



SAFRANBOLU
FETHİ TOKER
GÜZEL SANATLAR
VE TASARIM
FAKÜLTESİ



Sanat ve Tasarım Dergisi Journal of Art and Design

Yıl : 2025
Cilt : 3
Sayı : 2

Year : 2025
Volume : 3
Issue : 2

e-ISSN: 2980-0722



Sanat ve Tasarım Dergisi Journal of Art and Design

e-ISSN: 2980-0722, Çevrimiçi/Online, <https://dergipark.org.tr/tr/pub/lokum>

Cilt: 3

Sayı: 2

2025

Volume: 3

Issue: 2

Derginin Sahibi / Yayıncı (Owner / Publisher)

Karabük Üniversitesi Adına (On behalf of UNIKA)
Prof. Dr. Fatih KIRIŞIK (REKTÖR/Rector)

Yayın Yönetmeni (Publishing Manager)

Fethi Toker Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Adına (On behalf of)
Prof. Dr. Suat ALTUN (DEKAN V./Dean)

Editör (Editor-in-Chief)

Doç. Dr. Evrim ÇAĞLAYAN
Karabük Üniversitesi, TÜRKİYE

Yardımcı Editör (Co-Editor)

Dr. Öğr. Üyesi Mustafa TUNÇ
Karabük Üniversitesi, TÜRKİYE

Yayın Kurulu (Editorial Board)

Prof. Meral BATUR, Karabük Üniversitesi, TÜRKİYE
Prof. Serkan İLDEN, Kastamonu Üniversitesi, TÜRKİYE
Doç. Dr. Şenol ÇÖM, Selçuk Üniversitesi, TÜRKİYE
Doç. Dr. Şengül EROL, Uşak Üniversitesi, TÜRKİYE
Doç. Dr. Raşit ESEN, Karabük Üniversitesi, TÜRKİYE
Doç. Evrim ÖZESKİCİ, Uşak Üniversitesi, TÜRKİYE
Doç. Dr. Tomas PABEDINSKAS, Vytautas Magnus University, LITHUANIA
Dr. Öğr. Üyesi Övgü ÖZPARLAK, Karabük Üniversitesi, TÜRKİYE
Dr. Dănuț ALBAN, Universitatea de Artă și Design Cluj-Napoca, ROMANIA
Dr. Kultasheva Nigoraxon DANIYAROVNA, Kamoliddin Behzod nomidagi Milliy Rassomlik va Dizayn
Institutida, UZBEKISTAN

Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi, DergiPark ev sahipliğinde yılda iki sayı (Şubat & Ağustos) olarak yayınlanan açık erişimli uluslararası hakemli dergidir.
Lokum Journal of Art and Design is an open access international peer-reviewed journal published as two issues (February & August) per year hosted by Turkish JournalPark.

Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi uluslararası indekslerde taranan dergidir.

Dizinler & Veritabanları (Indexes & Databases)

ABCD Index ▪ Academindex ▪ ACAR Index ▪ Asian Science Citation Index (ASCI) ▪ Catalogue SUDOC ▪ CiteFactor ▪ Cosmos Impact Factor ▪ Eurasian Scientific Journal Index (ESJI) ▪ EuroPub Index ▪ Exlibris SFX ▪ Google Scholar ▪ ICI World of Journals ▪ Index of Academic Documents (IAD) ▪ I2OR Index ▪ IP Indexing ▪ International Innovative Journal Impact Factor (IIJIF) ▪ İdealonline ▪ J Gate ▪ Journament ▪ Research Bible Academic Resource Index ▪ ROAD Index ▪ Scientific Journal Impact Factor (SJIF) ▪ SciMatic ▪ Türk Eğitim İndeksi

Yazışma Adresi (Contact Address)

Karabük Üniversitesi Safranbolu Fethi Toker Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi
Yenimahalle Mah. Prof. Dr. Metin Sözen Cad. No: 4/1 78600 Safranbolu / KARABÜK - TÜRKİYE
e-posta: lokumstd@karabuk.edu.tr

Yasal Sorumluluk (Legal Responsibility)

Yayınlanan makalelerin hukuki, etik, ahlaki ve fikrî sorumluluğu yazarına aittir.
Yazarların görüş ve söylemleri LOKUM Sanat ve Tasarım Dergisini temsil etmez.
The legal, ethical and ideational responsibility of the articles belong to the authors. The opinions and discourses of the authors do not represent the LOKUM Journal of Art and Design.



Bu eser Creative Commons 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
This work is licensed under a Creative Commons 4.0 International Licence.



Değerli okurlarımız,

LOKUM Sanat ve Tasarım Dergisinin üçüncü cilt ikinci sayısını siz değerli okurlarımıza sunuyoruz. Dergimizin amacı, bilim ve sanat dünyasındaki nitelikli evrensel bilgiyi yaymak ve güncel araştırmaları bir araya getirmektir. Bu sayıda, 12 farklı kurumdan 19 araştırmacı tarafından kaleme alınmış 13 adet makaleyi sizlerle buluşturuyoruz.

Özgün çalışmalarını yayınlamak için dergimizi tercih eden ve dergimizin niteliğine olumlu katkı yapan yazarlarımıza teşekkür ediyorum. Bu sayımızın hazırlık sürecinde yoğun iş yüklerine rağmen titiz değerlendirmeleriyle bizlere katkı sunan 17 farklı üniversiteden 25 hakemimize de ayrıca teşekkür etmek istiyorum.

Bu sayısının yayımlanmasında emeği geçen dergi yönetimine, yayın kurulu üyelerine ve desteklerini esirgemeyen bilim ve danışma kurulu akademisyenlerine şükranlarımı sunuyorum. Dergimizin gelecek sayılarında siz değerli okurlarımızı da yazar olarak aramızda görmek istiyorum. Ayrıca görüş ve önerilerinizle yolumuzu aydınlatmanızı diliyorum.

Saygılarımla;
25 Ağustos 2025
Doç. Dr. Evrim ÇAĞLAYAN
EDİTÖR

Dear readers,

We present the second issue of the third volume of LOKUM Journal of Art and Design to our esteemed readers. Our journal aims to disseminate qualified universal knowledge in the world of science and art and to bring together current research. In this issue, we present 13 articles written by 19 researchers from 12 different institutions.

I would like to express my gratitude to the authors who have chosen our journal to publish their authentic studies and have made a positive contribution to its quality. I also express my gratitude to 25 reviewers from 17 different universities who contributed to the preparation of this issue with their meticulous evaluations among their busy workloads.

I would like to express my gratitude to the management of the journal, the members of our editorial board, and the scientific and advisory board who have contributed to the publication of this issue. I would like to see our esteemed readers as authors in the next issues of our journal. I also wish you to enlighten our way with your opinions and suggestions.

Yours sincerely,
August 25, 2025
Assoc. Prof. Dr. Evrim ÇAĞLAYAN
EDITOR

SAYI HAKEMLERİ (REVIEWERS OF THE ISSUE) *

*Alfabetik Sıra ile / In Alphabetical Order

Prof. Dr. Mustafa Gürbüz BEYDİZ, Çankırı Karatekin Üniversitesi

Doç. Dr. Nihal Arda AKYILDIZ, Balıkesir Üniversitesi

Doç. Dr. Görkem Utku ALPARSLAN, Pamukkale Üniversitesi

Doç. Dr. Selman BENLİOĞLU, İstanbul Medeniyet Üniversitesi

Doç. Dr. Tahir ÇAĞMAN, Amasya Üniversitesi

Doç. Eda ÖZ ÇELİKBAŞ, Karabük Üniversitesi

Doç. Dr. Demet AYDINLI GÜRLER, Çankırı Karatekin Üniversitesi

Doç. Dr. Mehmet KUTLU, Yozgat Bozok Üniversitesi

Doç. Döndü Tülay ÖZKUL, Malatya Turgut Özal Üniversitesi

Doç. Dr. Melih ÖZTÜRK, Bartın Üniversitesi

Doç. Dr. Sevgi ÖZTÜRK, Kastamonu Üniversitesi

Doç. Dr. Ömer Bilgehan SONSEL, Gazi Üniversitesi

Doç. Dr. Elif TARLAKAZAN, Kastamonu Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Gulzoda MAKHMUDJONOVA AKAY, Karabük Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Hikmet AYDINGÜLER, Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Bekir Şahin BALOĞLU, Yıldız Teknik Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Cenk CELASIN, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Erdal ELMAS, Balıkesir Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi İsmail EYÜPOĞLU, Bartın Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Koza KURT KIRTAY, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Elif Yaygınöl ŞEHİRLİ, Karabük Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Elçin ERGİN TALAKA, Kastamonu Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Esra USLU, Karabük Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi İbrahim YILDIZ, Gaziantep Üniversitesi

Arş. Gör. Dr. Esra BOSTAN, İstanbul Arel Üniversitesi

* Dergimizdeki makalelerin değerlendirme sürecinde çift-kör hakem değerlendirme sistemi uygulanmaktadır. Bu bağlamda; makalenin hakemleri ile yazarının kimlikleri karşılıklı olarak gizli tutulmakta; aralarında herhangi bir iletişimin kurulmasına izin verilmemektedir.

* Our journal employs a double-blind peer-review system for article evaluation. This ensures that the identities of both the reviewers and the authors are kept confidential from each other, and no communication is permitted between them.

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

Araştırma Makalesi / Research Article	Sayfa / Pages
1. The Role of Illustration in Digital Game Designs Dijital Oyun Tasarımlarında İllüstrasyonun Rolü <i>Doç. Dr. Merve Karaman</i>	193-216
2. Çağdaş Resim Sanatında Desen ve Deformasyon Drawing and Deformation in Contemporary Painting <i>Büşra Nur Cengiz, Prof. Serkan İlden</i>	217-229
3. The Piano Education in Early Childhood: A Comparative Analysis of Music Education Models Erken Çocukluk Döneminde Piyano Eğitimi: Müzik Eğitimi Modellerinin Karşılaştırmalı İncelenmesi <i>Gülce Yanmaz Düztaban</i>	230-252
4. Evaluation of the Authenticity of the Historical Hoca Hasan Bath in Harput Harput Tarihi Hoca Hasan Hamamının Özgünlüğünün Değerlendirilmesi <i>Dr. Öğr. Üyesi Murat Şahin, Uzm. Kadir Atıcı</i>	253-272
5. Türkiye’de Hâkim İki Ney Üslûbu Üzerinden Bir Müzik Beğenisi Araştırması: Karabük Üniversitesi Öğrencileri Örneği A Study on Music Taste Through Two Dominant Ney Styles in Türkiye: The Case of Karabük University Students <i>Arş. Gör. Hazar Ertürk</i>	273-281
6. Paleolitik Dönemden Neoklasisizme Resim Sanatı Değişiminin İllüstrasyon Görsellerinde İncelenmesi The Investigation of the Change of Painting Art from the Palaeolithic Era to the Neoclassicism in the Perspective of Illustration Visuals <i>Prof. Dr. Kani Ülger</i>	282-303
7. Sanatta Yeniden Üretimde Teknolojinin Payı The Share of Technology in Reproduction in Art <i>Doç. Dr. Kübra Şahin Çeken, Doç. Dr. Neslihan Dilşad Dinç</i>	304-318
8. İç Mimarlık ve Çevre Tasarımında Yenilikçi Bir Yaklaşım: Unicera 2024 Creavit Fuar Tasarımı Kurgusu An Innovative Approach In Interior Architecture and Environmental Design: Unicera 2024 CreavitFair Design Concept <i>Abdullah Süha Er mumcu, Dr. Öğr. Üyesi Esra Uslu, Prof. Dr. Yasin Dönmez</i>	319-344

