T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI
SANAT VE TASARIM PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SOYUT SANATI ESERLERİNİN İÇ MEKAN TASARIM UNSURU OLARAK KULLANIMI: ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK UYGULAMASI

AKEEL MAJEED KHAIRALLAH
20715009

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. Bahadır UÇAN

2023

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI
SANAT VE TASARIM PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SOYUT SANATI ESERLERİNİN İÇ MEKAN TASARIM UNSURU OLARAK KULLANIMI: ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK UYGULAMASI

AKEEL MAJEED KHAIRALLAH
20715009
ORCID NO: 0009-0003-0185-3048

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. Bahadır UÇAN

KASIM 2023

Akeel Majeed KHAIRALLAH tarafından hazırlanan "Soyut Sanatı Eserlerinin İç Mekan Tasarım Unsuru Olarak Kullanımı: Artırılmış Gerçeklik Uygulaması" başlıklı çalışma, **19/10/2023** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği ile başarılı bulunmuş ve jürimiz tarafından Sanat ve Tasarım Ana Bilim Dalı Sanat ve Tasarım Programında **YÜKSEK LİSANS** tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman	**İmza**
DOÇ. DR. BAHADIR UÇAN	……

Jüri Üyeleri	**İmza**
DOÇ. DR. DİDE AKDAĞ SATIR	……
DR. ÖĞR.ÜYE. ERSAN SARIKAHYA	……

ÖZ

SOYUT SANATI ESERLERİNİN İÇ MEKAN TASARIM UNSURU OLARAK KULLANIMI: ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK UYGULAMASI

Bu çalışma, soyut sanatın iç mekan tasarımında artırılmış gerçeklik (AR) uygulamalarıyla birleştirilmesinin nasıl kullanılabileceğini araştırmaktadır. Araştırmanın yöntemi, soyut sanatın iç mekan tasarımına AR teknolojisi ile nasıl uygulanabileceğini keşfetmek ve değerlendirmek üzerine odaklanmaktadır.

Çalışma, literatür taraması ile başlamış ve soyut sanatın iç mekanlarda nasıl kullanıldığına dair örnekler incelenmiştir. Ardından, iç mekan tasarımı profesyonelleri ve sanatçılarla Anket uygulaması gerçekleştirilmiş ve sonuçlardan elde edilen bilgiler doğrultusunda soyut sanatın mekanların estetiğine ve atmosferine olan etkisi değerlendirilmiştir. Ayrıca, AR teknolojisinin iç mekan tasarımında nasıl kullanılabileceği ve soyut sanatla nasıl etkileşime girebileceği bir dizi prototip AR uygulama geliştirilerek deneylerle test edilmiştir. Bu uygulamaların kullanıcı deneyimine ve iç mekanların estetiğine olan etkileri ölçülmüştür. Sonuçlar, AR'nin soyut sanatı iç mekan tasarımına başarılı bir şekilde entegre edebileceğini göstermektedir. Bu, kullanıcıların sanat eserleriyle etkileşime girmelerini ve iç mekanların estetik değerini zenginleştirmelerini sağlayabilir. Sonuç olarak, bu çalışma, iç mekan tasarımında soyut sanatın ve AR teknolojisinin nasıl birleştirilebileceğini ve bu birleşimin iç mekanların estetik ve işlevselliğini nasıl artırabileceğini araştırmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Soyut Sanatı, İç Mekan Tasarım Unsurları, Artırılmış Gerçeklik

ABSTRACT

USE OF ABSTRACT ART WORKS AS INTERIOR DESIGN ELEMENTS: APPLICATION WITH AUGMENTED REALITY

This study investigates how abstract art combined with augmented reality (AR) applications can be used in interior design. The method of the research focuses on exploring and evaluating how abstract art can be applied to interior design with AR technology.

The study started with a literature review and examples of how abstract art was used in interior spaces were examined. Then, a survey was conducted with interior design professionals and artists, and the effect of abstract art on the aesthetics and atmosphere of spaces was evaluated in line with the information obtained from the results. In addition, how AR technology can be used in interior design and how it can interact with abstract art has been tested through experiments by developing a series of prototype AR applications. The effects of these applications on the user experience and the aesthetics of interior spaces were measured. The results show that AR can successfully integrate abstract art into interior design. This can enable users to interact with works of art and enrich the aesthetic value of interior spaces. In conclusion, this study investigates how abstract art and AR technology can be combined in interior design and how this combination can increase the aesthetics and functionality of interior spaces.

Keywords: Abstract Art, Interior Design Elements, Increased Realıty

ÖN SÖZ

Bu çalışmada artırılmış gerçeklik tablolarda gizlenen nesneleri izleyiciye farklı bir yorum üzerinden sunmak amacıyla kullanılmıştır. Ayrıca kullanılan bu yöntem modern tekniklerin önemine işaret etmektedir.

Araştırma sürecim boyunca beni yönlendiren danışmanıma derin teşekkürlerimi sunarım. Bu çalışma boyunca sürekli desteğiyle büyük katkı sağlayan kişilere içtenlikle minnettarım. Bu kişilerin başında, bana eşsiz manevi destek sağlayan Doç. Dr. Bahadır UÇAN gelir. Onun samimi inancı ve yardımseverliği benzersizdir. Akademik çalışmalarımda sınırsız nezaket ve sevgiyle destek verdiler ve başarıma büyük katkı sağladılar.

Hayatımda eşsiz örnekler olan sevgili anne ve babama da derin teşekkürlerimi sunarım. Onların desteği ve cesareti, başarımda ve akademik hedeflerime ulaşma motivasyonumda önemli bir rol oynadı.

Sonuç olarak, bu araştırmaya katkıda bulunan, zamanlarını ve uzmanlıklarını sadakatle paylaşan tüm katılımcılara en içten teşekkürlerimi sunuyorum. Onların işbirliği ve katkıları, bu araştırma çalışmasının zenginleştirilmesinde ve hedeflerine başarıyla ulaşılmasında vazgeçilmezdi.

AKEEL MAJEED KHAIRALLAH

Ekim, 2023; İstanbul

İÇİNDEKİLER

ÖZ iii
ABSTRACT iv
ÖN SÖZ v
İÇİNDEKİLER vi
TABLOLAR LİSTESİ vii
GRAFİKLER LİSTESİ viii
ŞEKİLLER LİSTESİ ix
KISALTMALAR ix

1. GİRİŞ 1
1.1. Önem 2
1.2. Amaç 2
1.3. Problem 3
1.4. Hipotez 3
1.5. Yöntem 4
1.6. Kapsam ve Sınırlılıklar 7
1.7. Veri Toplama Araçları 7

2. YAŞANABİLECEK BAZI SORUNLARA DAİR 8

3. SOYUT SANATI ESERLERİNİN İÇ MEKAN TASARIM UNSURU OLARAK KULLANIMI: ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK UYGULAMASI 10
3.1. Soyut Sanatı 10
3.2. Mekan Tasarmı Tanımı ve Çeşitleri 14
3.3. Artırılmış Gerçeklik 18

4. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ 24
4.1. Araştırma Yöntemi 24
4.2. Araştırmanın Modeli 25
4.3. Araştırmanın Teknik Özellikleri 25
4.4. Araştırmanın Teknik Uygulaması 25
4.5. Uygulanan Anket ve Sonuçlar 50

5. SONUÇ VE ÖNERİLER 57
KAYNAKÇA 60
EKLER 62

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Ankete Katılan Katılımcıların Görüşlülerinin Frekansları ve Yüzdesi 51
Tablo 2. Ankete Katılan Katılımcıların Görüşlülerinin Frekansları ve Yüzdesi 52
Tablo 3. Ankete Katılan Katılımcıların Görüşlülerinin Frekansları ve Yüzdesi 53
Tablo 4. Ankete Katılan Katılımcıların Görüşlülerinin Frekansları ve Yüzdesi 54

GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 1. Katılımcılar Cinsiyeti 51
Grafik 2. Katılımcıların Uzmanlık Alanı 51
Grafik 3. Anketin İlk Sorusu 52
Grafik 4. Anketin İkinci Sorusu 53
Grafik 5. Anketin Üçüncü Sorusu 54
Grafik 6. Anketin Dördüncü Sorusu 55

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Artivive AR Uygulama Örneği 5
Şekil 2. MyWebAR Uygulama Örneği 6
Şekil 3. Wassily Kandinsky "kompozisyon VIII" 1923 11
Şekil 4. Piet Mondrian "kompozisyon" 1921 12
Şekil 5. Kazimir Maleviç, "siyah-beyaz" 1913 12
Şekil 6. Pablo Picasso (1881–1973) 13
Şekil 7. Jackson Pollock, "İsimsiz" 1948-49 13
Şekil 8. Sanat Eserinin Örnek Bir İç Mekanda Konumlanması 18
Şekil 9. Örnek AR Uygulama Çalışması 21
Şekil 10. Cep Telefonu ile Erişilebilen AR Uygulama Örneği 21
Şekil 11. Kültürel Miras ve AR. 22
Şekil 12. Örnek Uygulama 22
Şekil 13. Galeri ve Mekanlarda AR Uygulaması Örneği 23
Şekil 14. Sanal Gerçeklik ve Tipografi Uygulama Örneği 23
Şekil 15. 150 *120 cm Altın Varaklı Akrilik Renkler 30
Şekil 16. 150 *120 cm Akrilik Renkler 31
Şekil 17. 120 *100 cm Akrilik Renkler 32
Şekil 18. 250 *150 cm Akrilik Renkler 33
Şekil 19. 250 *150 cm Akrilik Renkler 34
Şekil 20. 200 *120 cm Akrilik Renkler 35
Şekil 21. 250 *150 cm Akrilik Renkler 36
Şekil 22. 200 *120 cm Akrilik Renkler 37
Şekil 23. 200 *120 cm Akrilik Renkler 38
Şekil 24. 100 *150 cm Akrilik Renkler 39
Şekil 25. 120 *100 cm Akrilik Renkler 40
Şekil 26. 120 *100 cm Akrilik Renkler 41
Şekil 27. 120 *100 cm Akrilik Renkler 42
Şekil 28. 120 *110 cm Akrilik Renkler 43
Şekil 29. 120 *110 cm Akrilik Renkler 44
Şekil 30. 120 *110 cm Akrilik Renkler 45
Şekil 31. 120 *100 cm Akrilik Renkler 46
Şekil 32. 120 *100 cm Akrilik Renkler 47
Şekil 33. 120 *100 cm Akrilik Renkler 48
Şekil 34. 120 *100 cm Akrilik Renkler 49
Şekil 35. Resim Sergisi Salonu, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Irak - Kerkük 50
Şekil 36. Resim Sergisi Salonu, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Irak – Kerkük 50

KISALTMALAR

AR : Artırılmış Gerçeklik

www : World wide web

Artivive Ar: sanatçıların klasik sanatı dijital sanatla bağdaştırarak sanatın yeni boyutlarını yaratmalarına olanak tanıyan bir AR aracıdır. Dijital katman yepyeni bir olasılıklar dünyasının kapılarını açmaktadır.

MyWeb AR: artırılmış gerçeklik tasarlamayı ve yayınlamayı basit, görsel ve hızlı hale getiren, kullanımı kolay bir platformdur. Etkileşimli deneyimler tasarlamak için resimler, videolar, 3D modeller, metin ve etkileşimli düğmeler eklenmesinin ve bunları yalnızca birkaç tıklamayla yayınlanmasının sağlandığı bir platformdur

1. GİRİŞ

Artırılmış Gerçeklik (AR), günümüzün teknoloji dünyasında oldukça heyecan verici bir gelişme olarak öne çıkıyor. Sanal dünyayı gerçek dünyayla birleştirme yeteneği sayesinde AR, çevremizdeki ortama etkileşimli dijital öğelerin eklenmesine olanak tanır. Diğer yandan, soyut resimler, sanat dünyasına farklı bir boyut sunar. Soyut sanat, doğal dünyanın gerçekçi tasvirinden uzaklaşarak, fikirleri ve duyguları soyut ve belirsiz bir şekilde ifade etmeyi amaçlar.

Bu iki unsur, görsel sanatlarla teknoloji arasında benzersiz bir etkileşim yaratır. Tezde, artırılmış gerçekliğin soyut resimler üzerindeki etkisi incelenmiştir. Özellikle, AR kullanımının izleyici deneyimini nasıl iyileştirebileceğini ve soyut resimlerin daha derinlemesine anlaşılmasını nasıl sağlayabileceğini ele alınmıştır. AR'nin soyut sanatın algılanışını farklı uygulamalarla üç boyutlu çizimlerin uygulamasını gerçekleştirerek nasıl değiştirebileceğini ve izleyicileri farklı şekillerde nasıl etkileyebileceğini keşfetmek, bu tezin temel amacıdır.

Artırılmış Gerçeklik (AR), günümüzün teknoloji dünyasında oldukça heyecan verici bir gelişme olarak öne çıkıyor. Sanal dünyayı gerçek dünyayla birleştirme yeteneği sayesinde AR, çevremizdeki ortama etkileşimli dijital öğelerin eklenmesine olanak tanımaktadır. Diğer yandan, soyut resimler, sanat dünyasına farklı bir boyut sunar. Soyut sanat, doğal dünyanın gerçekçi tasvirinden uzaklaşarak, fikirleri ve duyguları soyut ve belirsiz bir şekilde ifade etmeyi amaçlar.

Bu iki unsur, görsel sanatlarla teknoloji arasında benzersiz bir etkileşim yaratır. Tezde, artırılmış gerçekliğin soyut resimler üzerindeki etkisi incelenmiştir. Özellikle, AR kullanımının izleyici deneyimini nasıl iyileştirebileceğini ve soyut resimlerin daha derinlemesine anlaşılmasını nasıl sağlayabileceğini ele alınmıştır. AR'nin soyut sanatın algılanışını farklı uygulamalarla üç boyutlu çizimlerin uygulamasını gerçekleştirerek nasıl değiştirebileceğini ve izleyicileri farklı şekillerde nasıl etkileyebileceğini keşfetmek, bu tezin temel amacıdır.

