonlandığı konumdan dolayı hareket yönelimi konusunda belirsizlik oluşur bu da izleyicide figürün hem ilerlemekte hem de hapsolmuş hissi uyandırır.

Bu sahne, Gerçeküstücü estetikte sıklıkla başvurulan doğa ve doğanın bir bilinçaltı çıktısı olarak yeniden inşa edilmesi metaforunun yeniden üretildiği bir zemin yaratır.

Figürün yüzünün yerinde bulunan ışık huzmesi, figürün düşüncesinin, algısının ya da içsel arayışının dışa yansımaları olarak değil bireysel kimliğin görsel bir temsili olarak soyutlanmıştır. Figürün yüzünün olmaması, bireyin kimliksizleşmesini ya da yüzünü bir dışsal güce –örneğin ışığa ya da yön arayışına– teslim etmesini ima eder. Işığın içinde yer alan kelebekler ve böcek figürleri ise doğrudan eserin kavramsal temelini oluşturan metaforun anahtar öğeleridir. Doğada bazı böcek türleri yön bulmak için ay ışığını kullanırken, yapay ışıkları ay sanarak bu ışıkların etrafında dolanır ve sonunda ölüme sürüklenirler. Sanatçı bu biyolojik davranışı, çağdaş bireyin varoluşsal yanılsamalarıyla eşleştirir. Buradaki ışık huzmesi, yalnızca umut ya da kurtuluş değil, sahte bir yönelim, belki de sistemin sunduğu sahte çıkış yolları olarak belirir. Bu metaforik yapı, Jean Baudrillard’ın simülakr kavramıyla da örtüşür. Baudrillard’a göre günümüz bireyi, gerçeğin yerine ikame edilen yapay göstergelerle çevrilidir, birey gerçekliği değil, onun simülasyonlarını deneyimler (Baudrillard, 2011). Eserdeki ışık huzmesi de bir tür “hiper-gerçek”tir, yön gösterir gibi yaparken aslında yönsüzlüğe sürükler.

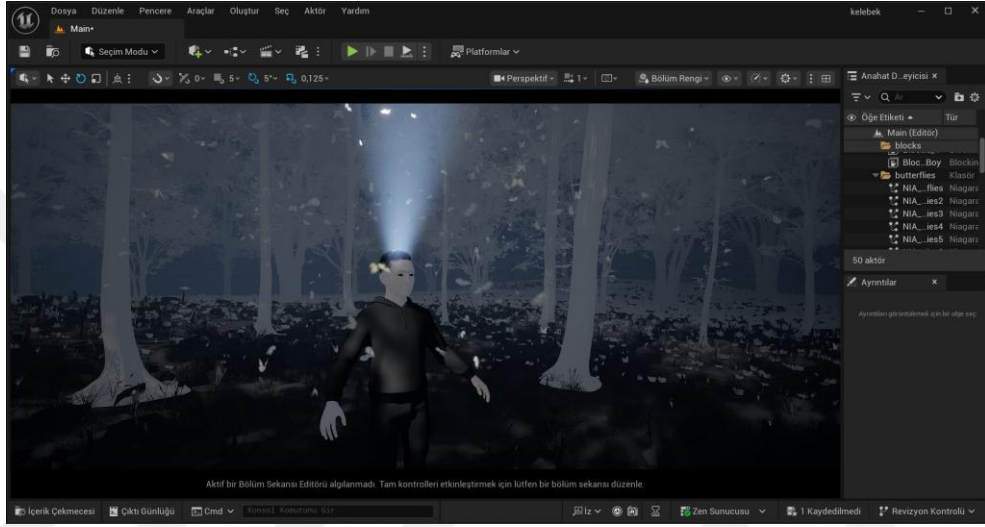
Figürdeki kıyafet –günlük bir mavi tişört– bu fantastik atmosferin ortasında olağanlaştırmacı bir unsur olarak yer alır. Birey sıradan bir görünüme sahipken, onun iç dünyası ya da zihni doğaüstü bir şekilde dışa taşmıştır. Bu durum, izleyicide hem tanıdık hem tedirgin edici bir duygu uyandırır, tam da Gerçeküstücü etkinin hedeflediği gibi. Teknik açıdan bakıldığında, fırça dokuları oldukça kontrollü, yüzeyler pürüzsüzdür. Bu teknik yaklaşım, dijital imge estetiğiyle geleneksel resim teknikleri arasında bir geçiş noktası yaratır. Figür, gerçekçi anatomiye sahip olsa da yüzüzlük ve ışıkla çözünme hali, bu gerçekçiliği bozar. Arka plan detaylarında ağaç gövdelerinin dokusal farklılıkları özenle işlenmiş, doğa hem somut hem de tehditkâr bir “sahne”ye dönüştürülmüştür. Bu bağlamda, eser bir “psikolojik orman” olarak da okunmaya açıktır.

Sonuç olarak “Tuzağa Yakalanmak (1)” isimli yapıt, çağdaş insanın içsel yönelim arayışlarını ve bu arayışların sahte ışık kaynaklarıyla nasıl manipüle edilebileceğini simgesel bir dille işler. Eserde kullanılan görsel metaforlar, yönünü kaybetmiş bireyin dramatik durumunu hem estetik hem de kavramsal boyutlarda katmanlaştırır. Figürün yüzünün yerini alan ışık, kimliksizleşmenin, yanılsamanın ve bireyin dışsal sistemlerle olan çatışmasının maddesel haline dönüşür. Bu yönüyle eser hem Gerçeküstücü estetiğin hem de çağdaş eleştirel sanatın güçlü bir örneğidir.

6.2.1. Eserin Sanal Gerçeklik Ortamına Aktarımı: Teknik Analiz ve Betimleme

“Tuzağa Yakalanmak” adlı eser, insanın bilinçdışı katmanlarında saklı kalan tedirginlik, sıkışma ve içsel çatışma gibi duyguları simgesel bir yapı içerisinde ele almaktadır. Tuvaldeki dramatik ışık kullanımı, merkezî kompozisyon ve biçimsel gerilim, dijital ortama aktarılırken de korunmuş, hatta bu özellikler sanal mekânda daha da yoğun bir şekilde deneyimlenebilir hale getirilmiştir.

