

Sarmalayan Sanatta Beden, Veri ve Tanıklık 8

Kemal Özen¹

Özet

Sanat, tarih boyunca değişen toplumsal koşullar ve teknolojik yeniliklerle birlikte sürekli dönüşüm geçirmiştir. 21. yüzyılda yaşanan dijital devrim, bu dönüşümleri daha radikal bir şekilde görünür kılmaktadır. Tuval, heykel ya da özgün baskı gibi geleneksel mecraların yanında bugün sanat, ekranlar, veri akışları, yapay zekâ algoritmaları, artırılmış ve sanal gerçeklik teknolojileri üzerinden yeniden üretilmektedir. Bu durum yalnızca sanatın üretim biçimlerini değil aynı zamanda izleyici ile kurduğu ilişkiyi de köklü biçimde değiştirmektedir. Günümüz dijital dünyasında sanat artık nesne merkezli olmaktan çıkmış, deneyim merkezli bir yapıya evrilmiştir. İzleyici, yalnızca bir eserin karşısında duran pasif bir gözlemci değil etkileşim, katılım ve bedensel varlığıyla deneyimin kurucu aktörlerinden biri hâline gelmiştir. Sanatın mekânı da değişmiştir, müze ya da galeri duvarlarının ötesinde sanal ortamlar, çoklu ekran düzenekleri ve algıyı saran sensör etkileşimli mekânlar öne çıkmaktadır. Bu yeni düzenekler sanatın yalnızca görsel bir temsil alanı değil aynı zamanda işitsel, dokunsal ve bilişsel bir deneyim olarak algılanmasına imkân tanır. Uluslararası literatürde “immersive art” olarak tanımlanan bu yaklaşım, Türkçede henüz yerleşik bir karşılığa sahip değildir. Kavramın doğrudan çevrilmesi, genellikle “daldırıcı”, “kuşatıcı” veya “içine alan” gibi karşılıklarla denenmiştir. Ancak bu ifadeler, kavramın bedensel, işitsel ve bilişsel çok boyutluluğunu bütünüyle yansıtmakta yetersiz kalmıştır. Bu nedenle bu çalışmada kavramın Türkçe karşılığı olarak “sarmalayan sanat” ifadesi önerilmektedir. “Sarmalayan” kelimesi yalnızca fiziksel bir çevrelemeyi değil aynı zamanda izleyicinin duygusal ve zihinsel düzeyde kuşatılmasını da işaret eder. Böylelikle kavram hem uluslararası bağlamla uyumunu korumakta hem de Türkçe literatüre özgün bir katkı sağlamayı hedeflemektedir. Bu çalışma, sanatın dönüşümünü bedensel deneyim, veri estetiği ve tanıklık olmak üzere üç eksen üzerinden incelenmektedir. Bedensel deneyim, fenomenolojinin vurguladığı üzere, algının yalnızca göz aracılığıyla

1 Arş. Gör. Dr., Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, uykemal@gmail.com,
ORCID ID: 0000-0001-6139-4929

değil, bedenin bütünüyle gerçekleştiğini ortaya koyar. Veri estetiği, dijital çağda sanatın kodlar, algoritmalar ve yapay zekâ ile kurduğu yeni ifade biçimlerine işaret eder. Tanıklık ise, özellikle toplumsal olayları konu edinen işlerde izleyicinin etik sorumluluk üstlenen bir özne olarak deneyime dâhil olmasını tanımlar.