9. **Korumanın Önemi Bağlamında Anadolu Türk-İslam Sanat Eserlerinin Aslı Müzesi Olarak “Camiler”** 345-359
“Mosques” as the Essential Museums of Anatolian Turkish-Islamic Artworks in the Context of the Importance of Preservation
Doç. Dr. Işıl Konak

10. **Khokand Copy of Ali Shir Navayî’s Khamsa** 360-369
Ali Şir Nevai Hamse’sinin Hokand Nüshası
Dr. Öğr. Üyesi Gulzoda Makhmudjonova Akay

11. **Batı Bakış Açısına Sahip Türk Sanatının Eleştirisi** 370-385
Critique of Turkish Art with a Western Perspective
Laçin Hazal Karadağ, Prof. Dr. F. Deniz Korkmaz

Derleme Makalesi / Review Article

Sayfa / Pages

12. **Müziğin Beyin Üzerindeki Etkileri: fNIRS Çalışmalarının Literatür Derlemesi** 386-412
The Effects of Music on the Brain: A Literature Review of fNIRS Studies
Emin Abdülkadir Çolakoğlu
13. **W.A. Mozart’ın Erken Dönem Viyana Piyano-Keman Sonatları Üzerine Tarihsel Bir Değerlendirme** 413-423
A Historical Perspective on W. A. Mozart’s Early Viennese Piano-Violin Sonatas
Dr. Öğr. Üyesi Ezgi Yürümez

THE ROLE OF ILLUSTRATION IN DIGITAL GAME DESIGNS

*Dijital Oyun Tasarımlarında İllüstrasyonun Rolü*Merve Karaman¹

Article Information	Abstract
<i>Research Article</i>	This study aims to thoroughly examine the relationship between digital game design and illustration by analysing the artistic, design, and narrative dimensions of illustrations through popular 2D and 3D digital games. In this context, Minecraft, Fortnite, Animal Crossing: New Horizons, Super Mario Odyssey, Hollow Knight, Cuphead, Gris, Hades, and Undertale were selected as prominent examples representing 2D and 3D illustration styles due to their popularity and artistic designs. The research employs a descriptive analysis method to evaluate the color schemes, character designs, environmental details, and general stylistic features of game illustrations, exploring their artistic impacts on the gaming world. The selected games span various genres, and their visual, artistic, and technical contributions were analysed in detail. This study emphasizes that illustrations play a critical role in digital game design by enhancing aesthetics, storytelling, user experience, and character depth. The findings reveal that illustrations are not merely visual elements but serve as fundamental tools in game design processes, fostering interaction with players, enriching the gaming experience, and creating an emotional connection to the game world.
<i>Received:</i> February 28, 2025 <i>Accepted:</i> March 26, 2025 <i>Published:</i> August 25, 2025	
<i>Keywords:</i> Digital Game Design, Visual Communication, Illustration	
Makale Bilgisi	Özet
<i>Araştırma Makalesi</i>	Bu çalışma popüler 2D ve 3D dijital oyunlar aracılığıyla illüstrasyonların sanatsal, tasarım ve anlatım boyutlarını analiz ederek dijital oyun tasarımı ile illüstrasyon arasındaki ilişkiyi derinlemesine incelemeyi amaçlamaktadır. Bu çerçevede, Minecraft, Fortnite, Animal Crossing: New Horizons, Super Mario Odyssey, Hollow Knight, Cuphead, Gris, Hades ve Undertale gibi oyunlar, popülerlikleri ve sanatsal tasarımları göz önünde bulundurularak 2D ve 3D illüstrasyon tarzlarını temsil eden seçkin örnekler olarak belirlenmiştir. Araştırma oyun illüstrasyonlarının renk şemalarını, karakter tasarımlarını, çevresel detaylarını ve genel üslup özelliklerini incelemek amacıyla tanımlayıcı bir analiz yöntemini kullanmış, bu unsurların oyun dünyası üzerindeki sanatsal etkilerini keşfetmeye yönelik bir yaklaşım benimsemiştir. Seçilen oyunlar farklı türlerdeki görsel, sanatsal ve teknik katkıları bakımından detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Çalışmanın bu yönü illüstrasyonların estetik değerinin, hikaye anlatımını, kullanıcı deneyimini ve karakter derinliğini geliştirerek dijital oyun tasarımında kritik bir rol oynadığını vurgulamaktadır. Araştırma bulguları illüstrasyonların yalnızca görsel unsurlar olmaktan öte, oyun tasarım süreçlerinde temel araçlar olarak işlev gördüğünü, oyuncularla etkileşimi teşvik ettiğini, oyun deneyimini zenginleştirdiğini ve oyun dünyasıyla duygusal bağ kurduğunu ortaya koymaktadır.
<i>Gönderilme:</i> 28 Şubat 2025 <i>Kabul:</i> 26 Mart 2025 <i>Yayın:</i> 25 Ağustos 2025	
<i>Anahtar kelimeler:</i> Dijital Oyun Tasarımı, Görsel İletişim, İllüstrasyon	

Kaynak/Cite: Karaman, M. (2025). The role of illustration in digital game designs. *Lokum Journal of Art and Design*, 3(2), 193-216.

✓ iThenticate
İntihal / Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve yayın öncesi intihal taraması yapılmıştır. / This article has been reviewed by at least two reviewers and has been checked for plagiarism before publication.

¹ Doç. Dr., İstanbul Topkapı University, mervekaraman@topkapi.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6010-6996

INTRODUCTION

Games are activities performed by individuals within specific rules for purposes such as entertainment, learning, or socialization. In Johan Huizinga's work *Homo Ludens*, games are defined as "a human activity freely engaged in, based on rules, and carrying an intrinsic purpose" (Huizinga, 1938). With these characteristics, games nurture human creativity and imagination. Throughout history, games have persisted as a cultural expression and a means of entertainment. With the rapid advancement of technology, games have transitioned to digital platforms, giving rise to the concept of "digital games." Digital games are interactive games played on digital environments such as computers, consoles, and mobile devices. Salen and Zimmerman (2004) describe digital games as "rule-based, interactive games that often offer visually rich experiences in a technological environment."

Digital game design is the creative process that integrates the mechanics, aesthetics, and user experience elements of these games. This process involves both technical and artistic approaches and plays a critical role in shaping the gaming experience. According to Crawford (1997), game design is primarily an artistic process but also incorporates a technical dimension. A game designer must simultaneously meet the demands of both the artistic and technical domains. Even while working within the constraints of code and technical details, they must continue to pursue their artistic objectives. Visual elements in game design are crucial for engaging players and facilitating interaction. In recent years, with the advancements in augmented reality (AR) and virtual reality (VR) technologies, game worlds have become more immersive. Consequently, the significance of visual design and illustration in the digital game design process has grown.

Illustration is an artistic form of expression that combines lines, colors, and design to visualize a thought or narrative. Merriam-Webster (2023) defines illustration as "artistic depictions created to visually explain or embellish a narrative or concept." In digital game design, illustration forms the foundation of the visual world. Illustrations are particularly vital in areas such as character design, world-building, and storytelling, enhancing the aesthetic value of games and strengthening the bond between players and the game. Illustration defines the visual atmosphere of a game, serving as a critical tool to make the player's experience meaningful and memorable. With the widespread use of technology, digital games have been equipped with more complex and detailed illustrations, enabling more immersive and compelling visual experiences in game worlds. Illustration is not merely a visual ornament but a component that supports the theme and emotional dimension of the game.

In digital game design, illustration shapes the overall visual theme and atmosphere of the game. From character designs to environmental elements, user interfaces, and in-game storytelling, illustrations provide players with a rich visual experience. By defining the artistic identity of games, illustrations strengthen players' emotional connection to the game. For example, the minimalist drawing styles used in 2D platform games offer a nostalgic atmosphere, while detailed and realistic illustrations in 3D open-world games provide a more immersive experience. Advances in technology have also transformed illustration techniques. Tools such as graphic tablets, digital painting software, and 3D modelling programs enable artists to express their creativity more freely. Additionally, innovations in game engines and graphic processors have facilitated the integration of illustrations into game worlds, offering game designers and illustrators opportunities to

create more realistic and impactful visual experiences.

This study examines the basic characteristics and design processes of digital games, focusing on the intersection of digital game design and illustration to reveal the significance and areas where these two disciplines converge. The first section of the study explores the definition and design processes of digital games. The second section examines the concept of illustration, its history, and its transformation through digitalization. The third section provides a descriptive analysis of illustrations used in popular digital games, focusing on aspects such as color, line, and character design. This approach highlights the artistic and functional dimensions of illustration and its role in game design.

Objective and Importance of the Study Digital games hold a significant place in both entertainment and cultural production as they reflect the visual and interactive experiences enabled by contemporary technology. The primary objective of this study is to analyse the role of illustration in digital game design from an artistic and aesthetic perspective, using examples from popular 2D and 3D games. Specifically, the study aims to describe the impact of illustrations—focusing on elements such as color, line, character design, and overall visual style—on storytelling, atmosphere creation, and user experience in digital games.

The evolution of digital games in terms of visual design has increased the central role of illustration in the gaming experience. In this context, the study emphasizes that illustration enhances the aesthetic value of games and strengthens the interaction between the player and the game. Additionally, by examining the interdisciplinary intersection of digital game design and illustration, the study aims to provide a broader perspective on design processes in these fields.

The games analysed in this study were selected using a purposive random sampling method in line with the qualitative research approach. According to Baltacı (2018), the purpose of purposive random sampling is to enhance credibility by reducing doubts about why certain cases were selected for the study. However, such research does not possess statistical representativeness. During the selection process, care was taken to include games that represented different illustration styles, artistic diversity, and technological infrastructures. The criteria for digital games selected within the scope of the research generally take into account the elements of diversity, popularity and representation of different display styles and are based on the elements of usual formats among the most performed games. The games were chosen to determine the representational role of movement in game design because they were analysed for popular games with a large player base and because they had different visual behaviours such as minimalist, stylized, watercolor, gothic, and cartoon.

The games analysed in this study consist of examples representing different illustration styles, artistic diversity and technological infrastructures. In the selection process, purposeful random sampling technique was used to provide diversity in terms of different genres and visual approaches. The games selected with this method were determined to cover a wide range in order to understand the effect of visual design on the gaming experience. In this context, different games were evaluated, from minimalist designs (e.g. Minecraft) to detailed and stylized visuals (e.g. Gris, Hades). This approach allows the results of the study to be interpreted in a broader context. Purposeful random sampling is the classification of systematically and randomly selected case examples in a purposeful way in line with the purpose of the research (Marshall & Rossman, 2014).

