

# SOSYAL MEDYA UYGULAMALARINDA HEYKEL SERGİLEME PRATİĞİ: ARTIRILMIŞ GERÇEKLIK<sup>1</sup>

Yayına Geliş Tarihi: 20.07.2022  
Yayınlanma Tarihi: 23.12.2022

Ubeydullah Bayrak<sup>2,3\*</sup> Önder Yağmur<sup>2</sup>

## Özet

Geçmişten günümüze ihtiyaçlardan dolayı sürekli olarak gelişen teknolojiyle beraber dünya her geçen gün başka bir yöne doğru dönüşmektedir. Mobil cihazlar, bilgisayarlar ve internetin hayatımıza girmesiyle insanlar sanal dünyalarda daha fazla vakit geçirmeye başlamaktadır. Sanal dünyalar sosyal ağlar olarak ön plana çıkmasıyla uzak toplumlar birbiriyle iletişim kurma fırsatı bulmakta ve dünyanın bir ucundan diğer ucuna haberdar olabilmektedir. Artırılmış gerçeklik teknolojisinin gelişmesiyle birçok disiplin bu teknolojiye faydalanmaya çalışmaktadır. Zamanla AR teknolojisi sosyal medya uygulamalarında yaygınlaşmasıyla kullanım alanı daha da zenginleşmektedir. Bu etki sanat alanında da değişim yaratmakta ve sanatı başka bir boyuta taşımaktadır. Sanatçıya tanınırlık yönünde olumlu etkiler sağlamak ve sanatçı fiziki gerçeklikte konum değiştirmeden dijital dünyada sanatını icra edebilmektedir. Fiziki zahmeti en aza indirerek ekonomik olarak da faydalar sağlamaktadır. Sosyal ağlar üzerinde gerçekleştirilen etkinliklerde istatistiksel verilerle değerlendirmeler yapılması mümkündür. Sanatçılar sosyal ağları kullanarak eserlerini sergileyebilmekte ve daha fazla kitleye erişim sağlayabilmektedir. Sosyal ağların sunmakta olduğu AR desteğiyle ise eserlerini sergilemekte olan sanatçılar kullanıcılarla eserleri arasında etkileşimi üst düzeye çıkartma fırsatı yakalayabilmektedir.

**Anahtar kelimeler:** Sanat ve Teknoloji; Dijital Sanat; Artırılmış Gerçeklik; Sosyal Medya

## The Practice of Displaying Sculptures in Social Media Applications: Augmented Reality

### Abstract

The world is changing in another direction every day with technology that is constantly evolving due to needs from the past to the present. With the introduction of mobile devices, computers and the Internet into our lives, people are starting to spend more time in virtual worlds. With virtual worlds coming to the fore as social networks, remote societies have the opportunity to communicate with each other and be informed from one end of the world to the other. With the development of augmented reality technology, many disciplines are trying to take advantage of this technology. Over time, AR technology has become

more widespread in social media applications and Dec field of use has become richer. This effect also creates changes in the field of art and takes art to another dimension. Artists can exhibit their works using social networks and gain access to more audiences. With the support of Dec Dec offered by social networks, artists who exhibit their works can have the opportunity to maximize the interaction between users and their works.

**Keywords:** Art and Technology, Digital Art, Augmented Reality, social media

## Giriş

Geçmişten günümüze sanatsal üretimlerin sergileme pratikleri sürekli olarak güncellenmektedir. Devrimler, toplumsal problemler, kişisel yaklaşımlar, teknolojik gelişmeler vb. nedenlerden dolayı etkilenmekte ve bunun sonucunda farklı yaklaşımlar ortaya çıkmaktadır. Sanatçı öznel bir bakış açısıyla, eserlerini fiziksel ortamda çeşitli mekânlarda sergileyip izleyiciyle paylaşma ihtiyacı duymaktadır. İnsanlığın çeşitli teknolojik cihazlar yardımıyla dijital gerçeklikle daha fazla etkileşime girmesi bu bağlamda dijital çağı oluşturmaktadır. İçerisinde bulunduğumuz çağda gelişen teknolojiyle ortaya çıkan internet ve ona bağlı sosyal medya platformları gibi sanal mekânlarda küresel olarak iletişim ve etkileşim interaktif bir şekilde gerçekleşmektedir. Sosyal ağlar farklı toplumları ve kültürleri birbirine daha yakın kılmaktadır. Öyle ki sanatla ilgilenen ve üretimlerini gerçekleştiren sanatçılar için bu ağlar önemli olmaktadır. Dijital çağ içerisinde sanat eserleri hem üretim hem de sergileme bakımından kolaylık sağlanmaktadır. Çeşitli üç boyutlu modelleme ya da resim/fotoğraf düzenleme yazılımlarıyla üretilebilen sanat eserleri internet ortamına aktarılabilir. Sanatçıların aktif bir şekilde kullanmakta olduğu sosyal medya ağlarında fiziksel ortamda üretmekte oldukları eserlerin fotoğraf ya da video biçimlerini paylaşarak kullanıcılara yani dijital izleyicilere sunmaktadır. Bu yöntem ile sanatçılar internetin ve sosyal ağların imkânlarını kullanarak daha geniş kitlelere

<sup>1</sup> Bu araştırma Ubeydullah Bayrak'ın Atatürk Üniversitesi Heykel Anasanat Dalında yaptığı yüksek lisans tezine dayanmaktadır.