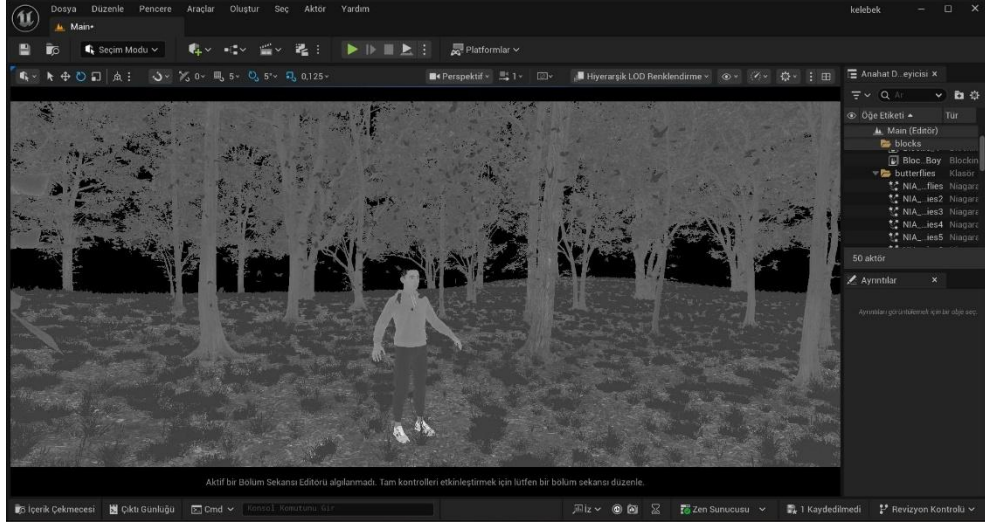
Şekil 35. “Tuzağa Yakalanmak (1)” İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Blender ile yürütülen modelleme sürecinde, eserdeki temel figürler ve tuzak metaforunu temsil eden elemanlar, düşük çokgen (low-poly) estetiğinden uzak durularak, yüksek detaylı (high-poly) biçimde modellenmiştir. Bu, özellikle figürün anatomik gerilimi ve mekândaki objelerin sembolik yoğunluğunu artırmıştır. Blender’ın node tabanlı materyal sistemi kullanılarak, tuvaldeki fırça dokuları ve renk geçişleri dijital doku (texture) haritaları aracılığıyla yeniden yapılandırılmıştır.

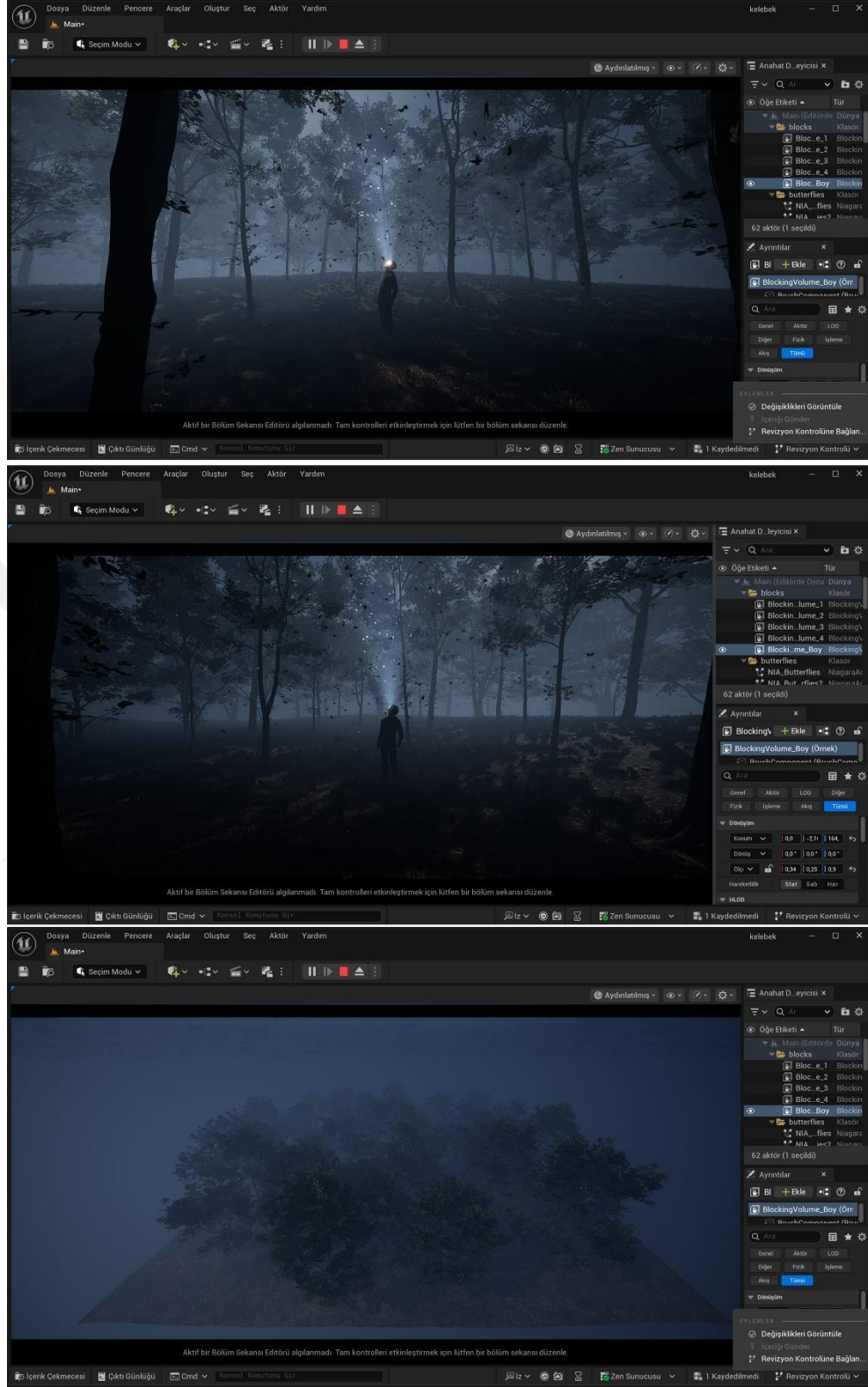
Şekil 36. “Tuzağa Yakalanmak (1)” İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Sahne daha sonra Unreal Engine ortamına aktarılarak (Şekil 35), ışık kaynakları, gölge derinlikleri ve çevresel atmosfer üzerine dinamik simülasyonlar uygulanmıştır. Özellikle videoda da görülen düşük ışıklı, kapalı ve dar mekân hissi, izleyicide kasıtlı bir klostrofobik etki yaratmak üzere tasarlanmıştır. Hareket eden kamera ve hafif titreşimli çevresel partikül efektleriyle (Şekil 36), izleyici yalnızca görsel olarak değil, duygusal olarak da bir “tuzakta kalmışlık” hissine maruz bırakılır.

Şekil 37. “Tuzağa Yakalanmak (1)” İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Kameranın odaklandığı figür veya nesneler, ışığın yönüyle dramatize edilerek dikkat çekici hale getirilmiş, doğal ortam ses tasarımı ile desteklenen çalışma, deneyimin çokduyulu (multisensory) boyutunu güçlendirmiştir. Sanal gerçeklik ortamında bu

eseri deneyimleyen izleyici, yalnızca bir resmin içine girmekle kalmaz, aynı zamanda bu resmin sunduğu duygusal ve kavramsal yükün parçası hâline gelir (Şekil 38).

