

## GÖRSEL ZEKANIN SANAT VE TASARIMLA SINIRSIZ ETKİLEŞİMİ\*

Merva KELEKÇİ OLGUN<sup>1</sup>

### Özet

Sanatın işlevselliği ve sanat yoluyla öğrenme sürecinde görsel öğrenme duyusunun aktif hale gelmesi, gözlem yoluyla öğrenmenin bilişsel bir sürece dönüşmesine katkı sağlar. İnsanların deneyimlerden elde ettikleri bilgiyi kullanarak yeni yapısal formlar oluşturması, imgelerin ve imgelemin yeni yorumlar getirmesine olanak tanır. Bu çerçevede, sanat gerçekliğin sınırlarını aşarak yeni görsel imgelerin oluşumunda hayal gücünü ön plana çıkarır. Görsel oluşumların hayal gücüyle desteklenerek tasarlanması, yapıcı keşiflerin rasyonel sınırların ortadan kaldırılmasıyla serbest kalmasına olanak tanır. Bireyler, görsel bir görüntü yaratmak için farklı yöntemleri deneyimleyip keşfederken hayal güçlerinden yararlanır. Bir görseli manipüle ederek yeni bir estetik kazandırmak için nesneyi hayal gücüyle yeniden tanımlayarak ve tasarlamak mümkündür. Görsel zekanın tasarıma olan etkisi, kültürel değerlerle bağlantılıdır ve duyuşsal bilgiler dokunsal, işitsel, görsel ve koku gibi farklı duyuşlar arasında bütünlük bir şekilde ilişkilendirilebilir. Reklam alanında markaların tüketicilerin dikkatini çekmek için kullandığı sanal artırılmış gerçeklik uygulamaları, pazarlama stratejilerinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu çalışmanın temel amacı, yenilikçi görsel tasarımın tüketici davranışları üzerindeki etkilerini incelemek ve bu tasarımların tüketicilerle etkileşim biçimini değiştirerek yaşamlarını kolaylaştırma potansiyelini araştırmaktır. Araştırma, teknolojik yeniliklerin sınırsız etkileşimini belirleyerek, bu etkileşimlerin tüketici yaşam tarzlarına olan etkilerini anlamayı hedeflemektedir. Ayrıca, bu çalışma pazarlamacılara, tasarımcılara ve iş stratejistlerine daha etkili ve kullanıcı dostu ürün ve hizmetler geliştirme konusunda rehberlik sağlamayı amaçlamaktadır. Nicel araştırmalara dayanan bir yöntem kullanılarak, literatür taraması, temel kavramların belirlenmesi ve analiz süreçlerini içeren bir araştırma yöntemi benimsenmiştir. Bu çalışmada, sanat ve tasarımın görsel zeka becerilerini kullanarak duyuşsal ve estetik bir etki yaratmak için farklı tasarım öğelerini bir araya getirerek hazırladığı etkileşimli alanların deneyimi incelenmiştir. Bu deneyimi yaşayanlar üzerinde artırılmış gerçeklik uygulaması için sorular geliştirilmiştir. Ayrıca, görsel zekanın sanat ve tasarımla olan sınırsız etkileşimi ve gelişimine nasıl katkı sağladığı da incelenmiştir. Elde edilen veriler, görsel tasarımın tüketicilerle etkileşimde bulunma biçimini anlamak adına kapsamlı bir bakış sunacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Görsel Zeka, Sanat ve Tasarım, Arttırılmış Gerçeklik, Teknoloji ve Sanat Entegrasyonu.

**JEL Sınıflaması:** L82, Y90, Y91

## UNLIMITED INTERACTION OF VISUAL INTELLIGENCE WITH ART AND DESIGN

### Abstract

The functionality of art and the activation of visual learning through art contribute to the transformation of observational learning into a cognitive process. The opportunity for individuals to create new structural forms based on their experiences allows for the emergence of new interpretations of images and imagination. In this context, art emphasizes the primacy of imagination in the formation of new visual images by transcending the boundaries of reality. Designing visual formations supported by imagination enables constructive explorations to break free from rational limitations. Individuals utilize their imaginative faculties while experimenting with different methods to create a visual image. It is possible to redefine and design an object by manipulating a visual image, thus imbuing it with a new aesthetic. The impact of visual intelligence on design is intertwined with cultural values, and sensory information can be integrated across different senses such as touch, hearing, vision, and smell. Augmented reality applications utilized by brands in advertising play a significant role in marketing strategies to capture consumers' attention. The primary objective of this study is to examine the effects of innovative visual design on consumer behaviors and explore the potential of these designs to facilitate changes in consumer interactions, thereby easing their lives. The research aims to understand the unlimited interactions of technological innovations and their effects on consumer lifestyles. Furthermore, this study aims to provide guidance to marketers, designers, and business strategists in developing more effective and user-friendly products and services.

\* Bu makale Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi tarafından 4-5 Mayıs 2023 tarihlerinde "Sınırsız: Dünya yapmak & ötesi" başlığıyla düzenlenen 1. Disiplinlerarası Sanat, Tasarım ve Sosyal Bilimler Uluslararası Sempozyumunda sunulan bildirden türetilmiştir.

<sup>1</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü,  
[mervakelekciolgun@beykoz.edu.tr](mailto:mervakelekciolgun@beykoz.edu.tr), ORCID: 0000-0002-9670-5771

A research methodology based on quantitative research has been adopted, incorporating literature review, identification of fundamental concepts, and analysis processes. In this study, the experience of interactive spaces created by combining different design elements using visual intelligence in art and design to evoke emotional and aesthetic effects is examined. Questions have been developed for individuals experiencing this phenomenon for augmented reality applications. Additionally, the study investigates how visual intelligence contributes to the unlimited interaction and development of art and design. The resulting data will provide a comprehensive overview of how visual design interacts with consumers, aiming to understand their interaction patterns.

**Keywords:** Visual Intelligence, Art and Design, Augmented Reality, Integration of Technology and Art.  
**Jel Classification:** L82, Y90, Y91

## 1. Giriş

Sanat ve tasarım, kişinin duygu, düşünce ve hayal gücünü ifade etmek için yaratıcılık ve estetik prensiplerini kullanarak ortaya koyduğu eserlerdir. Bu alan içinden insanın, kendini ifade ederken, toplumsal mesajlar iletmesine ve estetik deneyimler sunmasına olanak tanır. Sanat ve tasarımın temel unsurlarını anlamak ve değerlendirmek için görsel zeka gereklidir. Sanat ve tasarım, uzun bir geçmişe sahip ve birbiriyle iç içe geçmiş iki alandır. Her iki alanda da, sanatçıların ve tasarımcıların estetik açıdan etkileyici eserler oluşturmalarını sağlayan görsel zeka büyük önem taşır. Görsel zeka ile sanat ve tasarım arasındaki etkileşim, izleyicide etki yaratan eserlerin temel bir unsurudur.

Tasarım, düşünsel bir izlenim bırakmak için belirli süreç gerektirir. Her şeyin zihinde canlandırılması ve düşünülmesini içerir. Zihinsel yaratıcılık, gerekli imgeler arasında ilişkiler kurarak hayal gücünü harekete geçirilerek, yaratıcı düşünce sürecinde, mevcut bilgilerin kullanılmasıyla yeni ürünler ortaya çıkarılmasını sağlar. İmgelerin etkisiyle meydana gelen bu yaratıcılık yeteneği, insanların doğuştan sahip oldukları eğilimlerden kaynaklanmaktadır. Bu yetenek, görsel algılamayla başlar ve diğer duyular arasında ayrıcalıklı bir konuma sahip olur (Dinçeli, 2020).

Görsel zeka, sanat ve tasarım alanlarında önemli bir rol oynamaktadır. Bu zeka türü, yaratıcılığa ilham verebilir ve insanların alışılmışın dışında düşünmelerine yardımcı olabilir. Aynı zamanda, yeni yaklaşımların keşfedilmesine ve bireylerin kendi benzersiz görsel dilini geliştirmesine olanak tanır. Bu nedenle, görsel zeka hem sanat hem de tasarım dünyasında vazgeçilmez bir unsurdur (Howells & Negreiros, 2019).

Sanat ve tasarım, insanın çevresini nasıl algıladığını ve yorumladığını etkileyerek kültürü şekillendirme gücüne sahiptir. Reklamdan pazarlamaya, modadan mimariye kadar geniş bir yelpazede, sanat ve tasarım görsel kültürümüzü ve dünyayla olan etkileşim biçimimizi şekillendirme konusunda kritik bir rol oynar. Bu konular, bireylerin yeni deneyimlerinde önemli bir etken olarak ortaya çıkarlar (Kahraman, 2016).