<sup>2</sup> Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Anasanat Dalı, Erzurum, Türkiye. <https://orcid.org/0000-0002-5121-1903>, [ubeybayrak@gmail.com](mailto:ubeybayrak@gmail.com)

<sup>3</sup> Doç., Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Anasanat Dalı, Erzurum, Türkiye. <https://orcid.org/0000-0003-1022-0931>, [oyagmur@atauni.edu.tr](mailto:oyagmur@atauni.edu.tr)

\* İlgili Yazar (corresponding author)

hitap edebilmektedir. Bir diğeri ise son zamanlarda hızla gelişen Artırılmış gerçeklik teknolojisi olarak karşımıza çıkmakta ve sosyal medyanın bu teknolojiyi kendi uygulamaları içerisine dâhil etmesiyle sanatçılar için sergileme yöntemleri ve sanal mekânlar oluşturmaktadır. Sosyal medyada yaygın olarak kullanılan fotoğraf/video biçiminde paylaşılan eserlerin aksine sosyal ağlarda bulunan AR teknolojisi ile etrafında gezebileceğimiz ve daha yakından inceleyebileceğimiz eserlerin oluşturulması mümkün görünmektedir. Bu çalışmada sosyal medya ağlarının bünyesinde bulunan AR teknolojisinin sanatçılara ne gibi imkânlar sunduğu, neden gerekli olduğu ve nasıl bir ihtiyaca cevap vermekte olduğu incelenmektedir.

## 1. Dijital Çağ Nedir?

İçerisinde bulunduğumuz 21. Yüzyılda dördüncü sanayi devrimi olarak adlandırılan dijital çağ; insan-makine öğrenimi ve etkileşiminin arttığı, bilginin farklı yollarla daha fazla ulaşılabilir olduğu, sanal(siber) ile fiziksel ortamın iç içe geçtiği ve bireylerin zevklerinin tamamen farklılaştığı bir dönem olmaktadır.

Bu gelişmelerde yer alan bir diğer kavram ‘Nesnelerin iletişimi’ olarak adlandırılmakta ve tüm cihazların birbirleriyle iletişim kurabilmesi anlamına gelmektedir. Cihazlar belirli bir ağ üzerinden birbirleriyle haberleşebilmekte ve veri alışverişi yapabilmektedir (Yenioğlu, 2021).

Son zamanlarda, özellikle Covid-19 pandemisinin etkisiyle insanlar evlerine çekilerek buldukları fiziksel dünya ile bağlantının kısıtlanması sonucunda dijital-siber dünya ile etkileşim artmaktadır. Kripto paralar, uzaktan eğitim sistemi, uzak bağlantı konferanslar, sanal mağazalar, sosyal ağlar, dijital ortamda yapılan çeşitli sosyal, kültürel ve sanatsal etkinlikler pandemi sonrasında daha fazla ön plana çıkmaktadır.

## 2. Dijital Çağda Sanat

Dünyanın değişen teknolojisi yalnızca sanayi, bilim, uzay ya da gündelik alışkanlıklarımızı biçimlendirmekle kalmamakta, aynı zamanda kültürel ve sanatsal yapıyı da biçimlendirmektedir. Sanatçılar sanatsal üretimlerini buldukları mekân ve zamanın şartlarına göre gerçekleştirilmektedir.

İnternetin hayatımızın her yerine girmesiyle beraberinde birçok yenilikler getirmiştir. Bu yeniliklerin arasında sanatı da etkileyenler olmaktadır. Fotoğraf ve video gibi dijital sanatların yanı sıra ağ sanatı, yazılım sanatı, bilgisayar oyunu sanatı, yapay zekâ, sanal dünya gibi teknoloji ve sanatı bir araya getiren bilgisayar destekli sanatlar olarak günümüzde yerini almaktadır (Yıldırım, 2012,59).

Bilgiye erişimin hızlandığı, bilgi çağı olarak da adlandırılan bu dönemde bilgisayar destekli yazılımların, internet ağının ve araçların artmasıyla bütün alanlarda olduğu gibi sanat alanında da etkisi görünmektedir. Bu çağın sanat alanında yaratmakta olduğu en büyük imkânlardan birisi; sanatçı, izleyici, koleksiyoner, müze vb. sanatın önemli unsurlarını siber ortam vasıtasıyla birbirine daha yakın kılmaktadır. Bilgisayar destekli üç boyutlu modelleme programları yardımıyla fiziksel güce gerek olmadan sanal ortamda eserler üretebilmek mümkün hale gelmektedir. Üretilen eserler küresel boyutta internet ağı vasıtasıyla herkese açık bir şekilde erişime sunulabilmektedir. Sanatçılar tarafından internet ağına aktarılan eserler ve gerçekleştirilen sergilerle daha fazla kitleye ulaşılabilir. Özellikle pandemi sürecinde fiziksel ortamda yaşanan kısıtlamalardan dolayı dijital ortama yönelimler artmaktadır. Haliyle dijital ortamda hızla artış gösteren sanatsal ve kültürel etkinliklere rastlanmaktadır.

Contemporary İstanbul'un 15. Edisyonu; Windows, MacOS, İos, Android vb. işletim sistemlerine uygun olarak internet ağı üzerinden kullanıcılara sunulmaktadır. Dijital ortamda hazırlanan bu sanal sanat fuarı oldukça kullanışlı bir şekilde gezilebilmektedir. Günümüzde neredeyse herkesin internet erişimine sahip olmasıyla bu tür dijital etkinlikler sadece bir tık uzakta olmaktadır. Resim 1'de ki görsel bir sanal gerçeklik örneği olarak oluşturulmaktadır (alem, 2020) (Resim 1).

**Resim 1:** Contemporary İstanbul 15. Edisyonu, Sanal



gerçeklik, 21 Aralık- 6 Ocak 2020

### 3. Artırılmış Gerçeklik Kavramı

Artırılmış gerçeklik, bilgisayar tarafından üretilen veri ve görüntülerin kamera aracılığıyla gerçek zamanlı olarak fiziksel dünyaya aktarılmasıdır. (AR) kavramı tarihsel akış içerisinde önemli düzeyde gelişmesiyle birlikte günümüzde askeri, sağlık, eğitim gibi çeşitli alanlarda rol almaktadır.

1960'li yıllarda ilk adımları atılan Artırılmış gerçeklik teknolojisi 1990 yılında Boeing şirketi tarafından aktif olarak kullanılmaya başlamıştır. Öncü kullanımları başa takılan cihazlar vasıtasıyla kullanılan AR teknolojisi son 30 yılda ciddi bir gelişme kaydederek hayatımızın her alanında karşımıza çıkmaktadır (dijitalles, 2019).