1.1. Önem

Artırılmış Gerçeklik (AR), gerçek dünyanın üzerine eklenen sanal öğelerle kullanıcılara etkileşimli deneyimler sunan güçlü bir teknolojidir. Soyut resimlerin iç tasarım öğeleri içinde AR'nin önemi şu şekildedir:

1. **Etkileşimlilik:** AR, ziyaretçilerin soyut resimlerle etkileşimde bulunmalarını sağlar, resimlere yaklaşmalarını, detayları keşfetmelerini ve sanatsal deneyimlerini daha zengin hale getirmelerini sağlar.
2. **Boyut Eklemek ve Yorumlamak:** AR, soyut resimlere yeni boyutlar eklemek ve resmin mesajını veya hikayesini daha iyi anlatmak için kullanılabilir.
3. **Yaratıcılık ve Yenilik:** AR, iç tasarımda yaratıcılığı teşvik eder ve mobilya ve dekorasyon alanında yeni sanatsal fikirlerin geliştirilmesine yardımcı olur.
4. **Ek Bilgi Sağlama:** AR, ziyaretçilere resim hakkında ek bilgi sunarak eserin bağlamını ve kültürel önemini daha iyi anlamalarına yardımcı olur.
5. **Kişisel Deneyim:** AR, ziyaretçilere soyut resimleri kişiselleştirilmiş bir şekilde keşfetme fırsatı sunar.
6. **Geniş Kitlelere Ulaşma:** AR, soyut sanatlara ilgi duymayan kişiler dahil olmak üzere geniş bir izleyici kitlesine ulaşabilir ve sanata olan ilgiyi artırabilir.

1.2. Amaç

1. Artırılmış gerçeklik, sanatın teknoloji ile kesiştiği bir alan olarak plastik sanatçılara yeni ifade ve yaratım olanakları sunmayı hedefler.
2. Mimarlar için artırılmış gerçeklik, yeni fikirler ve içerikleri iç mekan tasarımına entegre etmeyi amaçlar, bu sayede iç mekanların estetik ve işlevselliğini artırabilir.
3. Artırılmış gerçeklik, Güzel Sanatlar öğrencileri ve sanatseverler arasında merak uyandırmayı ve bu alanda çalışmalara ilgi duymalarını teşvik etmeyi amaçlar.
4. Soyut resimler, iç mekan tasarımında kullanılarak tasarım sürecinin başlangıcında genel fikirleri ve konseptleri görsel olarak ifade etmeyi amaçlar, böylece iç mekanlara kapsamlı ve yaratıcı bir vizyon kazandırılabilir.

1.3. Problem

Soyut resimlerin artırılmış gerçeklik uygulamalarında iç tasarım öğeleri olarak kullanılmasının nedenleri nelerdir?

1. **Yaratıcı İfade:** Soyut resimler, fikirlerin ve kavramların sanatsal ve yaratıcı bir biçimde ifade edilmesine olanak tanır. Tasarımcılar, yeni fikirleri ve deneyimleri önce uygulamaya koyarken soyut resimleri kullanarak yaratıcı ifadelerini sergileyebilirler.
2. **Sadeleştirme ve Odaklanma:** Soyut resimler, iç tasarım öğelerini ve şekillerini basitleştirmeye yardımcı olarak kullanıcının bu öğeleri daha kolay anlamasını ve yorumlamasını sağlar. Ayrıca, en küçük ayrıntılarda dağılmadan temel ve önemli unsurlara odaklanmayı kolaylaştırır.
3. **Teknolojiden Yararlanma:** Teknolojinin ilerlemesi, artırılmış gerçeklik gibi teknolojiler, tasarımcılara, soyut resimleri uygulama fırsatı sunar. Bu sayede müşteriler veya kullanıcılar tasarımları 3D olarak gerçek dünyaya entegre ederek daha etkileşimli deneyimler yaşayabilirler.
4. **İlham ve Motivasyon:** Soyut resimler, tasarımcılar ve müşteriler için bir ilham kaynağıdır. Bu panolar, yeni ve yenilikçi fikirleri sergileyerek projelerin vizyonunu geliştirmeye yardımcı olabilir.
5. **Sınırlı Alanlarla Başa Çıkma:** İç tasarım sıklıkla mevcut alan boyutlarının sınırlamalarıyla karşı karşıya kalır. Soyut resimler, tasarımcıların bu sınırlamaları aşmalarına ve farklı seçenekleri ve sınırlı alan algılarını keşfetmelerine olanak tanır.
6. **Konsept Odaklılık:** Soyut resimler, tasarımın genel konseptine odaklanmayı teşvik eder ve teknik ayrıntılara sapmadan yenilikçi ve cesur tasarımların oluşturulmasına yardımcı olabilir.

1.4. Hipotez

Soyut resimlerin iç tasarım öğeleriyle entegre edilmesi, artırılmış gerçeklik teknolojisi aracılığıyla birleştiğinde, estetik ve işlevselliği bir araya getiren etkileşimli ve özgün iç mekan deneyimlerini yaratma potansiyeline sahiptir. Sanat eserleri, iç tasarım öğeleriyle uyum sağlayarak iç mekanları zenginleştirebilir ve kullanıcıların deneyimlerini kişiselleştirebilir. Bu etkileşim, sanatçılar ve iç mimarlar arasındaki

işbirliği ve anlayış sayesinde daha da geliştirilebilir. Böylece iç mekanlar, estetik açıdan daha çekici ve daha işlevsel hale getirilebilir. Bu hipotez, sanat ve tasarımın birleştiği noktada, kullanıcı deneyimini geliştiren ve mekanların benzersizliğini vurgulayan yeni ve yenilikçi iç tasarım yaklaşımlarını teşvik eder.

1.5. Yöntem

Araştırma metodu, veri toplama teknikleri ve analiz yöntemleri;

1. Literatür İncelemesi: konuyla ilgili mevcut literatürü incelemiştir. Benzer çalışmaları ve iç mekan tasarımı ile soyut sanatın ilişkisi araştırılmıştır.
2. Gözlem: İç mekanlarda soyut sanatın kullanımını gözlemlemek ve bu sanatsal unsurların nasıl kullanılacağını tespit etmek gerektiği deneyimlenmiştir.
3. Anket Uygulaması: İç mekan tasarımı profesyonelleri, sanatçılar, öğrenciler, ziyaretçiler ve iç mekanları kullanan kişilerle anket uygulanmıştır. Bu, soyut sanatın iç mekanlarda nasıl kullanıldığını ve algılandığını anlamanın önemi vurgulanmıştır.
4. Artırılmış Gerçeklik (AR) Uygulamaları: Tezde AR teknolojisi incelediği için, bu teknolojiyi kullanarak soyut sanatın iç mekan tasarımında nasıl uygulandığını göstermek amacıyla AR uygulaması geliştirilmiştir.
5. Araştırmacı tarafından, sanal ortamda 20 adet muhtelif ölçülerde çizilmiş soyut resim sergilenmiştir.
6. Görsel Analiz: Soyut sanat eserlerini ve iç mekan tasarımlarını görsel analiz yöntemleriyle inceleyerek, sanatın mekanın estetiği ve fonksiyonu üzerindeki etkisi değerlendirilmiştir.
7. Veri Analizi: Toplanan veriler analiz edilerek, çalışmanın sonuçlarına ve bulgularına yer verilmiştir

1.5.1. Tanımlayıcı Aşama

Kelime dağarcığını belirleme ve tanımlama.

1.5.2. Uygulamalı Araştırma

1- Kompozisyon amacıyla soyut resimler çizmek ve aralarındaki birimlerin tutarlılığı ile iç mekan tasarımında ayrılmaz bir unsur haline getirmek.

2- Artırılmış gerçekliğin resimlerdeki sembol ve fikirleri yorumlamak amacıyla soyut resimlere uyguamak.

3- Artırılmış gerçeklik teknolojisinde 2 model kullanıldı (artivive ar . MyWebAR).

Araştırmanın Geliştirilmesinde Kullanılan Yazılımlar:

1. Artivive ar:

Bu yeni teknoloji, sanatçıların klasik sanatı dijital sanatla birleştirerek sanatın yeni boyutlarını yaratmalarına olanak tanıyor.

Artivive, sanatçıların fiziksel sanat ile dijital sanatı birbirine bağlayarak sanatın yeni boyutlarını yaratmalarına olanak tanıyan bir artırılmış gerçeklik (AR) aracıdır. Dijital katman, yepyeni bir olasılıklar dünyasının kapılarını açmaktadır. Sanatçılar, ziyaretçilerini zamanda yolculuğa çıkarıp arkasında ne olduğunu anlatabilir, sanatı illüstrasyonlarla zenginleştirebilir veya sanat eserlerinin nasıl yapıldığını gösterebilir. Artivive ile 20.000'den fazla sanatçı eser üretiyor ve 75 ülkede sergiler açıyor. Müzeler, sergiler, galeriler ve diğer sanat kurumları için Artivive, izleyicinin sergilerle etkileşime girmesi için yeni ve yenilikçi bir yol sunuyor (Bkz: Şekil 1).

Şekil 1. Artivive AR Uygulama Örneği



Kaynak: Berkeley Arts + Design, 2021

2. MyWebAR:

MyWebAR, kullanıcıların yalnızca birkaç tıklamayla artırılmış gerçeklik deneyimleri oluşturmasına ve paylaşmasına olanak tanıyan ve geliştirme sürecini büyük ölçüde hızlandırmaya ve basitleştirmeye yardımcı olan bulut tabanlı bir platformdur.

Kullanımı kolay, kodsuz düzenleyicisi ve kullanıma hazır şablonlardan ve varlıklardan oluşan kapsamlı bir kitaplıkla, kullanıcıların herhangi bir özel beceriye sahip olmadan veya profesyonel geliştiricileri işe almadan AR deneyimleri oluşturmasına olanak tanır.

MyWebAR ile yapılan tüm deneyler web tarayıcısında mevcuttur. Tüketicilerin AR'yi görüntülemek için akıllı telefonlarına veya tabletlerine herhangi bir uygulama indirmelerini gerektirmez. Müşteri yolculuğunun kısalmasını ve dönüşüm oranlarının artmasını sağlar.

MyWebAR, şirket içi bilgisayarla görme teknolojisine dayanır ve kullanıcıların basılı görüntülere, ürün ambalajlarına, kavisli görüntülere (şişe etiketleri, bardaklar ve kutular), QR kodlarına ve gerçek dünya ortamına artırılmış gerçeklik eklemesine olanak tanır. MyWebAR, düşük kaliteli ve eski cihazlar için optimize edilmiştir ve özellikle gelişmekte olan pazarlarda hedef kitlenizi önemli ölçüde genişletmenize olanak tanır (Şekil 2) .

Şekil 2. MyWebAR Uygulama Örneği



Kaynak: MyWebAR, 2020

4- Galerideki resimlerin sanatseverler ve sanatçılar tarafından görülmesi amacıyla sergilenmesi

5 - İzleyiciler mobil cihazları üzerinden uygulamayı kullanarak soyut resimlerde artırılmış gerçeklik teknolojisini deneyimlemesi.

6- 20 kişilik, (10) erkek ve (10) kadından oluşan bir izleyici grubuna, uygulama hakkındaki görüşlerini ve kanıtlanacak araştırmanın hipotezini öğrenmek amacıyla anket gönderilmesi.

Analitik aşamayı benimsemek: İzleyicilere gönderilen formlar aracılığıyla örnek toplamak ve araştırma amaçlarına ve hipotezlere ulaşmak amacıyla örneklerin analiz edilmesi.

1.6. Kapsam ve Sınırlılıklar

1.6.1. Evren

Irak Kerkük Güzel Sanatlar enstitüsü sergi salonu yıl (2021-2023).

1.6.2. Örneklem

Sanatçının yaptığı çizimleri, ilk başta iç dekorasyona uygulamış olması, daha sonra artırılmış gerçeklik pozisyonuna aktarmasıdır.

1.7. Veri Toplama Araçları

- İlk etapta sanatçının çizdiği eserleri iç dekorasyon alanına uygulaması.
- İkinci etapta sergi salonunda sergilemesi.
- Üçüncü etapta, artırılmış gerçeklik uygulamasını tablolar üzerinde denemesi
- Dördüncü etapta ise uygulamalı anket yapması.

2. YAŞANABİLECEK BAZI SORUNLARA DAİR

Artırılmış gerçeklik uygulamalarında soyut sanat eserlerini iç tasarım öğesi olarak kullanmak, kullanıcı deneyimini geliştirmek ve iç mekanları daha çekici ve heyecan verici hale getirmek için yenilikçi ve çekici bir fikir olabilir. Ancak bu tür tasarımları uygularken bazı sorunlarla ve zorluklarla karşılaşabilirsiniz. Bazı olası sorunlar ve bunlarla nasıl başa çıkılacağı listelenmiştir.

İç ortamla uyumluluk:

Soyut sanat eserlerinin iç ortamdaki diğer unsurlarla nasıl entegre edileceğine karar vermek zor olabilir. Tasarım mobilyalarla, renklerle, aydınlatmayla ve genel alanla orantılı ve uyumlu olmalıdır.

Kesintiler:

AR, teknolojiye ve elektriğe bağımlı olduğundan elektrik kesintisi, sanat eserlerinin sergilenmesini ve tasarımın etkisini bozabilir. Arzın sürekliliğini sağlamak için elektrik yedekleme sistemi sağlanmalıdır.

Uygulama maliyeti:

Artırılmış gerçeklik gibi ileri teknolojiye dayalı bir iç tasarım oluşturmak pahalı olabilir. Tasarımcıların ve mal sahiplerinin bu tür tasarımı geliştirmek ve uygulamak için yeterli bütçeyi ayırması gerekir.

Bakım ve modernizasyon:

Teknolojiyi kullanan sistemlerin iyi performansı sürdürebilmesi için düzenli bakıma ve güncellemeye ihtiyacı vardır. Sanat eserlerine ve teknolojik cihazlara bakım yapılmalı ve düzgün çalışmaları sağlanmalıdır.

Kullanıcı deneyimi:

AR tasarımı kullanıcı dostu ve kullanıcılar için çekici olmalıdır. Olumlu bir deneyim sağladığınızdan emin olmak için tasarımın çeşitli kullanıcılarla test edilmesi gerekir.