1. Giriş

Sanat, toplumsal dinamikler ve teknolojik ilerlemelerle birlikte sürekli metamorfoz geçirmiştir. 21. yüzyılda yaşanan dijital dönüşüm, bu değişimleri yalnızca daha görünür hâle getirmekle kalmamış sanatın özü, işleyişi ve izleyici ile kurduğu bağ bakımından radikal bir yeniden yapılanmayı da gerekli kılmıştır (Lawhead & Mondloch, 2025). Resim, heykel veya özgün baskı gibi geleneksel araçlar hâlâ var olsa da günümüz sanat üretimleri artık ekranlar, veri akışları, yapay zekâ algoritmaları, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) teknolojileri aracılığıyla yeniden tasarlanmaktadır (Song & Evans, 2024). Özellikle dijital teknolojilerin sanata nüfuz etmesiyle birlikte, sanat artık yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda varoluşsal bir yeniden yapılanma sürecine girmiştir (Uğur & Yücel, 2022). Bu dönüşüm, sadece üretim süreçlerini değil sanatla izleyici arasındaki ilişkinin doğasını da yeni baştan kurgulamaktadır. Dijital teknolojilerin gelişmesiyle evrilen estetik anlayışta sanat, nesneye referans veren bir tahayyülden çıkarak deneyimin, katılımın ve etkileşimin merkezi olduğu bir yapı kazanmıştır (Türker H. , 2011). İzleyici, pasif bir gözlemci konumundan çıkarak etkileşim, fiziksel yönelim ve mekânla kurduğu ilişkiler üzerinden deneyimin kurucu ögesi hâline gelmektedir. Müze ve galeri duvarlarının ötesine taşan bu yeni mekânlar (çoklu ekran dizilimleri, sensör kümeleri, uzantılı gerçeklik ortamları) sanatın artık yalnızca görsel bir gösterge ortamı değil işitsel, dokunsal ve bilişsel boyutlarıyla hissedilen bir deneye dönüşmesini de mümkün kılmaktadır (Jalhed, 2025).

Uluslararası literatürde bu yönelimler genellikle “immersive art” başlığıyla ele alınır. Ancak bu kavram Türkçede henüz yerleşik bir karşılığa sahip değildir. “Daldırıcı”, “kuşatıcı” ya da “içine alan” gibi çeviri alternatifleri zaman zaman önerilmiştir (Bostancı & Bostancı, 2025). Ancak bu öneriler kavramın bedensel, işitsel ve bilişsel çok katmanlı yapısını yansıtmakta yetersiz kaldığını düşündürmektedir. Bu bağlamda, çalışma kapsamında kavramsal karşılık olarak “sarmalayan sanat” ifadesi önerilmektedir. Bu terim, izleyiciyi fiziksel olarak çevreleyen bir mekânın ötesinde, zihinsel ve duyuşsal düzeyde de sarmalamayı vurgulamaktadır. Böylece hem uluslararası kavramsal dil ile uyum sağlamak hem de Türkçede özgün bir açılım yaratmayı hedeflemektedir.

Sanatın dijital dönüşümü, üç temel eksen üzerinden kavramsallaştırılabilir; bedensel deneyim, veri estetiği ve tanıklık. Bedensel deneyim, fenomenolojik vurguyla algının yalnızca göz aracılığıyla değil bedenın tamamıyla gerçekleştiğini öne sürer (Scacco, 2023). Veri estetiği, sanatın kod, algoritma ve yapay zekâ süreçleriyle yeniden biçimlendirilme süreçlerini inceler (Lawhead & Mondloch, 2025). Tanıklık ise izleyicinin deneyime fiilen katılımı ve onun bir parçası hâline gelmesi anlamına gelir. İzleyicinin sanatsal ortama dahil oluşu yalnızca gözlem değil aynı zamanda deneyimin kurucu bir unsuru olarak “orada olma” durumunu temsil eder (Rodríguez ve diğerleri, 2024).

Sanatın “nesne-merkezli” yapıdan “deneyim-merkezli” yapıya geçişi, izleyici ve sanat arasındaki temsili mesafenin ortadan kalktığı, deneyim ile temsilin birbirine karıştığı yeni bir estetik düzenin doğuşunu işaret etmektedir. ‘Sarmalayan sanat’, bu yeni estetiğin hem teknolojik hem de düşünsel boyutlarını birlikte kucaklayan bir kavramsal araç olarak karşımıza çıkar.

2. Bedensel Deneyim

Sanat tarihi boyunca izleyici uzun süre nesnenin karşısında duran pasif bir gözlemci olarak konumlandırıldı. Ancak özellikle fenomenoloji ve çağdaş estetik kuramları, algının yalnızca görme duyusuna indirgenemeyeceğini göstermiştir. Fransız filozof Maurice Merleau Ponty “bedenlenmiş algı” tezini ileri sürerek, algının yalnızca zihinsel bir temsil süreci değil, doğrudan bedenın çevreyle kurduğu ilişkiler üzerinden gerçekleştiğini vurgular. Bu çerçevede beden, dünyayı algılayan bir araç değil bizzat algının taşıyıcısı ve kurucusudur. Bu yaklaşım günümüzde “sarmalayan sanat (immersive art)” deneyimleriyle daha da görünür hale gelmektedir. İzleyici, mekânın dışında duran bir göz olmaktan çıkar, hareket eden, seslere tepki veren, görsellerle etkileşime giren, kendi bedensel varlığıyla eseri sürekli yeniden kuran bir özneye dönüşür (Scacco, 2023). Böylece algı, pasif bir süreç olmaktan çıkarak izleyicinin yönelimi, adımları ve mekânsal hareketleriyle deneyimin ayrılmaz parçaları haline gelir. Böylelikle “sarmalanma (immersivite)” yalnızca görsel yoğunluktan değil bedenın ritim ve hareketleriyle kurduğu çok duyulu ilişkilerden doğar (Jalhed, 2025).