Artırılmış gerçeklik teknolojisiyle birlikte dijital nesnelerin fiziksel dünyadaki yansımalarını görmemiz mümkün hale gelmektedir. Fiziksel dünyaya yansıtılan dijital nesnelerle etkileşime girebilmekte ve haliyle

eğitim gibi çeşitli alanlarda faydalı olmaktadır (Resim 2).



**Resim 2:** Artırılmış gerçekliğin kullanıldığı cihaz örneği

### 4. Artırılmış Gerçeklik ve Sanat

Günümüzde sanatçılar gerçekleştirdikleri sanatsal üretimler sonucunda galeri, müze, bienal, sempozyum vb. pek çok mekânda eserlerini izleyici ile buluşturmaktadır. Sanatçıların gelişen teknolojilere ayak uydurması sanat alanında yeni anlayışları ortaya çıkarmaktadır ancak alışlagelmiş uygulama ve sergileme pratikleri günümüz ihtiyaçlarına cevap vermekte yetersiz kalmaktadır. Gelişen teknoloji ile artırılmış gerçeklik teknolojisinin fiziki ve sanal ortamı araçlar vasıtasıyla birleştirmesiyle sanat alanında yeni kapıları aralamaktadır. Sanatçı ve izleyiciye deneyimleyebileceği bambaşka bir dünya sunmakta olan artırılmış gerçeklik teknolojisi ihtiyaç haline gelmektedir. Eserlerin fiziki ortamda farklı şehirlere ya da mekânlara taşınmasına gerek kalmadan dijital verilerle siber yansımalarının oluşturulması mümkün hale gelmektedir.

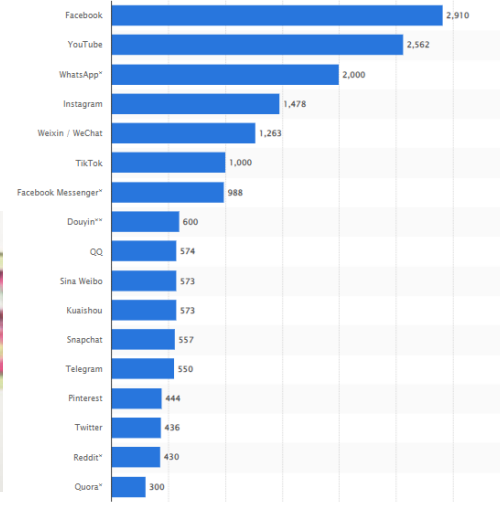
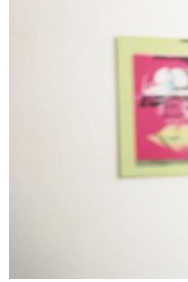
AR teknoloji ve yazılımlarının yaygınlaşmasıyla bilinirliğinin az olmasından dolayı ülkemizde az sayıda dünyada ise çeşitli çağdaş sanatçı dikkatini çekmekte ve üretimler denmektedir. Sanatçı eserini fiziksel olarak yapmadan önce ulaşacağı son noktayı görüp, AR ile deneyimledikten sonra icra edebilme olanağına kavuşabilmektedir. Dijitalleşen günümüz şartlarında sergiler, sanatsal etkinlikler, bienaller, müzayedeler ve fuarlar sanal ortamda yapılmaktadır ancak sanat alanında bir eserin fiziksel olarak deneyimlenmesinin yerini AR teknolojisi kadar

dolduran farklı bir pratik bulunmamaktadır. İzleyiciler üç boyutlu yansımaların çevresinde gezebilmekte ve detaylı bir şekilde inceleyebilmektedir.

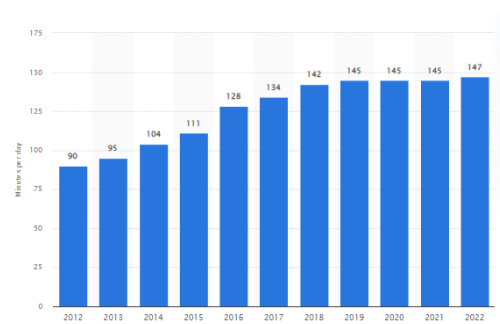
Artvive'in kendisine ait mobil uygulamasında; sergi sırasında duvarda asılı duran tabloları, telefon ya da tablete ait kamera yardımıyla tarayarak etkileşimi gerçekleştirmektedir (Resim 3). Öncesinde, uygulama telefon yardımıyla tablonun taranmasıyla ortaya ne çıkacağı konusunda düzenlenmektedir. Bu sergilerde oluşturulan çalışmalar 2D (iki boyut) ya da animasyon ile sınırlandırılmakta ve çevresinde gezebileceğimiz bir üçüncü boyut niteliği taşımamakla birlikte, fiziksel olarak bir mekân içerisinde kurgulandığından izleyicinin mutlaka o mekâna gitme zarureti doğurmuş ve 2 boyutlu olduğundan izleyici etkileşiminden soyutlanmaktadır. Artvive uygulamasını kullanarak Mona Lisa ve İnci küpeli kız gibi önemli yapıtlar üzerinden çağdaş yorumlamalarda görülmektedir. Artvive uygulamasına Android ve İos işletim sistemi dijital marketlerinden ulaşılabilir. Uygulama kurulduktan sonra Mona Lisa gibi çeşitli yapıtları ekrana göstererek taranması beklenmekte ve sonucunda görsel etkileşim gerçekleşmektedir. İki boyutlu çalışmaların yanı sıra heykel gibi üç boyutlu çalışmalarda artırılmış gerçeklik teknolojilerinden yararlanılmaktadır. Dijital ortamda üretilen üç boyutlu çalışmalar çeşitli artırılmış gerçeklik uygulamalarına aktarılarak görüntülenmektedir. QR kodlara ya da QR kod olmadan yalnızca mekânı algılayan yazılımlara yüklenen veriler yardımıyla oluşturulan yüzeylerde dijital heykeller oluşturulmakta ve çevresinde gezip detaylı bir şekilde incelenmesi mümkün olmaktadır. AR teknolojisi hem sergileme hem de uzak mesafedeki kişilerle ticari amaçlı kullanılması mümkün olmaktadır. Örneğin; sanat eserini beğenen bir koleksiyoner, kendisine gönderilen QR kodu yazıcıdan yazdırdıktan sonra kendi yaşam alanına uygun bir yere koyarak satın almadan önce inceleme fırsatı bulabilmektedir (arttv, 2019).