Görsel zeka, sanat ve tasarım ile yakından ilişkilidir ve bu iki disiplin birbirleri üzerinde derin bir etkiye sahip olabilir. Görsel okuryazarlığın geliştirilmesiyle, farklı sanat ve tasarım stillerini ve tekniklerini keşfederek, görsel bilgileri algılama ve yorumlama yeteneği artırabilir. Bu da görseller aracılığıyla daha etkili iletişim kurulmasına olanak tanır.

Nesnenin algılanması ve kavranması yoluyla elde edilen bilgi, görsel deneyim alanlarına yansır ve tasarım sürecinde zihinsel bir yapılandırma oluşturularak figür, zihinsel olarak manipüle edilir. Bu süreç sonucunda görsel algı, görmenin sadece gözlemlene değil, aynı zamanda görülenin incelemesi ve akılda kalıcılığının sağlanması anlamına geldiğini yansıtır. Herhangi bir görüntüyü başarıyla imgelemek, hayal gücünün görsel zeka becerisiyle doğrudan ilişkili olduğunu gösterir. Teknolojinin yaşamımıza entegrasyonu, sanat ve tasarım alanını da doğrudan etkilemiştir. Son yıllarda, insan zekası gerektiren işlerin bilgisayar sistemleri tarafından yerine getirilmesi için geliştirilen yenilikçi uygulamaların, yenilikçi görsel tasarımların ortaya çıkmasını sağladığı gözlemlenmektedir.

## **2. Görsel Zeka ve Teknoloji Entegrasyonu**

Görsel bilginin işlevselliği, bazı durumlarda bir nesnenin veya bir şeyin yokluğunun aktif bir algı verisi olarak kabul edilmesine olanak tanıdığını göstermektedir. Bu durumda, görsel algının sadece var olan nesnelere algılamakla sınırlı olmadığı, aynı zamanda bir nesnenin veya şeyin yokluğunu da aktif bir biçimde algılayabildiği belirtilmektedir. Örneğin, boş bir alanda bir nesnenin olmadığını algılamak, görsel bilginin etkin bir bileşeni olabilir. Bu durumlar, görsel algı sürecinin karmaşıklığını ve çeşitliliğini vurgular ve görsel bilginin esnek ve dinamik yapısını yansıtmaktadır (Arnheim, 2012).

Görsel zeka, görsel bilgileri anlama, yorumlama ve çözümlenme bir bütün içinde beceri olarak tanımlanabilir. Bu beceri, sanatçıların ve tasarımcıların görsel olarak çekici, etkili ve etkili işler yaratmalarına olanak tanıdığı için sanat ve tasarımın birbirine bağlılığında önem konusu olmaktadır. Görsel zeka, sanat ve tasarım ile birlikte anıldığı gibi bunun tersi durumlarda görülmektedir. Görsel zeka ile sanat ve tasarım arasındaki sınırsız etkileşim vardır. İkisi arasındaki ilişki sürekli gelişmekte aynı zamanda teknoloji evriminde değişim göstermektedir.

Teknoloji, sanat ve tasarımı geniş bir insan kitlesine ulaşabilmek için daha erişilebilir hale getirmiştir. Dijital platformların ve sosyal medyanın yükselişiyle, görsel sanatı ve tasarımı çevrimiçi olarak paylaşmak ve sergilemek artık her zamankinden daha kolay ve ulaşılabilir halde uygulanmaktadır. Bu durumda, sanatçı ve tasarımcılar için küresel izleyicilere ulaşmak ve başkalarıyla yeni ve yenilikçi yollarla işbirliği yapmak için yeni fırsatlar yaratmıştır. Dijital

olarak sanat ve tasarımı etkileşimi bir tasarım ve sanal gerçeklik gibi alanların teknoloji ile bütünleşmesi bu olanakları keşfederek ilgi çekici deneyimler halinde sunulması için yeni fırsatları ortaya çıkarmıştır (Wands, 2006).

Teknolojideki gelişim ve ilerlemeler, görsel bilgileri oluşturmak aynı zamanda işlemek için yeni araçlar ve tekniklerin ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Örneğin, dijital boyama yazılımları ve 3D modelleme programları, önceden imkansız olan yüzeylerde görüntü oluşturma ve işleme imkanlarını genişletmiştir (Krak, Barmak, & Manziuk, 2022).

Sanat ve tasarım, dijital sanat, etkileşimli tasarım ve sanal gerçeklik gibi alanların yükselişiyle teknolojiyle giderek daha fazla bütünleşmektedir (Südor, 2021). Sanatçılar ve tasarımcılar, teknolojinin sunduğu olanakları keşfetmekte ve izleyicilere çekici ve etkileyici yapay zeka uygulamaları aracılığıyla yeni deneyimler sunmaktadır. Bu uygulamalar, görüntü oluşturma, görüntülerin ayrıntılarını aktarma ve işleme konusunda önemli gelişmeler sağlamaktadır.

Teknolojinin evriminin, görsel zeka ile sanat ve tasarım arasındaki ilişki üzerinde derin etkisi olduğu ve yaratıcılığın, işbirliğinin ve yeni oluşumların ortaya çıkmasına olanak sağladığı belirtilmektedir (Dolunay, 2016). Teknolojinin gelişmesiyle, sanat ve tasarımda mümkün olan veya olamayanların algısı ve beklentilerimiz sürekli olarak değişmektedir. İzleyiciler, sanatçılardan ve tasarımcılardan daha etkileşimli, ilgi çekici deneyimler sunmalarını beklemekte ve bu doğrultuda beklentileri artmaktadır.

## **2.1. Sanatta Görsel Zekanın Rolü**

Görsel algı, insan algısının temel bir bileşenidir ve dış dünyadan gelen görsel uyarıcıları işleyerek anlam çıkarma ve çevresel etkileşimde bulunma yeteneğini içerir. Berger'a göre, görsel algının yalnızca fiziksel nesnelere sınırlı olmadığını, aynı zamanda kültürel, sosyal ve psikolojik etkilerin de altında olduğunu belirtmektedir (Berger, 2019).

Sanat eserleri, reklamlar, medya ve diğer görsel içerikler, insanların düşünce tarzlarını, duygusal tepkilerini ve algılarını şekillendirmede önemli bir rol oynamaktadır. Görsel algı, insan deneyimini daha iyi kavramamıza ve görsel kültürün işleyişini kavramamıza olanak tanır. Bu bağlamda, görsel algıya yönelik yapılan araştırmalar, insan algısını ve kültürel etkileşimleri daha iyi anlamamıza katkıda bulunmaktadır (Mirzoeff, 2016).

Görsel zeka, sanatın kritik bir unsurudur. Sanatçılar, renk, kompozisyon ve doku gibi görsel unsurları kullanarak çekici ve ilgi çekici eserler yaratabilirler (Wang, Zheng, Chen & Wang, 2020). Araştırmacılar, görsel zekanın "görsel bilgileri algılama ve analiz etme, yorumlama ve bunlarla ilgili yargılarda bulunma ve bu bilgileri eylemlere ve kararlara rehberlik etmek için kullanma yeteneği" olduğunu belirtmektedirler (Machado, Romero & Greenfield, 2021). Bu yetenek, görsel olarak etkileyici ve belirli bir mesajı ileten eserlerin yaratılmasında hayati öneme sahiptir.

Sanatçılar, izleyicilerin gerçeklik algısına meydan okumak için çeşitli teknikler ve stiller kullanırlar ve bu, sanatta görsel zekanın önemini vurgular. Örneğin, Pablo Picasso ve Salvador Dali gibi sanatçıların çalışmaları, görsel zekanın izleyicinin gerçeklik algısına meydan okuyan etkileyici eserler yaratmak için nasıl kullanılabileceğini göstermiştir. Picasso'nun Kübist çalışmaları, farklı perspektifler ve açılar kullanarak bir konunun çok yönlü bir görüntüsünü oluşturur. Kübizimde nesnelere, genellikle aynı anda birden fazla bakış açısını tasvir eden soyut bir biçimde parçalanır ve yeniden birleştirilir. Bu, geleneksel temsil kavramlarına meydan okuyan karmaşık ve katmanlı bir kompozisyon oluşturur.

"Hasır İskeleli Natürmort" (Still Life with Chair Caning), bir masa, meyve ve kamaşla örülmüş bir sandalye oturağını içeren bir natürmort kompozisyonudur. Bu tablo, masa ve düz bir daire olarak sunulan sandalye oturağı gibi nesnelere birden fazla açıdan tasvir edildiği ve farklı perspektiflerin bir araya getirildiği bir dizi perspektif içermektedir. Genel olarak, Picasso'nun Kübist çalışmaları, nesnelere dinamik ve çok yönlü bir şekilde parçalayıp yeniden birleştiren biçim ve kompozisyona yönelik yenilikçi yaklaşımlarıyla karakterizedir. Farklı malzemelerin kullanımıyla dikkat çekici çağdaş sanat eserleri arasında gösterilmektedir (Özkendirci, 2018).