Türkiye ve dünyada birçok araştırma algının çoklu duyuşal boyutlarla kurulduğunu, güncel sanatın yalnızca görsel değil işitsel ve dokunsal gerçeklikler üzerinden alımlandığını göstermiştir (Akalin & Kurt, 2023). Sanat eserinin estetik bir nesne olmanın ötesinde algısal ve deneyimsel bir varlık olduğunu belirten çalışmalar, izleyicinin bedenının deneyimdeki belirleyici rolünü açığa çıkarmaktadır (Şan, 2016). Bu yaklaşımlar, sarmalayan sanat deneyiminin farklı bağlamlarda tartışılabilir bir kuramsal

zemin kazandığını göstermektedir. Mekân anlayışı da bu dönüşümün önemli bir boyutudur. 1889 doğumlu Alman filozof Heidegger'in "mekânda varlık" kavramı, mekânın salt fiziksel bir çerçeve olmadığını, insanın varoluşuyla birlikte anlam kazandığını ileri sürer. Aynı şekilde 1901 doğumlu Fransız filozof H. Lefebvre'nin, mekânın toplumsal üretimine ilişkin kuramı ise, mekânın kültürel ve toplumsal ilişkilerle örüldüğünü belirtir. Bu perspektiften bakıldığında sarmalayan sanat mekânları, izleyicinin bedensel katılımıyla her seferinde yeniden kurulur ve izleyici mekânın dramaturjik yapısının tamamlayıcı aktörü haline gelir (Rodríguez ve diğerleri, 2024).

2001 yılında Toshiyuki Inoko tarafından kurulan, multidisipliner Japon sanatçı kolektifi TeamLab'ın Borderless sergisi, bedensel deneyimin yaşandığı en başarılı çağdaş sanat örneklerindendir. 2018 yılında Tokyo'da açılan sergideki dijital teknoloji ile İzleyicinin hareketlerine göre sürekli değişen ışık ve görsel akışlarla bedenın mekânı yeniden üretmesini sağlar. İzleyici mekânın tümüne yayılan yerleştirmelerle sarmalanmış bir haldedir. Ziyaretçilerin mekân içinde serbestçe dolaşabildiği sergi, projeksiyonlarla şekillenen ışık, su, bitki ve partikül efektlerinin ziyaretçinin hareketine göre değiştiği bir deneyim sunar. Sergideki yerleştirmelerden biri olan "Universe of Water Particles on a Rock (Bir Kaya Üzerindeki Su Parçacıkları)" isimli çalışma, ziyaretçilerin konumuna göre su parçacıklarının akışını yeniden düzenler.



Görsel 1. TeamLab, Borderless, 2018.

Kaynak: (TeamLab, 2018)

Bu sergi deneyimi izleyici bedeninin yalnızca mekâna dahil edilmesiyle sınırlı kalmaz, bedenin hareketi, yönelimleri ve görsel-temas temelli etkileşimler, ışık ve sesle birlikte mekânı sürekli yeniden üretir. Teamlab kolektifi sanat manifestolarını “sanat ve teknoloji arasındaki etkileşim, izleyicinin eylemleriyle birlikte evrensel bir algı evreni yaratmak üzerine kuruludur” olarak açıklamıştır. (Fernando, 2024).

Benzer şekilde, Londra merkezli deneysel sanat kolektifi olan Marshmallow Laser Feast’in projeleri, izleyicinin nefesini, hareketini ve bakışını doğrudan deneyimin parçası hâline getirir. Kolektifin eserleri sıklıkla doğa, mimari ve algısal deneyim arasında geçişler kurar. Örneğin “In the Eyes of the Animal” projesi, izleyiciye doğayı hayvan perspektifinden algılamaya davet eder.



Görsel 2. Marshmallow Laser Feast, In The Eyes of the Animal, 2016.