Teknik uyumluluk sorunları:

Çiziminiz ve artırılmış gerçeklik uygulamanızda donanım ve yazılım uyumluluk sorunlarıyla karşılaşabilirsiniz. Tasarım ve geliştirme ekibi uyumluluğu doğrulamalı ve teknik sorunlar düzeltmelidir.

Teknoloji dalgalanmaları:

Teknoloji hızla değişiyor ve AR sistemleri kısa sürede demode olabiliyor. Gelecekteki yükseltmeler ve sistemin yeni teknolojilere uyum sağlama yeteneği dikkate alınmalıdır.

İyi planlama ve detaylara verilen önem ile bu sorun ve zorluklardan kaçınılabilir ve soyut sanat eserlerinin iç mekanda artırılmış gerçeklik tasarımında kullanılmasının başarısı sağlanabilir.

3. SOYUT SANATI ESERLERİNİN İÇ MEKAN TASARIM UNSURU OLARAK KULLANIMI: ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK UYGULAMASI

3.1. Soyut Sanatı

Soyut sanat, gelenekten kopuşu yansıtır ve sanatçılara farklı kavramları keşfetme, bunları çeşitli ve yenilikçi yollarla ifade etme konusunda büyük özgürlük vererek sanatsal ifadede soyutlamaya ulaşmayı amaçlar.

Soyut sanat, nesneleri ve konuları gerçekçi bir şekilde tasvir etmekten ziyade, fikir, duygu ve kavramları şekil, renk ve çizgilerle ifade etmeyi amaçlayan sanatsal bir akımdır. Soyut sanat, gerçekçi temsilin ötesine geçer ve sanatçıların kişisel vizyonlarını ve yaratıcılıklarını yenilikçi ve çeşitli yollarla ifade etmelerine olanak tanır.

Soyut sanat okulu yirminci yüzyılda sosyal, kültürel ve teknolojik değişimlere bir yanıt olarak ortaya çıkmıştır. Okulun deneyimleri ve yöntemleri sanatçıdan sanatçıya ve akımdan akıma farklılık gösterse de soyut sanat okulunun oluşumuna katkıda bulunan pek çok sanatçı ve sanat akımı bulunmaktadır.

Soyut sanatın tarihi 20. yüzyılın başlarına dayansa da Modernizm olarak bilinen sanat akımı sırasında popülerlik kazanmıştır. Soyut sanatla ilgili bazı önemli noktalar şunlardır:

- Kökeni: Soyut sanat, Wassily Kandinsky, Piet Mondrian ve Kazimir Malevich gibi önemli sanatçılara atfedilir. Bu hareket, geleneksel sanat tarzlarına ve renklerin ve şekillerin bağımsız bileşenler olarak desteklenmesine yanıt olarak başlamıştır.
- Kişisel İfade: Soyut sanat, sanatçılara duygularını ve fikirlerini açık kısıtlamalar olmaksızın ifade etme konusunda daha fazla özgürlük verir. Sanatçılar kişisel deneyimlerini sanatsal bir şekilde resimlerine aktarabilmektedirler.

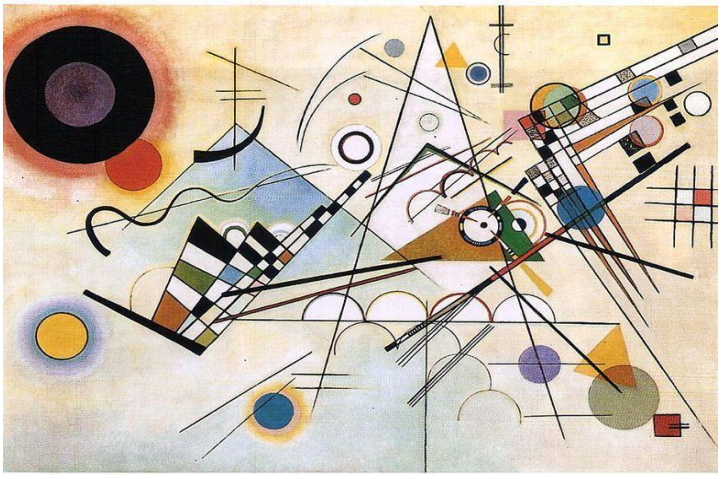
- Farklı Stiller: Soyut sanat, sanatçıların çeşitli teknik ve stilleri kullanmalarına olanak tanır. Soyut görseller canlı, parlak renkler, yenilikçi geometrik şekillere veya rastgele çizgilere dayalı olabilir.
- Çoklu Yorumlama: Soyut sanat, görüntülerin çoklu yorumlanmasını teşvik edebilir. İzleyiciler, geçmişlerine ve kişisel deneyimlerine bağlı olarak aynı görüntüde farklı şeyler görebilir.
- Etki ve Etki: Soyut eserler birçok sanatçıya ilham kaynağı olup genel olarak çağdaş sanatı etkilemektedir. Soyut resimler sanatçılara sanatsal ifadenin sınırlarını yeni bir şekilde keşfetme fırsatı sunar.

Sonuç olarak soyut sanat, sanatçıların duygu ve düşüncelerini yenilikçi ve alışılmadık yollarla ifade etmelerine olanak tanıdığı için sanat dünyasında büyük bir değişimi temsil eder. Bu sanatsal hareket çağdaş sanatı büyük ölçüde etkilemiştir ve gelişmeye devam etmektedir (The Museum of Modern Art (MoMA), 2023).

Bu okulun en önemli kurucuları arasında:

1.Wassily Kandinsky (1866-1944): Kandinsky, Rus bir sanatçı ve soyut sanat ustasıydı. Ruhu ve duyguları gerçekçi olmayan renkler ve şekillerle ifade etmeye çalıştı. "Ruh Aranıyor" adlı kitabı, soyut sanat kavramlarının geliştirilmesinde önemli bir belge olarak kabul ediliyor (Şekil 3).

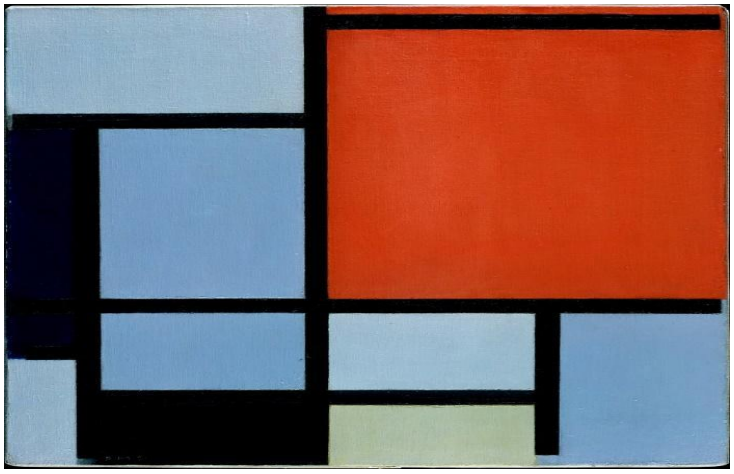
Şekil 3. Wassily Kandinsky "kompozisyon VIII" 1923



Kaynak: Wikiart, 2020

2. Piet Mondrian (1872-1944): Soyut sanatın gelişiminde etkili olan Hollandalı bir sanatçıydı. Mondrian, formların basitleştirilmesi ve ana renklerin, dikey ve yatay çizgilerin kullanılmasıyla ilgilenen "De Stijl" hareketinin kurucusu olarak kabul ediliyor (Şekil 4).

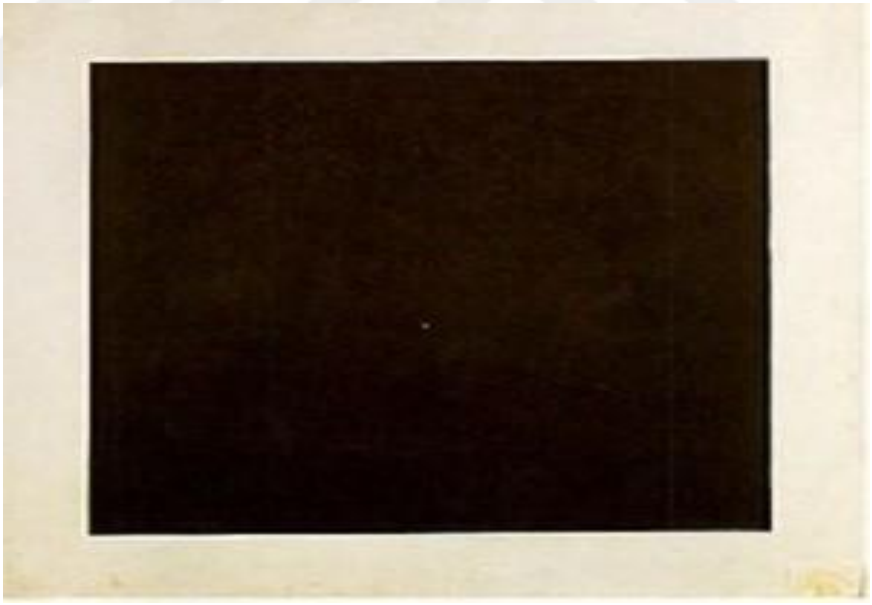
Şekil 4. Piet Mondrian "kompozisyon" 1921



Kaynak: Meisterdrucke, 2020

3. Kazimir Malevich (1878-1935): Soyutlamacılığın öncülerinden bir başka Rus sanatçı. Yenilikçi, geometrik şekiller sunması ve manevi durumu ifade etmek için güçlü renkler kullanması ile tanınır (Şekil 5).

Şekil 5. Kazimir Maleviç, "siyah-beyaz" 1913



Kaynak: Seçer, 2021

4. Pablo Picasso (1881-1973): Her ne kadar Picasso kopyacılık ve geleneksel temsil tarzıyla bilinse de hayatının farklı dönemlerinde soyut sanatla da etkileşime girmiş, benzersiz deneyimleriyle soyut sanat ekolünü zenginleştirmiştir (Şekil 6).

Şekil 6. Pablo Picasso (1881–1973)

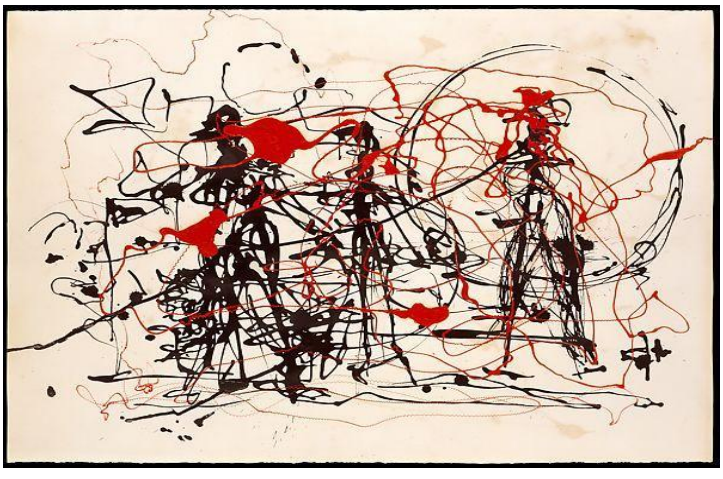


Kaynak: Artuk, 2022

5. Jackson Pollock (1912-1956), Amerikan Soyut Sanat hareketinin en önde gelen sanatçılarından biri olarak kabul edilen ünlü bir Amerikalı ressamdır. Pollock, sanatsal avangardın öncülerinden biri olarak kabul edilir ve "damla boyama" terimiyle ilişkilendirilen benzersiz tarzıyla tanınır.

Pollock'un soyut sanattaki rolü, geleneksel resim ve fırça kullanmak ile karakterize edilen kendi tarzını geliştirmesinden kaynaklanmaktadır. Bunun yerine, tuvali zemine yerleştirdiği ve fırça veya diğer tekniklerle renklerin tuvalin üzerine serbestçe düşmesine ve akmasına izin verdiği, karmaşık birikimler ile renk ve çizgilerin üst üste gelmesine neden olduğu sıçrama tekniğini kullanmıştır (Şekil 7) (Gardner and Hallam, 2011).

Şekil 7. Jackson Pollock, "İsimsiz" 1948-49



Kaynak: Gardner and Hallam, 2011.

3.2. Mekan Tasarımı Tanımı ve Çeşitleri

İç tasarım, konut, ofis veya ticari alan olsun, belirli bir iç mekanda, sakinlerin veya kullanıcıların ihtiyaçlarını ve isteklerini karşılayan estetik ve işlevsel bir ortam yaratmak amacıyla çeşitli faktörlerin planlanması ve koordine edilmesi sürecidir. İç tasarım, tasarımın üç faktörünü içerir: estetik, işlevsel ve teknik yönler.

Bazı ince disiplinler içeren birçok iç tasarım türü vardır. İşte iç tasarım türlerine bazı örnekler:

Konut iç tasarımı: Konut mekanlarının, sakinlerin ihtiyaç ve zevklerine uygun olarak koordine edilmesi ve tasarlanması esasına dayanır. Ev ve apartmanların içinde konforlu ve çekici bir ortam yaratmayı amaçlamaktadır.

Ticari Tasarım: Mağaza, restoran, otel ve ofis gibi ticari alanların tasarımı ile ilgilenir. Amaç, müşteriler veya ziyaretçiler için benzersiz ve ilgi çekici bir deneyim yaratmaktır.

Otel ve Konaklama Tasarımı: Konfor ve eğlenceyi birleştiren iç tasarımla otel ve restoranlarda misafirlere benzersiz bir deneyim yaratmaya odaklanır.

Ofis tasarımı: Üretkenliği, yaratıcılığı ve çalışan konforunu artırmaya odaklanarak çalışma alanlarındaki ortamı iyileştirmeyi amaçlar.

Endüstriyel tasarım: İş akışını ve güvenliği iyileştirmeye odaklanarak fabrikalar ve atölyeler için iç mekanların tasarımını içerir.

Yeşil ve ekolojik tasarım: Sağlıklı ve sürdürülebilir iç mekanlar yaratmak için çevre dostu malzeme ve sürdürülebilir enerji teknolojisinin kullanılmasına dayanır.