**Şekil 1: 'Hasır İskeleli Natürmort' (Still life with Chair Caning)**



**Kaynak:** <https://www.pablocicasso.org/still-life-with-chair-caning.jsp2>

Sanat eserlerinde görsel zeka kullanımlarından önemli örneklerden biri de sürrealist eserlerdir. Bu eserler genellikle rüya benzeri görüntüler ve fantastik unsurlar içerir ve izleyiciye başka bir dünya deneyimi yaşatmayı amaçlar (Zorlu, 2021).

Bunlardan biri olan "The Elephants" (1948) eserinde Dali, uzun ve cılız bacaklara sahip birkaç fili çorak, ıssız bir manzarada yürürken tasvir etmiştir. Rüya benzeri görüntüler, bilinçaltının mantık dışı görüntüsünü aktararak bir yer değiştirme ve yönelim bozukluğu hissini yaratmaktadır.

Dali'nin eserlerinin sürrealist içeriği, genellikle rüya benzeri ve fantastik unsurlar kullanarak başka bir dünyaya ait, genellikle rahatsız edici bir deneyim yaratan nitelikte tanımlanırken, bu eserler, görsel zekanın bir parçası olarak, imgesel olarak yansıtılır.

**Şekil 2: 'Filler' (The Elephants)**



**Kaynak:** <https://www.dalipaintings.com/images/paintings/the-elephants-large.jpg>

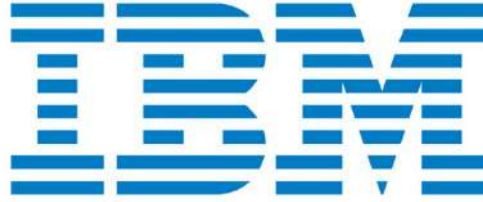
### 2.3. Tasarımda Görsel Zekanın Rolü

Tasarımcılar, görsel olarak dikkat çekici tasarımlar oluşturmak için renk, şekil ve tipografi gibi görsel öğeleri kullanırlar. Bu öğelerin izleyici üzerindeki etkisini anlamak ve etkili iletişim kurmak için görsel zeka önemli bir rol oynar (Mejía, 2013).

Tasarımcılar, etkili işler yaratmak için farklı teknikler ve stiller kullanmak zorundadırlar. Örneğin, Paul Rand ve Saul Bass gibi tasarımcıların çalışmaları, akılda kalıcı logolar ve grafik tasarımlar oluşturmak için görsel zekanın nasıl kullanılabileceğini göstermektedir. Rand'ın IBM logosu, temiz çizgiler ve basit bir renk paleti kullanarak hem akılda kalıcı hem de etkili bir tasarım oluşturmak için önemli bir örnek teşkil etmektedir.

Görsel zeka, tasarımcıların görsel öğeleri kullanırken izleyiciyi etkileyici bir şekilde iletişim kurma yeteneklerini güçlendirmektedir. Bu bağlamda, tasarımın hem sanatsal hem de işlevsel boyutlarına odaklanarak, görsel zekanın önemi vurgulanmaktadır.

### Şekil 3: Paul Rand tarafından tasarlanan 'IBM' logosu



**Kaynak:** <https://fall2017foundations.wordpress.com/2017/09/10/saul-bass-and-paul-rand-logo-design/#jp-carousel-520>

Saul Bass'ın film afişleri, belirgin bir tipografi ve minimalist bir stilde karakterizedir. Bass'ın ikonik film afişlerinde, cesur tipografi ve canlı renkler kullanılarak görsel bir etki yaratıldığı gözlemlenir. Bass, filmin özünü tek bir sembolik görüntüyle aktarabilme yeteneğine sahiptir ve bu yeteneğiyle, daha sonra modern bir tarzda çarpıcı bir şekilde yeniden tasarlamıştır. Tartışmasız olarak, "Bir Cinayetin Anatomisi" posterini onun en iyi tasarımı olarak kabul edilir. Bu poster, sarsıcı bir şekilde yedi parçaya bölünmüş bir ceset silüetini içerir ve bu, filmin adıyla oynayarak hem bir kelime oyunu yapar hem de mahkeme salonu dramasının içine daldığı ahlaki belirsizlikleri görsel olarak sunar.

### Şekil 4: Saul Bass 1959 'Bir Cinayetin Anatomisi'



**Kaynak:** <https://atthemovies.uk/products/97-anatomy-of-a-murder-1959?variant=32992432881744>

### **3. Görsel Zeka ile Sanat ve Tasarım Arasındaki Etkileşimi Geliştirmede Teknolojinin Rolü**

Yaratıcı düşünme ile yaratıcılık arasında belirli farklar bulunmasına rağmen, genellikle birbirleriyle özdeş olarak ele alınmaktadır. Yaratıcı düşünme, genellikle zihinsel bir süreç olarak tanımlanırken, yaratıcılık ise hem zihinsel hem de performansa dayalı çeşitli eylemleri içermektedir. Farklı deneyimlerle etkileşime giren bireylerin, yaratıcılık süreci problem çözme ve eleştirel düşünme becerisi birbirinden farklılık göstermektedir. Yaratıcılık ve sanatla bağlantılı olarak çoklu zeka kuramı bu yaklaşımı savunmaktadır. Tasarımcıların eleştirel yönlerinin gelişmesi soruna çözüm bulması yeni bakış açısı geliştirmesine ve tasarım sürecinin zenginleştirilmesine katkıda bulunur (Gardner, 2004).

Yaratıcı zeka teorisinin ve öğrenme stiliyle uyumlu olması öğretimin aktif öğrenmeyi ve eleştirel düşünmeyi kolaylaştırabileceği şeklindeki önemli bir bilişsel süreçtir.

Teknoloji, görsel zeka ile sanat ve tasarım arasındaki etkileşimde önemli bir rol oynamaktadır. Dijital tasarım araçlarının hızla gelişimi, sanatçıların ve tasarımcıların daha karmaşık ve dinamik işler yaratmasına olanak sağlamaktadır. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojiler, sanat ve tasarım alanında devrim niteliğinde bir değişim yaratmakta ve yeni bir potansiyeli beraberinde getirmektedir. Bu teknolojiler, izleyicinin görsel sanat ve tasarımı daha derinlemesine anlamasını sağlayacak, daha sürükleyici ve etkileşimli deneyimler sunma potansiyeline sahiptir. Özellikle sanal gerçeklik, izleyicilere sanat eserlerini 360 derece görme ve etkileşimde bulunma fırsatı vererek, daha zengin ve dokunsal bir deneyim sunmaktadır. Bu



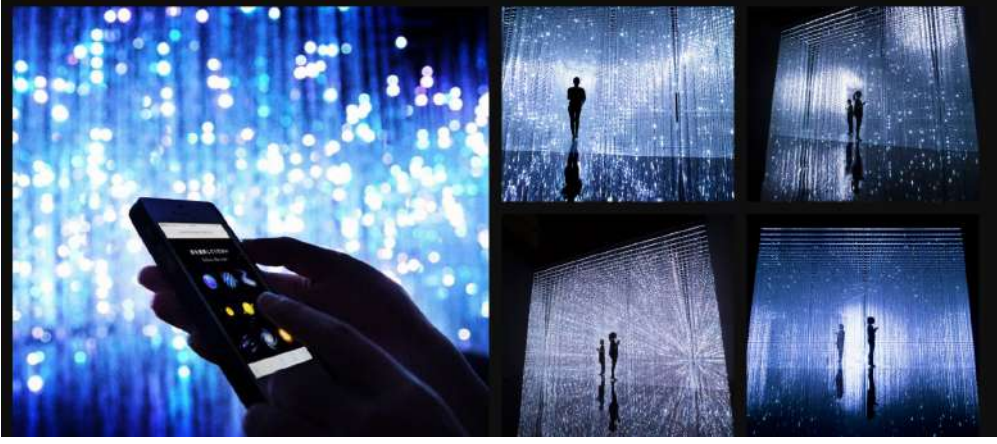
gelişmeler, sanat ve tasarım alanındaki etkileşim biçimimizi dönüştürmekte ve yeni fırsatlar sunmaktadır.