Kaynak: (Feast, 2016)

Marshmallow Laser Feast’in sanatsal yaklaşımında, izleyici nefesi, hareketi ve yönelimi doğrudan işin kinetik yapısını etkiler. Yaratıcı ekip, sanat, bilim ve teknoloji arasında bir köprü kurarak, izleyiciyi duyuşsal bir keşif alanına davet eder. Bu proje kapsamında izleyiciler sanal gerçeklik başlıkları aracılığıyla orman ekosistemini bir baykuş, kurbağa veya böceğin gözünden deneyimler. İzleyicinin bakışı ve hareketleri görsel deneyimi sürekli dönüştürür. Bu tür işler, insan bedenini yalnızca teknolojik ara yüzün pasif taşıyıcısı olmaktan çıkararak işin “yaşayan” bir bileşenine dönüştürür (Ersin, 2024).

Bu örnekler bedensel deneyimin çağdaş sanatta yalnızca bir algılama biçimi değil, eserin varlığını kuran temel süreçlerden biri olduğunu ortaya koymaktadır. Bedensel deneyim, sarmalayan sanatın merkezinde yer alan bir eksendir. Beden, artık yalnızca algının aracı değil, mekân ve deneyimi kuran temel öğedir. Böylelikle izleyici, estetik deneyimin pasif alıcısı olmaktan çıkarak, etkin ve yaratıcı bir aktör hâline gelir.

3. Veri Estetiği

Dijital çağda sanatın en belirgin yönlerinden biri estetik üretimin artık yalnızca malzeme ve nesne üzerinden değil doğrudan veri ve algoritmalar aracılığıyla kurulmasıdır. Kodlama, yapay zekâ ve sayısal hesaplama süreçleri yalnızca teknik araçlar değil, aynı zamanda sanatsal bir dil hâline gelmiştir. Günümüz dijital dünyasında anlam üretimi artık göstergeler üzerinden yürümektedir (Değerli, 2021). Bu bağlamda sanatçılar, veriyi estetik bir malzeme olarak kullanmakta ve izleyiciyi soyut sayısal akışlarla karşı karşıya bırakmaktadır (Paul, 2003). Veri estetiğinin en önemli boyutlarından biri gündelik yaşamda fark edilmeyen dijital süreçlerin duyulur ve deneyimlenebilir hale getirilmesidir. Modern toplumlarda bireyler, her an çeşitli sensörler, akıllı cihazlar ve dijital ağlar aracılığıyla veri üretirler. Bu veriler genellikle görünmez ve soyut akışlar olarak kalır. Sanatçılar bu görünmez akışları duyuşsal ve mekânsal formlara dönüştürerek hem teknolojik çağın ritmini hem de bireyin bu ritimle kurduğu varoluşsal ilişkiyi görünür kılarlar.

Bu bağlamda öne çıkan sanatçılardan biri Ryoji Ikeda'dır. 1966 doğumlu Japon sanatçı, işitsel ve görsel veriyi bir araya getiren çalışmalarıyla tanınır. Matematiksel kesinlik ve estetik duyum arasındaki ilişkiyi araştıran Ikeda, sanatında genellikle bilimsel kurumların açık kaynak verilerini kullanır (Garcia, 2025).



Görsel 3. Ryoji Ikeda, Data-verse, 2019.

Kaynak: (Garcia, 2025)

Sanatçının data-verse üçlemesi, NASA, CERN ve İnsan Genomu Projesi'nden elde edilen verileri yüksek çözünürlüklü projeksiyonlarla ve elektronik ses düzenekleriyle birleştirir. İzleyici burada mikroskobik parçacıklardan kozmik ölçeğe uzanan bir veri akışının içine yerleştirilir. Bedenin mekânla ilişkisi, saf verinin görsel-işitsel bir deneyime dönüşmesiyle yeniden kurgulanır. Bu sarmalayan sanat türünde izleyici, verinin soyutluğunu bedenle algılayan bir mekânsal yoğunluk olarak deneyimler (High, 2025). İkedda'nın yaklaşımı, veriyi yalnızca bilgi taşıyıcısı değil doğrudan estetik bir gerçeklik olarak görmesi bakımından önemlidir.