Şekil 38. “Tuzağa Yakalanmak (1)” İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Teknik olarak, sahnenin optimizasyonu da önemli bir başarıdır. Gerçek zamanlı render performansı korunarak hem mobil sanal gerçeklik platformlarında hem de yüksek çözünürlüklü masaüstü cihazlarda akıcı bir deneyim sunacak biçimde düzenlenmiştir. Bu da eserin geniş kitlelerle paylaşılabilişliğini artırır.

6.3. Eser Analizi: Sevgili Yalnızlığım

Eser, karanlık bir zemine oturtulmuş merkezi bir figür etrafında kurgulanmıştır (Şekil 39). Figür, tuvalin tam ortasında yer alarak doğrudan izleyicinin bakışının odak noktasına konumlanmıştır. Figür, bir sandalyeye oturur pozda ve elleriyle bir bulutu kucaklamış şekilde poz vermiştir ve bu da resim içinde üçgen bir kompozisyon oluşturur. Üçgen kompozisyon sanat tarihi içinde en çok kullanılan kompozisyon türlerinden biridir (Barnet, 2010). Bu üçgenin tepe noktasını figürün başı, tabanını ise dizleri oluşturur. Figürün dışında kalan negatif mekân koyu zeminle derinleştirilmiş ve figürle arasında güçlü bir kontrast yaratarak şiddetli bir psikolojik atmosfer yaratmıştır.

Şekil 39. Sevgili Yalnızlığım, 90 X 130 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 2017



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Eserdeki ışık-gölge oyunları, Caravaggio ve Rembrandt gibi usta sanatçıların sıklıkla kullandığı, güçlü bir dramatik etki yaratmak için başvurduğu “Chiaroscuro” tekniğini anımsatır. Bu usta sanatçılar, sert ışık gölge kontrastını eserlerindeki gerçekçi etkiyi arttırmak için kullanmaktadır (Çekinmez Kızıllırmak, 2024). Figürün kucağında tuttuğu bulutta kopan fırtınadan çıkan şimşekler, figürün bedeninde sert ışık gölgeler oluşturmaktadır. Böylelikle figürün ön kısımları hafifçe aydınlatılırken, arka plan neredeyse siyaha yakın bir tonla örülmüştür. Bu sayede figürdeki üç boyutluluk hissi kuvvetlenir. Işığın, bulut ve cilt yüzeyinde bıraktığı yumuşak geçişler ile fırtına etkisiyle beliren sert ışık kırılmaları arasında bir zıtlık ortaya çıkar.

Teknik açıdan Chiaroscuro tekniğinin kullanımı, Gerçeküstücü resimlerde dramatik etkiyi güçlendirmek için sıkça kullanılır. Bu teknik, Gerçeküstücü sanatçılar tarafından bilinçdışının karanlık yönlerini vurgulamak üzere yeniden işlevselleştirilmiştir (Sandu, 2025). Örneğin Renè Magritte, “Işıkların İmparatorluğu, 1954” isimli çalışmasında (Şekil 40), tuvalin alt kısmında karanlık bir gece atmosferi hâkimken üst

kısımda ise gündüzü çağrıştıran gökyüzü betimlemesi vardır. Yani ışık mantığı kasıtlı olarak bozulmuştur. Geceyi anımsatan karanlık ile gündüz çağrışımı yapan aydınlığın aynı anda var olması Gerçeküstücüğün temel yaklaşımı olan gerçeklikle rüyanın birleşimi temasını yansıtır. Teknik anlamda chiaroscuro burada hem optik hem de ontolojik bir çelişkinin göstergesi hâline gelir.

Şekil 40. Renè Magritte, Işıkların İmparatorluğu, 131 X 195 Cm., Tuval Üzerine Yağlıboya, 1954.



Kaynak: (Guggenheim, 2025)

Magritte eserlerinde dramatik gölgeler yerine nötr, eşit dağılmış bir ışık kullanarak nesnelerin anlamına odaklanmayı sağlar. Ancak bu nötr ışık bile, figür ve nesnelerin gölgeleriyle birlikte yerleştirilmesiyle bilinçli bir “gerçeklik efekti” yaratır (Allmer, 2022). Yani Magritte, Chiaroscuro tekniğini gerçekliğin temsili için değil, gerçekliğin

içindeki kırılmayı görünür kılmak için kullanır. Böylelikle bambaşka yeni gerçekliklerin var olduğu pencerelerini izleyici için aralar.

Bu bağlamda “Sevgili Yalnızlığım” adlı yapıt, Gerçeküstücü estetiğin temel yapı taşlarından biri olan bilinç ile bilinçdışı arasındaki gerilimi hem biçimsel hem de içeriksel düzeyde görünür kılar. Gerçeküstücülüğün kuramsal temelini atan André Breton’un 1924 tarihli manifestosunda tanımladığı üzere “bu akımın amacı, düş ile gerçeği mutlak bir gerçeklikte birleştirmektir” (Breton, 2009). Eserde yer alan bulut-fırtına formu “üstgerçeklik” anlayışı doğrultusunda yalnızlığın soyut ve içsel doğasını maddi bir varlığa dönüştürür. Figürün buluta sarılması ise bireyin bilinçdışındaki karmaşık duygusal evrenle kurduğu doğrudan teması simgeler. Kompozisyon düzeyinde, alışılmadık öğelerin yan yana gelişi (juxtaposition), Gerçeküstücülüğün sıkça kullandığı bir tekniktir. Figürün gündelik bir beden diliyle olağanüstü doğa olayını fiziksel olarak kucaklaması, bu teknik aracılığıyla tuvale taşınmıştır (Gulias, 2014). Bu kurgu, izleyicide hem tanıdık hem de tedirgin edici bir duygulanım yaratır ki bu da Gerçeküstücü estetiğin başlıca hedeflerinden biridir. Bu bağlamda eser, Gerçeküstücülerin düşle bilinçdışı arasındaki bağı görünür kılmak için başvurduğu sembolik anlatım biçimlerine güçlü bir örnek sunar.

Sevgili Yalnızlığım isimli yapıt, doğrudan bir içsel mektup ya da monolog izlenimi yaratır. Yapıta verilen bu başlık, yalnızlığı bir tehdit ya da eksiklik değil, bir aidiyet, hatta bir tür mahrem ilişki olarak konumlandırır. Sanatçı burada yalnızlığı nesneleştirmez, aksine özne hâline getirir. Figürün sarıldığı şey bir bulut değil, kendi fırtınasıdır, kendi duygusal karmaşası, kendi iç sesi. Şimşek ve yağmur imgeleri, yalnızlığın dramatik, yer yer yıkıcı ama aynı zamanda arındırıcı yönlerini temsil eder.