Teknolojinin sanat ve tasarıma entegrasyonu, izleyici beklentilerini zamanla değiştirmiştir. Bu değişimin bir örneği, etkileşimli tasarım alanında görülebilir. Geçmişte, izleyiciler genellikle statik bir görüntü veya basit bir animasyonla tatmin olabiliyorken, etkileşimli teknolojilerin yükselişiyle birlikte izleyiciler artık daha sürükleyici ve ilgi çekici deneyimler beklemekte ve bunları fiziksel olarak deneyimlemek istemektedirler. Örneğin, sanal gerçeklik veya artırılmış gerçeklik uygulamaları, izleyicilere sanat eserlerini 360 derece görme ve etkileşimde bulunma fırsatı sunarak, daha derinlemesine ve katılımcı bir deneyim yaşama imkanı sağlamaktadır. Bu nedenle, teknolojinin sanat ve tasarıma entegrasyonu, izleyicilerin beklentilerini değiştirerek, daha etkileşimli, katılımcı ve zengin deneyimler arayışına yönlendirmiştir (Kelekçi Olgun, Ayan Danacılar, 2023).

Japon sanatçılar ve teknoloji uzmanlarından oluşan bir topluluk olan TeamLab, etkileşimli enstalasyonlarıyla dikkat çekmektedir. TeamLab, kendi dijital sanat eserlerinden oluşan bir koleksiyon sunmaktadır. Ziyaretçileri çevreleyen ve etkileşime geçilen alanlarla tasarlanmış sanat eserlerinden oluşan dijital bir müze oluşturulmuştur. Bu enstalasyonlar, mekanın içine girildiğinde tamamen farklı bir dünya algısı sunan ve görüntü ile dijital teknolojinin sanatta nasıl kullanılabileceğini gösteren fantastik tasarımlardan oluşmaktadır.

Çalışmaları genellikle izleyicilerin hareketlerine ve eylemlerine yanıt veren sürükleyici dijital ortamları içermektedir. Örneğin, 'Kristal Evren' adlı bir enstalasyonları izleyicileri, hareketlerine ve mimiklerine göre renk ve şekil değiştiren, sonsuz gibi görünen geniş bir LED ışık alanıyla çevrilidir. Bu enstalasyon, statik bir görüntüyle elde edilmesi imkansız olan bir mekan oluşturarak izleyicilerde merak duygusunu ortaya çıkarmaktadır. LED ışıklarıyla oluşturulan sonsuzluk hissi, izleyicileri etkileyici bir deneyime davet eder ve teknolojinin sanatla etkileşimini gösteren güçlü bir örnek sunar.

### Şekil 5: Kristal Evren 'Crystal Universe'



**Kaynak:** [https://www.teamlab.art/th/w/crystaluniverse/living\\_digital\\_space](https://www.teamlab.art/th/w/crystaluniverse/living_digital_space)

2018'de Tokyo'da kurulan bir müze olan TeamLab, kendi dijital sanat eserlerinden oluşan bir koleksiyon sunmaktadır. Ziyaretçileri çevreleyen ve etkileşime geçilen alanlarla tasarlanmış sanat eserlerinden oluşan dijital bir müze oluşturulmuştur. Bu enstalasyonlar, mekanın içine girildiğinde tamamen farklı bir dünya algısı sunan ve görüntü ile dijital teknolojinin sanatta nasıl kullanılabileceğini gösteren fantastik tasarımlardan oluşmaktadır.

Kristal Evren'in tasarımı son derece etkileyicidir. Heykelsi bir gövde için biriktirilmiş ışık noktaları kullanılarak benzersiz bir görüntü oluşturulur. Işık parçacıkları dijital olarak kontrol edilir ve izleyicinin eserle olan etkileşimine bağlı olarak değişkenlik gösterir. Bu, her izleyicinin farklı bir sanat deneyimi yaşamasını sağlar.

Ayrıca, Kristal Evren, özellikle dijital teknolojinin kullanımı açısından önemli bir örnek olarak gösterilebilir. Bu sanat eseri, teknolojiyle sanatın kusursuz bir şekilde birleşmesiyle yaratılmıştır ve izleyiciyi doğal bir ortamda hissettirir. Bu da teknolojinin sanat dünyasında daha fazla kullanılmasını teşvik eder.

Sonuç olarak, Kristal Evren, teknoloji ve tasarımın birleşimiyle ortaya çıkmış harika bir sanat eseridir. İzleyicilere interaktif bir deneyim sunmanın yanı sıra etkileyici bir tasarıma sahiptir. Bu sanat eseri, teknolojinin sanat dünyasında daha yaygın olarak kullanılmasına ilham veren bir örnektir.

### Şekil 6: Yağmur Odası 'Rain Room'



**Kaynak:** <https://mymodernmet.com/random-international-rain-room/>

Yağmur Odası, 2012 yılında Random International tarafından yaratılan sürükleyici bir sanat enstalasyonudur. Barbican Centre'da ilk kez sergilenen bu eser, o zamandan beri New York Modern Sanat Müzesi (MoMA), Los Angeles County Sanat Müzesi (LACMA) ve Şangay'daki Yuz Müzesi gibi birçok uluslararası sanat mekanında sergilenmiştir. MoMA'da özel olarak inşa

edilen bir pavyona yerleştirilen Yağmur Odası, LACMA'da ise müzenin kalıcı galerilerinden biri haline getirilerek enstalasyona uyum sağlamıştır.

Rain Room, sanat, teknoloji ve tasarımın bir araya gelmesiyle oluşturulan bir eserdir. Ziyaretçilerin interaktif bir şekilde etkileşime girebildiği ve kendilerini doğal bir ortamda buldukları bir deneyim sunar. Bu proje, ileri teknoloji kullanarak ziyaretçilerin buldukları ortamı hissetmelerini sağlar. Hareket sensörleri, suyun akışını ziyaretçilerin hareketleriyle kontrol eder ve bu sayede ziyaretçiler yağmur altında yürüme deneyimi yaşayabilirler. Sanat ve teknolojinin birleştiği bu tarz projeler, insanların doğayla etkileşimini artırmak ve sanatı daha erişilebilir hale getirmek açısından büyük önem taşır.

Rain Room'un tasarımı da oldukça etkileyicidir. Su ve teknoloji unsurlarının birleştiği bu sanat eseri, modern ve minimalist bir tasarıma sahiptir. Bu tasarım, ziyaretçilerin Rain Room'da kendilerini sadece bir sanat eseri içinde değil, aynı zamanda modern ve teknolojik bir ortamda hissetmelerini sağlar.

Sonuç olarak, Rain Room, teknoloji, tasarım ve sanatın bir araya gelmesiyle farklı bir deneyim sunar. Bu tarz projeler, sanatın erişilebilirliğini artırırken, aynı zamanda doğayla etkileşimi ve teknolojinin sanatla birleşimini de bizlere göstermektedir.

Teknolojideki ilerlemeler, sanat ve tasarım alanlarında yeni ifade biçimlerinin ve etkileşim olanaklarının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Dijital medyanın, etkileşimli enstalasyonların, artırılmış ve sanal gerçekliğin yaygınlaşması, net bir şekilde fark edilmektedir. Bu teknolojiler, sanatçıların ve tasarımcıların eserlerini fiziksel mekan veya materyal sınırlamaları olmadan daha canlı ve etkileyici bir şekilde oluşturmalarına olanak tanır.

Sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojileri, izleyicilere görsel sanat ve tasarım eserlerini etkileşimli deneyimler sağlayarak, teknolojinin hızla ilerlemesiyle her geçen gün gelişmektedir. Sanatçılar ve tasarımcılar, görsel unsurları kullanıp izleyicileri etkileyici ve ilgi çekici eserlerle etkileşime entegre edip, farklı deneyimler sunabilmektedirler. Sunulan bu deneyimleri bazen bir müzede bazen bir sanat eserinde bazen bir reklam filmi içinde görülebilmektedir.

Teknolojinin etkisi basılı grafik tasarım ürünlerinde de kendini göstermektedir. Reklam, afiş, broşür gibi basılı ürünler, izleyiciye etkileşimli deneyimler sunarak markaların farkındalığını artırmaktadırlar.

Teknolojinin sanat ve tasarımın sınırlarını genişleterek, eserlerin izleyicilerle etkileşimini güçlendirmesini sağlayarak, sanatın ve tasarımın daha geniş kitlelere erişilebilir hale getirmektedir. Bu tür tasarımlar, izleyicilerin duygularını ve duygularını etkileyici ve sürükleyici bir ortamda harekete geçirmeyi amaçlar. Örneğin, IKEA, müşterilerin mobilya alma sürecinde yaşayabilecekleri olası risk ve zorlukları en aza indirmeyi hedefleyen bir uygulama geliştirmiştir. Mağazada beğenilen ürünlerin evde planlanan yerde uygun olmaması veya istenilen sonuca ulaşamamasının önüne geçmek amacıyla, müşterilere satın almadan önce ürünleri deneme fırsatı sunan bir mobil uygulama tasarlanmıştır. Bu uygulamada, artırılmış gerçeklik teknolojisinden yararlanılmıştır. Bu sayede müşteriler, seçtikleri mobilyaları evlerinde sanal olarak yerleştirerek nasıl görüneceğini ve uyum sağlayıp sağlamayacağını daha iyi görebilirler. Bu, müşteri deneyimini artırmak ve satın alma kararını kolaylaştırmak için tasarlanmış etkileşimli bir uygulamadır.