This research serves as a guide for academics, artists, and developers working in game design, highlighting the importance of the artistic and technical dimensions of illustration in game design. The findings are expected to contribute both theoretically and practically to the visual design processes of digital games. **Methodology** This study employs a descriptive analysis method to examine the visual and artistic characteristics of illustrations in digital games. Descriptive analysis is a research method aimed at revealing the current state of a phenomenon and detailing it from various perspectives. Within the scope of the study, illustrations used in selected popular 2D, and 3D games are analysed within a specific framework.

The research process follows these steps; Games to be analysed are selected from various genres and levels of popularity. The selection criteria prioritize games with prominent visual designs and broad player appeal. Illustrations used in the selected games are examined in detail based on criteria such as color usage, line style, character design, environmental design, and overall visual atmosphere. The findings are categorized to identify commonalities and differences in the visual elements of the games.

The descriptive approach adopted in this research integrates both artistic and technical perspectives in describing visual design elements. Fundamental design concepts such as color theory, principles of composition, and the use of characters and lines are evaluated in relation to the illustrations in games. This method was chosen to clearly articulate the current state and significance of illustrations in digital game design. The study aims to provide a detailed framework regarding the selected games and their illustrations, contributing to the theoretical foundation of this field.

Digital Games and Digital Game Design

Games can be defined as activities individuals engage in within certain rules for entertainment and learning purposes. Throughout human history, games have held a significant place as cultural and social expressions within societies. Games serve not only as a means of entertainment but also as a medium for learning and communication. As Johan Huizinga's *Homo Ludens* states, games are activities conducted with intrinsic motivation, allowing individuals to temporarily escape reality and act freely within a different world (Huizinga, 1938).

According to Özhan (2011), games have become an indispensable form of entertainment in contemporary life. The concept of games encompasses a broad spectrum, from physical activities to games played on computers, consoles, and mobile devices. While the term "computer games" was commonly used in the past to describe electronic games, the term "digital games" has gained wider acceptance since the mid-2000s. Digital game design is the creative and technical process that constitutes the foundation of these games. This process brings together elements such as game mechanics, storytelling, visual design, and user experience.

The digitalization of games began with technological advancements in the late 20th century and gained significant momentum in the 21st century. Digital games immerse players in interactive and visually rich experiences, drawing them into virtual worlds. The development of digital games has had impacts beyond the entertainment industry, influencing areas such as education, healthcare, and cultural communication. For instance, educational games support students' learning processes, while serious games are utilized in fields such as healthcare and military training (Salen & Zimmerman, 2004).

Brisbois (2007) notes that 1972 marked a turning point when digital games transitioned from scientific laboratories to becoming a part of the cultural industry. At that time, arcade game machines brought games to public spaces, and the Magnavox Odyssey console made games accessible at home. According to Yılmaz (2018), the history of games dates to the origins of humanity, encompassing a wide variety of forms, including street games, educational games, and recreational games. Technological advancements have also influenced games and their designs, moving them from physical formats to digital platforms.

Aydingüler (2023) highlights that arcade games, which emerged in the 1970s, represented a significant milestone in the history of computer games. These games, operated by inserting coins or tokens, included popular titles such as Pac-Man, Cadillacs & Dinosaurs, and Street Fighter. In the 1980s, computer games gained further prominence in popular culture, with notable examples such as Space Invaders (1978), Asteroids (1979), Pac-Man (1980), Tetris (1984), and Super Mario Bros (1985) (GüncelHaberMerkezi, 2024).



Figure 1. Pac-Man Game, 2024

Source: (Pinterest, 2024)

Pac-Man is a maze game where the player controls the yellow character Pac-Man. Players are given three lives, and the character can move in four directions: right, left, up, and down. Throughout the maze, there are dot-shaped objects called Pac-Dots, and the player must collect all these objects to complete the level. At the centre of the maze, there is an area called the "ghost house," where four differently colored ghosts named Pinky, Inky, Blinky, and Clyde reside. The game begins when the ghosts exit the house, and their objective is to catch Pac-Man (Aydingüler, 2023).

The player's primary goal is to collect all the Pac-Dots without being caught by the ghosts and progress to the next level. However, if Pac-Man comes into contact with a ghost, he loses one life, and the game continues from where it left off. The main objective of the game is to score as high as possible by collecting Pac-Dots, Power Pellets, and defeating the ghosts. As the levels progress, players encounter different objects such as cherries, strawberries, oranges, apples, watermelons, flags, bells, and keys, which grant extra points (Aydingüler, 2023).

The 1990s marked a period of significant technological innovation for the gaming industry. Initially, games were often designed in 8-bit formats, but by the mid-1990s, they evolved into 16-bit designs. This technical advancement not only improved the graphics and sound quality of games but also allowed game mechanics to become more complex.

Increased processing power enhanced the aesthetic and auditory quality of games, offering players more immersive experiences. Advancements in graphics and sound technologies made game narratives more compelling and strengthened the players' connection to the games.

According to game designer Crawford (1997), game design is primarily an artistic process but also contains a technical aspect. A game designer must operate within both artistic and technical domains during development. Even while dealing with code, they must remain true to their artistic goals. Crawford argues that every art form requires a physical medium for expression, and games are one such medium. Tekinbaş and Zimmerman (2003) state that with the increasing demand for games, new genres with more diverse content emerged during this period. By the late 1980s, role-playing games (RPGs), adventure games, and strategy games had gained popularity.

While games previously targeted younger audiences, their target demographic and scope have significantly expanded in recent years. According to 2023 data from We Are Social, 81.9% of internet users aged 16-64 globally reported playing games on various devices such as computers, consoles, mobile devices, and smartwatches. Today, in addition to gaming experiences via computers or televisions, players can easily download and play games on mobile devices. For example, according to Udonis (2023), the three most downloaded mobile games of all time are Subway Surfers, Candy Crush Saga, and Free Fire. Subway Surfers stood out with 278 million downloads in 2023 alone, surpassing 4 billion total downloads, achieving remarkable success in this field.

Educational games are also believed to positively influence learning. According to Yıldırım (2016), “Game-based environments provide settings where students can engage actively and independently, offering opportunities for learning by doing and experiencing.” Additionally, Yıldırım (2016) states that “Game design programs equip young people and children with transferable skills they can use in all areas of their lives.” These technological advancements made the 1990s-2000s a highly productive decade for the gaming industry. Many foundational graphic and design principles of games still widely played today were established during this period. Particularly, improvements in graphic quality increased the appeal of games and laid the groundwork for the technological infrastructure of modern gaming. Conversely, as Dikmen (2019) notes, developing new games is a costly process, and the success of these games is often uncertain. In response, game companies aim to reach broader audiences by producing sequels or new versions of successful games. The appeal of visuals and graphics, the story, and the immersive nature of the game are considered crucial factors. Innovations during this period, especially advancements in image quality and color depth, provided players with more engaging visual experiences. From the mid-1990s onwards, developments in data processing technologies brought about significant transformations in game design, paving the way for the transition from 2D graphics to 3D graphics. This transition was a turning point, particularly in the FPS (First Person Shooter) genre, where players felt like an integral part of the game. The depth and realism offered by 3D graphics became key elements that immersed players in game worlds. Today, advancements in artificial intelligence technologies and digital art have led to the development of games featuring 3D illustrations and animations.

Game Engines as Tools for Digital Game Design

Game engines are fundamental software used in the development of digital games, combining elements such as graphics processing, physics simulation, sound editing, and

game mechanics. These tools enable game designers and developers to create projects more quickly and efficiently. With their user-friendly interfaces and extensible structures, game engines have become an indispensable part of the game development process (Johnson and Carter, 2020).

Globally, numerous game engines are in use, with prominent ones including Unreal Engine, Unity, Godot Engine, and CryEngine. According to Dursun (2024), significant advancements in game engines and graphic processing hardware during this period fundamentally transformed the gaming industry. Unity, released in 2005, and Unreal Engine 3 (UE3), introduced in 2006, remain central to game development processes today. Both engines not only deliver high-quality graphics and impressive visual effects but also provide detailed features such as lighting, motion, shading, reflection, and refraction, enabling realistic visual and auditory experiences in game worlds. Johnson and Carter (2020) identify Unity and Unreal Engine as the most widely used game engines in the industry. Unity is preferred for mobile games and independent projects, while Unreal Engine is a leader in large-budget game projects requiring high-quality graphics. The release of Unreal Engine 5 has further increased its adoption. Meanwhile, the open-source Godot Engine has gained popularity among independent developers.

The general trend in the industry is that the choice of game engine depends on the type and budget of the project. While Unity is preferred for mobile platforms, Unreal Engine is more commonly used for AAA projects. The comprehensive features and user support provided by both engines ensure their continued dominance in the gaming industry.

In recent years, AI-integrated features in game engines have played a crucial role in enhancing gaming experiences. These elements are processed by AI engines, making games more dynamic and personalized. The ability of games to offer a realistic experience is directly related not only to the effectiveness of graphics and physics engines but also to the efficient use of AI components. Many platforms today offer AI support, enabling games to adapt to players' preferences and expectations. This development is considered revolutionary for the gaming industry. With the rise of augmented reality (AR) and virtual reality (VR) platforms, it is anticipated that user experiences will become even more immersive with the support of AI.

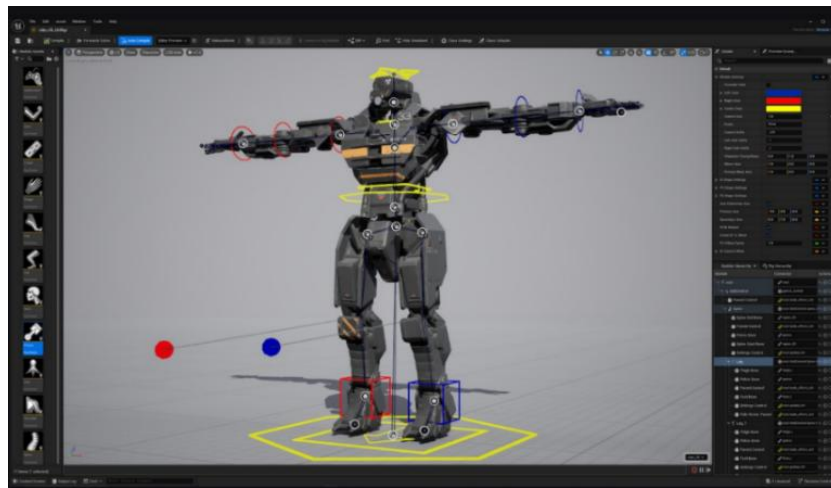


Figure 2. Unreal Engine User Interface Screenshot, 2024

Source: (Unreal Engine, 2024)

Unreal Engine, developed by Epic Games, is a powerful game engine used in fields such as gaming, simulation, and animation. First released in 1998, Unreal Engine is particularly renowned for its high-quality graphics and realistic physics engine (Epic Games, 2023). The detailed lighting, shading, particle systems, and dynamic environmental effects provided by Unreal Engine have made it a leading tool in the world of game and multimedia development (Smith, 2021).