Tarihi ve Miras Tasarımı: Tarihi yapıların iç mekanlarının restore edilmesi ve tasarlanması yoluyla kültürel mirasın korunmasını amaçlamaktadır (Savage and Friedmann, 2023).

3.2.1. İç Tasarım Öğeleri

İç tasarım öğeleri, ister ev, ister ofis, mağaza veya başka herhangi bir alan olsun, binaların iç mekanlarını planlarken ve tasarlarken odaklanılan ana unsurlardır. Bu unsurlar konforlu, güzel ve işlevsel bir ortam yaratılmasına katkıda bulunur. Aşağıda bu unsurlardan bazılarına kısa bir genel bakış yer almaktadır:

Renk ve renk koordinasyonu: İç tasarımda renklerin seçimi ve koordinasyonu çok önemlidir. Renkler bir mekanın ruh halini ve genel olarak;

1. **Atmosferini etkiler**: Renkler mekanın amacına uygun ve istenilen kimliği yansıtacak şekilde seçilmelidir.
2. **Aydınlatma**: Aydınlatmanın atmosfere ve mekanın genel görünümüne önemli etkisi vardır. Mekanın işlevine uygun, güzelliğin ve detayların öne çıkmasına katkı sağlayan uygun aydınlatma seçilmelidir.
3. **Mobilya ve mekan koordinasyonu**: Doğru mobilya seçimi ve iyi koordine edilmesi mekanın uygun akışının ve düzeninin oluşmasına katkı sağlar. Mekanın büyüklüğü ile bağlantılı olarak mobilyaların büyüklüğü de dikkate alınmalı ve hareket için yeterli alan sağlanmalıdır.
4. **Malzemeler ve kaplamalar**: Zemin, duvar, tavan vb. İçin doğru malzemelerin seçilmesi, mekanın karakterini ve genel görünümünü belirlemede önemli bir rol oynar. Kaplamalar tasarıma son dokunuşu katar.
5. **Doku ve doku**: Doku ve dokuyu doğru kullanmak, alana derinlik ve boyut katmanları ekleyebilir. Perdeler, yastıklar, kilimler ve diğer eşyalar mekana ruh ve sıcaklık katmaya katkıda bulunur.
6. **Dağıtım ve düzen**: Mekandaki eşyaların dağıtılması ve uygun şekilde planlanması, mekanın kullanımını ve işlevselliğini etkiler. Çalışma ve dinlenme alanları arasında mantıklı ve kolay bir akış sağlanmalıdır.
7. **Detaylar ve dekorasyonlar**: Dekorasyonlar ve küçük detaylar mekanın karakterini yansıtır ve tasarıma estetik katar. Bunlar sanat eserlerini, duvar dekorasyonlarını, çiçekleri ve el sanatları dekorasyonlarını içerebilir (Al-Zamil, 2017).

3.2.2. Soyut Resimlerle İç Tasarım Arasındaki İlişki

Birincisi sanatla ilgili, ikincisi ise iç mekanların koordinasyonu ve planlanmasıyla ilgili olduğundan, yüzeydeki soyut resimler ve iç tasarım farklı görünebilir. Ancak aralarındaki ilişki, aşağıda belirtilen noktalar aracılığıyla açıklığa kovuşturulabilir:

Estetik ve Görsel İfade: Soyut resimler ve iç tasarım, estetik ve görsel ifadeyle ilgilidir. Soyut resimler genellikle yalnızca görsel ifadeye odaklanır; gerçekçi temsil olmaksızın şekilleri, renkleri ve düzenlemeyi vurgular. İç tasarım ise mobilya, malzeme, renk, aydınlatma ve diğer görsel detayları koordine ederek iç estetik deneyimi elde etmeyi amaçlamaktadır.

Yaratıcılık ve Yenilik: Her ikisi de yaratıcı ve yenilikçi olmayı gerektirir. Soyut sanat, sanatçıların düşünce ve duygularını şekiller, renkler ve düzenlemeler aracılığıyla alışılmadık şekillerde ifade etmelerine olanak tanır. İç tasarımda, tasarımcıların, mekanları koordine etme ve estetik ile işlevsellik arasında bir denge kurma konusunda yenilikçi olmalarını gerektirir.

Mekan ve Kompozisyon Kullanımı: Soyut resimler, tasarımcıların mekan ve kompozisyon kullanımına ilişkin vizyonunu genişletmeye yardımcı olabilir. Tasarımcılar, soyut resimlerde şekil ve renklerin nasıl düzenlendiğini inceleyerek, iç tasarımdaki mekanların ve öğelerin koordinasyonu için ilham alabilirler.

Renklerin ve şekillerin etkisi: Soyut resimler, renklerin ve şekillerin duygu ve ruh hali üzerindeki etkisinin anlaşılmasına katkıda bulunurlar. Bu anlayış, iç mekan tasarımcılarının bir alanı sakinleştirmek veya daha canlı hale getirmek gibi belirli hedeflere ulaşmak için doğru renkleri ve şekilleri seçmelerinde faydalı olacaktır.

Uyum ve Denge: Soyut resimler, tasarımcılara farklı unsurlar arasındaki uyum ve denge kavramını öğretir. Bu ilkeler, mekanlarda görsel denge ve uyumu sağlamak için iç tasarımda da uygulanır.

Genel olarak soyut resim ve iç mekan tasarımının güzellik, yaratıcılık ve koordinasyon kavramlarının ortak paydasıdır. Bu iki kavramın ortak değerlendirilmesi ve birlikte uygulanması her birinin deneyimini zenginleştireceği gibi, görsel ve sanatsal anlayışın gelişmesine katkı sağlayacağı söylenebilir.

3.2.3. Soyut Resimler ve İç Tasarım Arasındaki Koordinasyon

Soyut resimlerin iç tasarımla koordine edilmesi, hem teknik hem de tasarım yönlerinin iyi anlaşılmasını gerektirir.

Hedefi ve vizyonu anlamak: Herhangi bir soyut resme veya iç tasarıma başlamadan önce, projenin genel amacını ve ulaşılacak vizyonu anlamalısınız. Bu yaklaşım, sanatsal ve tasarım yönünün belirlenmesine yardımcı olacaktır.

Soyut resimler: Projeyle ilgili kavram ve fikirleri ifade eden soyut resimler oluşturmaktır. Renklerin, şekillerin ve çizgilerin, ulaşılmak istenen estetik ve sanatsal yönünü ifade edecek şekilde kullanılmasıdır.

Mekan gereksinimleri ve işlevi: Soyut resimler iç mekana ve onun işlevine uygun olmalıdır. Örneğin, mekan ticari amaçlarla kullanılıyorsa, markalaşma ve müşteri konforu unsurlarının tasarıma dahil edilmesi gerekir.

Renk ve malzeme kullanımı: Soyut resimlerde ve iç mekan tasarımında kullanılan renkler ve malzemeler arasında uyum sağlanması gerekir. Renkler Entelektüel ve psikolojik yönleri yansıtılırken, iyi bir malzeme seçimi de iç mekan bileşenlerinin kalitesini ve görünümünü iyileştirir.

Denge ve Simetri: Soyut resimlerle iç mekan öğeleri arasında denge ve uyum olmalıdır. Aşırı soyut veya aşırı karmaşık iç tasarımlardan kaçınılmalıdır.

Plastik sanatların entegrasyonu: Soyut resimlere ait unsurlar, duvar resimleri veya heykel gibi mekandaki diğer sanat eserleriyle birleştirilebilir. Bu, entegre bir sanatsal deneyim yaratacaktır.

Mekanla Etkileşim: Soyut resimlerin çevredeki alanla nasıl etkileşime girdiğini düşünün. Resimler belirli alanları tanımlamak, derinlik ve hacim hissi yaratmak için kullanılabilir.

Profesyonel Danışma: Bazen ek bilgiler ve faydalı tavsiyeler almak için sanat ve iç tasarım alanlarındaki uzmanlara danışmak gerekebilir.

Sonuçta amaç, mekanla uyum içinde, ulaşılmak istenen vizyonu ifade eden bütünleşik bir estetik ve sanatsal deneyim yaratmak olmalıdır

3.2.4. Eşleşen Dekorasyon Tasarımına Sahip Soyut Bir Tablo Örneği

Soyut Resim:

Diyelim ki mavi, yeşil ve sarı renklerde soyut bir tablomuz var ve bu tablo kareler, daireler ve üçgenler gibi aynı anda hem simetrik hem de uyumsuz bir şekilde üst üste binen ve yığılan bir grup basitleştirilmiş geometrik şekillerden oluşuyor. Renkler ve şekiller duyguları, kaynaşmayı ve karşıtlığı ifade eder İç dizayn:

Bu soyut tabloya yakışacak şekilde oturma ve karşılama alanı tablodaki sanatsal unsurlarla uyumlu olarak tasarlanabilir. Bir bölge aşağıdakilerin bir kombinasyonunu içerebilir:

- **Basit mobilyalar:** Paletle uyumlu olacak şekilde net çizgilere ve basit geometrik şekillere sahip basit ve karmaşık olmayan mobilyaların kullanılması.
- **Uyumlu renkler:** Tabloda görünen mavi, yeşil ve sarı tonlarının, tablo ile dekor arasındaki uyumunu tamamlamak için kullanılması.
- **Malzeme çeşitliliği:** Mekana kontrast ve boyut kazandırmak için ahşap, cam ve metal gibi çeşitli malzemelerin kullanılması.
- **Dokulu Aydınlatma:** Tabloyu vurgulayan ve soyut etkilerini ön plana çıkaran uygun aydınlatmanın kullanılması.
- **Sanatsal dokunuşlar:** Tabloya benzer renk ve şekillerdeki küçük sanat eserleri gibi başka sanatsal dokunuşların eklenmesi. Bu sayede oturma alanının resim ve iç tasarımında soyut unsurlar bir araya getirilerek bütünleşik ve güzel bir sanatsal deneyim yaratılabilir. (Şekil 8)

Şekil 8. Sanat Eserinin Örnek Bir İç Mekanda Konumlanması



Kaynak: Akil, 2022

3.3. Artırılmış Gerçeklik

Artırılmış Gerçeklik, gerçek dünyayı kendisine eklenen dijital unsurlarla birleştiren, insanların bu sanal unsurları gerçek ortamlarında görebildikleri ve etkileşime girebildikleri bir teknolojidir. Bu genellikle akıllı telefonlar veya akıllı gözlükler gibi cihazların kullanılmasıyla elde edilir.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanıldığı sanat ve tasarımda kullanılan en önemli modeller arasında şunlar bulunmaktadır:

1. **3D çizimler ve sahnelerle etkileşim kurma:** Kullanıcılar, etrafta dolaşıp bunları farklı açılardan keşfedebilecekleri için sanatçılar, 3D çizimlerini ve tasarımlarını etkileşimli bir şekilde görüntülemek için artırılmış gerçekliği kullanabilir.
2. **Animasyonlar ve etkileşimli hikayeler:** Çevredeki ortamla kusursuz bir şekilde uyum sağlayan, izleyiciler için benzersiz ve heyecan verici bir deneyim yaratan animasyonlar ve etkileşimli hikayeler oluşturulabilir.
3. **Geleneksel sanat eserleriyle etkileşime geçin:** Geleneksel sanat eserleri, artırılmış gerçeklik teknolojileri kullanılarak, artırılmış deneyimlere dönüştürülebilir. Örneğin izleyiciler ek ayrıntılara göz atabilir veya işin ek boyutlarını görebilir.
4. **Canlı sanat gösterileri ve müzik gösterileri:** Bazı konserlerde ve canlı sanat gösterilerinde büyülü ve yenilikçi bir atmosfer yaratmak için artırılmış gerçeklik kullanılmaktadır. Sanatçılar, bu sayede performanslarını daha ilgi çekici hale getirmek için onlara muhteşem görseller ekleyebilirler.
5. **Galeri ve müze deneyimlerinin genişletilmesi:** Artırılmış gerçeklik, galerilerde ve müzelerde sanat ve tarihi sergiler için, etkileşimli bilgi sağlamak amacıyla kullanılabilir.
6. **3D'de Çizin ve Oluşturun:** Sanatçılar, gerçek alanda 3D çizim yapmak ve yaratmak için artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanabilirler. Böylece benzersiz ve yenilikçi sanat eserleri yaratmaları kaçınılmazdır (Milgram and Kishino, 1994).

3.3.1. Grafik Sanatlarda Kullanılan Artırılmış Gerçeklik Modelleri

Grafik sanatlarda, çizim ve yaratıcılık deneyimini zenginleştirmek ve geliştirmek için artırılmış gerçeklikle ilişkilendirilen çeşitli model ve teknikler kullanılabilir. Artırılmış gerçeklik grafik sanatlarında kullanılan bazı popüler modeller ve teknikler şunlardır:

Etkileşimli 3B Çizim: Sanatçılar, artırılmış gerçeklik uygulamalarını kullanarak gerçek ortamda 3B şekiller ve nesneler çizebilir. Kullanıcılar çizilen şeklin etrafında dolaşabilir ve onu farklı açılardan görebilir.

Sanal Duvar ve Yüzeyler Üzerine Çizim Yapma: Sanatçılar, artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanarak farklı duvar ve yüzeyler üzerine çizim yapabilir. Çevreyle etkileşime giren ve izleyiciler etrafta dolaşırken değişen sanat eserleri yaratabilirler.

İnteraktif Renklendirme: Hem çocuklar hem de yetişkinler, Artırılmış Gerçeklik teknolojisini kullanarak 2D resimleri renklendirebilir. Görüntüler, artırılmış gerçeklik uygulaması kullanılarak fotoğraflandığında kağıt üzerinde görünen 3 boyutlu şekillere dönüştürülebilir.

Gerçeküstü ve fantastik sahneler: Sanatçılar, dijital unsurları gerçek ortamla bütünleştirerek gerçeküstü ve fantastik sahneler yaratabilirler. Bu öğeler, benzersiz sanatsal deneyimler yaratmak için gerçek nesnelerle etkileşime girebilir.