**Şekil 7: IKEA, IKEA Place, 2023**



**Kaynak:** <https://mediacat.com/ikea-mobil-uygulamasi-ikea-place/>

Uygulama indirildikten sonra, kullanıcılar planlanan yere ürünü yerleştirebilir ve böylelikle kanepeler, koltuklar, sehpa gibi eşyaların odada nasıl görüneceği hakkında bir fikir edinebilirler. Farklı bir ürün denemek istediklerinde, ürün değiştirme seçeneğiyle kolayca seçim yapabilirler. Bu süreç, tüketicilere etkileşimli bir deneyim sunar ve satın almayı kolaylaştırırken, birden fazla seçenekle ürün değişikliğini sağlayabilmektedir.

Artırılmış gerçeklik deneyimi, basılı materyallerden farklı bir deneyim sunarak tüketicilere seçim şansını artırır ve memnuniyet duygusunu sağlayarak markaya olan seçimi de arttırabilmektedir.

#### **4. Araştırmanın Amacı**

Araştırmanın amacı, teknolojinin sanat ve tasarım alanındaki değişimini ve etkileşimini inceler. Dijital medyanın, etkileşimli enstalasyonların, artırılmış ve sanal gerçekliğin sanat ve tasarım uygulamaları üzerindeki etkilerini anlamak ve değerlendirmek hedeflenmektedir. Teknolojinin sanat eserlerinin ve tasarımların nasıl daha etkileşimli ve erişilebilir hale geldiğini, izleyicilerle etkileşimde nasıl bir rol oynadığını belirlemek amaçlanmaktadır.

Bu araştırma, teknolojinin sanat ve tasarım alanındaki rolünü daha iyi anlamak ve gelecekteki teknoloji odaklı sanat ve tasarım eğilimlerini tahmin etmek için bir temel sağlayacaktır. Araştırmanın içeriğinde, artırılmış gerçeklik deneyimi sunan etkinlikler ya da farklı deneyimlere katılan kişilerin görsel zekanın sanat ve tasarımla olan etkileşimi incelenmiştir.

#### **5. Yöntem**

Araştırmanın yönteminde, Ikea'nın sanal gerçeklik deneyimi sunan 'IKEA PLACE' uygulamasının kullanılmasıyla gerçekleştirilmiştir. Nicel araştırma yöntemi tercih edilmiş olup, dijital ortamda anket uygulanmıştır. Anket soruları Google Forms platformunda hazırlanmış ve sanal arttırılmış gerçeklik deneyimi sunan ortamda etkileşim ve benzeri durumları göz önünde bulunduracak şekilde tasarlanmıştır. Sorular, 5'li Likert ölçeği kullanılarak yapılandırılmıştır.

Elde edilen veriler, grafikler aracılığıyla analiz edilmiştir. Çalışma kapsamında, sadece arttırılmış gerçeklik deneyiminde etkileşimde bulunan ve 17-50 yaş aralığında olan 100 kişi üzerinde anket uygulanmıştır. Bu yöntem ve örnekleme dayalı olarak, Ikea'nın 'IKEA PLACE' uygulamasının kullanıcı deneyimi ve etkileşim algısını değerlendirmeyi amaçlamaktadır.

#### **6. Bulgular**

Görsel zeka ile sanat ve tasarım arasındaki etkileşim, uzun yıllardır araştırmacılar tarafından incelenmektedir. Görsel zeka, insanların görsel bilgileri algılayabilme, yorumlayabilme ve etkili bir şekilde kullanabilme yeteneğini ifade eder. Sanat ve tasarım alanında, görsel zeka önemli bir rol oynamaktadır, çünkü sanat eserlerini anlamak ve değerlendirmek için gerekli olan bir beceridir. Görsel zeka, bir sanat eserinin kompozisyonunu, renklerini, desenlerini ve diğer görsel unsurlarını anlama yeteneğini içerir. Böylece izleyiciler, sanat eserlerini daha

derinlemesine kavrayabilir ve yorumlayabilmektedirler. Görsel zeka, sanatçıların ve tasarımcıların da eserlerini oluştururken görsel unsurları etkili bir şekilde kullanmalarını sağlar. Bu nedenle, görsel zeka ile sanat ve tasarım arasındaki etkileşim, hem sanat eserlerinin oluşturulmasında hem de izleyiciler tarafından algılanmasında önemli bir rol oynamaktadır.

Bu çalışma, görsel zekanın sanat ve tasarımla sınırsız etkileşimini araştırmış ve bu etkileşimin daha aktif işler yaratmak için nasıl geliştirilebileceğini incelemiştir. Mevcut araştırmalardan ve örneklerden yararlanarak, görsel zekanın izleyicinin sanat ve tasarıma ilişkin anlayışını ve beğenisini nasıl artırabileceğini ve teknolojinin bu etkileşimin gelişimine nasıl katkı sağladığını göstermiştir. Bu çalışma, görsel zekanın sanat ve tasarım alanındaki önemini vurgulamakta ve bu alandaki ilerlemelerin nasıl daha zengin ve etkileyici sanat eserleri ortaya çıkarabileceğini tartışmaktadır.

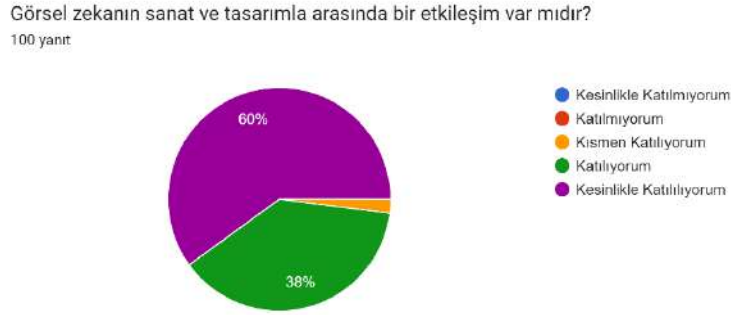
Araştırmanın modelinde, sanat ve tasarımda mümkün olanın sınırlarını zorlamak amacıyla yaratıcı düşünce kullanılarak yeni biçimler ve teknolojiler entegre edilmiş ve bu bağlamda insanlarla etkileşimde bulunulması hedeflenmiştir. Bireylerin katılımıyla bütünleşen interaktif bir deneyime dönüşüp, sanat ve tasarım alanında yenilikçi ve zengin deneyimlere olanak tanımaktadır. Araştırma, sanat ve tasarımın geleneksel sınırlarını aşarak, izleyicilerle etkileşim kurabilen ve onları eserin bir parçası haline getirebilen yeni yaklaşımların önemini vurgulamaktadır.

Araştırmada, IKEA PLACE uygulaması kullanılarak bir örneklem oluşturulmuştur. Bireylerin bu deneyimden nasıl faydalandığı ve süreç içinde marka ile nasıl etkileşimde buldukları gözlemlenmiş olup, katılımcılara yöneltilen belirli sorular aracılığıyla ilgili veriler toplanmıştır. Bu veriler, katılımcıların uygulamayı kullanma deneyimleri, marka algıları ve satın alma niyetlerini etkileşimli bir ortamda ne kadar etkilediğini sağlamak amacıyla analiz edilmiştir. Bu sayede, uygulamanın kullanıcılar üzerindeki etkisi ve marka ile olan ilişkisi sanal bir ortamda alışverişle gerçek bir ortamdaki alışverişin hakkında anlamlı sonuçlar elde edilmiştir. Araştırma sonuçları, markanın dijital deneyimlerinin tüketiciler üzerindeki etkisini anlamak ve pazarlama stratejilerini geliştirmek için değerli bir yol sağlamaktadır.