Figure 3. Unreal Engine User Interface Screenshot, 2024

Source: (Unreal Engine, 2024)

Designed especially for 3D games and realistic simulations, Unreal Engine's advanced graphics engine is also widely utilized in the film industry, architecture, education, and virtual reality (VR) projects. The next-generation technologies introduced with Unreal Engine 5, including Nanite micro-polygon geometry and the Lumen dynamic lighting system, enable the creation of more realistic and detailed visuals (Epic Games, 2023).

Another significant feature of Unreal Engine is its cross-platform support. A game or project developed using Unreal Engine can run on a variety of platforms, including Windows, macOS, Linux, Android, iOS, game consoles, and VR devices. Additionally, Unreal Engine's structure is suitable for a wide range of projects, from large-scale multiplayer games to independent productions. Unreal Marketplace further accelerates game development by offering developers various tools, models, and pre-made content (Parker, 2022).

According to Tavus (2023), Unreal Engine offers numerous advantages during game development processes. Its robust infrastructure is particularly suitable for creating complex game designs, making it a critical tool for developing VR and AR games. With its rich library of graphics, sound, and animation resources, it provides users with a wide range of creative possibilities. Furthermore, its "Blueprint" visual scripting system allows developers to create game mechanics without writing code, significantly speeding up the development process. Its user-friendly interface also enables basic and intermediate designers to create three-dimensional designs, making Unreal Engine a standout tool for game design and multimedia projects.



Figure 4. Unity User Interface Screenshot, 2024

Source: (MasteryCoding, 2021)

Unity is a globally popular game engine used in game development. First launched in 2005, Unity is platform-independent, enabling developers to create games for a wide range of platforms, including mobile devices, computers, game consoles, AR, and VR devices (Unity, 2023). One of Unity's greatest advantages is its user-friendly interface and extensive plugin support, making it attractive to both professional developers and beginners. Its event-driven programming system allows developers to create interactive and dynamic mechanics in games. Additionally, Unity's visual editing tools and powerful graphics engine enable users to develop both 2D and 3D games (Resnick and Silverman, 2019).

According to Dursun (2024), Unity's event-driven programming system allows developers to create dynamic, cause-and-effect-based behaviours for various scenarios. This system triggers methods associated with specific events, such as the collision of a ball with a racket or the destruction of an object.

Unity's multi-platform support facilitates the seamless deployment of games across different devices and operating systems. For example, a game developed once in Unity can be effortlessly published on Android, iOS, Windows, and macOS platforms. Additionally, the Unity Asset Store provides developers with ready-to-use graphics, sound effects, and scripts, expediting the game development process (Anderson, 2021).

With features such as an advanced physics engine, lighting effects, and AI integration, Unity makes game development more flexible, and user focused. Beyond the gaming industry, Unity is also used in fields such as animation, educational simulations, engineering, and medicine, showcasing its versatility and effectiveness (Unity, 2023).

For instance, in Unity, dynamically creating or removing objects based on player interactions or in-game events is a common practice. Examples include adding enemies to a scene in response to player actions, generating bullets when weapons are fired, or removing objects after an enemy is defeated. This approach allows for a more dynamic and interactive gaming experience (Dursun, 2024).

Godot Engine is an open-source and free game engine, particularly suitable for independent developers. Offering the capability to develop 2D and 3D games, Godot provides a user-friendly interface and a flexible programming environment (Anderson, 2021). CryEngine developed by Crytek, is a game engine known for its high-quality graphics and detailed environmental designs. It excels in open-world games and is

distinguished by its realistic physics engine (Smith, 2021).

Game engines such as Unreal Engine and Unity provide the technological infrastructure that makes it possible to visualize the illustration and apply it in the game. Unreal Engine's Lumen lighting system and Nanite micro-polygon technology support environmental elements and color vibrancy in games like Fortnite. In this way, the detail level of the illustration is increased, and realistic experience is provided to the player. Unity's user-focused tools and dynamic physics engine make stylized illustrations like Hollow Knight compatible with the game's mechanics. For example, the gothic atmosphere in Hollow Knight is strengthened with Unity's lighting features.

Game engines can be used not only for realistic designs, but also for stylized and artistic game designs. Games like Hollow Knight and Gris create unique aesthetics thanks to the flexible tools of their game engines. For example, Gris's watercolor style design was supported by Unity's visual editing tools. The comic-book aesthetic visuals, in line with the mythological story of Hades, were brought to life with the powerful 2D animation tools of Unreal Engine.

Illustration

Illustration is an artistic tool that visually expresses an idea, story, or theme. Created through the combination of drawing, color, and composition elements, illustration bridges aesthetics and functionality in design processes. Historically used in books, newspapers, magazines, and advertisements, illustration has found a broader application range with digitalization. Digital illustrations, produced using graphic tablets and digital design software, have become prominent in industries such as gaming, film, and animation.

In the gaming world, illustration goes beyond being a visual component and serves as a medium to convey the game's story and theme. For example, The Legend of Zelda: Breath of the Wild showcases impressive use of illustration in both character and environment design, offering players an unforgettable experience. Similarly, 2D games like Hollow Knight use line and color to create a strong emotional atmosphere. Within this context, illustration is undoubtedly a fundamental part of game worlds.

Environmental details such as trees, background elements and buildings that determine the atmosphere in the game world are within the scope of environmental illustration. For example, the watercolor-style backgrounds in Gris provide emotional depth to the player. In games such as Cuphead, the cartoon aesthetic of the 1930s was supported by hand-drawn animations. This is made possible with Unreal Engine's animation tools.

There are various types of illustrations, and this research discusses those relevant to the topic. For instance, pixel (raster)-based illustrations, commonly encountered in digital games, are representations of photographic images in digital environments that take the form of raster images. According to Dursun (2013), a pixel-based image refers to a visual document. A raster-based visual consists of pixels, with each pixel storing a unique grayscale value or color. This type of image is referred to as a pixel, raster, or bitmap image.

Color

Color is a visual property perceived as a result of light reflecting off objects. In illustration, color is a fundamental component of storytelling and visual communication.

It establishes visual hierarchy among design elements and directs the viewer's attention. Berger (1972) emphasizes that colors are not merely aesthetic elements but powerful tools that influence the viewer's emotional and cognitive perceptions. According to Zeegen (2012), color enhances the emotional impact, strengthens the message, and determines the visual appeal of an illustration. Karaman (2022) suggests that colors carry meanings and inherent contrasts. For example, blue evokes calmness and coolness, while red conveys intense emotions such as power, appetite, and danger. Green, on the other hand, is associated with nature, peace, and healing. Proper use of colors in design is crucial for conveying these meanings and emotions. Lathwell et al. (2012) state that color stands out in all areas of art for its ability to create atmosphere and evoke emotions. Its potential to capture attention, consciously or unconsciously, enhances the impact of a design.

Karaman (2022) argues that in modern digital game designs, colors should be chosen in alignment with the game's theme and target audience, enhancing the game's appeal and recognizability. Colors can effectively convey emotions, thoughts, and feelings to the target audience as a design element. The correct selection of the color palette in digital games plays a critical role in fostering players' engagement, creating an emotional connection with the content, and making them feel like part of the game.

In digital game designs, color is an important tool for conveying the emotions intended to be felt by players. Analysis of game design visuals shows that appropriate color choices successfully reflect the desired feeling. Thus, color emerges as a crucial design element, as important as characters, environments, and sound effects. The game design process should be considered holistically, with all design elements, particularly color usage, meticulously planned within this context (Karaman, 2022).

Character Design

Character design is a fundamental aspect of digital games, both visually and narratively. Characters enable players to connect with the game world and make emotional investments in the game. Additionally, the design of characters directly influences the atmosphere, thematic structure, and storyline of the game. According to Topbasan (2013), characters in digital games are virtual entities designed with unique personalities and backstories, often featuring interactive elements that engage players with the virtual environment. These characters' visual and personal traits are crafted to facilitate identification and foster an emotional bond between the player and the game.

Well-designed characters are embraced by players from a visual perception perspective and play a vital role in defining the target audience of the game. Uysal (2005) emphasizes that conceptual character design is one of the core elements of computer games. Characters that help players connect with the storyline and provide emotional depth are central to the gaming experience. The visual design of these characters, shaped by the narrative, is of great importance in supporting the player's identification process and enhancing their overall engagement with the game.

Environmental Design

In Communication and Graphic Design, Emre Becer explores the multidimensional role of illustration in graphic design and communication. Becer (2009) emphasizes that environmental design is a crucial aspect of illustration. Environmental illustrations are used to define the atmosphere of spaces and create an emotional impact on the audience. Design elements are typically tailored to the function, context, and target audience of the space "Spaces become more meaningful through the artistic and

functional power of illustration. Visual harmony with the environment shapes the intended perception in the audience” (Becer, 2009). Illustrations ensure visual cohesion by tying together different design elements, such as characters, environments, and interfaces. This holistic approach strengthens the narrative and enhances user experience by providing a seamless visual identity. In Super Mario Odyssey, the vibrant character designs, environments, and animations are harmoniously integrated to support the game’s adventurous narrative.

Narrative Illustration

One of the most powerful aspects of illustration is its ability to convey stories visually. Becer (2009) highlights that directly communicating a narrative through visuals is highly effective in establishing an emotional connection with the audience. This method is frequently utilized in book covers, animations, and digital games. “A visual can convey a story more quickly and memorably than written expressions. The power of illustration in storytelling increases when supported by metaphors and symbols” (Becer, 2009). Illustration serves as a medium to represent cultural, historical, or thematic contexts, enabling audiences to connect with the design on a deeper level. By incorporating culturally significant motifs or styles, illustrations can communicate identity and heritage effectively. Cuphead utilizes the animation style of 1930s cartoons to evoke nostalgia and ground its narrative in a specific historical aesthetic.

METHOD

This research has been conducted using a descriptive analysis method within the framework of the literature review. Descriptive analysis has been chosen to understand and clarify the artistic, design, and narrative dimensions of game illustrations. This method allows for a detailed examination of the illustration features of selected popular 2D and 3D digital games. During the research process, visual elements, character designs, color schemes, environmental details, and general stylistic features have been analysed through examples such as Minecraft, Fortnite, Animal Crossing: New Horizons, Super Mario Odyssey, Hollow Knight, Cuphead, Gris, Hades, and Undertale.

FINDINGS

The games analysed in this study were selected based on their popularity and prominence in the realm of illustrations. Attention was paid to include a diverse range of games in addition to their widespread playability. The illustrations in the analysed digital games were examined in terms of style, color, and character design.

Unreal Engine is based on the C++ language and offers developers extensive customization capabilities. Additionally, with its "Blueprint" visual programming system, even users without coding knowledge can develop projects. This feature makes Unreal Engine an accessible platform for both professionals and amateur developers (Johnson and Carter, 2020).