Benzer şekilde, 1967 doğumlu Meksikalı-Kanadalı sanatçı Rafael Lozano-Hemmer, biyometrik verileri kullandığı etkileşimli bir enstalasyondur. Mekânın tavanından yüzlerce flamanlı ampul ızgara biçiminde sarkıtılmıştır ve girişte bulunan sensör aracılığıyla izleyicinin kalp atışları algılanarak bu ampullerden birine aktarılır. Ampul, kişinin nabızıyla senkron şekilde yanıp söner; daha sonra bu ritim diğer ampullere sırayla kaydırılarak mekânda katılımcıların izlerini taşıyan kolektif bir hafıza alanı oluşturur.

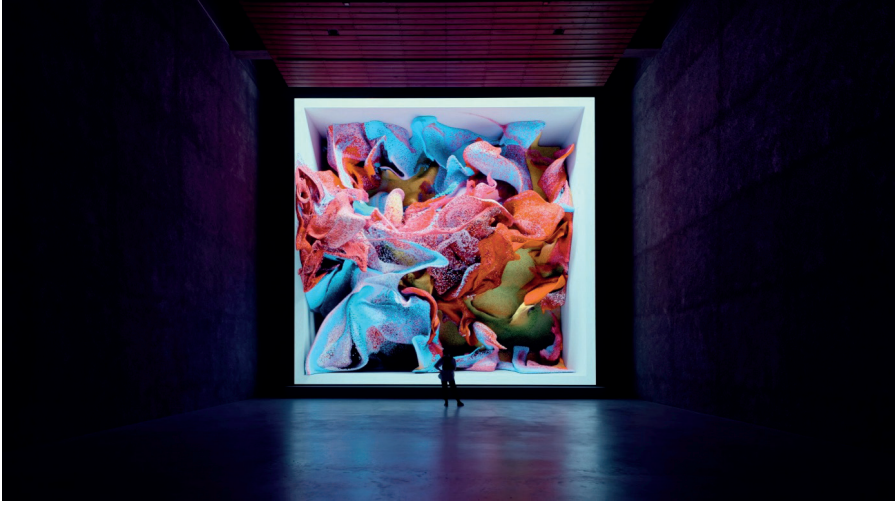


Görsel 4. Rafael Lozano-Hemmer, Pulse Room, 2021.

Kaynak: (Hemmer, 2025)

Böylece her yeni katılımcı kendi biyolojik verisini mekâna dahil ederken öncekilerin ritimleri de ışık aracılığıyla görünür kalır. Hemmer’in bu çalışması, bireysel yaşam ritimlerinin anonim bir kolektif düzlemde kayda geçirilmesini sağlayarak verinin görünmez akışını, duyulur ve görülür bir yoğunluk hâline getirir. Ampullerin yanıp sönmeleri hem teknolojik bir ölçüm sürecini hem de yaşamın geçiciliğine dair sembolik bir anımsatıcıyı çağırıştırır. Lozano-Hemmer bu yönüyle, bedeni bir veri kaynağı olarak kullandığı gibi, aynı zamanda izleyiciyi sanatsal sürecin kurucu aktörü hâline getirir. Sanatçı bu çalışmasıyla verinin estetik malzemeye dönüşmesinin en çarpıcı örneklerinden birini ortaya koyar (Museum, 2025).

Veri estetiğinin küresel ölçekteki bir diğer temsilcisi Refik Anadol’dur. 1985 İstanbul doğumlu sanatçı, yapay zekâ ve makine öğrenmesi tabanlı büyük veri görselleştirmeleriyle tanınır (Whiddington, 2024). Anadol’un “Machine Hallucinations – Nature Dreams” adlı çalışması, 300 milyon doğa görüntüsünü derin öğrenme algoritmalarıyla işleyerek izleyiciyi kolektif görsel hafızanın parçası hâline getirir (Anadol, 2021). Sanatçı, veriyi yalnızca kaydedilmiş bir bilgi yığını değil, hafıza ve bilinçle ilişkili bir estetik malzeme olarak yorumlar. Bu çalışma, algoritmaların yalnızca teknik değil, aynı zamanda poetik ve hayal gücüne dayalı bir estetik üretici olabileceğini ortaya koyar.



Görsel 5. Refik Anadol, Machine Hallucinations – Nature Dreams, 2021.