Ünlü Sanat Eserlerini Yeniden Yaratmak: Sanatçılar, ünlü ve tanınmış sanat eserlerini gerçek ortamda yeniden yaratmak için artırılmış gerçekliği kullanabilir. Bu, izleyicilerin bu çalışmalarla yeni yollarla etkileşim kurmasına olanak tanıyabilir.

Animasyon ve interaktif hikayeler: Animasyon ve interaktif hikayeler, artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanılarak gerçek ortamla birleştirilebilir. Bu da çizim ve etkileşimi birleştiren ilgi çekici anlatı deneyimleri yaratabilir (Augment, 2021).

Resim ve plastik sanatlar alanında artırılmış gerçekliğe ilişkin çeşitli modeller ve yenilikçi teknolojiler kullanılarak sanat eserlerine etkileşim ve yenilik unsuru takılabilmektedir. Bu bağlamda kullanılabilecek bazı modeller şunlardır:

- **3D Çizim:** Sanatçılar, gerçek alanda 3D çizim yapmak için artırılmış gerçeklik uygulamalarını kullanabilir. Bu, çok boyutlu şekiller çizmelerine ve bunları uzayda izleyicilerin kendilerini gerçekten orada hissedecekleri şekilde düzenlemelerine olanak tanır (Şekil 9).

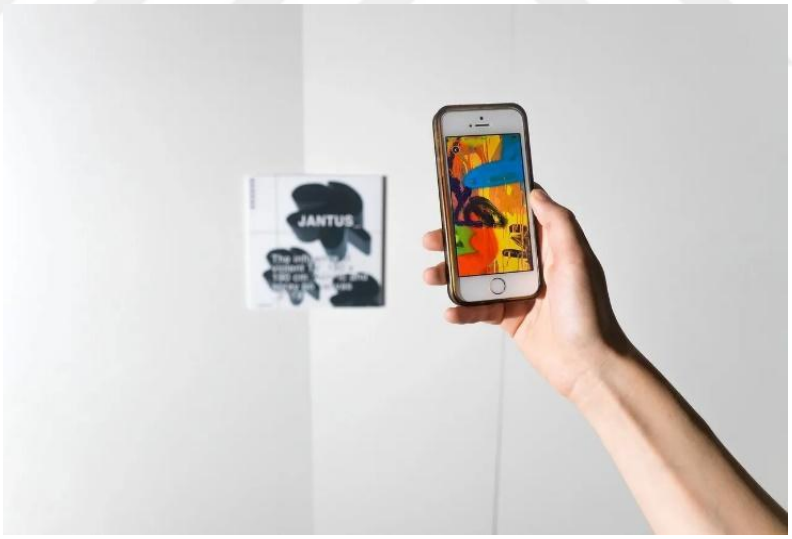
Şekil 9. Örnek AR Uygulama Çalışması



Kaynak: Spring Wise, 2022

- **Still Artwork ile etkileşime geçin:** Sanatçılar geleneksel sanat eserlerini etkileşimli hale getirebilir. Örneğin izleyiciler panellerdeki ek ayrıntıları veya gizli mesajları görmek için akıllı telefonlarını kullanabilirler (Şekil 10).

Şekil 10. Cep Telefonu ile Erişilebilen AR Uygulama Örneği



Kaynak: Art, Barcelona, Bella, 2019

- **Geliştirilmiş Eserler ve Figürler:** Geliştirilmiş öğeler, eşsiz deneyimler yaratmak için Eserler ve Figürler ile birleştirilebilir. İzleyiciler bu çalışmalarla etkileşimde bulunurken daha fazla ayrıntı keşfedebilir veya özel animasyonlar ve efektler görebilir (Şekil 11).

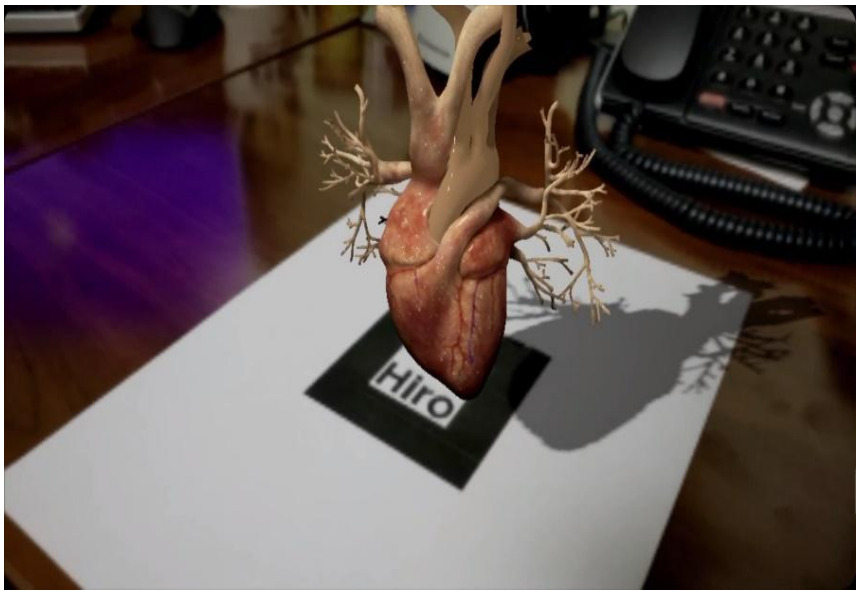
Şekil 11. Kültürel Miras ve AR.



Kaynak: Boboc vd., 2022

- **Animasyon ve görsel efektler:** Animasyon klipleri ve görsel efektler, artırılmış gerçeklik teknikleri kullanılarak çevredeki ortamla entegre edilebilir. Böylece, yenilikçi ve şaşırtıcı görsel efektler yaratabilir (Şekil 12).

Şekil 12. Örnek Uygulama



Kaynak: Lammers, 2022

- **Galerilerde ve müzelerde etkileşimli deneyimler:** AR, galerilerde ve müzelerde ziyaretçiler için etkileşimli deneyimler oluşturmak amacıyla kullanılabilir. Ziyaretçiler artırılmış gerçeklik cihazlarını kullanarak sanat eserleriyle etkileşime girebiliyorlar. Bu deneyim onların konuya karşı görünüşlerini olumlu yönde değiştirebiliyor. (Şekil 13).

Şekil 13. Galeri ve Mekanlarda AR Uygulaması Örneği



Kaynak: Klavins, 2022

- **Işıkla Boyama:** Artırılmış gerçeklik teknikleri, ışığı kullanarak sanat eserleri yaratmak için kullanılabilir. Sanatçılar sanal aydınlatmayı kullanarak şekiller ve spritelar çizebilmektedirler (Şekil 14) (Artland Magazine, 2020).

Şekil 14. Sanal Gerçeklik ve Tipografi Uygulama Örneği



Kaynak: Wang vd., 2021

4. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

4.1. Araştırma Yöntemi

Araştırma, tanımlayıcı yöntem ve deneysel yöntem uygulamasıdır.

İki çerçeve aracılığıyla; birincisi: deneyimin şu açılardan tanımlayıcı ve analitik bir çalışması olarak soyut akımın entelektüel ve felsefi yaklaşımı benimsenmiştir.

- Bazı soyut akım sanatçılarının çalışmalarından örneklerin teknik analizi.

İkincisi: Soyut resim yapımında soyutlama okulunun estetik değerlerinden yararlanmak,

Üçüncüsü: soyut resimlerin iç tasarımın bir unsuru olarak kullanılması,

Dördüncüsü: İzleyicide soyut resim fikrini netleştirmek amacıyla artırılmış gerçeklik uygulaması,

Beşinci: Soyut resimlerde artırılmış gerçeklik uygulamasına ilişkin izleyiciler görüşüne yönelik bir anket yapılması

Altın İncisi: Plastik sanatlarda, özellikle soyut sanatlarda artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla izleyicilerle etkileşime geçilmesi

Bu bölümde, araştırmada kullanılan yöntem - resim modeli, örneklem seçimi, resimlerle ilgili anket yoluyla veri toplama ve artırılmış gerçeklik kullanma yöntemi anlatılmaktadır.

İşlemlerin açıklaması yöntemi: Elde edilen verilerin analiz yöntemi ve değerlendirilmesi hakkında bilgiler verilmektedir.

Araştırma yöntemi, artırılmış gerçeklik yoluyla çizim, tasarım ve test aşamaları şeklinde iki bölüme ayrılmıştır. Her iki bölüm hakkında gerekli bilgiye sahip olmak gerekir.

Şu aşamaları içermektedir; tasarım, planlama, çizim ve deneyler yoluyla uzun bir çalışma yapmak.

Prototip çiziminin ardından test aşamasına geçildi.

Araştırmanın ana ve alt problemlerine cevap aranmaya çalışılmıştır.

4.2. Araştırmanın Modeli

Örnek olarak seçilen deneysel model, nicel araştırmanın kullanıldığı türlerden biridir.

20 adet soyut resim kullanılmıştır.

Teknikte akrilik boyalar, yağlı boyalar ve farklı malzemelerle çizilmiş resimler;

2 adet 110*110 cm

10 adet 120*100 cm

2 adet 150*120 cm

3 adet 200*120 cm

3 adet 250*150cm

4.3. Araştırmanın Teknik Özellikleri

İç mekan tasarımlarında ve tablo çizimlerinde uygulanmış yazılımlar;

1- Adobe Photoshop
2- Adobe After Effects
3- 3ds max
4- Adobe Premiere
5- Artivive Ar
6- MyWebAr

4.4. Araştırmanın Teknik Uygulaması

Oturma odaları, resepsiyonlar, çocuk yatak odaları, otel resepsiyonları, koridorlar, hastaneler için tasarımların yapıldığı iç mimaride soyut resimler kullanılarak uygulama yapılmıştır.

İç mimaride araştırmaların sanatsal olarak uygulanması ve soyut resimlerin kullanılması, iç mekan tasarımlarının geliştirilmesinde büyük önem taşımaktadır. Uygulanabilecek yöntemlerden bazıları aşağıdaki gibidir:

1.**Basit renk ve şekillerin kullanılması:** Soyut resimler, renklerin ve basit şekillerin belirli bir kombinasyona dayalı tasarımlar oluşturmak için kullanılabilir. Bu uygulama, duvarların renklendirilmesinde, mobilya seçiminde, halı tasarımında, perde seçiminde ve hatta aydınlatma tasarımında bile uygulanabilir.

2.**Dekoratif detaylar:** Soyut resimler binaların içindeki dekoratif detayları tasarlamak için de kullanılabilir. Örneğin, duvarları süslemek veya geometrik şekillere dayalı mimari tablolar oluşturmak için soyut sanat eserleri oluşturulabilir.

3. **Odaklanma merkezi oluşturun**: Soyut resimler, iç mekanda odak merkezleri oluşturmak için kullanılabilir. Örneğin belirli bir duvara büyük bir soyut tablo yerleştirerek onu gözler için bir buluşma noktası haline getirebilir ve mekanın estetiğini arttırabilirsiniz.

4. **Resimleri mekan temasına uyarlamak:** Sanatçı ve tasarımcı, iç mekanın temasını ve istenilen tasarım stilini iyi anlayarak ve daha sonra soyut resimleri bu temaya uyum sağlayacak ve onu zenginleştirecek şekilde uyarlayabilir. .

5. **Işık ve görsel efektlerden yararlanın:** Işık ve gölge efektleri, soyut resimleri vurgulamak ve iç mekandaki etkilerini arttırmak için kullanılabilir.

6. **Otel ve konaklama tesislerinin döşenmesi:** Soyut resimler, otel ve konaklama tesislerinin dekorasyonunda kullanılabilir, çünkü bu resimler bu mekanı diğerlerinden ayıran bir unsur olabilir.

7. **Soyut sanat kavramından yararlanmak:** Zarif ve modern bir atmosfer yaratmak için iç mekandaki mobilyaların tasarımına soyut sanat kavramı dahil edilebilir.

8. **Kültürel kimliğin ifadesi:** Soyut resimler bir yerin kültürel kimliğini ifade etmek veya iç tasarıma kişisel bir dokunuş katmak için kullanılabilir.

Soyut resimlerin çeşitli şekillerde kullanılması, iç mekan tasarımlarının iyileştirilmesini, daha çekici ve yaratıcı hale getirilmesini mümkün kılabilir.

Soyut resimlerin iç tasarımda kullanılması yaratıcılık açısından heyecan verici olabilir. Soyut sanat, iç tasarımın estetik ve görsel yönlerini geliştirebilir ve mekanda benzersiz bir etki yaratabilir. Örneğin soyut resimler, bir mekana zarafet ve yaratıcılık katmak için duvar resmi veya iç mekan sanat eseri olarak kullanılabilir.

Araştırmacı, artırılmış gerçeklik (AR) kullanarak izleyicinin soyut resimlere ilişkin deneyimini geliştirebilir. Örneğin, fotogerçekçi büyütme, izleyicilerin tabloları farklı açılardan görmesine olanak sağlamak veya akıllı telefonlarını tablonun önüne yerleştirerek sanatçı veya sanat eseri hakkında ek bilgi sağlamak için kullanılabilir. Bu, soyut sanatın etkileşimini ve derinlemesine anlaşılmasını artırır ve izleyicileri eserlerin doğru yorumlanmasına yönlendirmede yardımcı olabilir.

Araştırmacı, akrilik ve yağlı boya kullanmış, bazı resimlere altın varak ve diğer malzemeleri eklemek gibi farklı teknikler eklemiştir.

Resim yapımında sanatsal üslup kullanılmıştır. Aşağıda, kullanılan terimlerin açıklaması bulunmaktadır:

Akrilik ve yağlı boyalar: Bunlar iki farklı sanatsal renk türüdür. Akrilik renkler çabuk kuruyan ve kuruduktan sonra suya dayanıklı sulu boyalardır. Yağlıboyalar keten yağı veya ağaç yağı gibi yağlar içerirken daha yavaş kurur ve kuruması daha uzun sürer.

Altın varak ekleme: Bu, resme gerçek altın varak veya altın kaplama metalik kağıt eklemeyi içeren sanatsal bir tekniktir. Altın varak, sanat eserine parlak, lüks efektler eklemek için kullanılabilir.