**Resim 3:** Artvive uygulaması ve kullanımı esnasında bir görüntü

## 5. Sosyal Medyada Heykel Sanatı: Artırılmış Gerçeklik



Sosyal medya, sanal ağları oluşturan topluluklarla bilgi, fikir ve diğer ifade biçimlerinin paylaşılmasını kolaylaştıran dijital iletişim araçlarından birisini oluşturmaktadır (wikipedia, 2021). Resim 4'te görülen grafikte, 2010-2021 arası küresel olarak her yıl artış gösteren sosyal ağ kullanıcılarının sayısı görülmektedir. Gelişen teknoloji ile dijital bir yöne doğru dönüşen dünyada sanat eseri üretme ve sergileme pratikleri de bundan etkilenmektedir. Gerçek malzemeyle üretilmiş bir yapıtın fiziksel ya da ekonomik nedenlerden dolayı geniş kitlelere ulaşması zor ve maliyetli olmaktadır ancak sosyal medya araçları, bulunduğunuz yerin veya şartların kısıtlamalarını ortadan kaldırması hasebiyle iletişim için sınırsız bir alan yaratmaktadır. Sosyal medya platformlarının ara yüzlerinde geliştirdikleri AR desteği ise sanatçılar için ciddi fırsatlar sunmaktadır.



**Resim 4:** 2012-2022 küresel boyutta sosyal ağ kullanıcılarının sayısı.

Resim 5'te bulunan grafikte, küresel çapta sosyal medya platformlarının günümüzde almış olduğu kullanım düzeyi görülmektedir. Her iki grafikte de her geçen yıl artan kullanıcı sayısı sosyal ağların günden güne daha fazla ilgi gördüğünü kanıtlamaktadır.

**Resim 5:** 2022, kullanıcı sayısına göre sıralanan küresel boyutta sosyal ağlar.

Sosyal medyanın hayatımıza girmesiyle tanınırlığı artan AR teknolojisi üretim,



pazarlama, sinema, sağlık, savunma sanayi, eğitim, turizm gibi katma değeri yüksek alanlarda olduğu gibi sanat alanında da kullanılmaya başlamıştır. Yakın zamanda başlayan tüm dünyayı etkisi altına alan pandemi döneminde hızla yükselen dijital yaşam şartları; bireyleri evlerinde kalmak, sosyal hayatlarını sınırlamak hatta bir süreliğine bitirmek zorunda bırakmıştır ve gelecekte fiziksel iletişimin azalacağı yeni normal şartlarla hayatımıza devam etmek zorunda kalacağımız açıktır. Bu dönemde sanat alanında da büyük değişimler gerçekleşmiş; sergiler, sunumlar, müzayedeler tamamen sanal ortamda, büyük oranda sosyal medya aracılığı ile yapılmıştır. Bu dönemde sanat alanında da büyük değişimler gerçekleşmiş; sergiler, sunumlar, müzayedeler tamamen sanal ortamda, büyük oranda sosyal medya aracılığı ile yapılmıştır. Sanal sergiler sadece ekran vasıtası ile izlenebilen iki boyutlu ve etkileşimsiz görsellerden ibaret olduğundan yetersiz kalmaktadır. AR ile sergileme izleyiciyi doğrudan eserle etkileşime geçirdiği için bu yetersizliği ortadan kaldırmaktadır.

**Resim 6:** Sema Tecen, Zamansız İstanbul sergisi, Artırılmış gerçeklik deneyimi, 2019

SO Art Project Kurucusu fizikçi-ressam Sema Tecen, Yağlı boya ile çalıştığı tablosunu

'artırılmış gerçeklik' ile kullanmış ve Hünkâr Kasrı'nda 2019 başında "Zamansız İstanbul" isimli sergide izleyici ile buluşturmuştur ancak çalışma sosyal medyanın AR desteğinden faydalanmamıştır. Sosyal medyanın AR konusunda etkili kullanımı sanatçı için verimli bir sergileme pratiği olmasının yanı sıra daha fazla erişime ve izleyici kitlesine sanatını ulaştırması mümkün görünmektedir (Okumuş, 2020) (Resim 6).

İnsanlığın teknoloji ile iç içe olduğu bu dönemde bizlere sunmuş olduğu olanaklar sayesinde sanat ve kültürü daha fazla topluma ulaştırabilmek mümkün görünmektedir. Sosyal medyanın faydalı kullanımı ve AR desteğiyle üç boyutlu çevresinde gezinebileceğimiz ve etkileşime girebileceğimiz eserler sanatçı ile toplum, koleksiyoner, galeri ve müzeleri birbirine daha yakın hale getirmektedir. Öyle ki; sanatçı eserini fiziksel olarak yapmadan önce ulaşacağı son noktayı görüp, AR ile deneyimledikten sonra icra edebilme olanağına kavuşabilmektedir. Aynı zamanda koleksiyoner ya da galerilerin satın almak istedikleri fiziksel eserleri önceden kendi konfor alanlarında deneyimleyip karar vermesini kolaylaştırdığı gibi sanatçılara ve galerilere izleyicileri herhangi bir mekâna ve zamana bağlı kalınmaksızın sergileme olanağı sağlamaktadır. Ayrıca bir mekân içinde yapılan düzenlemeleri cep telefonları aracılığıyla izlemek için bir yerden bir yere gitme zarureti olmayacağı için sosyal medya AR tabanlı uygulamaların çok daha fazla izleyiciye ulaşabileceği açıktır.