Kaynak: (Anadol, 2021)

Her üç sanatçı da verinin sanattaki rolünü farklı düzlemlerde açığa çıkarır: Ikeda, veriyi minimal bir işitsel-görsel akışa indirgerken, Lozano-Hemmer biyometrik süreçleri kolektif deneyime dönüştürür, Anadol ise kolektif hafızayı algoritmik estetiğin merkezine taşır. Ortak noktaları ise, veriyi yalnızca görünür kılmakla kalmayıp, aynı zamanda izleyicinin bedensel varlığını içine alan dinamik deneyim alanları yaratmalarıdır. Ayrıca verinin yalnızca ölçülebilir bir araç değil, sanatın merkezine yerleşmiş bir estetik ham madde olarak düşünülebileceğini göstermektedir. Bu da veri estetiğini, sarmalayan sanatın ayrılmaz bir boyutu olarak tanımlar.

4. Tanıklık

Sarmalayan sanat deneyiminin üçüncü boyutu, izleyicinin yalnızca bir gözlemci değil aynı zamanda deneyime tanıklık eden bir özne hâline gelmesidir. Buradaki tanıklık, olayların dışsal bir seyircisi olmak yerine, izleyicinin kendi bedeni, algısı ve zihinsel yönelimiyle eserin içine dahil olması anlamına gelir. Bu bağlamda tanıklık, yalnızca estetik bir katılım değil, aynı zamanda etik bir sorumluluk ve “orada olma” durumunu da içerir (Huhtamo & Parikka, 2011). İzleyici, sanatsal düzenek içinde deneyimi bizzat yaşarken aynı zamanda bu deneyimin aktarıcısı ve taşıyıcısı hâline gelir.

Bu yaklaşımı sanatsal açıdan güçlü biçimde temsil eden oluşumlardan biri Forensic Architecture kolektifidir. Londra merkezli araştırma grubu,

veri görselleştirme, 3D modelleme ve mekânsal analiz yöntemleriyle savaş suçları, insan hakları ihlalleri ve çevresel felaketlere dair tanıklık üretir.



Görsel 6. Forensic Architecture, Counter Investigations, 2018.

Kaynak: (Architecture, 2018)

Kolektifin çalışmaları, bir sanat eseri olmanın ötesinde, görsel kanıtların kamusal alanda tartışmaya açılmasını sağlayan estetik ve politik bir müdahale işlevi görür (Weizman, 2017). İzleyici bu tür enstalasyonlarda yalnızca bilgi alan değil, mekânsal düzenek içinde yürüyerek, ses ve görüntü katmanlarını deneyimleyerek olaya tanıklık eden bir özne hâline gelir.

Benzer biçimde Hito Steyerl, izleyiciyi video yerleştirmelerinde küresel siyasetin, gözetim teknolojilerinin ve dijital görselliğin karmaşık yapısına tanıklık etmeye davet eder. 2013 yılında ürettiği “How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File” isimli video çalışması, görünmezlik stratejilerini ironik bir dille ele alırken, izleyicinin kendi dijital varoluşunun kırılabilirliğini fark etmesini sağlar (Steyerl, 2013). Burada tanıklık, bireyin yalnızca görsel imgelerle karşılaşması değil, aynı zamanda bu imgeler aracılığıyla kendi konumunun farkına varması anlamına gelir.



Görsel 6. Hito Steyerl, How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File, 2013.

Kaynak: (Steyerl, 2013)

Tanıklık boyutu böylece beden ve veriden geçen sanatsal deneyimin üçüncü bir katmanını oluşturur. İzleyici bir yandan verinin mekânsal ve duysal formlarına dahil olurken diğer yandan bu deneyimi başkalarıyla paylaşabildiği bir tanıklığa dönüştürür. Bu durum, sarmalayan sanatın yalnızca bireysel değil, kolektif bir hafıza ve sorumluluk alanı yarattığını da gösterir.

5. Sonuç

Dijital çağın sanat üretimi yalnızca yeni teknolojilerin kullanımıyla değil sanatın kavramsal sınırlarının da yeniden tanımlanmasıyla şekillenmektedir. “Sarmalayan sanat” bu dönüşümün en belirgin estetik alanlarından biridir. Bu anlayışta sanat artık tamamlanmış bir nesne değil izleyicinin bedeni, verinin akışı ve mekânın duysal yapısı arasındaki etkileşimlerle sürekli yeniden inşa edilen bir süreçtir. Bu durum hem sanat nesnesinin hem de izleyici konumunun dönüşümünü ifade eder. İzleyici artık pasif bir gözlemci değil deneyimin kurucu bileşenidir. Sarmalayan sanat, fenomenolojinin “bedenlenmiş algı” yaklaşımını dijital estetikle buluşturarak algının yalnızca görsel değil, çok duyulu bir olay olduğunu gösterir. İzleyicinin hareketi, sesi, yönelimi ve bedensel farkındalığı eserin oluşumunda aktif bir rol oynar. Bu yönüyle sanat, mekânın bir temsil alanı olmaktan çıktığı ve bedenin deneyimiyle birlikte varlık kazanan bir olgu hâline gelir (Türker, 2005). Bu