Araştırma için oluşturulan veriler, Google Formlar üzerinden hazırlanan bir anket aracılığıyla toplanmış ve analiz edilmiştir. Anket, etkileşim sunan sanat ve tasarım deneyimlerinin, özellikle artırılmış gerçeklik deneyimi sunan markaların incelenmesine odaklanmıştır. Anketin içeriği, katılımcıların deneyimleri, deneyimlerin etkileşim yoluyla sunduğu hizmeti, tercihleri ve marka algıları gibi konuları kapsamıştır. Katılımcılar, anket sorularına cevap vererek

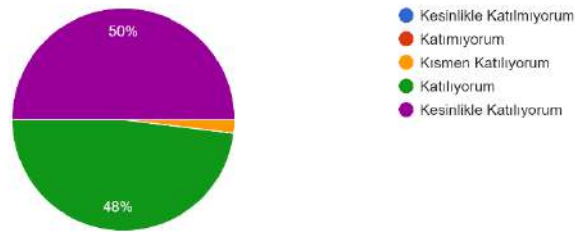
deneyimlerini paylaşmış ve bu şekilde veri toplanmıştır. Araştırmanın sonuçları, kullanıcıların artırılmış gerçeklik deneyimlerine yönelik tutumlarını ve marka algılarını anlamak için analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular, artırılmış gerçeklik teknolojisinin tüketiciler üzerindeki etkisini değerlendirmek ve pazarlama stratejilerini şekillendirmek için önemli ipuçları sunmaktadır. Araştırma sürecinde kullanılan sorular ve anket sonuçları aşağıda sunulmuştur.

**Tablo 1: Görsel Zekanın Sanat ve Tasarım Arasındaki Etkileşime Dair Katılımcı Tutumu**



**Tablo 2: Dijital Araçların Görsel Zekanın Karmaşık Durumuna Dair Katılımcı Tutumu**

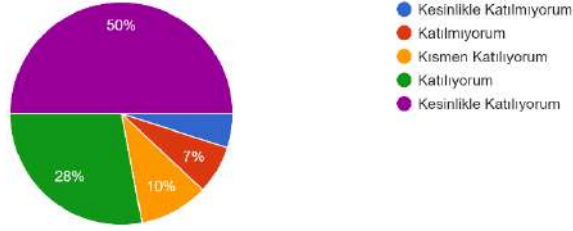
Dijital tasarım araçlarının gelişimi, sanatçı ve tasarımcıların daha karmaşık ve dinamik olan çözümlmelerini, görsel olarak etkilemekte midir?  
100 yanıt



**Tablo 3: Basılı Ürünün Dijital Ürüne Karşı Katılımcı Tutumu**

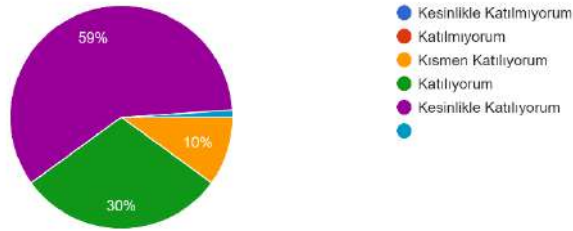


Basılı olarak hazırlanan bir afişin görsel olarak sunumu ile sanal ortamda hareketli olarak hazırlanan bir afiş tasarımının etkileşimi aynı mıdır?  
100 yanıt



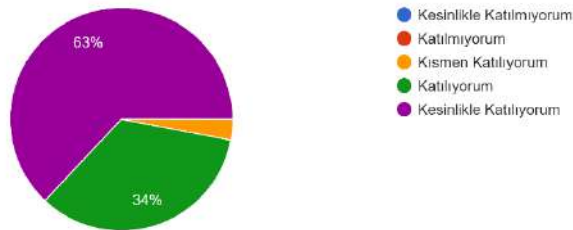
**Tablo 4: Arttırılmış Gerçekliğin Marka Üzerindeki Görüntü Çözümü Üzerine Katılımcı Tutumu**

Arttırılmış gerçeklik uygulamaları kurumsal markalarda bulunan ürünlerin 3B olarak incelenebilmesi ve "Arttırılmış Gerçeklik" ile görüntülenebilmesi için çözümler sunmakta mıdır?  
100 yanıt



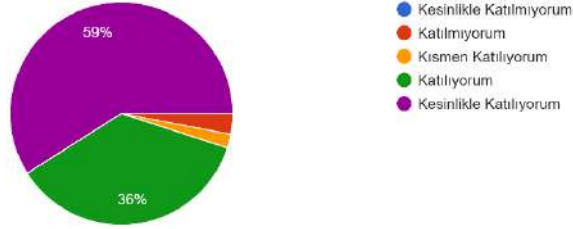
**Tablo 5: Arttırılmış Gerçekliğin Görsel Ürüne Karşı Katılımcı Tutumu**

Arttırılmış gerçekliğin görsel ürünlere katkısı var mıdır?  
100 yanıt



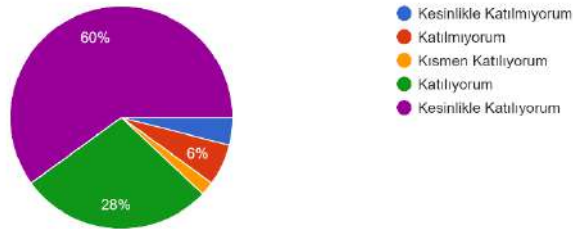
**Tablo 6: Dijital Deneyimin Sanal Performans Etkileşimi Üzerine Katılımcı Tutumu**

Markaya ait herhangi bir "3B Digital Showroom" ve performans ile yeni nesil sanal deneyim alanları sunmakta mıdır?  
100 yanıt



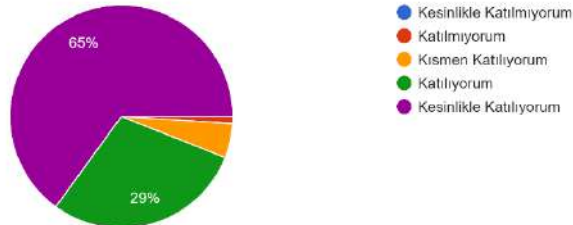
**Tablo 7: Sanal Deneyimin Kişi Üzerindeki Etkileşimi Üzerine Katılımcı Tutumu**

Müzeler, fuarlar, sanal mağazalar ve eğitimsel konular üzerine "Sanal Gerçeklik" teknolojisi ile dijital olarak herhangi bir deneyimde buldunuz mu?  
100 yanıt



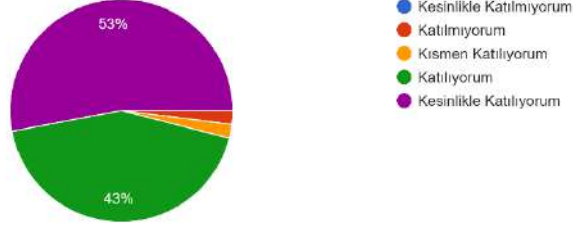
**Tablo 8: Sanal Bir Deneyim Sunan Ürünün Satın Alma Performansı Üzerine Katılımcı Tutumu**

Markaya ait bir ürünün 3B olarak 360° her açıdan interaktif bir şekilde incelenebilmesi size o ürünü satın alma sürecinizi etkiliyor mu?  
100 yanıt



**Tablo 9: Dijital Sanal Deneyimin Yaşam İçindeki Uyumu Üzerine Kullanıcı Tutumu**

İnteraktif bir deneyim sunan Artırılmış Gerçeklik uygulamaları gerçek hayattaki uyumluluğunu arttıracığına inanıyor musunuz?  
100 yanıt



Bu araştırma, yenilikçi görsel tasarımın tüketici davranışlarını nasıl etkilediğini ve hayatı kolaylaştıran teknolojilerle etkileşim kabiliyetini ele almaktadır. Uygulama özellikle, artırılmış gerçeklik uygulamalarının tüketici davranışlarına etkisini değerlendirmek üzere tasarlanmıştır. Araştırmanın amacı, artırılmış gerçeklikle ilgili tüketici algılarını ve tercihlerini anlamak, bu teknolojinin sunduğu olanakları keşfetmek ve pazarlama stratejilerine ışık tutacak bulgular elde etmektir. Bu kapsamda, artırılmış gerçeklik uygulamalarına yönelik hazırlanan sorular, tüketicilerin bu teknolojiye nasıl baktığını ve nasıl değerlendirdiğini anlamak için kullanılacaktır. Araştırma, teknoloji odaklı bir bakış açısıyla tüketicilerin beklenti ve ihtiyaçlarını belirlemeyi ve bu bilgiler doğrultusunda artırılmış gerçeklik uygulamalarının geliştirilmesine katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Araştırmanın analiz kısmında, görsel zekanın birçok alanda olduğu gibi özellikle sanat ve tasarım alanında teknolojik gelişmelerle etkileşime girdiği gözlemlenmiştir. Sanat ve tasarım alanında, teknolojinin ilerlemesiyle birlikte yeni ifade biçimleri ve deneyimlerin ortaya çıkması sağlanmıştır. Özellikle, farklı enstalasyonlar ve dijital sanat eserleri, artırılmış gerçeklik ve yapay zeka gibi teknolojilerle birleştirilerek izleyiciye sürükleyici ve etkileyici deneyimler sunmuştur. Bu şekilde, sanal gerçekliğin sınırsızlığını daha da arttırılarak görsel zeka ile teknolojinin etkileşimi güçlendirilmiştir.