Sosyal medyanın hayatımıza girmesiyle tanınırlığı artan artırılmış gerçeklik teknolojisi sanat alanında da kullanılmaya başlamıştır. Sosyal ağlarda yer alan artırılmış gerçeklik filtreleri, mobil cihaz kamerasında oluşturulan görsel efektlerden oluşmaktadır. Yüz filtreleri, yüzü ya da mekânı algılayarak efektlerle yaratılmaktadır. Yüz filtreleri, yüz izleme algoritmaları yardımıyla mobil cihazların entegrasyonuna sahip olmaktadır. Kullanıcılar yüz filtrelerini istedikleri gibi deneyimlemekte, fotoğraf ve video kaydedebilmektedir.



Sanal sergiler sadece iki boyutlu ve etkileşimsiz görsellerden ibaret olmaktadır. Sosyal medya platformlarının ara yüzlerinde var olan artırılmış gerçeklik teknolojisi sanatçılar için sergileme yöntemlerinde etkili bir yöntem haline gelmektedir. Sanatçılar sosyal medyada filtreler yardımıyla üç boyutlu modelleme yazılımlarında ürettikleri dijital çalışmalarını sosyal medya ağlarında filtrelere dahil etmeleri mümkün hale gelmektedir.

Sosyal medya aracılığıyla pazarlama ve reklam yaparak geniş kitlelere ulaşabilmek açısından oldukça faydalı bir araç haline gelmektedir. Üç boyutlu dijital ya da fiziksel ortamda var olan sanat eserlerinin sosyal ağlarda artırılmış gerçeklik tekniğiyle sergilenmesi sanatçılar için önem taşımaktadır. Sosyal ağlarda tanıtımı gerçekleştirilen sanat eserlerinin bu sayede hem reklamı hem de 360 derece deneyimlenmesi mümkün olmaktadır.

Sosyal ağlar ve artırılmış gerçeklik teknolojisiyle sanat ve kültürü daha fazla topluma ulaştırabilmek mümkün olmaktadır. Sosyal medyanın AR desteğiyle iki boyutlu ekranda üç boyut algısı yaratarak çevresinde gezinebileceğimiz, etkileşime girebileceğimiz eserler sanatçı ile toplum, koleksiyoner, galeri ve müzeleri birbirine daha yakın hale getirmektedir. Sanatçı eserini fiziksel ortamda üretmeden önce ulaşacağı son noktayı üç boyutlu modelleme yazılımlarıyla görüp, AR ile deneyimledikten sonra üretim olanağına sahip olmaktadır. Koleksiyoner ya da galerilerin satın almak istedikleri fiziksel eserleri önceden kendi mekanlarında deneyimleyip karar vermesini kolaylaştırmaktadır. Sanatçılara ve galerilere izleyicileri herhangi bir mekâna ve zamana bağlı kalınmaksızın sergi olanağı sunmaktadır. Sosyal medya platformlarında gerçekleştirilen etkinlikleri cep telefonları aracılığıyla izlemek için bir yerden bir yere gitme ihtiyacı olmayacağı için sosyal medya artırılmış gerçeklik tabanlı uygulamalar sanatçılar için kullanışlı hale dönüşmektedir. Snapchat, Facebook ve Instagram gibi ağların dijital stüdyoları vasıtasıyla filtreler oluşturulmaktadır. İnsanlar bu filtrelere erişerek

deneyimlemekte ve filtreleri üreten kişilerin isteğine göre etkileşim gerçekleşmektedir. Instagram ve Facebook ağlarının stüdyoları ortak olduğu bilinmektedir. Bunları ele alacak olursak dijital stüdyo içerisinde iki ve üç boyutlu filtreler üretilmektedir. Facebook ve Instagram'a ait olan Spark AR studio, kendi web sayfasından doğrudan bilgisayara indirilerek kullanıma hazır hale gelmektedir. Facebook hesabıyla giriş yapıldıktan sonra filtreleri oluşturmak için kullanıma hazır olmaktadır.

Sanat alanında yapılan en iyi örnek Jeff Koons isimli Amerikalı sanatçının 4 Ekim 2017 tarihinde Snapchat uygulamasını gerçekleştirdiği AR ile GPS üzerinde yerleştirdiği heykelleri öne çıkarmaktadır. Snapchat uygulamasında Instagram'da olduğu gibi artırılmış gerçeklik filtreleri bulunmaktadır ancak buna ek olarak Snapchat içerisinde GPS teknolojisiyle harita üzerinde konumlandırılabilen filtreler bulunmaktadır. Bu yöntem ile çevrede gezinerek harita üzerinde yerleştirilmiş eserler incelenmektedir (Erkılıç, 2017) (Resim 7-8).

**Resim 7:** Jeff Koons isimli sanatçıya ait AR



heykel, Snapchat.



**Resim 8:** Jeff Koons isimli sanatçıya ait AR heykel, Snapchat.

Resim 9 ve 10'da bulunan görüntülerde İtalyan sanatçı Federico Clapis tarafından üretilen sanal eserleri yer almaktadır. Sanatçı Clapis çalışmalarını profilinde yer alan bağlantılar yardımıyla izleyiciyle buluşturmaktadır. AR teknolojisinin getirdiği olanaklarla sosyal medyada geniş izleyici kitlesine ulaşabilmek mümkün görünmektedir. Sanatçılar fiziki ortamda var olan eserlerini sosyal medya aracılığıyla dijital ortama aktararak sanal ortamda sergilemesiyle kullanıcı-izleyici ile eserin etkileşime girmesini kolaylaştırmaktadır. Clapis fiziki gerçeklikte var olan eserini dijital olarak izleyici kitlesine daha yakından ulaştırmaktadır.

**Resim 9:** Federico Clapis, Apparition, 2021



**Resim 10:** Federico Clapis, Prison Home, 2021

Spark Ar Stüdyosunun efektlerin bulunduğu bölümden alınan ekran görüntüsünde üç adet çalışma bulunmaktadır. Efektler sisteme yüklendiğinde belirli aralıklarla güncellenerek

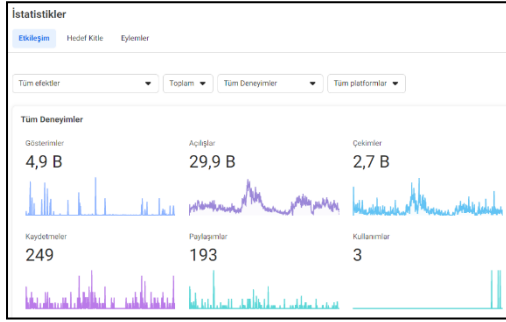


teknolojinin gelişmesine uyum sağlamaktadır. Buna örnek olarak sürekli olarak mobil cihazların gelişimi yer almaktadır. Bu efektlerin yani üç boyutlu dijital heykellerin oluşturuldukları tarihler açıkça belirtilmektedir (Resim 11).