yaklaşım, Heidegger'in "mekânda varlık" anlayışını çağdaş dijital bağlama taşıırken, Lefebvre'nin "mekânın üretimi" kavramıyla da paralellik kurar. Böylelikle sarmalayan sanat, mekânı bedensel ve bilişsel bir üretim alanı olarak yeniden tanımlayarak sabit bir çerçeve içinde sınırlamaz.

Veri estetiği boyutu çağdaş sanatın maddesizleşen doğasını görünür kılar. Kod, algoritma ve sensör tabanlı sistemler artık yalnızca araç değil, sanatsal düşüncenin yeni dilleridir. Ryoji Ikeda'nın matematiksel ritimleri, Rafael Lozano-Hemmer'in biyometrik veriyle oluşturduğu mekânsal ışık düzenleri ve Refik Anadol'un makine öğrenmesiyle ürettiği görsel hafıza katmanları verinin hem poetik hem de maddi bir nitelik kazandığını ortaya koyar. Bu sanatçılar aracılığıyla veri, estetik bir "ham maddeye" dönüşür. Görünmez olan dijital süreçler, izleyicinin bedeninde ve mekânda, duyuşsal bir gerçeklik olarak yeniden biçimlenir.

Tanıklık boyutu ise bu iki eksenin kesişiminde yer alır. İzleyici yalnızca bedensel olarak dahil olmakla kalmaz aynı zamanda deneyimin sürdürülebilirliğini de sağlar. Buradaki tanıklık etik değil algısal bir varlık biçimidir. Sanatla karşılaşma anı bedensel farkındalığın, görsel yoğunluğun ve veri akışlarının birleştiği bir "var olma" hâlidir. İzleyici eserin içinde bulunarak hem onun oluşumuna tanıklık eder hem de bu oluşumun bir parçası hâline gelir. Böylelikle sanat, yalnızca algılanan değil, yaşanan bir olguya dönüşür.

Sonuç olarak sarmalayan sanat, çağdaş sanatın ontolojisini yeniden yazmaktadır. Sanat artık temsil değil, oluşumdur ve eser artık nesne değil, deneyimdir. İzleyici artık dışsal bir göz değil, bedensel bir öznedir. Bu dönüşüm, yalnızca estetik bir yenilenme değil aynı zamanda sanatın epistemolojik temelinin algı, beden ve teknoloji arasındaki ilişkisinin yeniden kurulması anlamına gelir. Sarmalayan sanat, dijital çağın hem kavramsal hem duyuşsal haritasını çizmekte, sanatın geleceğine dair yeni bir varlık ve algı düşüncesi önermektedir.