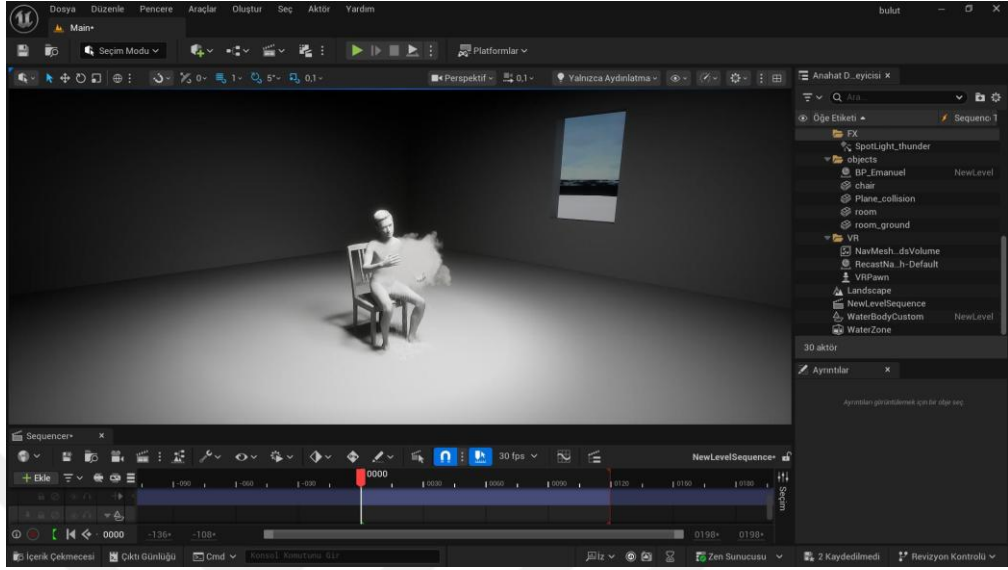
Sonuç olarak “Sevgili Yalnızlığım”, yalnızlığı edilgen bir durumdan çıkarıp aktif, hatta yaratıcı bir sürece dönüştürür. Gerçeküstücülüğün özündeki gibi, eserdeki yalnızlık bir eksiklik değil, öznenin bilinçdışıyla kurduğu doğrudan ilişkinin, dönüşümün ve içsel özgürlüğün bir ifadesi hâline gelir.

6.3.1. Eserin Sanal Gerçeklik Ortamına Aktarımı: Teknik Analiz ve Betimleme

“Sevgili Yalnızlığım”, figüratif bir merkez etrafında kurgulanmış, içsel yalnızlık ve duygusal izolasyon temalarını işleyen güçlü bir tuval çalışmasıdır. Bu eserin sanal gerçeklik ortamına aktarımı, yalnızca görsel öğelerin taşınmasıyla sınırlı kalmamış,

aynı zamanda işitsel ve atmosferik öğelerle de derinleştirilmiş bütünsel bir deneyim yaratmayı hedeflemiştir.

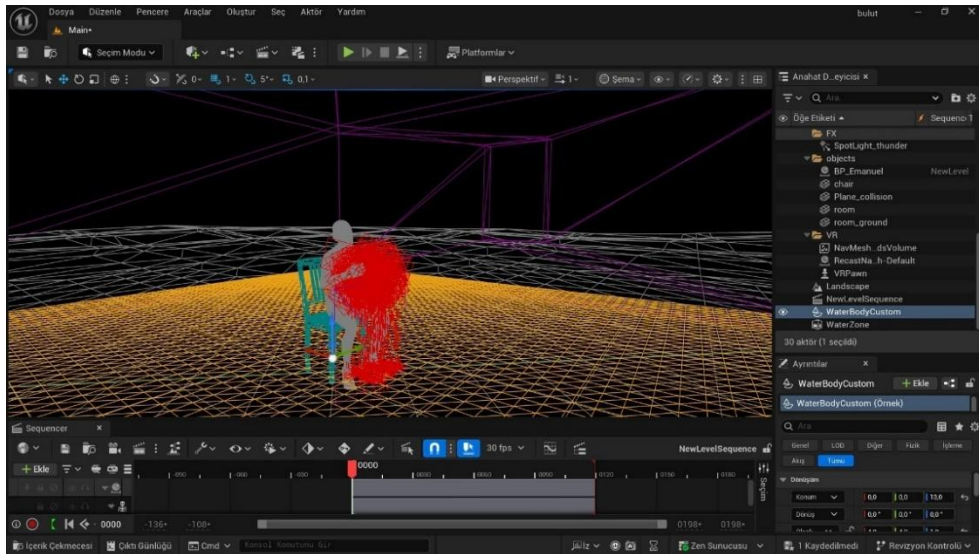
Şekil 41. “Sevgili Yalnızlığım” İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Modelleme süreci Blender yazılımı kullanılarak yürütülmüş, figür, bulut ve mekânsal arka plan titizlikle üç boyutlu hale getirilmiştir (Şekil 41). Tuvaldeki üçgen kompozisyon yapısı, dijital sahnede perspektif kontrollü kamera açıları ve ışık-gölge dengesiyle korunmuştur. Özellikle figürün oturma pozisyonu ve bulutu kucaklaması, izleyiciyle doğrudan bir duygusal bağ kuracak şekilde sahnenin merkezine yerleştirilmiştir.

Şekil 42. “Sevgili Yalnızlığım” İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması

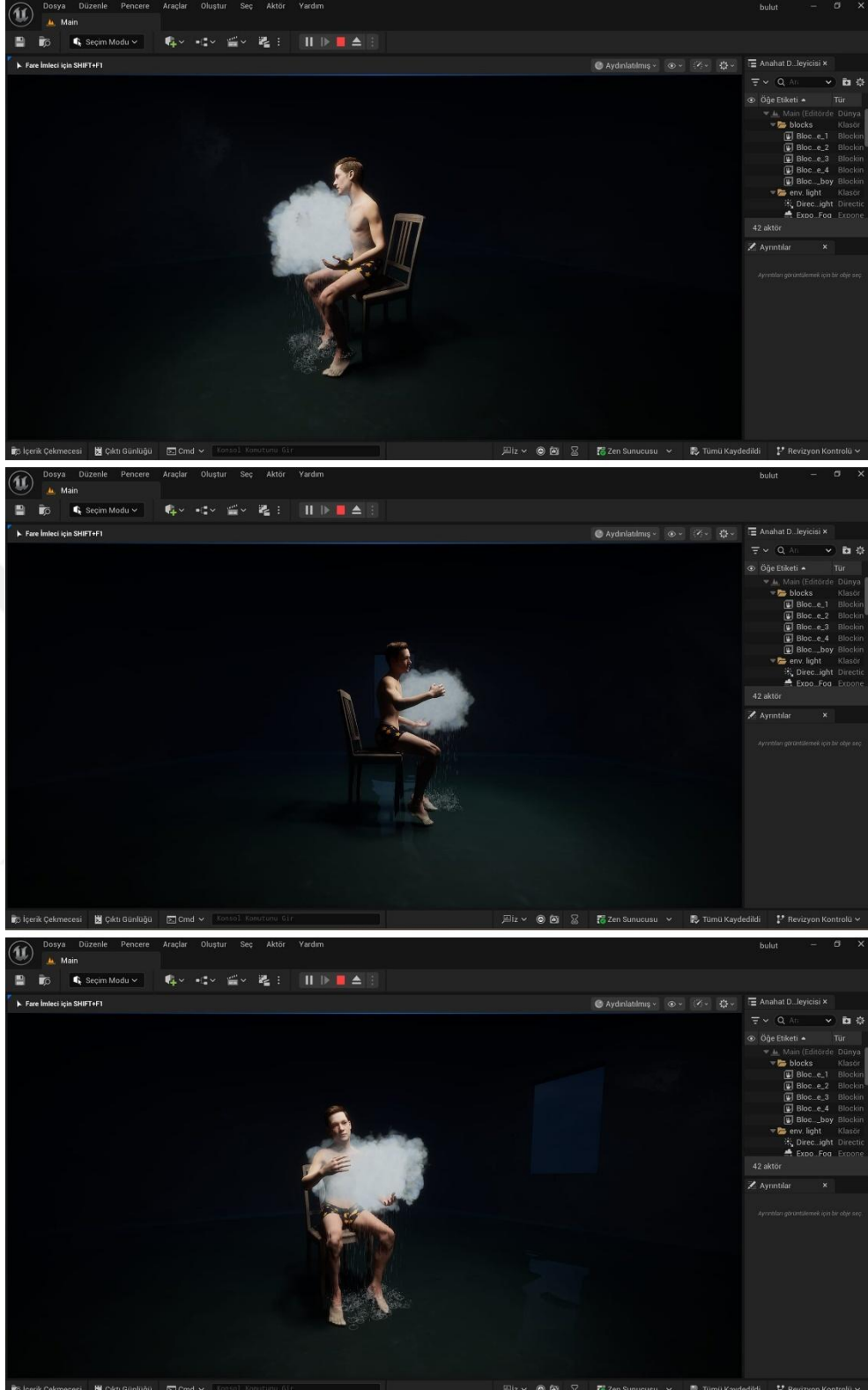


Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Unreal Engine ortamında sahneye yağmur efekti, düşük yoğunluklu sis ve gerçek zamanlı ışıklandırma gibi atmosferik öğeler eklenmiştir (Şekil 42). En dikkat çekici unsur ise gerçekçi şimşek çakmaları ve yağmur sesleriyle desteklenen işitsel tasarımıdır. Bu ses öğeleri, görsel atmosferi dramatik bir şekilde yoğunlaştırmakla kalmaz aynı zamanda izleyicide fiziksel bir “oradaymış” hissi uyandırır. Şimşeklerin ışık etkisi, sahnede geçici aydınlıklar yaratarak figürün yalnızlığını bir tür varoluşsal kırılma ânı gibi sahneler.

Kamera hareketi yavaş ve kontrollüdür, bu da izleyicinin sahneye müdahil olmadan onu gözlemlemesine olanak tanır. Bu pasif izleme hâli, eserin teması olan içsel yalnızlıkla örtüşen bir anlatı stratejisi olarak işlev görür. Özellikle ses ile görselin senkronize şekilde çalışması, yalnızlık temasını izleyiciye bedensel düzeyde de hissettirmektedir.

Şekil 43. “Sevgili Yalnızlığım” İsimli Çalışmanın Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluşturulmuştur, 2025)

Teknik açıdan sahne, dinamik ışık kullanımı, parçacık simülasyonları (yağmur damlaları, nemli atmosfer), reflektif yüzeyler ve doğru doku (texture) haritalaması ile oldukça başarılı bir şekilde inşa edilmiştir (Şekil 43). Performans optimizasyonu

sayesinde hem gerek zamanlı hem de yksek znrlkl platformlarda sorunsuz alıřabilir yapıdadır.

řekil 44. “Sevgili Yalnızlıđım” İsimli alıřmanın Dijital Ortama Aktarılması



Kaynak: (Yazar Tarafından Oluřturulmuřtur, 2025)

Bu bađlamda “Sevgili Yalnızlıđım”, sanal gereklik ortamında yalnızca grsel bir yeniden retim deđil, aynı zamanda duyusal ve duygusal bir aktarım bařarısı olarak ne ıkmaktadır (řekil 44). Yalnızlık, burada izleyiciyle temas eden, evresel olarak deneyimlenen bir atmosfer hline gelir.

7. SONUÇ

Bu tez çalışmasında, sanal gerçeklik teknolojisinin Gerçeküstücü sanat estetiğiyle kurabileceği kavramsal, biçimsel ve teknik bağlar çok yönlü biçimde incelenmiştir. 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan Gerçeküstücü sanatın tarihsel gelişim çizgisi, bilinçdışı süreçlerin estetik bir stratejiye dönüşmesi bağlamında ele alınmış, Freud'un psikanalitik kuramı, Jung'un arketip kavramı ve Merleau-Ponty'nin algı fenomenolojisi gibi düşünsel yaklaşımlar üzerinden Gerçeküstücü estetiğin kuramsal temelleri yeniden değerlendirilmiştir. Bu bağlamda çalışmanın temel problemi, Gerçeküstücü'nün gerçeklik, temsil ve bilinçdışı kavramlarına yönelik yaklaşımının dijital çağda, özellikle sanal gerçeklik ortamında yeniden nasıl üretilebileceği ve bu üretimlerin estetik anlamda ne tür dönüşümler içerdiği sorusu etrafında yapılandırılmıştır.

Tezin ilk bölümünde yapılan kapsamlı kuramsal değerlendirmeler, Gerçeküstücü estetiğin yalnızca içeriksel bir eğilim değil, aynı zamanda duyumsal, mekânsal ve ontolojik bir paradigma sunduğunu ortaya koymuştur. Özellikle geleneksel temsiliyet anlayışını kıran, mantık dışı nesne kombinasyonları ve bilinçdışına çağrışımla açılan imgeler, sanal gerçeklik teknolojisinin sunduğu çokduyulu, katmanlı ve etkileşimli yapılarla örtüşebilecek bir anlatı potansiyeline sahip olduğu görülmüştür. Bu bağlamda sanal gerçeklik teknolojisi, yalnızca yeni bir gösterim biçimi değil, aynı zamanda Gerçeküstücü estetiğin güncel teknolojik koşullar altında yeniden üretilmesini mümkün kılan bir sanatsal üretim alanı olarak ele alınmıştır.

Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde, sanal gerçeklik teknolojisinin tarihsel gelişimi, Sensorama ve CAVE gibi erken dönem sistemlerden başlayarak günümüzdeki başa takılan ekran teknolojilerine kadar uzanan bir perspektifle incelenmiş, görsel-işitsel ve dokunsal (haptic) bileşenleri üzerinden estetik olanakları değerlendirilmiştir. Bu değerlendirme, sanal gerçeklik teknolojisinin özellikle zaman, mekân ve izleyici algısı gibi estetik kategorileri nasıl yeniden kurguladığını ortaya koymayı amaçlamıştır. Bu kuramsal altyapının sanat pratiğiyle kesiştiği uygulama bölümlerinde ise, sanal

gerçeklik teknolojisinin sanatsal potansiyeli doğrudan deneyimlenmiş ve biçimsel olarak yorumlanmıştır.

Tezin uygulama sürecinin ilk bölümünde, Gerçeküstücü sanatın tarihsel olarak önemli temsilcilerinden biri olan René Magritte'in iki yapıtı (The Castle of the Pyrenees, 1959 ve Personal Values, 1952), üç boyutlu modelleme teknikleri, Blender ve Unreal Engine gibi üç boyutlu modelleme programları kullanılarak sanal gerçeklik ortamına aktarılmıştır. Magritte'in, yerçekimine aykırı kompozisyonları, bağlamından koparılmış gündelik nesneleri ve dil-imge ilişkisine yönelik ironilerle gerçeklik algısını sorgulayan yapısal tercihleri dijital bir mekânda yeniden düzenlenmiş, Gerçeküstücü estetiğin dijital ortamdaki biçimsel karşılıkları sanal ortama aktarılmıştır. Ses tasarımı, ışık-gölge dengesi, yüzey dokusu gibi görsel ve işitsel parametreler, sanal ortamda oluşturulan yeniden inşanın temel araçları olmuştur.

Uygulama sürecinin ikinci aşamasında ise sanatçının kendi üretimi olan Gel Beraber Olsun (2013), Tuzağa Yakalanmak I (2016) ve Sevgili Yalnızlığım (2017) başlıklı üç adet tuval üzerine resim çalışması sanal gerçeklik ortamına uyarlanmıştır. Bu çalışmalar aracılığıyla, geleneksel resim teknikleriyle oluşturulmuş iki boyutlu kompozisyonların dijital medyumlar aracılığıyla yeniden yapılandırılma süreci değerlendirilmiştir. Yüzey derinliği, ışık akışı, nesne yerleşimi ve renk katmanlarının üç boyutlu ortama aktarımı üzerine biçimsel analizler gerçekleştirilmiştir. Bu üretimler, yalnızca teknik bir aktarım süreci değil, aynı zamanda klasik ile dijital arasındaki geçişin kavramsal zeminini oluşturan özgün bir araştırma pratiği olarak değerlendirilmiştir.

Özellikle aynı eserin geleneksel (tuval üzeri) ve dijital (sanal gerçeklik ortamı) versiyonlarının yan yana sunulabilirliği, izleyiciye bu iki mecranın estetik olanaklarını karşılaştırmalı olarak gözlemleme imkânı tanımakta bu da sanatın sunumu ve üretim biçimleri üzerine düşünsel bir zemin oluşturmaktadır. Söz konusu paralel yapı, yalnızca biçimsel bir dönüşümü değil aynı zamanda Gerçeküstücü estetiğin dijital çağda taşıdığı anlamın yeniden yorumlanmasını da beraberinde getirmiştir. Bu yönüyle çalışma, geleneksel üretim biçimlerinden çağdaş dijital üretim biçimlerine geçişi simgeleyen özgün içeriğiyle dikkat çekici bir nitelik taşımaktadır.

Gerek Magritte uyarlamaları gerekse kişisel sanat üretimlerimin sanal gerçeklik ortamında yeniden üretimi, Gerçeküstücü estetiğin temel bileşenleri olan bilinçdışı

imgeler, mantıkdışı bağlamlar ve simgesel mekân kurgularının dijital biçimlerini somutlaştırmıştır. Yerçekimine meydan okuyan sahneler, mekânsal kopuşlar ve orantısız ölçeklendirmeler gibi görsel tercihler, geleneksel temsil sistemlerinin ötesine geçerek dijital ortamda yeni bir anlatı dili örneği oluşturmuştur. Hem teknik uygulama süreci hem de kavramsal çerçevesiyle tez, sanal gerçekliğin yalnızca bir sunum ortamı değil, aynı zamanda çağdaş sanat için yeni bir üretim mekânı olduğunu göstermektedir.

Sonuç olarak bu tez, sanal gerçekliğin Gerçeküstücü estetikle kesişim noktasında özgün bir kuramsal ve uygulamalı araştırma örneği sunmuş, klasik temsiliyetin kırıldığı, bilinçdışı süreçlerin dijital formlarla yeniden ifade bulduğu alternatif bir estetik evrenin mümkünlüğünü göstermiştir. Sanal gerçeklik ortamının yalnızca bir sunum aracı değil, çağdaş sanat için yeni bir yaratım alanı olduğunu savunan bu yaklaşım hem sanat pratiğine hem de dijital estetik tartışmalarına disiplinlerarası bir katkı sağlamaktadır.

KAYNAKÇA

- Aberth, S. L. (2004). *Leonora Carrington: Surrealism, Alchemy And Art*. Lund Humphries Pub Ltd.
- Allmer, P. (2022, Haziran 10). *In René Magritte's Night, the Sky Floats Over Us All*. Sotheby's: <https://www.sothebys.com/en/articles/in-rene-magrittes-night-the-sky-floats-over-us-all> adresinden alındı
- Anderson, L. (2023, Mayıs 11). Telling stories in virtual reality: in conversation with Laurie Anderson. (B. Marranca, Röportaj Yapan) Massachusetts. https://doi.org/https://doi.org/10.1162/pajj_a_00432
- Angra, S., Jangra, S., Gulzar, Y., Sharma, B., Singh, G., & Onn, C. W. (2025, Mart 6). Twenty-Two Years Of Advancements İn Augmented And Virtual Reality: A Bibliometric And Systematic Review. *Frontiers*, s. 1-10. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2025.1470038>
- Antmen, A. (2009). *Sanatçılardan yazılar ve açıklamalarla 20. yüzyıl batı sanatında akımlar*. Sel.
- Arthipo. (2025, Haziran 7). *Resimde Kompozisyon Çeşitleri*. Arthipo: <https://www.arthipo.com/artblog/resim-cizim-teknikleri/resimde-kompozisyon-cesitleri.html> adresinden alındı
- Bahng, S., McArthur, V., & Kelly, R. (2023, Temmuz 14). Designing immersive stories with novice VR creators: a study of autobiographical VR storytelling during the COVID-19 pandemic. *Frontiers in Virtual Reality*, s. 1-13. <https://doi.org/10.3389/frvir.2023.1174701>
- Baldacci, P., & De Chirico, G. (1997). *De Chirico: The Metaphysical Period*. Little Brown.
- Bass, M. (2018, Mart 11). *The Work of Art in the Age of Virtual Reality*. Medium: <https://medium.com/@michaelgbass/the-work-of-art-in-the-age-of-virtual-reality-a4312e2eb366> adresinden alındı

- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon*. Doğu Batı Yayınları.
- Bayram, N. (2009). *Sosyal Bilimlerde SPSS ile Veri Analizi*. Bursa: Ezgi Kitabevi.
- Benayoun, M. (tarih yok). World Skin. *World Skin, a Photo Safari in the Land of War*. Ars Electronica, Linz.
- Benjamin, W. (2008, Haziran 1). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Penguin UK.
- Berger, J. (2019). *Görme Biçimleri*. Metis.
- Brennan, D. (2017, Nisan 30). *Artist Fuses Real and Virtual Art with 'Tilt Brush' Mixed Reality*. Roadtovr: <https://www.roadtovr.com/artist-fuses-real-virtual-art-tilt-brushed-mixed-reality/> adresinden alındı
- Breton, A. (2009). *Sürrealist Manifestolar*. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.
- Buckmaster, L. (2025, Temmuz 20). *Inside A Deserted Melbourne Shopping Mall Is A Bizarre XR Journey Into Psychosis*. The Guardian: <https://www.theguardian.com/stage/2025/jun/20/the-door-in-question-vr-xr-immersive-experience-melbourne-metro-west-footscray> adresinden alındı
- Burdea, G. C., & Coiffet, P. (1994). *Virtual Reality Technology*. Wiley-Interscience.
- Caws, M. A. (1997). *The Surrealist Look: An Erotics of Encounter*. Boston: Mit Press.
- Chadwick, W. (1991). *Women Artists and the Surrealist Movement*. Thames & Hudson.
- Chan, T. (2021, Temmuz 10). *Artist Jakob Kudsk Steensen on how VR can bring us closer to nature*. Wallpaper: <https://www.wallpaper.com/art/jakob-kudsk-steensen-berl-berl-vr-exhibition-halle-am-berghain-berlin> adresinden alındı
- Chang, Y.-w. (2011, Ocak 1). *A Lacanian Gaze at René Magritte*. Fju: https://english.fju.edu.tw/lctd/word/Lacantermpaper20110118_proofread.pdf adresinden alındı
- Çekinmez Kızılırmak, B. (2024, Aralık 23). REMBRANDT'IN GRAVÜRLERİNDE KULLANDIĞI. *İdil*, s. 112-123. <https://doi.org/10.7816/idil-14-116-08>
- Çelik, N. (2021, Temmuz 01). Post-truth çağında gerçekliğin sosyal inşasına sosyolojik bir bakış. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, s. 1540-1555. <https://doi.org/https://doi.org/10.17755/esosder.786973>

- Dali Muesum. (2025, Haziran 10). *Dreams of Dali*. TheDali: <https://thedali.org/dreams-of-dali-2/> adresinden alındı
- Davies, C. (2025, Haziran 10). *Osmose*. Char Davies: <https://www.immersence.com/osmose/> adresinden alındı
- Dell'Aversano, C. (2008, Eylül 13). Beyond Dream And Reality: Surrealism As Reconstruction. *Journal of Constructivist Psychology*, s. 328-342. <https://doi.org/10.1080/10720530802255277>
- Demirel, M. R. (2024, Ağustos 1). 3D SURREALISM AND EXAMPLES IN. *BODRUM SANAT VE TASARIM DERGİSİ*, s. 162-171. <https://doi.org/10.58850/bodrum.1480901>
- Dempsey, A. (2019). *Surrealism*. Thames & Hudson.
- Dupin, J. (1962). *Joan Miro: Life and Work*. Harry N. Abrams.
- Durozoi, G. (2002). *History of the Surrealist Movement*. University of Chicago Press.
- Ernst, M. (tarih yok). Europe After the Rain. *Max Ernst*. Wadsworth Atheneum Museum of Art, New York.
- Fang, R. (2025, Ocak 1). Exploring the Role of Virtual Reality in Transforming the Environmental Art Experience. *International Journal of e-Collaboration*, s. 1-15. <https://doi.org/10.4018/IJeC.370951>
- Finkelstein, H. (1998). *Salvador Dali's Art and Writing, 1927–1942*. Cambridge University Press.
- Foster, H. (1995). *Compulsive Beauty (October Books)*. The MIT Press.
- Foucault, M. (1983). *This is not a Pipe*. University of California Press.
- Freud, S. (2003). *The Uncanny*. Penguin Books.
- Freud, S. (2021). *Rüyaların Yorumu*. (D. Muradoğlu, Çev.) İstanbul: Say Yayınları.
- Gablik, S. (1970). *Magritte*. Thames & Hudson.
- Garret, B. (2025, Haziran 10). *An introduction to Marshmallow Laser Feast*. Factoryinternational: <https://factoryinternational.org/factoryplus/an-introduction-to-marshmallow-laser-feast/> adresinden alındı
- Geroimenko, V. (2022). *Augmented Reality Art*. Springer.

- Gibson, I. (1998). *The Shameful Life of Salvador Dali*. W. W. Norton & Company.
- Glowacki, D. R., Wonnacott, M. D., Freire, R., Glowacki, B. R., Gale, E. M., Pike, J. E., . . . Metatla, O. (2020, Mayıs 5). Isness: Using Multi-Person VR to Design Peak Mystical-Type Experiences Comparable to Psychedelics. *Arxiv*, s. 1-14. <https://doi.org/doi.org/10.48550/arXiv.2002.00940>
- Grau, O. (2003). *Virtual art: from illusion to immersion*. MIT Press.
- Guggenheim. (2025, Haziran 10). *René Magritte Empire of Light (L'empire des lumières)*. Guggenheim New York: <https://www.guggenheim.org/artwork/2594> adresinden alındı
- Gulias, K. A. (2014). Difference between juxtaposition in Surrealism and in Imagisme. *Assessment Essay for European Avant-Garde Modern Literary Theory Pathway*, 1-12.
- Hadjipanayi, C., Banakou, D., & Grigoriou, D. M. (2023, Ocak 9). Art as therapy in virtual reality: A scoping review. *Frontiers*, s. 1-16. <https://doi.org/10.3389/fv.2023.1065863>
- Hopkins, D. (2004). *Dada and Surrealism: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Intangible Realities Laboratory. (2025, Haziran 10). *Isness-C [ISNESS COLOCATED]*. Intangiblerealitieslab: <https://www.intangiblerealitieslab.org/projects/isness> adresinden alındı
- Jerald, J. (2015). *The VR Book*. ACM Books.
- Joan Miro. (2025, Haziran 10). *The Smile of the Flamboyant Wings, 1953 by Joan Miro*. Joan-miro: <https://www.joan-miro.net/the-smile-of-the-flamboyant-wings.jsp> adresinden alındı
- Kara, Ö. (2021, Mayıs 13). Parergondan Ergon Yaratmak: Magritte Resimlerinde Sınırların Üzerinde Yürümek . *Vira Verita*, s. 59-88. <https://doi.org/10.47124/viraverita.871916>
- Kitson, A., Antle, A., & Slovak, P. (2023). Co-Designing a Virtual Reality Intervention for Supporting Cognitive Reappraisal Skills Development with