Efektler					
Efektlerin 3 İşbirlikleri					
Ad	Görünürlük	Değerlendirme Durumu	Platform	Oluşturma	Son Güncelleme
Plastic_age_II			Instagram	Ubeydullah Bayrak	29 Eylül 2020 07:26
I am the universe!			Instagram	Ubeydullah Bayrak	3 Ağzı 2021 13:11
Plastic_age			Instagram	Ubeydullah Bayrak	24 Ağzı 2020 01:41

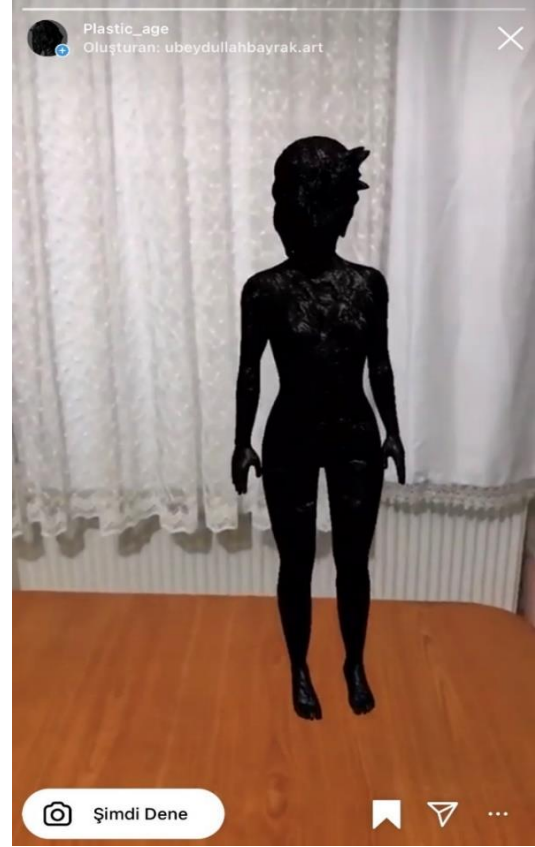
**Resim 11:** Spark Ar Stüdyo efektler bölümünden ekran görüntüsü.

Spark Ar Stüdyosunda yer alan istatistikler bölümünden alınan ekran görüntüsünde kullanıcılar tarafından gerçekleştirilen eylemler istatistiksel veriler halinde görüntülenmektedir. Sosyal medya üzerinde gerçekleştirilen AR sergileme yöntemleriyle sanatçı otomatik olarak istatistiklere ulaşarak etkileşim rakamlarına ulaşabilmektedir (Resim 12).



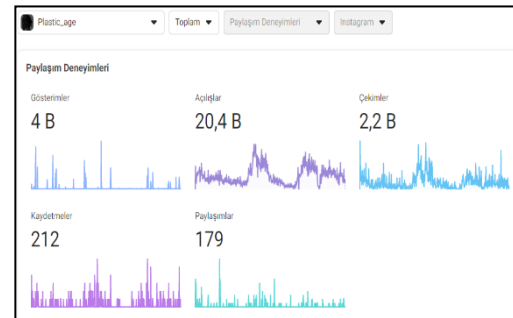
**Resim 12:** Spark Ar Stüdyo istatistikler bölümünden ekran görüntüsü.

Ubeydullah Bayrak'ın Plastic Age isimli çalışması üç boyutlu Blender modelleme yazılımında üretilmektedir. Bayrak'ın fiziksel ortamda yarattığı çalışmaların dijital versiyon serileri Instagram profilinde yer almaktadır. Dijital ortamda üretilen üç boyutlu çalışma, Facebook ve Instagram'ın ortak stüdyosu olan Spark AR Stüdyo aracılığıyla Instagram filtrelerine dahil edilmektedir. Görselde görüldüğü üzere çalışma mekânda istenilen yere yerleştirilerek deneyimlenmektedir (Resim 13).



**Resim 13:** Ubeydullah Bayrak, Plastic Age, Instagram filtresi.

24 Ağustos 2020 tarihinde Instagram'a yüklenen Plastic Age isimli çalışma filtresi toplamda 20,4 bin kullanıcı açılışına ulaşmaktadır. İstatistiklerde yer alan bilgilerde gösterimler, açılışlar, çekimler, kaydetmeler ve paylaşımlar yer almaktadır. Açılış sayısı efektin kaç kişi tarafından denenmekte olduğu anlamına gelmektedir. 2,2 bin kullanıcı efektin açılışını yaptıktan sonra eser ile etkileşime girmektedir. Kullanıcıların açılış yaparak çekim yapmadan çalışmayı konumlandırarak incelemeleri mümkün olmaktadır. İstatistikler profilin takipçi sayısına ve popülerliğine göre de değişiklik göstermektedir (Resim 14).





**Resim 14:** Spark Ar Stüdyo Plastic Age istatistik veri bölümünden ekran görüntüsü.

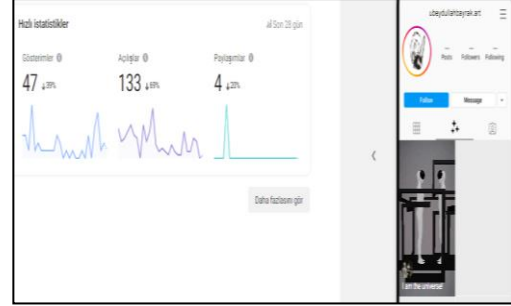
Plastic Age II isimli çalışma fiziksel ortamda var olan heykelin sosyal medyada sergilenmek amacıyla efekt versiyonu olarak üretilmektedir. Fiziksel ortamda var olan eserler dijital ortamda yeniden üretilerek filtrelere yüklenmekte ve bu yöntemle eseri görmek için mekân değiştirmeye gerek kalmamaktadır. İzleyici sosyal medyanın artırılmış gerçeklik aracılığıyla bulunduğu mekânda sanat eserini inceleyebilmekte ve kullanıcı koleksiyoner olarak esere sahip olmak isterse satın almadan önce detaylı bir şekilde deneyimleme fırsatı bulmaktadır (Resim 15).