Diğer Malzemeler: Resimde belirli etkileri elde etmek için kullanılan renkli kalemler, sulu boyalar veya diğer sanatsal malzemeler gibi resimde kullanılabilecek diğer malzemeleri ifade eder.

Genel olarak görsel sanatlarda araç ve malzeme çeşitliliği, sanat eserlerine derinlik ve karmaşıklık kazandırmak ve ayırt edici etkiler elde etmek için kullanılır. Altın varak eklemek ve birden fazla malzeme kullanmak gibi teknikler, sanat eserini zenginleştirebilir ve onu daha benzersiz hale getirebilir.

Soyut resimlerin çizimindeki sanatsal üslup çeşitliliği, iç tasarım öğeleri ile daha fazla estetik ve uyum içerisinde olmasını sağlar.

Soyut resimlerin çiziminde sanatsal tarzdaki çeşitlilik, iç tasarım öğelerine daha fazla estetik ve uyum katmada önemli bir faktördür. Bu çeşitliliği teşvik etmenin bazı nedenleri vardır, şöyle ki;

Kişiliği ifade etme: Çeşitli soyut resimler, mekan sahibinin veya sakinlerinin kişiliğini ifade etmeye yardımcı olur. Soyut resimlerdeki farklı sanatsal seçimler belli bir zevki ve tarzı yansıtır.

Estetik çeşitlilik sağlamak: Soyut resimlerdeki farklı renkler, şekiller ve dokular, bir mekana heyecan verici estetik etkileşimi katabilir. Cesur, renkli sanat eserleri, iç dekorasyonda çekim merkezi olabilir.

Derinlik ve katman eklemek: Renkleri farklı şekillerde uygulamak veya yağlıboya, akrilik, altın varak gibi çoklu ortamları kullanmak gibi çeşitli sanatsal teknikler kullanıldığında katman ve derinlik açısından zengin bir soyut resim yaratılabilir.

Denge ve uyumu teşvik etmek: Soyut resimlerdeki çeşitlilik, iç tasarımda denge ve uyumu artırmaya yardımcı olabilir. Farklı sanat eserleri birbirini tamamlayabilir ve görsel dengeye katkıda bulunabilir.

Aydınlatma ve mekanla etkileşim: Çeşitli soyut resimler mekandaki aydınlatma ve mekanla belirgin bir şekilde etkileşime girebilir. Değişen açılar ve ışıklandırma, farklı ayrıntıları ortaya çıkarabilir ve tablonun zamanla farklı görünmesine neden olabilir.

Genel olarak sanatsal tarzdaki çeşitlilik, güzel ve uyumlu bir iç tasarım elde etmek için yararlı olabilir ve mekana benzersiz bir sanatsal dokunuş kazandırmaya katkıda bulunabilir.

Aşağıda araştırmacının çizdiği ve iç mekan tasarımına artırılmış gerçeklik tekniklerini de ekleyerek entegre ettiği bir grup tablo yer almaktadır.

Araştırmacı soyut sanatsal resimler yapmıştır. Soyut resimlerle, öğeleri ve şekilleri basitleştirmeyi amaçlamış ve bu şekilde sunmaya dayalı olarak soyutlamayı temel almış ve bu şekilde hazırlamıştır.

"Onları iç tasarıma dahil etmek": Araştırmacı bu soyut resimleri bir iç tasarıma entegre etmiştir. Bu, resimleri bir binanın içinde belirli bir yere veya belirli bir iç mekana, bulunduğu yeri süsleyecek veya ona belirli bir sanatsal kimlik kazandıracak şekilde yerleştirmiştir.

Bunlara artırılmış gerçeklik tekniklerini eklemek: araştırmacı, bu soyut tabloları geliştirmek veya tamamlamak için artırılmış gerçeklik (AR) tekniklerini kullanmıştır.

Araştırmacı, soyut resimler çizip bunları bir iç mekan tasarımına entegre etmiştir. Ardından bu tasarımı daha etkileşimli veya yaratıcı hale getirmek için artırılmış gerçeklik tekniklerini kullanmıştır. Böylece teknik öğeler eklediği sanatsal bir çalışma gerçekleştirmiştir.

Araştırmacı tarafından, muhtelif ölçülerde çizilmiş 20 adet soyut resim sanal ortama yerleştirilmiştir.

Artırılmış gerçeklik teknolojilerinin kullanıldığı bu kapalı mekan sanat sergisine derinlik ve etkileşim kazandırıldı. Binada dolaşan ziyaretçiler, akıllı telefon veya tabletlerindeki artırılmış gerçeklik uygulaması aracılığıyla bu soyut resimlerle etkileşime geçebiliyor. Sanal tablolarla yenilikçi yollarla hareket edebilir ve etkileşime girebilirler; bu da onlara soyutlama ile modern teknolojiyi birleştiren benzersiz ve eğlenceli bir sanatsal deneyim sunar. Geleneksel sanatsal unsurlar ile modern artırılmış gerçeklik teknolojilerinin bu birleşimi, sanat ve iç tasarım alanında yaratıcılık ve gelişim ruhunu yansıtan yenilikçi bir deneyim yaratıyor.

Sanat ve iç tasarım alanındaki gelişmelerle olan bu örtüşme, modern teknolojilerin sanatsal deneyimleri nasıl zenginleştirip geliştirebileceğini, modern tasarım alanlarında yaratıcılığa ve etkili etkileşime kapı açabileceğini gösteriyor. Bu fırsat, tarih ve modernliği birleştirerek sanatın ve iç tasarımın ufkunu genişletmeye ve bunları halk için daha zengin ve çekici hale getirmeye yardımcı oluyor.