- Youth. *Interaction Design and Children*. Chicago: IDC.
<https://doi.org/10.1145/3585088.3589381>
- Koçak, T. (2023, Ağustos 1). *Sanal gerçeklik teknolojisinin tarihi (metaverse)*. Taşkın Koçak: https://taskinkocak.com/blog/sanal-gerceklik-teknolojisinin-tarihi/#_ftn1 adresinden alındı
- Krueger, M. W. (1991). *Artificial Reality II*. Addison-Wesley Professional.
- Lau, K. H., Yun, B., Saruba, S., Bozkir, E., & Kasneci, E. (2024, Eylül 25). Wrapped in Anansi's Web: Unweaving the Impacts of Generative-AI Personalization and VR Immersion in Oral Storytelling. *Arxiv*, s. 1-25.
<https://doi.org/10.48550/arXiv.2409.16894>
- Lippard, L. R. (1970). *Surrealists on Art*. Prentice Hall.
- Magritte, R. (2025, Haziran 10). *Personal Values, 1952 by Rene Magritte*. Renemagritte: <https://www.renemagritte.org/personal-values.jsp> adresinden alındı
- Magritte, R. (2025, Haziran 10). *The Castle of the Pyrenees, 1959*. renemagritte: <https://www.renemagritte.org/the-castle-of-the-pyrenees.jsp> adresinden alındı
- Magritte, R. (tarih yok). Bu Bir Pipo Değildir. *The Treachery of Images, 1929 by Rene Magritte*. Rene Magritte Müzesi, Brüksel.
- Mansuroğlu, A. (2022, 11 30). Dadaizm'den Sürrealizm'e: Aykırı Bir Görüşü Üretime Dönüştüren Sürrealizm Akımının İncelenmesi. *Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, s. 78-92. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2547513> adresinden alındı
- Marr, L. (2025, Temmuz 20). *Inside A Deserted Melbourne Shopping Mall Is A Bizarre XR Journey Into Psychosis*. The Guardian: <https://www.theguardian.com/stage/2025/jun/20/the-door-in-question-vr-xr-immersive-experience-melbourne-metro-west-footscray> adresinden alındı
- Merleau-Ponty, M. (2017). *Algının Fenomenolojisi*. İthaki.
- Meuris, J. (1991). *Magritte*. Taschen.
- Meyer, I. (2023, 10 9). *René Magritte – Belgium's Witty Reality-Defying Surrealist*. artincontext: <https://artincontext.org/rene-magritte/> adresinden alındı

- Michalarou, E. (2025, Haziran 10). *Art-Presentation: Laurie Anderson-Chalkroom*. Dreamideamachine: <https://www.dreamideamachine.com/?p=41734> adresinden alındı
- Miro, J. (tarih yok). *Carnival of Harlequin. Carnaval d'Arlequin (Carnival of Harlequin)*. Albright-Knox Art Gallery, New York.
- Moma. (2025, Haziran 10). *Salvador Dalí*. Moma: <https://www.moma.org/collection/works/79018> adresinden alındı
- Nadeau, M. (1989). *The History of Surrealism*. Boston: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Norman, J. (2025, Haziran 10). *The Sensorama: One of the First Functioning Efforts in Virtual Reality*. Jeremy Norman's HistoryofInformation: <https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=2785> adresinden alındı
- Polizzotti, M. (1995). *Revolution of The Mind : The Life of André Breton*. New York: Farrar, Straus, and Giroux.
- Richardson, M. (2006). *Surrealism and Cinema*. Berg Publisher.
- Richardson, M. (2012). *Surrealism and The Visual Arts: Theory and Expression*. Cambridge University Press.
- Rodriguez, M. L., Perez, V. R., & Rodriguez, A. F. (2024, Temmuz 22). Immersive and virtual exhibitions: A reflection. *Arts & Communication*, s. 1-11. <https://doi.org/10.36922/ac.3688>
- Rogers, S. L. (2020, Ağustos 3). Cheap, Accessible, And Virtual Experiences As Tools For Immersive Study: A Proof Of Concept Study. *Research in Learning Technology*, s. 1-15. <https://doi.org/doi.org/10.25304/rlt.v28.2416>
- Rossin, R. (2019, Nisan 26). Possibilities of creation. (D. Birnbaum, Röportaj Yapan)
- Rowell, M. (1986). *Joan Miro: Selected Writings and Interviews*. Twayne Pub.
- Roy, A. (2007). *Telematic Embrace*. University of California Press.
- Steadman, R. (15, Ekim 27). *How One Artist Uses Virtual Reality as Her Medium*. Observer: <https://observer.com/2015/10/how-one-artist-uses-reality-as-her-medium/> adresinden alındı

- Sutherland, I. E. (1968). A Head-Mounted Three Dimensional Display. *Fall Joint Computer Conference*. AFIPS. <https://doi.org/10.1145/1476589.147668>
- Şener, B., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş., Funda, D., & Çakmak, E. (2024, Haziran 3). *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Pegem. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/399478> adresinden alındı
- Turpin, I. (1979). *Max Ernst*. Phaidon.
- Türker, H. İ. (2005, Haziran 16). İmgeden sanal gerçekliğe. *Anadolu Sanat Dergisi*, s. 1-8.
- Tzara, T. (2021). *Dada Manifestoları*. Sel.
- Wang, F., Zhang, Z., Li, L., & Long, S. (2024, Mart 15). Virtual Reality and Augmented Reality in Artistic Expression: A Comprehensive Study of Innovative Technologies. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, s. 641-649. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2024.0150365>
- Webster, R., & Clark, A. (2015). Turn-Key Solutions: Virtual Reality. *Proceedings of the ASME 2015 International Design Engineering Technical Conferences & Boston: ASME*. <https://doi.org/10.1115/DETC2015-46174>
- Whitfield, S. (1992). *Magritte*. The South Bank Centre.
- Wikiart. (2013, Temmuz 3). *The Lovers*. Wikiart: <https://www.wikiart.org/en/leonora-carrington/the-lovers-1987> adresinden alındı
- Xiong, J., Hsiang, E.-L., He, Z., Zhan, T., & Wu, S.-T. (2021, Ekim 25). Augmented reality and virtual reality displays: emerging technologies and future perspectives. *Light: Science & Applications*, s. 2-30. <https://doi.org/10.1038/s41377-021-00658-8>
- Zhilyaeva, A. (2017, Nisan 17). *Youtube*. TiltBrush on real canvas: augmented reality painting: <https://www.youtube.com/watch?v=8l2ilht5BT4> adresinden alındı