Figure 5. Minecraft, 2024

Source: (Minecraft, 2024)

Despite its simple block-based graphics, Minecraft allows players to create their own illustrations and artistic structures. It has a vast global player base and is particularly popular among children. According to Karaman (2023), Minecraft is also highly popular within the Metaverse and resembles a sandbox-style open-world game. This game offers players the opportunity to create their own virtual worlds, positioning itself as a platform that fosters user creativity. Karaman (2023) also predicts that in the future, a virtual environment could emerge where users of Minecraft, Fortnite, and Roblox can interact through a multi-platform system.

In this context the Minecraft illustration in Figure 5, analysed in terms of illustration style, color, and character design, demonstrates a simple yet effective visual style. The block-based design makes it easier for users to explore their creativity, elevating the game's aesthetic perception to a nostalgic and retro level. Minecraft's three-dimensional design approach is entirely block-based. Its environmental elements, particularly natural features such as trees, flowers, and background details, offer a simple, comprehensible, and functional structure. Minecraft characters, aligned with the game's world, are minimalist and blocky in design. For instance, characters like "Steve" and "Alex" are designed with simple rectangular prism shapes and prominent geometric lines. Minecraft's color palette stands out with vibrant colors and pastel tones. Natural elements are represented by bright greens, blue skies, and earthy tones.

Art Style and Illustration Features: The minimalist and block-based design provides players with the freedom to create open-ended worlds. Minecraft's simple geometric forms and natural color palette allow users to craft their own narratives within the game.

Alignment with Narrative: Rather than focusing on a fixed storyline or scenario, Minecraft emphasizes the player's creativity, supported by its minimalist design. As Zeegen (2012) notes, minimalism in illustration "eliminates excess to encourage creative thinking."



Figure 6. Fortnite, 2018

Source: (TheNewEconomy, 2018)

When analysed in terms of illustration style, color, and character design, Fortnite's illustration features a vibrant color palette and cartoonish graphics, making it very popular among children and teenagers. The illustration style of Fortnite, with its unique character and world designs, is dynamic and visually engaging. The game combines cartoon aesthetics with modern graphics to offer a stylized rather than realistic visual appeal. Characters are detailed and vibrant, with each character's outfits, accessories, and expressions reflecting unique stories. The color palette consists of bright and vibrant tones. The blue tones of the sky, greenery in the environment, and vivid colors used for characters create an enjoyable experience for players. The three-dimensional design enables players to interactively construct environmental elements. Fortnite's visual world encourages both creativity and strategic interaction, balancing the level of detail with the game's action-oriented dynamics.

Art Style and Illustration Features: The vibrant color palette and cartoon-like aesthetic present its action-focused structure in an engaging and visually appealing manner. Fortnite's illustration style, combined with dynamic animations, draws players into an active and interactive narrative.

Alignment with Narrative: The fast-paced gameplay dynamics are supported by the vibrant and energetic visuals. This approach exemplifies the "power of colors to visually activate and emotionally connect with the audience" (Berger, 1972).



Figure 7. Animal Crossing: New Horizons, 2024

Source: (Nintendo, 2024)

Analysed in terms of illustration style, color, and character design, Animal

Crossing: New Horizons is recognized for its colorful and charming illustrations that allow users to personalize their islands and express creativity. This makes it an ideal gaming experience for both children and adults. The illustration style of Animal Crossing: New Horizons is shaped by a simple and cute aesthetic approach. The characters' style, characterized by rounded shapes and minimal details, provides a friendly and warm visual language, particularly appealing to children and younger players. Facial expressions and movements of the characters foster an emotional connection with the users. The color palette consists of a harmonious blend of pastel and vibrant tones. While greens, blues, and earthy colors representing nature create a calming atmosphere, bright colors in details like balloons and fireworks add a dynamic energy to the game. The game is built on a three-dimensional design. Locations, characters, and interactive elements are detailed through three-dimensional modelling techniques. The use of small, simple geometric shapes in environmental details creates a comfortable and familiar world for players. The sincere and unique illustrations give the game world a strong aesthetic and emotional appeal.

Art Style and Illustration Features: Animal Crossing New Horizons adopts a charming and minimalist art style characterized by pastel colors and soft, rounded designs. The simplicity of the illustrations creates a welcoming and serene environment that appeals to players of all ages.

Alignment with Narrative: The art style aligns perfectly with the game's theme of personal creativity and community building. The soothing visuals foster a relaxing atmosphere, encouraging players to engage in leisurely activities and immerse themselves in the game's tranquil world.



Figure 8. Super Mario Odyssey, 2024

Source: (Vice, 2024)

Super Mario Odyssey, analysed in terms of illustration style, color, and character design, is a globally popular Mario game adorned with colorful and fun illustrations. It has become a significant hit among children and young players. The game's three-dimensional design and vibrant illustration style offer an energetic atmosphere. While the character designs retain iconic and recognizable elements unique to the Mario universe, they also include innovative touches that bring a modern visual appeal. For example, characters like Mario and Peach exhibit a cute aesthetic with rounded shapes and smooth color transitions.

The color palette predominantly features warm tones like red, blue, yellow, and green, adapted cohesively to various thematic levels, such as desert, city, or tropical settings. Each thematic world is supported by a corresponding color palette. The visuals are enriched with detailed textures and 3D modelling techniques. Super Mario Odyssey offers players not just a game but a visually impressive and exploratory experience. The fluid and detailed illustrations support the storytelling while playing a key role in

immersing the player in this fantastical world.

Art Style and Illustration Features: Super Mario Odyssey features a vibrant and energetic illustration style supported by high-resolution character models and dynamic animations. The use of bold, primary colors and varied environmental themes brings the game's adventurous spirit to life.

Alignment with Narrative: The lively art style matches the game's upbeat and exploratory narrative. Each level's distinct visual theme enhances the sense of discovery, while the iconic character designs maintain a strong connection to the Mario franchise's legacy.



Figure 9. Hollow Knight, 2023

Source: (EuroGamer, 2023)

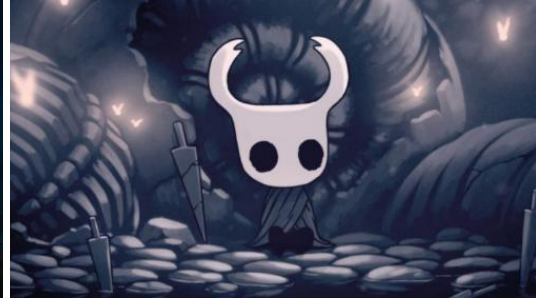


Figure 10. Hollow Knight, 2018

Source: (GamingBold, 2018)

Hollow Knight stands out with its hand-drawn cartoon style graphics and dark gothic aesthetic. Its detailed character and environmental illustrations captivate players. The illustration style of Hollow Knight reflects a dark and gothic aesthetic, offering a distinctive visual identity. The game has a two-dimensional design enriched with detailed drawings. The illustration style predominantly features black, blue, and grey tones, contributing to the game's melancholic atmosphere. Minimal use of vibrant colors directs the player's attention to the characters and environmental details.

The character designs are highly minimalistic yet visually impactful. The main character, for instance, is designed with simplicity yet is striking, featuring rounded shapes and a prominent black-and-white contrast. Other characters and creatures are also stylized to align with the dark and mysterious atmosphere of the game. Environmental illustrations include intricate details that add depth and complexity to the settings. Hollow Knight's illustration style strengthens the thematic structure and narrative of the game, providing players with both a visual feast and a sense of discovery while establishing an emotional connection with the dark atmosphere.

Art Style and Illustration Features: The black-and-white contrast and gothic aesthetic are seamlessly integrated with a dark narrative. Detailed environmental designs further enhance the game's themes of exploration and mystery.

Alignment with Narrative: The sombre tone of the story aligns with the minimalist yet emotionally intense illustrations, creating a cohesive and immersive experience for the player.



Figure 11. Cuphead, 2024

Source: (Amazon, 2024)

Cuphead's illustration style offers a unique retro aesthetic inspired by 1930s classic American cartoons. The game has a two-dimensional design and is notable for its hand-drawn animation frames. Its illustration style emphasizes rounded shapes, exaggerated expressions, and dynamic lines. These features provide a nostalgic experience while supporting the game's overall theme. The color palette mainly consists of warm and pastel tones, with vibrant colors like red, yellow, and blue being dominant. Softer and more natural tones are preferred in the backgrounds, ensuring the characters and action scenes stand out more. The character designs are cute yet chaotic, inspired by anthropomorphic animals and objects commonly seen in cartoons of that era. Combined with the cartoon aesthetic, these designs give the game a fun and dynamic atmosphere. Additionally, the environmental illustrations reflect a detailed yet stylized world, enhancing the visual richness of the game.

Art Style and Illustration Features: The game combines the cartoon aesthetic of the 1930s with modern animation techniques. Rounded shapes, exaggerated expressions, and a retro color palette create a nostalgic experience for players.

Alignment with Narrative: Cuphead's playful yet challenging storyline aligns perfectly with its energetic and visually intense illustrations. As Juul (2011) states, "historical illustration styles can be used to recreate the aesthetics of specific eras," a principle that Cuphead exemplifies throughout its design.

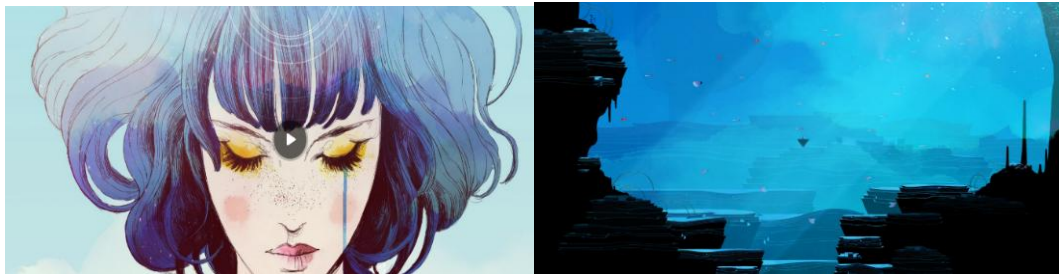


Figure 12. Gris, 2024

Source: (Xbox, 2024)

Gris is a visually elegant 2D platform game with an artistic illustration style. The game's overall aesthetic is shaped by soft and fluid watercolor-like drawings. The character designs are minimalist and stylized, prioritizing emotional intensity and elegance over detail. The main character stands out with a simple yet striking design that creates a fragile and emotional atmosphere. The color palette is dominated by pastel tones such as blue, pink, and gray, which enhance the melancholic atmosphere of the game.

Transitions between these colors are smooth and visually appealing. Light and color are used as tools to reinforce emotional storytelling. The backgrounds are abstract and layered, with each scene detailed like a painting, providing players with a serene visual experience.

Art Style and Illustration Features: The soft color transitions of the watercolor style align seamlessly with the game's emotional themes. Pastel tones create a melancholic and introspective atmosphere, reinforcing the game's artistic vision.