Kaynakça

- Akalın, T., & Kurt, M. (2023, Temmuz 31). Algı Fenomenolojisi Bağlamında Güncel Sanat Nesnesinin Alımlaması. *Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi*, s. 1574-1585. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8209976>
- Anadol, R. (2021, Kasım 6). *Machine Hallucinations — Nature Dreams*. Refikanadol: <https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams> adresinden alındı
- Archietecture, F. (2018, Mart 7). *The Extrajudicial Execution Of Ahmad Erekat*. Forensic Architecture: <https://forensic-architecture.org/investigation/the-extrajudicial-execution-of-ahmad-erekat> adresinden alındı
- Bostancı, C., & Bostancı, E. (2025, Mayıs 31). Sanat ve Tasarımda Sanal Gerçeklik Teknolojisi. *Uluslararası Akademik Birikim Dergisi*, s. 1-13. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15524582>
- Davies, C. (2025, Haziran 10). *Osmose*. Char Davies: <https://www.immersence.com/osmose/> adresinden alındı
- Değerli, A. S. (2021, Aralık 31). Göstergebilimsel Çözümleme Yöntemi ile Sosyal Ağ Konulu Afişlerin İncelenmesi. *Asya Studies*, s. 179-189. <https://doi.org/doi.org/10.31455/asya.933833>
- Ersin, H. E. (2024, Mayıs 20). Making the Invisible Visible. (V. E. Lee, Röportaj Yapan)
- Feast, M. L. (2016, Haziran 1). *In the Eyes of the Animal*. Marshmallow Laser Feast: <https://marshmallowlaserfeast.com/project/in-the-eyes-of-the-animal> adresinden alındı
- Fernando, S. (2024, Nisan 8). *TeamLab Borderless: Behind The Scenes Of A Reimagined World*. Japan Forward: https://japan-forward.com/teamlab-borderless-azabudai-hills-digital-art-museum-shaun-fernando/?utm_source=chatgpt.com adresinden alındı
- Garcia, R. (2025, Ekim 3). “Data-Verse”, *The Universe Of The Micro And The Macroscopic*, By Ryoji Ikeda. Metalocus: <https://www.metalocus.es/en/news/data-verse-universe-micro-and-macroscopic-ryoji-ikeda> adresinden alındı
- H. M. (2025, Mart 7). *Ryoji Ikeda: Data-verse*. High: <https://high.org/exhibition/ryoji-ikeda> adresinden alındı
- Hemmer, R. L. (2025, Eylül 23). *Pulse Topology*. Atelier Lozano Hemmer: https://www.lozano-hemmer.com/pulse_topology.php adresinden alındı
- Huhtamo, E., & Parikka, J. (2011). *Media Archaeology*. University Of California Press.
- Jalhed, H. (2025, Ağustos 29). Patterns As Basis For Immersivity Across The Arts: A Practice-Led Hypothesis. *Frontiers*, s. 1-7. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1670384>

- Lawhead, E., & Mondloch, K. (2025, Şubat 27). Framing the Virtual: New Technologies and Immersive Exhibitions. *Arts*, s. 14-21. <https://doi.org/10.3390/arts14020021>
- Merleau-Ponty, M. (2017). *Algının Fenomenolojisi*. İthaki.
- Museum, M. (2025, Eylül 21). *Rafael Lozano-Hemmer*. Mac: https://macm.org/en/collections/oeuvre/pulse-room/?utm_source=chatgpt.com adresinden alındı
- Paul, C. (2003). *Digital art (world of art)*. Thames & Hudson.
- Rodríguez, M. L., Pérez, V., & Rodriguez, A. (2024, Ekim 3). Immersive And Virtual Exhibitions: A reflection On... Art? *Accscience*, s. 1-11. <https://doi.org/10.36922/ac.3688>
- Scacco, L. (2023). *A Phenomenological Approach To Media Art Environments*. University of Turku.
- Song, Z., & Evans, L. (2024, Haziran 18). The Museum Of Digital Things: Extended Reality And Museum Practices. *Frontiers*, s. 1-12. <https://doi.org/10.3389/frvir.2024.1396280>
- Steyerl, H. (2013, Eylül 21). *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*. Tate: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-t14506> adresinden alındı
- Şan, E. (2016, Eylül 1). Sanat Yapıtının Felsefesi. *MSGÜ Sosyal Bilimler*, s. 49-63. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/msgsusbd/issue/46989/589764> adresinden alındı
- Teamlab. (2018, Haziran 1). *Borderless*. Teamlab: <https://www.teamlab.art/e/tokyo> adresinden alındı
- Türker. (2005, Haziran 16). İmgeden Sanal Gerçekliğe. *Anadolu Sanat Dergisi*, s. 1-7. https://www.researchgate.net/publication/322790138_Imgeden_Sanal_Gerceklige adresinden alındı
- Türker, H. (2011, Kasım 1). Tüvalden Sayısala. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, s. 145-167. https://www.researchgate.net/publication/322526195_TU-VALDEN_SAYISALA_THROUGH_CANVAS_TO_DIGITAL adresinden alındı
- Uğur, U., & Yücel, A. (2022). Postmodernizm ve Sinema. Y. Küçükalkan içinde, *Dijital Çağda Sinema ve Televizyon* (s. 69-88). Paradigma Akademi.
- Weizman, E. (2017). *Forensic Architecture*. Zone Books.
- Whiddington, R. (2024, Eylül 26). *Digital Art Star Refik Anadol Is Opening the World's First A.I. Museum*. Artnet: <https://news.artnet.com/art-world/refik-anadol-ai-museum-dataland-2543122> adresinden alındı