Şekil 15. 150 *120 cm Altın Varaklı Akrilik Renkler



Artivive Ar Uygulama Örneği



Şekil 16. 150 *120 cm Akrilik Renkler



Artivive Ar Uygulama Örneği



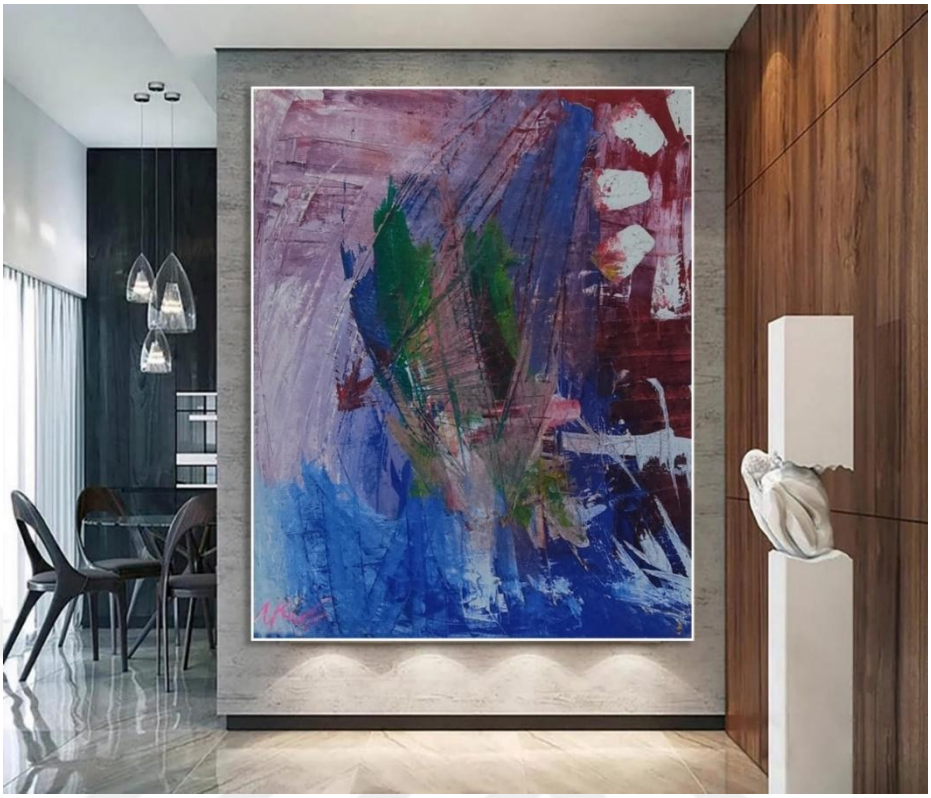
Şekil 17. 120 *100 cm Akrilik Renkler



Artivive Ar Uygulama Örneği



Şekil 18. 250 *150 cm Akrilik Renkler



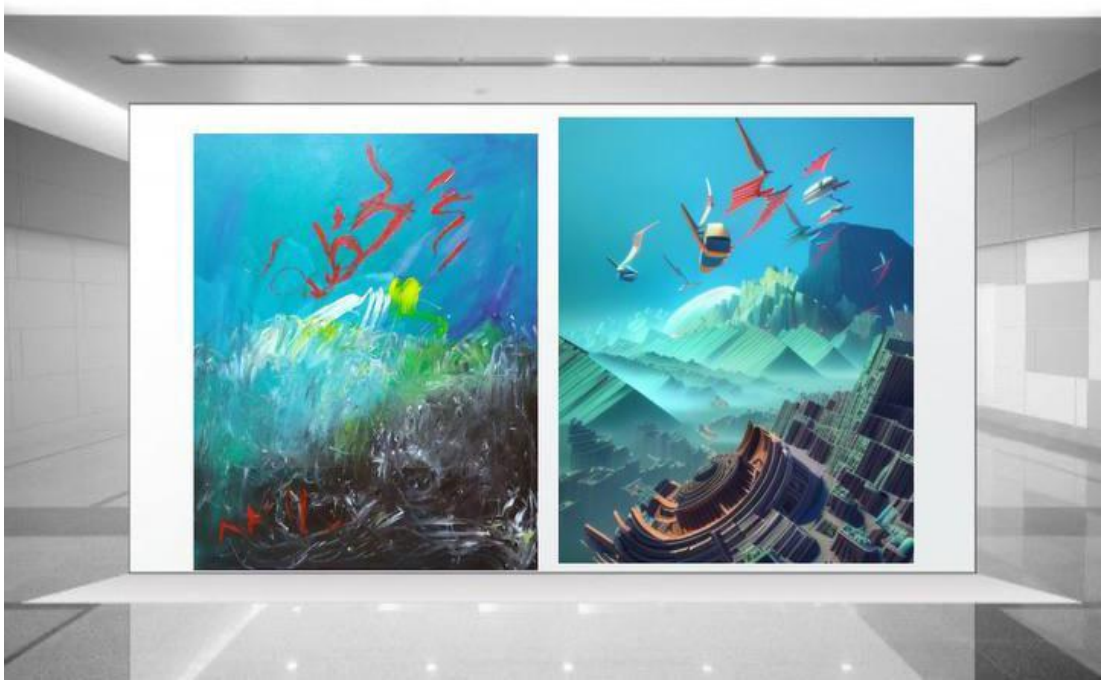
Artivive Ar Uygulama Örneği



Şekil 19. 250 *150 cm Akrilik Renkler



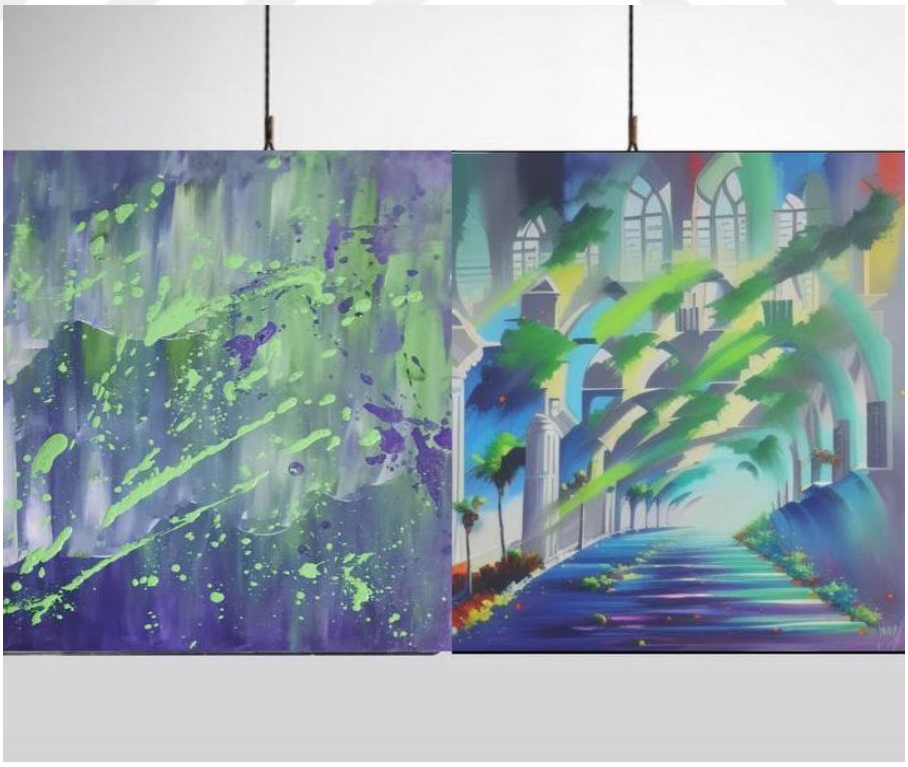
Artivive Ar Uygulama Örneği



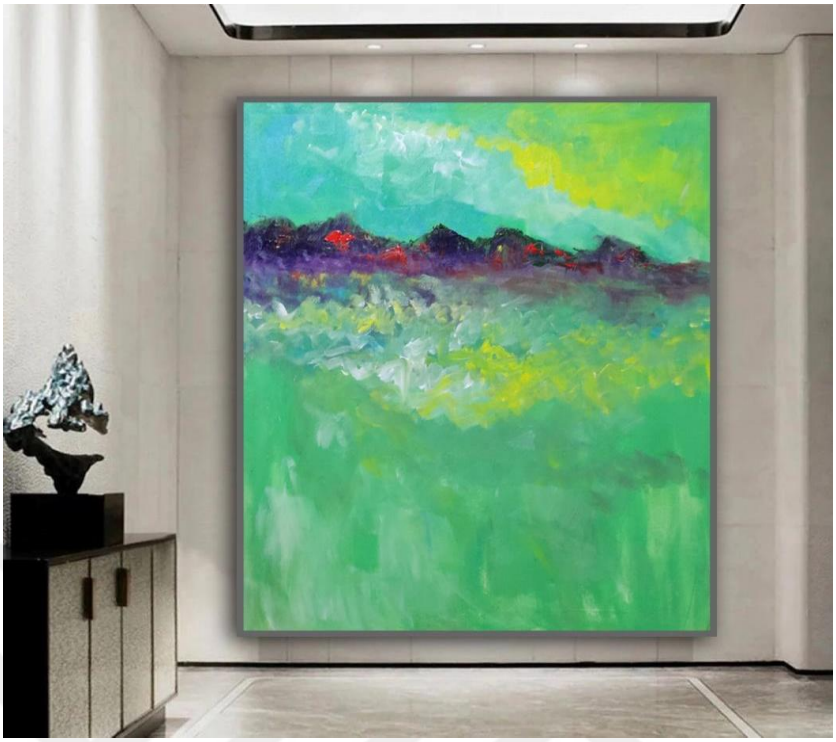
Şekil 20. 200 *120 cm Akrilik Renkler



Artivive Ar Uygulama Örneği



Şekil 21. 250 *150 cm Akrilik Renkler



Artivive Ar Uygulama Örneği



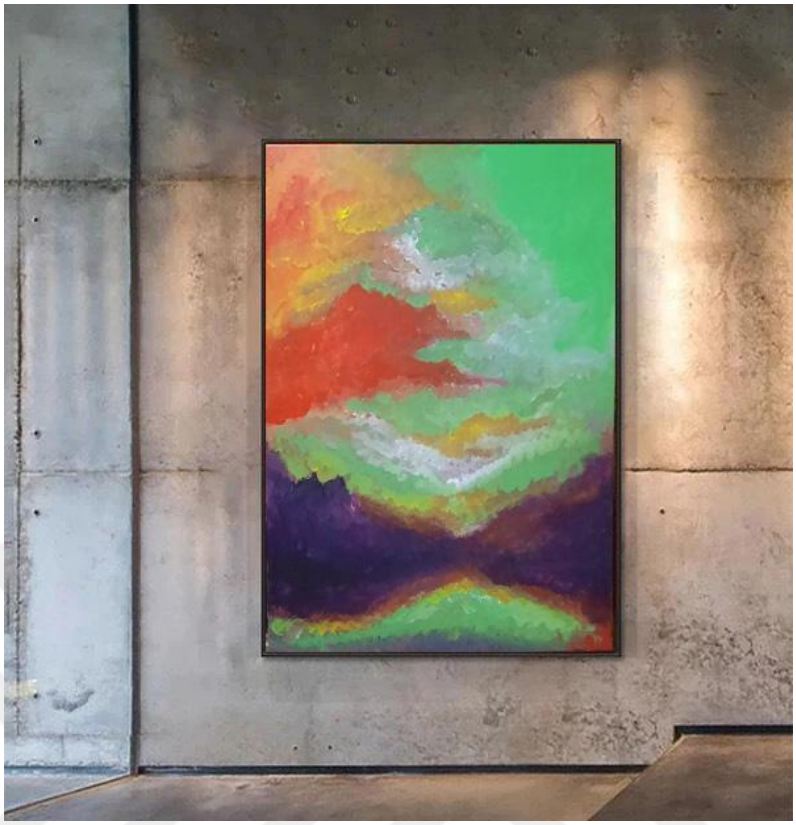
Şekil 22. 200 *120 cm Akrilik Renkler



Artivive Ar Uygulama Örneği



Şekil 23. 200 *120 cm Akrilik Renkler



Artivive Ar Uygulama Örneği



Şekil 24. 100 *150 cm Akrilik Renkler



Artivive Ar Uygulama Örneği



Şekil 25. 120 *100 cm Akrilik Renkler



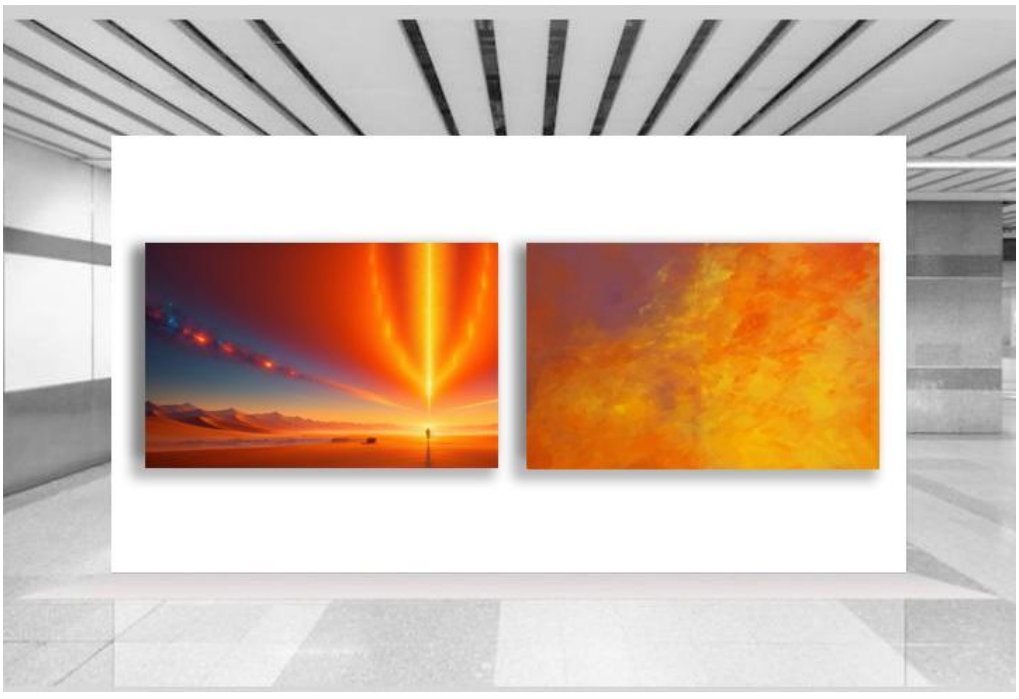
MyWeb Ar Uygulama Örneği



Şekil 26. 120 *100 cm Akrilik Renkler



MyWeb Ar Uygulama Örneği



Şekil 27. 120 *100 cm Akrilik Renkler



MyWeb Ar Uygulama Örneği



Şekil 28. 120 *110 cm Akrilik Renkler



MyWeb Ar Uygulama Örneği



Şekil 29. 120 *110 cm Akrilik Renkler



MyWeb Ar Uygulama Örneği



Şekil 30. 120 *110 cm Akrilik Renkler



MyWeb Ar Uygulama Örneği



Şekil 31. 120 *100 cm Akrilik Renkler



MyWeb Ar Uygulama Örneği



Şekil 32. 120 *100 cm Akrilik Renkler



MyWeb Ar Uygulama Örneği



Şekil 33. 120 *100 cm Akrilik Renkler



MyWeb Ar Uygulama Örneği



Şekil 34. 120 *100 cm Akrilik Renkler



MyWeb Ar Uygulama Örneği



Şekil 35. Resim Sergisi Salonu, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Irak - Kerkük



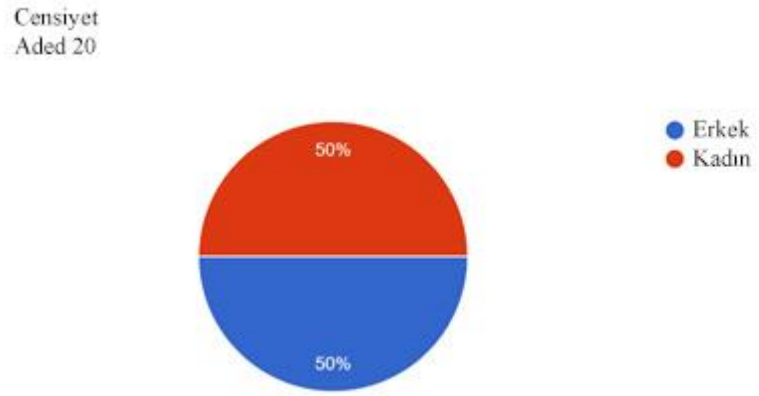
Şekil 36. Resim Sergisi Salonu, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Irak – Kerkük



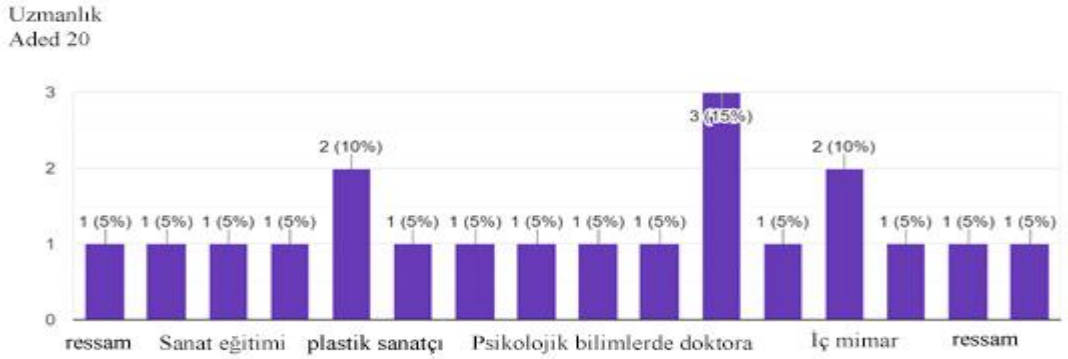
4.5. Uygulanan Anket ve Sonuçlar

Araştırmacı tarafından sergi katılımcılarından oluşan bir örneklem üzerinde Google Forma gönderilmek üzere uygulanan anketin sonuçları.

Grafik 1. Katılımcılar Cinsiyeti



Grafik 2. Katılımcıların Uzmanlık Alanı



Ankete katılanlara, soyut resim örnekleri hakkındaki görüşleri sorularak, araştırmacıya ait soyut resim örnekleri üzerine görüşleri alınmıştır Anket Google Form üzerinden yapılmıştır.

Soru: Sergideki resimlere bakışınız üzerinden, resimler şu şekilde sınıflandırılabilir?

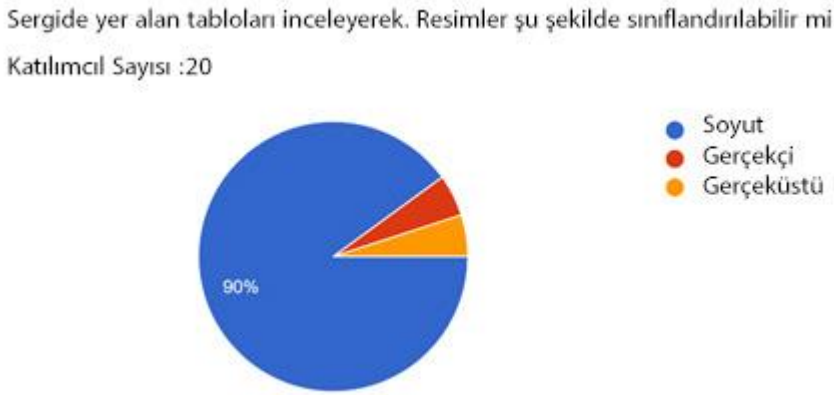
Tablo 1. Ankete Katılan Katılımcıların Görüşlülerinin Frekansları ve Yüzdesi

Yenilenen					
Soyut	Yüzde	Gerçekçi	Yüzde	Gerçeküstücülük	Yüzde
18	90%	1	5%	1	5%

Yukarıdaki tablodan, tekrarlanan cevapların (Soyut) (18) ve yüzdesinin (%90) ve (gerçekçi) tekrarlanan cevapların (1) ve yüzde (% 5) olduğu, tekrarlanan cevapların (gerçeküstü) (1) ve yüzde (% 5) olduğu anlaşılmaktadır. Araştırmacı bunun nedenini,

katılımcıların çoğunluğunun teknik okullar hakkında bir ön fikre sahip olmalarına ve bunları sanatsal üsluba göre nasıl sınıflandıracaklarını bilmelerine bağlamaktadır.

Grafik 3. Anketin İlk Sorusu



Soru: Sergi sonrası deneyimlerinizi paylaşabilir misiniz?

Tablo 2. Ankete Katılan Katılımcıların Görüşlülerinin Frekansları ve Yüzdesi

Yenilenen					
Evet yapabilirim.	Yüzde	Bir dereceye kadar yapabilirim	Yüzde	Yapamam	Yüzde
16	80%	4	20%	0	0%

Yukarıdaki tablodan, (Evet yapabilirim) tekrarlanan cevapların (16) ve yüzde (%80) olduğu ve (bir dereceye kadar yapabilirim) tekrarlanan cevapların (4) ve yüzde (%20) olduğu, (yapamam) tekrarlanan cevapların ise (0) ve yüzde (%0) olduğu görülmektedir. Araştırmacı bunun nedenini, sanatçı araştırmacının soyut resimlere uyguladığı yeni fikrin izleyicinin gözlerini kamaştırmasına ve beğenisini kazanmasına bağladığı şeklinde açıklamaktadır.

Grafik 4. Anketin İkinci Sorusu



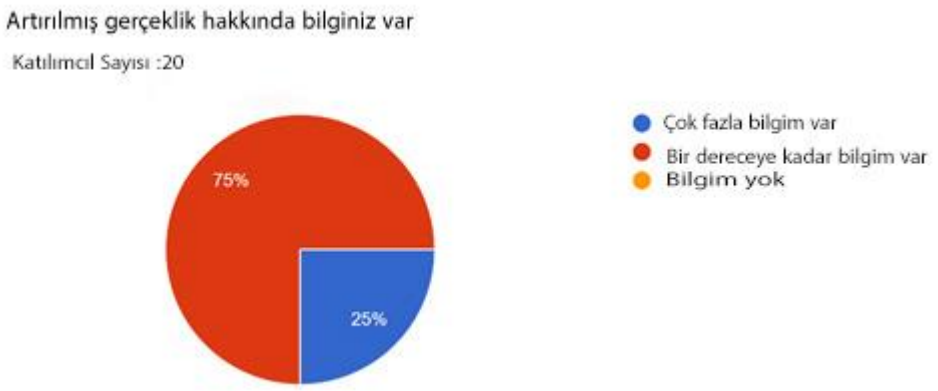
Soru: Artırılmış gerçeklik hakkında bilginiz var mı?