Alignment with Narrative: Gris's narrative explores themes of loss and emotional healing, which are visually supported by its illustrations. As Lathwell (2012) emphasizes, "colors play a unique role in creating atmosphere," a concept exemplified throughout the game's design.



Figure 13. Hades, 2024

Source: (Ohmyfacts, 2024)

Hades is designed with an impressive two-dimensional illustration style that resembles dynamic comic book aesthetics. The illustration style features prominent linework, vibrant colors, and strong contrasts. The character designs are detailed and stylized, aligning with the game's mythological theme while incorporating a modern touch. The originality of the characters stems from their design's harmonious blend of mythological context and contemporary elements. The color palette is rich, combining warm and cool tones. Striking colors such as neon green, orange, and red emphasize the dark and mystical atmosphere, balanced by softer tones in the backgrounds. The choice of colors directs players' attention to characters and action-oriented details. While the two-dimensional design strengthens the game's stylized art, each scene resembles a painting. Environmental details are enriched with mythological elements, and compositions create a sense of depth, contributing to both aesthetic experience and storytelling.

Art Style and Illustration Features: The comic book aesthetic and neon color palette present a mythological story through a modern visual lens. Detailed character designs and striking backgrounds enhance the game's action-focused nature, creating a visually dynamic experience.

Alignment with Narrative: By narrating a mythological story with contemporary aesthetics, *Hades* offers players an experience that is both familiar and innovative. As Marshall and Rossman (2014) note, "the comic book aesthetic serves as a powerful tool for dramatic storytelling," a concept that *Hades* effectively exemplifies.



Figure 14. Undertale, 2018

Source: (Variety, 2018)

Undertale has a two-dimensional (2D) illustration style and is notable for its minimalist pixel graphics. Its illustration style adopts a nostalgic approach, reinterpreting the aesthetic of the 8-bit era in a modern context. The simplicity and retro look aim to establish an emotional connection with players. The character designs are unique, with each character easily distinguishable by a prominent silhouette. Despite the low pixel resolution, the facial expressions and movements of the characters support emotional storytelling. The simplicity of the character designs allows the game to focus on its deep narrative and emotional bond with the player. The color palette consists of warm tones and pastel shades. The colors used in the environment harmonize with the overall atmosphere, offering a relaxing experience to players. For example, tones like orange, yellow, and brown in rooms and environmental elements create a warm and friendly atmosphere. The fictional world is constructed with simple geometric shapes, and environmental details are created using low-resolution pixel aesthetics.

Art Style and Illustration Features: Undertale employs a nostalgic 8-bit pixel art style, reflecting simplicity while emphasizing emotional depth. The minimalist approach highlights the characters' distinctive silhouettes and expressive animations, which contribute to the game's unique aesthetic.

Alignment with Narrative: The retro-inspired art style complements the game's emotionally charged narrative, creating a strong sense of nostalgia and intimacy. The simplicity of the visuals allows players to focus on the underlying story and character interactions.





Figure 15. Commonalities and Differences in Digital Games, 2024

Source: (WordArt, 2024)

As seen in Figure 15, the commonalities among the analysed digital games include vibrant colors, the originality of the game narrative, and atmospheric uniqueness. Differences lie in illustration styles, color palette choices, game characters, and the distinction between 2D and 3D designs. Illustrations contribute to digital games by providing artistic depth, giving games a unique visual identity. The combination of storytelling and drawings enhances the atmosphere and emotional impact of the narrative. Simplicity and minimalism allow game mechanics to take centre stage.

DISCUSSION AND CONCLUSION

This study examined the illustration designs of selected digital games. The analysed games exhibit various illustration styles, ranging from stylized visuals to minimalist or detailed drawings in both two-dimensional and three-dimensional designs. For instance, games like *Minecraft* and *Animal Crossing: New Horizons* offer a nostalgic atmosphere with pastel color palettes and simple geometric forms that promote user creativity and accessibility. In contrast, games such as *Hades* and *Gris* provide deeper emotional experiences with more complex artistic approaches. The visual worlds of games, from selected color palettes to character designs, have fostered emotional connections with users. The stylized and unique designs of characters made it easier for players to integrate with the game world and contributed to storytelling. Digital games stand out as powerful tools that enrich players' visual experiences while combining art and technology. Notably, games like *Cuphead* and *Hollow Knight* have carved a unique place in the gaming world by blending nostalgic cartoon aesthetics with modern gaming concepts.

Minecraft has implemented its minimalist block-based design through the flexibility and user-friendly tools of the Unity game engine. The engine's low hardware requirements have enabled the game to run smoothly across various platforms, offering a creativity-driven experience to players. *Fortnite* has created a dynamic and realistic visual world using Unreal Engine's Lumen lighting system and Nanite micro-polygon technology. This engine enhances the detailed design of environmental illustrations and the vibrancy of colors, strengthening the game's immersive atmosphere. *Gris* leverages Unity's graphic processing capabilities and lighting tools to bring its elegant watercolor-style illustrations to life. The engine's ability to enable smooth transitions further enhances the game's melancholic atmosphere. *Hollow Knight* utilizes Unity's shading and 2D animation tools to bring its gothic illustration style to life. The detailed

illustrations in shades of black and blue are rendered impressively with the support of Unity's advanced lighting features. Cuphead successfully translates the 1930s cartoon aesthetic into a digital medium using Unreal Engine's animation tools. The seamless integration of hand-drawn frames into gameplay mechanics is enabled by the robust performance of Unreal Engine. Undertale employs pixel graphics and a nostalgic 8-bit aesthetic to deliver a minimalist approach that supports its storytelling. The character designs are simple yet impactful, crafted to foster an emotional connection with players. Animal Crossing: New Horizons, Nintendo's proprietary game engine provides an environment that supports players in creating their personalized islands through pastel colors and minimalist designs. The visual simplicity enhances the user experience by fostering a relaxing and soothing atmosphere.

In conclusion illustrations in digital games go beyond being mere aesthetic elements, offering players artistic, emotional, and interactive experiences. This central role of illustration in game design creates an interdisciplinary synergy between art and technology. It is anticipated that future game illustrations will become more personal, interactive, and creative, continuing to transform the digital gaming world.

Ethical Issues

No ethical board approval is required for this study.

Contribution Rate of the Researchers

The study was prepared by a single author.

Statement of Conflict of Interest

There are no personal or financial conflicts of interest related to this study.

REFERENCES

- Anderson, J. (2021). *Game engines in practice: A practical guide to Unity and Unreal*. Routledge.
- Aydingüler, M. H. (2023). 8-bit oyun grafiklerinin teknik olarak çözülmesi: Pac-Man örneği. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 13(3), 731–743. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1291419>
- Aydingüler, M. H. (2023). Dijital oyun tasarımında canlandırma kullanımı: Street Fighter örneği. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(83), 355–366.
- Baltacı, A. (2018). Nitel araştırmalarda örnekleme yöntemleri ve örnek hacmi sorunsalı üzerine kavramsal bir inceleme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(1), 231–274.
- Becer, E. (2009). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi.
- Berger, J. (1972). *Ways of seeing*. Penguin Books.
- Brisbois, K. (2007). *I, video game* [TV broadcast]. A World of Wonder Production, Discovery Networks International.
- Crawford, C. (1997). *The art of computer game design*. Washington State University.
- Dikmen, E. Ş. (2019). 1980-2017 yılları arasında dijital oyun endüstrisinin gelişimi ve oluşturulan yapay yaşam döngüleri. *Selçuk İletişim*, 12(1), 294–311.

- Dursun, N. (2013). *Evrimsen grafik ile illüstrasyon ve animasyon ilişkisi* [Unpublished Master's thesis]. İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarımı Anasanat Dalı.
- Dursun, Ö. Ö. (2024). Dijital oyun tasarımı. Bölüm 1. *Dijital oyunların gelişimi içinde dijital oyun endüstrisinin gelişimi*. Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Epic Games. (2023). *Unreal engine documentation*. <https://www.unrealengine.com>
- Güncel Haber Merkezi. (2024). Unutulmaz Atari oyunları: 80'ler ve 90'lar ruhunu hatırla. <https://guncelhabermerkezi.com/unutulmaz-atari-oyunlari-80ler-ve-90lar-ruhunu-hatirla/>
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: A study of the play element in culture*.
- Johnson, R., & Carter, L. (2020). *Game Engines Explored: Unity and Unreal Compared*. London: Routledge.
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Karaman, M. (2022). Dijital oyun tasarımında renk algısı. Presented at the *Ege Zirvesi 7. Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi*, İzmir.
- Karaman, M. (2023). Dijital oyun tasarımı ve Metaverse. Presented at the *Munzur 5. Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi*, Tunceli.
- Lathwell, A. (2012). *Warriors & heroes: Draw and paint fantasy art*. David & Charles Limited.
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (2014). *Designing qualitative research* (6th ed.). New York: Sage.
- Merriam-Webster. (2023). *Illustration*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/illustration>
- Parker, A. (2022). *The Unreal Engine guide for designers and developers*. MIT Press.
- Resnick, M., & Silverman, B. (2019). *Introduction to game design and development*. MIT Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Smith, T. (2021). *Advanced game development with Unreal Engine*. Springer.
- Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Topbasan, V. (2013). *Dijital illüstrasyon ve bilgisayar oyunlarında karakter tasarımı*. Master's thesis, Mustafa Kemal University, Hatay.
- Tavus, K. (2023). Hangisi daha iyi? Unity vs Unreal Engine. https://www.tamindir.com/blog/unity-vs-unreal-engine_84706/
- Udonis. (2023). *Mobile gaming statistics*. <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/mobile-gaming-statistics#h2-1>
- Unity. (2023). *Unity manual*. <https://unity.com>
- Uysal, A. (2005). *Üç boyutlu bilgisayar oyunları görsel tasarımı* [Unpublished master's

thesis]. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Yıldırım, E. (2016). Dijital oyun tasarım programlarının eğitimde önemi. *Mesleki Bilimler Dergisi (MBD)*, 5(2).

Yılmaz, E. A. (2018). *Gamification in business: A new generation of motivation*. Istanbul: Ceres Publishing.

Zeegen, L. (2012). *The fundamentals of illustration*. Bloomsbury Publishing.

Figure References

Figure 1. Pac-Man Game (Pinterest, 2024). Retrieved from <https://tr.pinterest.com/pin/126171227055131932/> on October 8, 2024.

Figure 2. Unreal Engine Game Engine User Interface Screenshot (Unreal Engine, 2024). Retrieved from <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/unreal-engine-5-4-is-now-available> on October 9, 2024.

Figure 3. Unreal Engine Game Engine User Interface Screenshot (Unreal Engine, 2024). Retrieved from <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/unreal-engine-5-4-is-now-available> on October 9, 2024.

Figure 4. Unity Game Engine User Interface Screenshot (MasteryCoding, 2021). Retrieved from <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/unreal-engine-5-4-is-now-available> on October 9, 2024.

Figure 5. Minecraft (Minecraft, 2024). Retrieved from <https://www.minecraft.net/en-us/about-minecraft> on October 16, 2024.