**Resim 15:** Ubeydullah Bayrak, Plastic Age II, Instagram filtresi.

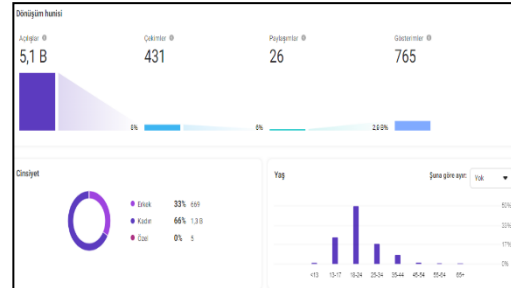
Instagram filtresi olan “I am the universe” üç boyutlu modelleme aracılığıyla üretilmekte ve Spark AR yazılımıyla Instagram’a aktarılmaktadır. Ubeydullah Bayrak’ın ürettiği dijital heykel, Instagram efektlerinde sergilenerek izleyiciyle buluşturulmaktadır. Fotoğraf 17’de yer alan görselde dijital efektin özizlemesi ve son 28 günlük istatistik verileri bulunmaktadır. Instagram ortamında yayınlanmak için yetkili ekip tarafından

incelenen çalışma izleyici ile sosyal ağda karşı karşıya gelmektedir. Görselde sağ kısımda Instagram uygulamasında artırılmış gerçeklik heykellerinin profilde görünen özizlemesi yer almaktadır. Sol kısımda ise görüntülenme ve paylaşım sayısı gibi değerler yer almaktadır. Sosyal ağların bir kısmında istatistik panelleri yer almaktadır. Bu şekilde sosyal ağlarda sergilenmekte olan çalışmalar hakkında sayısal veriler elde edilebilmektedir (Resim 16).



**Resim 16:** Ubeydullah Bayrak, I am the universe, Instagram filtresi.

Resim 17’de yer alan görselde cinsiyet ve yaş oranları görünmektedir. Filtreleri inceleyen kişilerin erkek ya da kadın gibi ayrıntılı hesaplamaları yapılabilmektedir. İstatistikler arasında yaş hesaplamaları gibi değerler de yer almaktadır. Sosyal medya üzerinde yapılan artırılmış gerçeklik sergilemeleriyle hedeflenen sayısal değerlere ulaşılması mümkün görünmektedir. Fotoğraf içerisindeki şemalarda izleyicilerin %66 kısımlık dilimini kadınlar oluşturmaktadır. Genel yaş ortalaması incelendiğinde 18-24 yaş aralığındaki insanların filtre ile yakından ilgilenmekte olduğu gözlemlenmektedir (Resim 17).



**Resim 17:** Ubeydullah Bayrak, I am the universe, Instagram filtresi.

## Sonuç

Dijital bir yöne doğru evrilen dünyada bütün alanlarda olduğu gibi sanat alanında da gelişmeler gerçekleşmektedir. Öncesinde kafa bölgesine yerleştirilen bir cihaz yardımıyla sanal nesnelere fiziki gerçeklik arasında bir bağ oluşturulmaktadır. Bu denemeler sonucunda artırılmış gerçeklik kavramı oluşmaktadır. Bu teknolojinin tarihine bakılacak olursa en önemli gelişmelerinin arasında yer alan Boeing şirketinin artırılmış gerçeklik denemeleriyle çalışanlarına sunmakta olduğu avantajlar ön plana çıkmaktadır. Boeing şirketinin kullanmaya başladığı cihazlarla personellerine çalışma alanlarında kolaylıklar sağlamaktadır. AR teknolojisinin gelişim süreci içerisinde insanlığa sağladığı faydalar gün geçtikçe artmaktadır. Sanat alanında ise sanal sergiler, bienaller ve sempozyumlar gibi çeşitli etkinlikler internet ortamında gerçekleştirilmektedir. Heykel sergileme pratiklerinin geçmişten günümüze sürekli olarak güncellenmesi bakımından artırılmış gerçeklik yöntemiyle heykel sergileme önemli olmaktadır. Dijitalleşen dünyada bienaller, müzayedeler ve sergiler sanal ortamda yapılmaktadır ancak sergilerin fiziksel olarak deneyimlenmesinin yerini artırılmış gerçeklik teknolojisi kadar dolduran farklı bir yöntem bulunmamaktadır. Buna örnek olarak 2019 yılında düzenlenen 16. İstanbul Bienali 8 hafta sonunda yaklaşık 450 bin kişi tarafından ziyaret edilmiştir ancak sosyal medyada yapılmakta olan bir paylaşım kısa geniş kitlelere ulaşmaktadır. Sosyal medya üzerinden yapılacak sergilemelerle sanatçı, koleksiyoner, galeri ve izleyici gibi sanatın unsurlarını birbirine daha yakınlaştırmaktadır. Sanatçıya tanınırlık yönünde olumlu etkiler sağlamakta ve sanatçı fiziki gerçeklikte konum değiştirmeden dijital dünyada sanatını icra edebilmektedir. Fiziki zahmeti en aza indirerek ekonomik olarak da faydalar sağlamaktadır. Sosyal ağlar üzerinde gerçekleştirilen etkinliklerde istatistiksel verilerle değerlendirmeler yapılması mümkün olmaktadır.