Yapılan çalışmada, teknolojinin sanat ve tasarım alanında yeni bir etkileşim biçimini ortaya koyduğu örnekler üzerine yoğunlaşmıştır. Özellikle reklam alanında, markaların artırılmış gerçeklik uygulamalarını kullanarak tüketicilerin ilgisini çekmeye çalıştığı gözlemlenmiştir. Artırılmış gerçeklik, tüketicilere ürünleri veya hizmetleri daha interaktif ve etkileyici bir şekilde deneyimleme imkanı sunarak markaların dikkatini çekme ve tüketicilerle daha derin bir etkileşim kurma amacına hizmet etmektedir. Bu durum, teknolojinin sanat ve tasarımı

kullanarak pazarlama ve reklam stratejilerinin yeniden şekillenmesine ve tüketici davranışlarını etkileme potansiyeline işaret etmektedir.

Grafikler incelendiğinde, katılımcıların etkileşimli enstalasyon çalışmalarını deneyimlemesi ve bu çalışmalara verdikleri tepkiler gözlemlenmiştir. Bu etkileşimli enstalasyonlar, katılımcıların hareketlerine ve eylemlerine cevap veren sürükleyici dijital ortamları içermektedir. Katılımcıların deneyimlediği sanal gerçeklik ortamları, merak duygusunu ön plana çıkarmakta ve sanat ve tasarım alanındaki sınırları düşünebilmek için yaratıcı düşünceyi teşvik etmektedir.

Yeni teknolojilerle farklı etkileşimleri deneyimleyen katılımcılar, düşüncelerini ve deneyimlerini harekete geçiren inandırıcı ve sürükleyici bir ortamın varlığını hissetmişlerdir. Bu sonuçlar, teknolojinin sanat ve tasarım süreçlerinde kullanımının artmasıyla birlikte, sanatçıların ve tasarımcıların fiziksel alan ve malzeme sınırlamalarını aşarak daha özgün ve yenilikçi işler ortaya koymasına olanak sağladığını göstermektedir. Kullanıcıların deneyimlediği simüle edilmiş sanal ortam, duyarlarını ve duygularını harekete geçiren etkileyici bir deneyim sunmuştur.

Sonuçlara göre, sanal arttırılmış gerçeklik ortamlarının günlük yaşamda entegre edilerek kullanılması, hedef kitlede görsel zeka ve teknoloji arasındaki etkileşimi göstermektedir. Dijital sanat, sanal arttırılmış gerçeklik teknolojisiyle hazırlanan dinamik, etkileşimli ve sürükleyici reklamlar, eserler ve kullanıcı deneyimleri için yeni olanaklar sunmaktadır.

Sanal arttırılmış gerçeklik teknolojisi, geleneksel pazarlama yöntemlerini geliştirmek için çeşitli kullanıcı deneyimleri sunar. Gerçek bir ortama yerleştirilen sanal nesnelere, gerçeklikten ayrılır ve yeni bir boyut kazanır. Kataloglardan incelenen bir ürünün, arttırılmış gerçeklik deneyimi sunan bir ürünle tasarlandığında, evinizdeki salonun ortasında nasıl duracağını görebilirsiniz. Bu, gerçek bir ortamda sanal nesnelere nasıl görüneceğini ürünü satın almadan önce deneyimlemenizi sağlamaktadır.

Görsel zeka ile sanat ve tasarım arasındaki her etkileşim, yenilikçi gelişmeler için verimli bir zemin sağlar. Sanat ve tasarımcılar, bu etkileşimden güç alarak yeni ifade biçimlerini keşfeder ve alanlarındaki sınırları zorlayarak etkileyici çalışmalar ortaya koyarlar.

Araştırmanın sonuçlarına göre, sanat ve tasarım, görsel zeka becerilerini kullanarak duygusal ve estetik etkiler yaratmak için çeşitli tasarım unsurlarını bir araya getirir ve etkileşimli alanlar sağlar. Ayrıca, görsel zekanın sanat ve tasarımla sınırsız etkileşimi ve gelişimi üzerinde odaklanılarak, bu alanlara nasıl katkı sağladığı incelenmiştir.

Sanat ve tasarım, farklı tasarım unsurlarını birleştirerek etkileşimli alanların deneyimini sağladığı belirlenmiştir. Araştırmada sorulan sorulara verilen cevaplarda, sergilerde veya dijital ortamlarda interaktif sanat eserleri veya tasarımların izleyicilerle etkileşim kurabilmesinin, kişiyi doğrudan etkilediği gözlemlenmiştir. Bu tür etkileşimler, izleyicinin katılımını teşvik ederek sanat eserini veya tasarımı daha kişisel ve anlamlı hale getirdiği ortaya çıkmıştır.

Araştırma ayrıca, görsel zekanın sanat ve tasarımla sınırsız etkileşiminin ve gelişiminin nasıl katkı sağladığına da odaklanmıştır. Görsel zeka, insanların farklı bilgi ve deneyimlerini bir araya getirerek yeni ve yenilikçi tasarımların ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır. Sanatçılar ve tasarımcılar, görsel zekalarını kullanarak mevcut kalıpları ve sınırları aşabilir ve yeni ifade biçimleri keşfedebilirler. Bu süreç, sanat ve tasarımın sürekli olarak gelişimine ve ilerlemesine katkıda bulunmaktadır.

Grafik sonuçları genel olarak okunduğunda, sanat ve tasarımın, görsel zeka becerilerini kullanarak duygusal ve estetik etkiler yaratma amacı doğrultusunda ilerlediği gözlemlenmiştir. Bu bağlamda, insanların deneyim kazanarak hayal güçlerini kullanıp gerçekliğin sınırlarını aşmaya yönelik bir eğilim belirlenmiştir. Araştırma, aynı zamanda teknolojinin hayatımızın bir parçası haline gelmesinin, sanat ve tasarım alanını doğrudan etkilediğini de göstermektedir. Özellikle yenilikçi uygulamaların kullanımının, görsel tasarımları etkileyerek yenilikçi görsel tasarımların ortaya çıkmasına yol açtığına vurgu yapılmaktadır.

## 7. Sonuç

Görsel zekanın sanat ve tasarımla etkileşimi, tasarımı ürünlerinin herhangi bir ilkesiyle sınırlanabilir. Tasarım sistemlerinin kullanımı da görsel zekanın sanat ve tasarımla etkileşimini sınırlayabilir. Bir tasarım sistemi, birbirine bağlı ve birlikte çalışan bir dizi tasarım ögesinden oluşan tutarlı bir görsel dil oluşturur. Tutarlı bir dizi kurallar ve kılavuzlar kullanarak, tasarımcılar görsel iletişimin değişkenliğini ve öngörülemezliğini sınırlayabilir ve daha kontrollü ve kasıtlı bir yaklaşım sağlayabilirler.

Görseller aracılığıyla iletişim kurmak için sanat ve tasarım güçlü araçlardır. Görsel zeka, geniş bir izleyici kitlesi tarafından anlaşılabilen ve takdir edilen etkili ve etkileyici görsel mesajların oluşturulmasında gereklidir. Sanatta kritik bir rol oynayan görsel zeka, bireyin biçim, renk, doku ve kompozisyon gibi görsel bilgileri yorumlamasını ve anlamasını sağlar. Bir sanatçının bu unsurları belirli bir mesajı iletecek veya belirli bir duyguyu uyandıracak şekilde manipüle etme yeteneği, görsel zekasına yakından bağlıdır.

Görsel zekanın sanat ve tasarımla etkileşimi sınırsızdır, ancak grafik tasarım öğeleri aracılığıyla bu etkileşim sınırlanabilir. Grafik, tipografi, negatif alan ve tasarım sistemleri gibi unsurların kullanımı, etkileşimi daha odaklı ve amaçlı hale getirebilir. Tasarımcılar bu ilke ve tekniklere odaklanarak etkili ve görsel olarak çekici tasarımlar yaratabilirken, aynı zamanda bireysel görsel zekanın tasarım süreci üzerindeki etkisini de sınırlayabilirler.

Görsel zekanın sanat ve tasarımla etkileşimi, estetik açıdan hoş ve etkili eserlerin yaratılmasında kritik bir rol oynamaktadır. Görsel zeka, sanatçıların ve tasarımcıların izleyicilerin gerçeklik algısına meydan okuyan ve etkili iletişim kuran eserler yaratmalarına olanak tanır. Teknoloji de bu etkileşimin gelişimine katkıda bulunmuş, daha karmaşık ve dinamik çalışmalara ve yeni ifade biçimlerine olanak sağlamıştır. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, görsel zeka ile sanat ve tasarım arasındaki etkileşim kesinlikle daha da ilerleyecek ve sanatçılar, tasarımcılar ve izleyiciler için yeni ve heyecan verici olasılıklar sunacaktır.