Figure 6. Fortnite (TheNewEconomy, 2018). Retrieved from <https://www.theneweconomy.com/business/how-fortnite-became-the-most-successful-free-to-play-game-ever> on October 16, 2024.

Figure 7. Animal Crossing: New Horizons (Nintendo, 2024). Retrieved from <https://www.nintendo.com/us/store/products/animal-crossing-new-horizons-switch/> on October 16, 2024.

Figure 8. Super Mario Odyssey (Vice, 2024). Retrieved from <https://www.vice.com/en/article/super-mario-odyssey-could-be-2017s-best-adventure-game/> on October 11, 2024.

Figure 9. Hollow Knight (EuroGamer, 2023). Retrieved from <https://www.eurogamer.net/heres-hollow-knight-as-a-3d-game> on October 11, 2024.

Figure 10. Hollow Knight (GamingBold, 2018). Retrieved from <https://gamingbolt.com/hollow-knight-review> on October 8, 2024.

Figure 11. Cuphead (Amazon, 2024). Retrieved from <https://www.amazon.com.tr/Meridiem-1-Cuphead/dp/B0BHHT9X8J> on November 18, 2024.

Figure 12. Gris (Xbox, 2024). Retrieved from <https://www.xbox.com/tr-TR/games/store/gris/9nhhp2h0zp98> on November 18, 2024.

Figure 13. Hades (Ohmyfacts, 2024). Retrieved from <https://ohmyfacts.com/gaming/30-facts-about-hades-video-game/> on December 5, 2024.

Figure 14. Undertale Game (Variety, 2018). Retrieved from <https://variety.com/2018/gaming/news/undertale-creator-releases-new-game-deltarune-1203015934/> on October 8, 2024.

Figure 15. Commonalities and Differences in Digital Games (WordArt, 2024). Retrieved from <https://wordart.com/> on December 5, 2024.

ÇAĞDAŞ RESİM SANATINDA DESEN VE DEFORMASYON¹*Drawing and Deformation in Contemporary Painting*Büşra Nur Cengiz², Serkan İliden³

Makale Bilgisi	Özet
<i>Araştırma Makalesi</i> <i>Gönderilme:</i> 11 Mart 2025 <i>Kabul:</i> 22 Nisan 2025 <i>Yayın:</i> 25 Ağustos 2025 <i>Anahtar kelimeler:</i> Desen, Deformasyon, Çağdaş Sanat, Modern Sanat	Sanat, tarih boyunca toplumların ve bireylerin düşünce ve duygularını yansıtan, farklı biçimlerde ortaya çıkan evrensel bir dildir. İnsanlar, tarihin başlangıcından itibaren, henüz yazı dilini geliştirmeden önce, çevrelerindeki dünyayı ve iç dünyalarını çizgiler, semboller ve şekiller aracılığıyla ifade etmeye çalışmış bu nedenle ilk sanat eserlerini ortaya koymuşlardır. İnsanlar, düşüncelerini ve duygularını desenlerle ifade ederek sanatın evrensel bir dil olmasını sağlamıştır. Sanatçılar, kişisel duygularını doğadaki nesne ve imgelerle birleştirerek yeni biçimlere ulaşmış, böylece sanat eserlerinde deformasyona zemin hazırlamıştır. Değişen dünya ve teknoloji, desenin sanatçılar için vazgeçilmez bir ifade aracı olmasını sağlamıştır. Makale, desen ve deformasyonun sanatçının ifade biçimini nasıl etkilediğini tarihsel bir perspektifte incelemiştir. Çağdaş sanat, sanatçılara malzeme ve ifade özgürlüğü vererek, onların estetik kaygılardan uzak, yeni biçimlere yönelmelerine olanak sağlamıştır. Bu durumdan dolayı deformasyonun sanat eserlerinde daha sık görülmesi, sanatçıların ifade yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Çağdaş sanat bağlamında yer alan akımlar üzerinden belirli sanatçılar ve eserleri, desen ve deformasyon ilişkisi bağlamında incelenmiştir.
Article Information	Abstract
<i>Research Article</i> <i>Received:</i> March 11, 2025 <i>Accepted:</i> April 22, 2025 <i>Published:</i> August 25, 2025 <i>Keywords:</i> Contemporary Art, Deformation, Drawing, Modern Art	Art is a universal language expressed in various forms, reflecting the thoughts and feelings of societies and individuals throughout history. Since the beginning of time, even before developing a written language, humans have attempted to express the world around them and their inner worlds through lines, symbols, and shapes, thus creating the first works of art. By expressing their thoughts and feelings through patterns, humans established art as a universal language. Artists, by combining their personal feelings with objects and images from nature, reached new forms, thus paving the way for deformation in works of art. The changing world and technology have ensured that drawing remains an indispensable means of expression for artists. This article examines how drawing and deformation have influenced the artist's form of expression from a historical perspective. Contemporary art, by granting artists freedom of material and expression, has allowed them to move towards new forms, free from aesthetic concerns. Due to this, the more frequent occurrence of deformation in works of art appears as a method of expression for artists. Certain artists and their works, within the context of movements in contemporary art, are examined in the context of the relationship between drawing and deformation.

Kaynak/Cite: Cengiz, B.N. & İliden, S. (2025). Çağdaş resim sanatında desen ve deformasyon. *Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi*, 3(2), 217-229.

✓ iThenticate®
İntihal / Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve yayın öncesi intihal taraması yapılmıştır. / This article has been reviewed by at least two reviewers and has been checked for plagiarism before publication.

¹ Bu makale “Çağdaş Resim Sanatında Desen ve Deformasyon” adlı Yüksek Lisans tezinden üretilmiştir.

² Sanatta Yeterlik Öğrencisi, Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı, cengizbusra1998@gmail.com, ORCID: 0000-0002-8575-6207

³ Prof., Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Resim Bölümü, serkanilden@kastamonu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9347-3733

GİRİŞ

Sanat, tarih boyunca bireylerin imgelerle inançlarını, düşüncelerini ve duygularını ifade etmenin en önemli araçlarından biri olmuştur. Avcı-toplayıcı insanlar hem kendini ifade etmek için hem de doğanın çeşitli olaylarından korunmak için mağara duvarları başta olmak üzere, çevresinde uygun buldukları her yüzeye çeşitli semboller ve şekiller çizmişlerdir. Bu çizimlerdeki temel unsur, desenleri oluşturan çizgilerdir. Desen, resim sanatının yapı taşlarından biri olarak sanatçıların odak noktası haline gelmiştir. Sanatçılar, biçimleri ve kavramları iki boyutlu yüzeylere aktarırken, desenleri ön çalışma olarak kullanmış, aynı zamanda çizginin ifade gücünden yararlanarak eserlerine yansıtmışlardır. Tarih boyunca sanatçılar, farklı kavram ve olgulardan etkilenmiş, bu unsurları eserlerine kurgusal bir şekilde dahil etmişlerdir. Yaratıcı bireyler, bu kavramları yeniden ele alarak, yeni üslup arayışlarına yer vermişlerdir. Bu durum, sanatçıların üslup arayışlarını derinleştirerek eserlerinin ifade gücünü arttırmaya olanak sağlamıştır. Bu bağlamda desen ve deformasyon sanatçıları için ifadeyi güçlendiren, anlatım dili olarak vazgeçilmez bir araç haline gelmiştir.

Özellikle çağdaş sanat da sanatçılar desen ve deformasyonu birbiriyle ilişkilendirerek deneysel ve özgün bir ifade biçimine dönüştürmüşlerdir. Yaratıcı bireyler, desen ve deformasyonu kullanarak, geleneksel bakış açısını sorgulayıp, yeni bir görsel dil oluşturmayı amaçlamışlardır. 20. yüzyılın başlarından itibaren ortaya çıkan sanat akımları, desenin geleneksel sınırlarını aşarak, sanatçıların daha özgür ve deneysel bir alan yaratmalarına katkıda bulunmuştur. Bu bağlamda çağdaş resim sanatında desen ve deformasyon ilişkisi, sanat akımları ve sanatçıların desen örnekleri üzerinden incelenmiştir.

Resim Sanatında Desen

Desen, görsel sanatların temelini oluşturan, çizgi ve tonların uyumlu bir birleşimiyle ortaya çıkan bir ifade biçimidir. Kurşun kalem, tükenmez kalem, kömür, uç ve tuşe gibi çeşitli araçlarla kâğıt üzerine çizilen çizgiler, farklı kalınlık, yön ve tonlarda kullanılarak hem gerçekçi hem de soyut imgelerin yaratılmasını sağlamaktadır. Desen, sadece bir nesnenin dış hatlarını çizmek değil, aynı zamanda derinliği, hacmi, ışığı ve gölgeyi ifade etmek için de kullanılmaktadır. Bu nedenle, desen sadece bir başlangıç noktası değil, aynı zamanda bir sanat eserinin tamamlanmış hali olarak da değerlendirilebilir. Yaratıcı bireyin hislerini, gözlemlerini ve fikirlerini iki boyutlu bir yüzey üzerinde somutlaştırması olarak da tanımlanmaktadır. Desen, görselleştirilmek istenen imgenin hacmi, hareketi ve ışığı gibi temel özelliklerini etkili bir biçimde yansıtan bir görsel anlatım aracıdır (Turani,1998, s.45). Farklı dönemlerde çeşitli malzeme aracılığıyla ifade edilen desen, yaratıcı bireylerin bilinçaltında ve ruh haline bağlı olarak yaşadığı çağın da içinde bulunduğu kültürel-toplumsal etkileşimleri yansıtan dinamik bir görsel ifade biçimidir. Sanat tarihinde her bir sanat akımı kendinden önceki akım ve dönemlerin estetik ve ideolojik anlayışlarına tepki olarak ortaya çıkmış ve böylece desen anlayışında da değişikliklere yol açmıştır. Desen, çizginin farklı teknikler ve ifade biçimleriyle zenginleştirilmesiyle ortaya çıkan bir görsel anlatım biçimi olarak, her dönemde sanatçıların düşüncelerini ve duygularını ifade etmek için kullandığı temel araçlardan biri olmuştur. Çizgi, görsel sanatların en temel ve evrensel ifade araçlarından biri olarak, insanlık tarihinin başlangıcından itibaren sanat eserlerinde önemli bir yer tutmuştur. Mağara resimlerinden günümüzün soyut sanat eserlerine kadar, çizgi, sanatçıların düşüncelerini, duygularını ve gözlemlerini ifade etmek için kullandıkları en etkili araçlardan biri olmuştur. Tarihin süre gelen dönemlerinde farklı kültürlerde ve farklı