## KAYNAKÇA

- Alem. (2020). alem: <https://www.alem.com.tr/sanat/contemporary-istanbulun-15-edisyonu-hem-fiziksel-hem-de-dijital-olarak-basliyor-1073498> adresinden alındı
- Dijitalles. (2019). dijitalles: <https://www.dijitalles.com/blog/kavramlar/nesnelere-interneti-ne-demek-iot/> adresinden alındı
- Erkılıç, G. (2017, Ekim 4). Dijitalajanslar. Dijitalajanslar: <https://www.dijitalajanslar.com/snapchat-dunyanin-farkli-yerlerine-sanal-gerceklik-heykeli-gizledi/> adresinden alındı
- Kahraman, H. (2016). endustri40. endustri40: <https://www.endustri40.com/artirilmis-gerceklik-augmented-reality/> adresinden alındı
- Okumuş, F. K. (2020). Arttv. Arttv: <https://www.arttv.com.tr/yazi/sanatta-artirilmis-gerceklik-yazan-fulden-karayel-okumus> adresinden alındı
- Şahin, S. (2015). Dijital çağ ve sanatta yarattığı dönüşümler. Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 44.
- Wikipedia. (2019, Aralık 16). Wikipedia: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Artirilmis\\_gerceklik](https://tr.wikipedia.org/wiki/Artirilmis_gerceklik) adresinden alındı
- Wikipedia. (2021). wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Social\\_media](https://en.wikipedia.org/wiki/Social_media) adresinden alındı
- Williams, L. (2020). yeePLY. yeePLY: <https://en.yeePLY.com/blog/augmented-reality-apps-examples/#:~:text=AR%20or%20augmented%20reality%20is,media%20apps%20in%20recent%20years.&text=Social%20media%20has%20made%20the,colleagues%2C%20families%20around%20the%20world.> adresinden alındı
- Yenioğlu, Z. A. (2021, Mayıs 18). Matematiksel. Matematiksel: <https://www.matematiksel.org/yakingelecekte-tum-nesnelere-birbirleriyle-iletisim-kuracak-nesnelere-interneti-internet-of-things/> adresinden alındı
- Yıldırım, Özgen. (2010) “Yeni Medya ve Dijital Sanatlar” Hacettepe Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi, Ankara, Sanat Yazıları Dergisi, Sayı 22. S.59.

### Görsel Kaynakça

Resim 1: Contemporary İstanbul 15. Edisyonu sanal mekân sergisi. Mayıs 18, 2022 tarihinde

<https://www.contemporaryistanbul.com/wp-content/uploads/2020/12/news-press-17122020-1536x1025.jpg> adresinden alındı.

Resim 2: Artırılmış gerçekliğin kullanıldığı cihaz örneği. Mayıs 18, 2022 tarihinde

[http://www.oblgazeta.ru/media/article\\_photos/2e51cdb22616baf4b92fb444925c4fded6a203086d727333e88ce8.png.1024x0\\_q85.jpg](http://www.oblgazeta.ru/media/article_photos/2e51cdb22616baf4b92fb444925c4fded6a203086d727333e88ce8.png.1024x0_q85.jpg) adresinden alındı.

Resim 3: Artivive. Mayıs 18, 2022 tarihinde

<https://fast.artivive.com/assets/uploads/2022/01/e4419ff9293be720c9a9e64dcffcf00d.jpg> adresinden alındı.

Resim 4: 2012-2022 küresel boyutta sosyal ağ kullanıcılarının sayısı. Mayıs 18, 2022 tarihinde

<https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/> adresinden alındı.

Resim 5: 2022, kullanıcı sayısına göre sıralanan küresel boyutta sosyal ağlar. Mayıs 18, 2022 tarihinde

<https://www.statista.com/statistics/433871/daily-social-media-usage-worldwide/> adresinden alındı.

Resim 6: Sema Tecen. Zamansız İstanbul sergisi. Mayıs 18, 2022 tarihinde

<https://foto.arttv.com.tr/temp/repo/8643.jpeg> adresinden alındı.

Resim 7: Jeff Koons. AR heykel. Snapchat. Mayıs 18, 2022 tarihinde

<https://www.pazarlamasyon.com/wp-content/uploads/2017/10/Snapchat-Art-2.jpg> adresinden alındı.

Resim 8: Jeff Koons. AR heykel. Snapchat. Mayıs 18, 2022 tarihinde

[https://www.dunyahalleri.com/wp-content/uploads/2017/10/https-2F2Fblueprint-api-production.s3.amazonaws.com2Fupload\\_s2Fcard2Fimage2F6095712F94a67431-d257-4256-aec0-6d224c395f65.jpg](https://www.dunyahalleri.com/wp-content/uploads/2017/10/https-2F2Fblueprint-api-production.s3.amazonaws.com2Fupload_s2Fcard2Fimage2F6095712F94a67431-d257-4256-aec0-6d224c395f65.jpg) adresinden alındı.

Resim 9: Federico Clapis. Apparition. (2021). Mayıs 18, 2022 tarihinde <https://www.İnstagram.com/> adresinden alındı

Resim 10: Federico Clapis. Prison Home. (2021). Mayıs 18, 2022 tarihinde

<https://www.İnstagram.com/> adresinden alındı.

Resim 11: Spark Ar Stüdyo. Mayıs 18, 2022 tarihinde

<https://sparkar.facebook.com/ar-studio/> adresinden alındı.

Resim 12: Spark Ar Stüdyo. Mayıs 18, 2022 tarihinde

<https://sparkar.facebook.com/ar-studio/> adresinden alındı.

Resim 13: Ubeydullah Bayrak, Plastic Age, (2021). Mayıs 18, 2022 tarihinde

<https://www.İnstagram.com/> adresinden alındı.

Resim 14: Spark Ar Stüdyo. Mayıs 18, 2022 tarihinde

<https://sparkar.facebook.com/ar-studio/> adresinden alındı.

Resim 15: Ubeydullah Bayrak, Plastic Age II, (2021). Mayıs 18, 2022 tarihinde

<https://www.İnstagram.com/> adresinden alındı.

Resim 16: Spark Ar Stüdyo. Haziran 25, 2022 tarihinde

<https://sparkar.facebook.com/ar-studio/> adresinden alındı.

Resim 17: Spark Ar Stüdyo. Haziran 25, 2022 tarihinde

<https://sparkar.facebook.com/ar-studio/> adresinden alındı.