Tablo 3. Ankete Katılan Katılımcıların Görüşlülerinin Frekansları ve Yüzdesi

Yenilenen					
Bir dereceye kadar bilgim var	Yüzde	Çok fazla bilgim var	Yüzde	Bilgim yok.	Yüzde
15	75%	5	25%	0	0%

(Bir dereceye kadar bilgim var) tekrarlanan cevapların (15) ve yüzde (%75) olduğu ve (Çok fazla bilgim var) tekrarlanan cevapların (5) ve yüzde (%25) olduğu, (Bilgim yok.) tekrarlanan cevapların ise (0) ve yüzde (%0) olduğu görülmektedir. Araştırmacı bunun nedenini, katılımcıların çoğunluğunun cep telefonlarında artırılmış gerçeklik uygulamasını bazılarının kullanabileceği ve bazılarının kullanamayacağı gerçeğine bağladığı şeklinde açıklamaktadır.

Grafik 5. Anketin Üçüncü Sorusu



Soru: Sergilenen resimleri izleyerek, artırılmış gerçeklik uygulaması hakkında ne düşünüyorsunuz?

Tablo 4. Ankete Katılan Katılımcıların Görüşlülerinin Frekansları ve Yüzdesi

Yenilenen					
Çok beğendim	Yüzde	Bir dereceye kadar	Yüzde	Hoşuma gitmedi.	Yüzde
18	90%	2	10%	0	0%

Tablodan, (Çok beğendim) tekrarlanan cevapların (18) ve yüzde (%90) olduğu ve (bir dereceye kadar beğendim) tekrarlanan cevapların (2) ve yüzde (%10) olduğu açıktır, ya (Hoşuma gitmedi.) tekrarlanan cevapların (0) ve yüzde (%0) olarak gerçekleşmiştir. Araştırmacı bunun nedenini, çoğunluğun soyut resimlerde artırılmış gerçeklik uygulanmasını izlemekten memnun olmalarına bağlamıştır. Ayrıca soyut resimlerin sanatsal bir gizemi temsil etmesine ve resmin içeriğini yorumlamaktan zevk almaları da söz konusudur. Genel olarak sanatçılar ve toplum için bu buluş, güzel sanatlar öğrencilerine, sanatçılara ve iç mimarlara fayda sağlayabilecek yeni bir sanatsal deneyimdir.

Grafik 6. Anketin Dördüncü Sorusu



Güzel sanatlar öğrencileri, sanatçılar ve iç mimarlara sorulan sorulara verilen cevaplar doğrultusunda araştırma sonuçları şu şekildedir; sanatçı araştırmacı, soyut resimlerine yönelik sanat sergisine katılarak ve artırılmış gerçeklik gibi ileri teknolojilerin bu resimlere uygulanmasıyla olumlu tepkiler almıştır. Aşağıda bu bulgular için bir açıklama yer almaktadır:

İlk soru: resimlerin sınıflandırılması

Katılımcıların %90'ı resimlerin soyut olduğunu düşünüyordu. Bu durum, soyut resimlerin çoğu kimse için açıkça anlaşılır olduğunu ve kolayca ayırt edildiğini göstermektedir.

İkinci soru: Sergi sonrası deneyimlerin paylaşılması

Katılımcıların %80'i sergi sonrasında deneyimlerini paylaşmaya istekliydi. Bu, sanatçı araştırmacının, soyut resimler üzerine uyguladığı yeni fikrin katılımcılara ilham verdiğini ve onları olumlu yönde etkilediğini göstermektedir.

Üçüncü soru: artırılmış gerçeklik bilgisi

Katılımcıların %75'i artırılmış gerçeklik hakkında bir nebze de olsa bilgi sahibi olduğunu belirtti. Bu durum, katılımcılar arasında modern teknoloji bilgisinin yayıldığını göstermektedir. Ayrıca artırılmış gerçekliğin uygulandığı alanlarla ilgili daha önceden deneyim sahibi oldukları anlaşılmaktadır.

Dördüncü soru: Artırılmış gerçekliğin soyut resimlere uygulanması hakkında izleyicinin görüşü

Katılımcıların %90'ı artırılmış gerçekliğin soyut resimlere uygulanmasından çok etkilendi. Bu açıklamalar, araştırmacı sanatçının, izleme deneyimini sergilemek ve resimlerin içeriğini anlatmak için ileri teknolojiyi kullanarak, izleyicinin dikkatini ve beğenisini çekme konusundaki başarısını gösterir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

1. AR teknolojisi, iç mekan tasarımında soyut sanatın etkili bir biçimde kullanılmasına olanak tanır. Sanat eserleri, mekanların atmosferini zenginleştirebilir ve kullanıcı deneyimini artırabilir.

2. Soyut sanatın iç mekanlarda kullanımı, mekanların estetik değeri üzerinde olumlu bir etki yaratabilir. Sanatın mekanın duvarlarına veya zeminine entegre edilmesi, mekanın algılanmasını değiştirebilir.

3. AR uygulamaları, sanatın iç mekanlarda sanatsal ifadenin sınırlarını genişletebilir. Kullanıcılar, sanat eserleriyle etkileşime girebilir ve mekanın içinde yeni boyutlar keşfedebilirler.

Artırılmış gerçeklik gibi teknolojiler, sanatçıların izleyicileriyle iletişim kurmasının ve çalışmalarıyla izleme deneyimini ve etkileşimini geliştirmesinin yenilikçi ve etkili bir yoludur.

Elde edılen bilgilr doğrultusunda Artırılmış gerçekliğin soyut resimlerde kullanılması, güzel sanatlar öğrencilerinin iç mekan tasarımcılarının çeşitli şekillerde büyük ilgisini çekebilen konular aşağda sırlanmşıtır:

1.**Yaratıcılığın ufuklarını genişletmek**: Artırılmış gerçeklik, sanatçılara ve tasarımcılara kendilerini ifade etmeleri ve alışılmadık sanatsal alanları keşfetmeleri için yeni fırsatlar verebilir.

2. **İnteraktif deneyim:** Artırılmış gerçeklik, öğrencilere ve tasarımcılara becerilerini geliştirmelerine ve sanat eserlerinin izleyicileri veya kullanıcıları nasıl etkilediğini daha iyi anlamalarına yardımcı olan etkileşimli deneyimler yaratma fırsatı verebilir.

3. **Öğrenme teknolojisi:** Artırılmış gerçeklik gibi ileri teknolojilerin kullanılması, öğrencilere ve tasarımcılara modern ve ileri teknolojik beceriler edinme fırsatı verebilir.

4. **İç tasarımda yaratıcılığın artırılması:** İç mekan tasarımcıları için artırılmış gerçeklik, sanat eserlerinin veya mimari öğelerin gerçek ortamda nasıl görüneceğini göstermek ve iç mekan tasarımında daha iyi kararlar almaya yardımcı olmak için kullanılabilir.

5. **Müşterileri ve alıcıları çekmek:** İç tasarım alanında artırılmış gerçekliğin kullanılması, müşterileri ve alıcıları tasarım fikirleri konusunda ikna etmeye ve nihai projenin nasıl görüneceğini göstermeye yardımcı olabilir.

Kısacası artırılmış gerçeklik, güzel sanatlar öğrencileri ve iç mimarlar için yaratıcılığı geliştirmek, teknolojiyi öğrenmek ve sanatsal ve iç tasarım deneyimini geliştirmek için güçlü bir araç olabilir. Artırılmış gerçekliğin iç tasarım öğelerindeki soyut resimlerde kullanılmasına ilişkin bazı önemli öneriler şöyledir:

- **Hedefi belirleyin:** Soyut resimler tasarlarken artırılmış gerçekliği kullanmaya başlamadan önce izleyicilerimize veya müşterilerinize iletmek istediğiniz hedefleri ve mesajları tanımlamanız gerekir. Mekana boyut eklemek ister misiniz? Yoksa mobilya veya dekorun gerçekte nasıl görüneceğini mi göstermek istiyorsunuz?
- **Uygun teknolojinin seçilmesi:** Artırılmış gerçekliğin kullanımına yönelik akıllı telefon uygulamaları veya akıllı gözlükler gibi çeşitli teknolojiler bulunmaktadır. Hedeflerinize ve sanatsal yöneliminize en uygun teknolojiyi seçin.
- *Doğrudan dikkat:* İzleyicilerin dikkatini soyut bir resim veya iç tasarımdaki belirli ayrıntılara çekmek için artırılmış gerçeklik kullanın. Belirli öğeleri yaratıcı bir şekilde vurgulamak için kullanılabilir.
- **Çevre ile entegrasyon:** Artırılmış gerçeklik kullanımının iç ortamla doğal bir şekilde harmanlandığından emin olun. Tasarım mekanın genel deneyiminin bir parçası olmalıdır.
- **Test edin ve geliştirin:** Nihayet uygulamaya koymadan önce, geri bildirimlerini almak ve performansı ve etkinliği artırmak için AR iyi bir izleyici veya müşteri örneğiyle test edin.

- **Yenilik ve yaratıcılık:** Artırılmış gerçekliğin kullanımları geleneksel sanatsal geleneklerle sınırlı değildir. Benzersiz bir yaratıcı dokunuş eklemek için yeni fikirler denemeye ve bu teknolojiden yararlanmayan çalışın.
- **Sürekli Öğrenme:** Teknoloji hızla gelişiyor, bu nedenle sanatçılar ve iç mimarlar en son trendleri ve araçları takip etmeli ve becerilerini düzenli olarak güncellenmelidir.
- Artırılmış gerçekliğin etkin bir şekilde kullanılmasıyla soyut resim ve iç tasarım alanlarında izleyicilerin veya müşterilerin deneyimi iyileştirilebilir, yaratıcılık ve etkileşim artırılabilir.

KAYNAKÇA

Akil, H. (2022). Soyut Sanat Eseri Kompozisyonu, https://pin.it/DXjtEfp

Al-Zamil, F. A. (2017). The Impact of Design Elements on the perception of spaciousness in Interior Design. *International Design Journal*, *7*(2), 177-187.

Art, Barcelona, Bella, (2019). You are Here: Art imitates Life in Augmented Reality, https://artistinthecity.com/f/you-are-here-art-imitates-life-in-augmented-reality

Artland Magazine, (2020). "Artırılmış Gerçeklik Sanatı: Sanatçılar Yaratıcılıklarını İfade Etmek için AR'yi Nasıl Kullanılır?" https://magazine.artland.com/augmented-reality-art/

Artuk, (2022). Pablo Picasso (1881–1973), https://artuk.org/discover/artists/picasso-pablo-18811973

Augment, (2021). "Artırılmış Gerçeklik 2021'de Sanatı ve Hikaye Anlatımını Nasıl Şekillendirecek?", https://www.augment.com/blog/how-augmented-reality-will-shape-art-and-storytelling-in-2021/,

Berkeley Arts + Design, (2021). Artivive, https://artsdesign.berkeley.edu/artivive

Boboc, R. G., Băutu, E., Gîrbacia, F., Popovici, N. ve Popovici, D.-M. (2022). Augmented Reality in Cultural Heritage: An Overview of the Last Decade of Applications. *Applied Sciences*, *12*(19), 9859. doi:10.3390/app12199859, https://www.mdpi.com/2076-3417/12/19/9859

Gardner, A. and Hallam, H. (2011). On the Contemporary - and Contemporary Art History, *Journal of Art Historiography*, Number 4 June 2011, https://www.academia.edu/1203041/On_the_Contemporary_and_Contemporary_Art_History.

Klavins, A. (2022). 7 augmented reality ideas for interactive museum experiences, *Overly App*, https://overlyapp.com/blog/7-augmented-reality-ideas-for-interactive-museum-experiences/

Lammers, J. (2022). Augmented Reality Animation, *Trinity Animation*, https://trinityanimation.com/blog/augmented-reality/.

Meisterdrucke, (2020). Piet Mondrian, Kompozisyon 1921, https://www.meisterdrucke.com.tr/fine-art-baski/Piet-Mondrian/634215/Kompozisyon,-1921.htm

Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems*, 77(12), 1321-1329.

MyWebAR, (2020). Industrial Augmented Reality (AR) Platforms by DEVAR - 'canva' for #AR, https://www.linkedin.com/products/devar-official-mywebar/

Pakyürek, G. (2023). İç Mekan Tasarımı için 3 Tasarım İlkesi ve 5 İpucu, https://gizempakyurek.com/blog/ic-mekan-tasarimi-icin-3-tasarim-ilkesi-ve-5-ipucu

Savage, G. and Friedmann, Arnold A. (2023). "interior design". Encyclopedia Britannica, 19 Oct. 2023, https://www.britannica.com/art/interior-design. Accessed: 23 October 2023.

Seçer, Ç. (2021). Kazimir Malevich ve "Sıfır Biçim" / Kazimir Malevich and "Zero Form", https://www.dipnotsanat.com/resim/kazimir-malevich-ve-sifir-bicim-kazimir-malevich-and-zero-form/

Spring Wise, (2022). AR app brings kids' drawings to life, https://www.springwise.com/ar-app-brings-kids-drawings-life/

The Museum of Modern Art (MoMA) (2023). A distinctly American style, Abstract Expressionism, https://www.moma.org/collection/terms/abstract-expressionism/a-distinctly-american-style.

Wang, T., Qian, X., He, F., and Ramani, K., (2021). LightPaintAR: Assist Light Painting Photography with Augmented Reality. In *Extended Abstracts of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '21). Association for Computing Machinery,* New York, NY, USA, Article 237, 1–6. https://doi.org/10.1145/3411763.3451672

Wikiart, (2020). Wasilly Kandinsky, Composition viii 1923, https://uploads1.wikiart.org/images/wassily-kandinsky/composition-viii-1923.jpg

EKLER

Ek 1. Sergi salonu Kerkük Güzel Sanatlar Enstitüsü 2023.