Bu etkileşim, sanat ve tasarımın insanların duygusal, estetik ve bilişsel süreçlerini etkinleştirmek için farklı öğrenme yollarını keşfettiği bir alan olarak da vurgulanabilir. İnsanlar deneyimlerini kullanarak yeni biçimler oluştururken hayal güçlerini kullanarak gerçekliğin sınırlarını zorlayabilirler. Sanat ve tasarım, görsel zeka ve bilişsel süreçler arasındaki etkileşimi teşvik ederek insanların dünyayı anlama ve ifade etme biçimlerini zenginleştirebilir.

Teknolojinin hayatımıza entegre olması, sanat ve tasarım alanını doğrudan etkilemiştir. Özellikle yenilikçi uygulamaların kullanımı, görsel tasarımları etkileyerek yenilikçi görsel eserlerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Örneğin, reklam alanında markaların artırılmış gerçeklik uygulamalarını kullanarak tüketicilerin dikkatini çekmeye çalıştığı görülmektedir. Bu tür teknolojiler, görsel zeka ile etkileşim halinde olarak yeni deneyimler ve etkileşimli ortamlar yaratmayı mümkün kılarak sanat ve tasarımın sınırlarını genişletebilir.

Araştırmanın sonuçlarına göre, sanat ve tasarım, görsel zeka becerilerini kullanarak duygusal ve estetik etkiler yaratmak için farklı tasarım öğelerini bir araya getirir ve etkileşimli alanların deneyimini sağlar. Görsel zekanın sanat ve tasarım ile sınırsız etkileşimi ve gelişimi, yaratıcılığı teşvik eder ve insanlara farklı bir perspektif sunar. Ayrıca, sanat ve tasarım aracılığıyla görsel zeka ve bilişsel süreçlerin etkinleştirilmesi, kişisel ve toplumsal düzeyde anlam, anlatı ve ifade oluşturulmasına katkıda bulunur.

Araştırma kapsamında, görsel zeka ile sanat ve tasarımın kesiştiği ve birbirini etkilediği yolları araştırarak teknolojinin bu etkileşim üzerindeki etkisini ve gelecekte daha fazla keşif yapma potansiyelini sağlayacaktır.

Sonuç olarak, görsel zekanın sanat ve tasarımla etkileşimi, insanların dünyayı algılama ve ifade etme biçimlerini zenginleştiren önemli bir faktördür. Sanat ve tasarım, görsel zeka, bilişsel süreçler ve teknolojiyle etkileşime girerek estetik, duygusal ve bilişsel deneyimlerin yaratılmasına olanak sağlar. Bu etkileşim, yaratıcı düşüncüyü teşvik eder, insanların hayal gücünü kullanarak gerçeklik sınırlarını aşmalarına yardımcı olur ve görsel iletişim aracılığıyla anlam ve anlatı oluşturur. Gelecekte, teknolojinin gelişmesiyle birlikte, sanat ve tasarımın görsel zeka ile etkileşimi daha da ilerleyecek ve yeni keşifler, deneyimler ve ifade biçimlerinin ortaya çıkmasını sağlayacaktır.

### Kaynakça

- Arnheim, R. (2012). *Görsel Düşünme*. Metis Yayınları (özgün basım: 1969).
- Bass, S. (1960). The Magnificent Seven movie poster. Retrieved from <https://www.saulbassposterarchive.com/1960-The-Magnificent-Seven>.
- Berger, J., (2019). *Görme Biçimleri* (özgün basım: 1986). (Çev. Salman, Y.). Yankı Yayınları.
- Dali, S. (1931). *The Persistence of Memory*. [Oil on canvas]. Museum of Modern Art.
- Diñçeli, D. (2020). Görsel Düşünme ve Algı, *İdil Dergisi*, 8-67, 545-552.
- Dolunay A. (2016). Teknolojinin Görsel Sanatlar Ve Sanat Eğitime Katkısı. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 42 (9), 1307-9581.
- Filler (The Elephants)- Alış Tarihi 1 Nisan 2023, <https://www.dalipaintings.com/images/paintings/the-elephants-large.jpg>.
- Gardner, H. (2004). *Zihin Çerçevesleri: Çoklu Zekâ Kuramı*. (Çev. Kılıç, E). Alda Basım Yayım Dağıtım.
- Hasır İskemleli Natürmort (Still life with Chair Caning)-Alış Tarihi 05 Nisan 2023, <https://www.pablopicasso.org/still-life-with-chair-caning.jsp2>.
- Howells, R., & Negreiros, J. (2019). *Visual culture*. John Wiley & Sons.
- IKEA, IKEA Place, 2023- Alış tarihi 12 Nisan 2023, <https://mediacat.com/ikea-mobil-uygulamasi-ikea-place/>.
- Kahraman, H. B. (2016). *Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri*. Yapı Kredi Yayınları.
- Kelekçi Olgun, M., & Ayan Danacılar, İ. (2023). Yapay Zekayla Arttırılmış Gerçekliğin Marka Algısı ve Tasarımı Üzerine Etkisi. In Uskudar University Faculty Of Communication 10th International Communication Days Digital Capitalism and Communication Symposium (pp. 198). Üsküdar Üniversitesi Yayınları – 72. ISBN: 978-605-9596-76-3.
- Krak, I., Barmak, O., & Manziuk, E. (2022). Using visual analytics to develop human and machine-centric models: A review of approaches and proposed information technology. *Computational Intelligence*, 38(3), 921-946.
- Kristal Evren 'Crystal Universe'- Alış tarihi 2 Nisan 2023, [https://www.teamlab.art/th/w/crystaluniverse/living\\_digital\\_space-](https://www.teamlab.art/th/w/crystaluniverse/living_digital_space-)
- Mirzoeff, N. (2016). *How to See the World*. Basic Books.

- Machado, P., Romero, J., & Greenfield, G. (2021). Artificial life and artificial intelligence advances in the visual arts. *Artificial Intelligence and the Arts: Computational Creativity, Artistic Behavior, and Tools for Creatives*, 3-26. [https://doi.org/10.1007/s00521-020-05565-4\(0123456789\(\).,-volIV\)\(0123456789](https://doi.org/10.1007/s00521-020-05565-4(0123456789().,-volIV)(0123456789).
- Mejía, G. M. (2013). Visual Intelligence and Mood in Visual Communication Design. *Information Design Journal*, 20(1), 47-57, <https://doi:10.1075/idj.20.1.04mej>.
- Özkendirci, B. (2018). Çağdaş sanat malzemesi olarak iplik. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 8 (1), 208-224.
- Paul Rand tarafından tasarlanan ‘IBM’ logosu- Alış tarihi, 26 Nisan 2023, <https://fall2017foundations.wordpress.com/2017/09/10/saul-bass-and-paul-rand-logo-design/#jp-carousel-520>.
- Picasso, P. (1910). Portrait of Daniel-Henry Kahnweiler. [Oil on canvas]. The Art Institute of Chicago.
- Rand, P. (1956). IBM Logo. Retrieved from [https://www.paulrand.com/index.php/site/projects\\_detail/ibm\\_logo/](https://www.paulrand.com/index.php/site/projects_detail/ibm_logo/)
- Saul Bass 1959 ‘Bir Cinayetin Anatomisi’- Alış tarihi 2 Nisan 2023, <https://atthemovies.uk/products/97-anatomy-of-a-murder-1959?variant=32992432881744>
- Südor, S. (2021). Dijital Sanatlarda 3d Model Oluşturma Tekniklerinin Kullanımı, *İdil*, 88 (2021 Aralık): s. 1757–1779, <https://doi: 10.7816/idil-10-88-05>.
- Wands, B.(2006). *Dijital Çağın Sanatı*, (Çev. Akınhay O). Akbank Kültür ve Sanat Dizisi: 74, 10-11.
- Wang, X., Zheng, X., Chen, W., & Wang, F. Y. (2020). Visual Human–Computer Interactions for Intelligent Vehicles and Intelligent Transportation Systems: The State of the Art and Future Directions. *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics: Systems*, 51(1), 253-265, <https://doi:10.1109/TSMC.2020.3040262>.
- Yağmur Odası- Alış tarihi 2 Nisan 2023, <https://mymodernmet.com/random-international-rain-room/>
- Zorlu, İ. (2021). Salvador Dali’nin “Uzay Fili” Adlı Tasarımına Plastik Dil Bağlamında Yaklaşım. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 11 (4), 1315-1327.