coğrafyalarda farklı anlamlar yüklenen çizgi, her bir sanatçı tarafından kişisel bir dil ve ifade aracı olarak yeniden yorumlanıp resmedilmiştir. Sanatın doğuşu, insanlık tarihinin en eski dönemlerine dayansa da bu konuda kesin ve somut verilere ulaşılamamaktadır. Fakat arkeolojik verilerin, insanın ilk çağlardan itibaren etrafını anlama, ifade etme ve estetik kaygılarla şekillendirmesi gayreti içerisinde olduğunu göstermektedir. Bundan dolayı, çizgi de heykelden mimariye tüm plastik sanat dallarının ortak bir ifade aracı olarak bilinmektedir. İnsanlık tarihinin en erken zamanlarından itibaren görsel iletişimin çizim aracılığı sayesinde sözlü iletişimden önce veya onunla eş zamanlı olarak kullanıldığı bilinmektedir (Nobin, 2010, s.30). Paleolitik dönemde, mağara resimlerinde çizginin olanaklarından yararlanılarak tasvir edilen av hayvanlarının, hem av başarılarını arttırmak amacıyla büyüsel uygulamalarda hem de avcılık ritüellerinde kullanıldığı düşünülmektedir. Fransa'daki Lascaux ve İspanya'daki Altamira mağaralarında keşfedilen Paleolitik dönem duvar resimleri, çizginin insanlık tarihinin en eski dönemlerinden itibaren görsel ifadede ne kadar önemli bir araç olduğunu gözler önüne seren en çarpıcı örneklerdendir. Bu mağaralarda, binlerce yıl önce yaşamış insanlar, duvarlara çizdikleri hayvan figürleri, av sahneleri ve geometrik şekillerle hem çevreleriyle olan etkileşimlerini hem de iç dünyalarını yansıtmışlardır. Bu resimlerde kullanılan basit ve güçlü çizgiler, o dönem insanların nesneleri ve olayları algılama biçimlerini, düşünce dünyalarını ve sanatsal yeteneklerini bizlere aktarır. Lascaux ve Altamira mağaraları, çizginin sadece bir iletişim aracı değil, aynı zamanda dini ritüellerde, şamanik uygulamalarda ve toplumsal bağların güçlendirilmesinde de kullanılan evrensel bir dil olduğunu kanıtlamaktadır. Bu nedenle, bu mağara resimleri, çizginin tarih öncesi görsel ifadedeki temel ve vazgeçilmez bir unsur olduğunu somut bir şekilde ortaya koymaktadır (Şangar, 1991, s.10).



Görsel 1. Lascaux Mağarası, hayvan figürleri ile boyama panel, Fransa

Kaynak: (<https://tr.wikipedia.org/Paleolitik>)

Tarih öncesi dönemde çizim, özellikle geç Paleolitik dönemde (yaklaşık 40.000-10.000 yıl önce) yoğunlaşarak insanlığın en eski sanat formlarından biri haline gelmiştir. Bu dönemde, avcı-toplayıcı toplumlar mağara duvarlarına, kaya yüzlerine ve kemiklere çeşitli hayvan figürleri, soyut semboller ve el izleri çizerek ilk sanatsal ifadelerini ortaya koymuşlardır. Yaratıcı birey, kendi iç dünyasındaki ve dış dünyasındaki gözlemlediği olguları çizgilerle ifade etme çabaları, çizimi de sanatsal bir eylem olarak ön plana çıkarmıştır. Bu durum özellikle sanat tarihinde 14. ve 15. yüzyıllarda belirgin bir şekilde

kendini gösterdiği görülmektedir. Çizim, sanatın temelinde yatan ve sanatçıların fikirlerini somutlaştırmak için kullandıkları en temel araçlardan biridir. Albert Dürer'in detaylı gravürlerinden Leonardo da Vinci'nin anatomik çizimlerine, diğer sanatçıların bitki ve portre çalışmalarına kadar, tarih boyunca birçok sanatçı çizimi, tasarımlarını geliştirmek ve düşüncelerini ifade etmek için bir başlangıç noktası olarak kullanmıştır. Bu ustaların eserleri, çizimin sadece bir ifade aracı değil, aynı zamanda bilimsel bir araştırma ve gözlem aracı olabileceğini göstermektedir. Çizim, sanatın her alanına dahil olmuş, evrensel bir dil olarak kabul edilir ve sanatçının yaratıcılığını ve el becerisini ortaya koyan bir araçtır. Desenin kökenleri çok eski olmasına rağmen, Rönesans dönemi, çizimin sistematik bir inceleme ve ifade aracı olarak kullanılmaya başlandığı dönüm noktası olarak kabul edilmektedir (Alparslan, 2019, s.42).

Desen, tarih boyunca sanatçıların ifade etme şekline bağlı olarak sürekli dönüşüme uğrayan bir araç olmuştur. Özellikle Modern sonrası dönemde yeni malzemenin ve tekniklerin kullanılmaya başlamasıyla desen, sanatın hem deneysel hem de yenilikçi yönünü temsil eden ifade aracı haline gelmiştir. Klasik dönemde akademik kurallara bağlı kalınarak resmedilen formu biçimlendirmeye odaklı olan çizim tekniği, modern ve modern sonrası dönemlerde ve akımlarda yaratıcı kişilerin kişisel ifade özgürlüklerini ortaya koyabilecekleri daha özgün ve spontane biçimlerde karşımıza çıkmaktadır.

Resim Sanatında Deformasyon

Deformasyon, Fransızca '*deformer*' fiilinden türeyen bir terimdir ve bir nesnenin, varlığın ya da şeklin orijinal halinden uzaklaşarak bozulması, çarpıtılması veya biçiminin değiştirilmesi anlamına gelmektedir. Başka bir deyişle, deformasyon, bir şeyin doğal veya beklenen şeklinin kasıtlı ya da kasıtsız olarak değiştirilmesi sürecidir. Bu terim, özellikle sanat, mimari ve mühendislik gibi alanlarda, bir nesnenin estetik veya yapısal özelliklerinin kasıtlı olarak değiştirilmesi için kullanılmaktadır. Biçim bozma olarak da adlandırılan deformasyon, sanatçılara özgün ve çarpıcı eserler yaratma imkânı sunarken, mimaride ise yapıların daha dinamik ve etkileyici hale gelmesini sağlamaktadır. Turani'ye göre deformasyon; sanatçının resim ve diğer plastik sanatlarda eser üretirken nesnelerin sahip olduğu doğal görünümlerinden kendi duygu ve düşüncelerine göre yeniden yapılandırarak özgün bir ifade oluşturması sonucu meydana gelen biçimler olarak belirtmektedir (Turani,1998, s.25). Deformasyon, sanatın tarih boyunca kullandığı, bir nesnenin veya figürün orijinal biçiminden uzaklaştırarak yeni bir ifade yaratma yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu kavram, sanatın ilk çağlarına kadar uzanmaktadır. Primitif insanlar, mağara duvarlarına veya düz yüzeylere çizdikleri hayvan figürlerinde gerçekçi bir betimleme yerine, stilize edilmiş ve abartılı biçimlere başvurmuşlardır. Deformasyon, farklı kültürlerde ve farklı zamanlarda sanatçıların ifade biçimlerini zenginleştirmek için kullandığı evrensel bir dil haline gelmiştir. Bu durum, deformasyonun sanatın en eski örneklerinden biri olduğunu göstermektedir. Rönesans'ın idealize edilmiş insan anatomisi ve perspektif kurallarına dayalı klasik güzellik anlayışının ardından, Maniyerizm döneminde sanatçılar, bu kuralları kasıtlı olarak bozmaya başlamışlardır. Deformasyon, bu dönemde sanatçıların eserlerinde sıkça gözlemlenen bir özellik haline gelmiştir. Uzatılmış boynuzlar, dengesiz yüz oranları ve yapay pozlar gibi abartılı biçimlendirmeler, sanatçılara daha dramatik ve duygusal ifadeler oluşturma imkânı sunmuştur. Bu bilinçli biçim bozumları, Rönesans'ın dengeli ve ölçülü güzellik anlayışına bir tepki olarak ortaya çıkmış ve Barok dönemin daha hareketli ve duygusal sanat anlayışına zemin hazırlamıştır. Bu bilinçli süreçte sanatçı, ifade süreci boyunca, nesnelerin görsel algısını kişisel iç dünyasıyla harmanlayarak öznel

bir yorumlamayla tekrardan betimlemektedir. Yaratıcı bireyin, kendine özgü bir ifade ve üslup geliştirmesi sonucu betimlenen eserde, kişisel anlatı meydana gelmektedir. Sanat eserinde, figüratif öğelerin ve nesnelerin orantılarının kasıtlı olarak değiştirilmesi abartılması ya da bozulması, sanatçı için yeni kompozisyon ve anlamlar oluşturmak için kullanılan bir teknik olarak ifade edilmektedir. Yüzeydeki nesnelerin doğal biçimleri tamamen bozulmadan, yaratıcı bireyin kişisel yorum ve ifade gücüyle yeniden şekillendirilerek özgün bir görsel dil oluşturulur. Her dönemin içerisinde bulunan özgün biçimsel arayışlar, resim sanatında deformasyonun temel bir ilke haline gelmesine neden olmuştur (Ergin, 2007, s.47). Ancak, deformasyonun modern anlamda bir sanat tekniği olarak kabul edilmesi, özellikle 20. yüzyılda ortaya çıkan akımlarla birlikte görülmüştür. Kübizm, ekspresyonizm ve sürrealizm gibi akımlar, deformasyonu temel bir ifade aracı olarak benimseyerek, geleneksel sanat anlayışına meydan okumaktadırlar (Turani, 1992, s.23-28).

Çağdaş Sanatta Desende Deformasyon

Çağdaş sanat, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren günümüze kadar üretilen geleneksel sanat anlayışının dışına çıkan ve sürekli olarak değişen, dönüşen sanat anlayışıdır. Modern sanatın aksine, çağdaş sanat belirli bir üslup veya akıma bağlı kalmak yerine, sanatçının kişisel deneyimlerini, toplumsal sorunlar gibi konuları merkeze almaktadır. Çağdaş sanat, geleneksel sanatın belirlediği sınırları zorlayarak yaratıcı bireylerin yeni ifade biçimleri yaratma çabasını amaçlamaktadır. Bu bağlamda, yaratıcı ifade biçimi olarak ele alınan desende biçimlerin deformasyonu çağdaş sanatçının özgürce düşünme ve ifade etme araçlarından biri haline gelmiştir.

Çağdaş sanatta desen, kâğıt, kalem gibi geleneksel malzemelerin ötesine geçerek, yaratıcı bireylerin yeni malzeme ve tekniklerle biçimleri dönüştürmesine olanak sağlamıştır. Bu dönüşümde en önemli etkenlerden biri de desenin biçimlerinin deforme edilmesidir. Sanatçılar, desenin tekrar eden öğelerini, boyutlarını ve yapısını kasıtlı olarak bozarak, alışılmışın dışında görsel deneyimler sunmaktadır. Bir anlamda deformasyon, desenin statik yapısını kırarak, ona hareketlilik ve derinlik kazandırmaktadır. Bu sayede desen, sadece yüzeysel bir ifade aracı olmaktan çıkarak eserin anlamını zenginleştiren ve izleyiciyi düşündüren bir unsur haline gelmiştir. Deforme olmuş desenler aynı zamanda yaratıcı bireyin iç dünyasını, duygularını ve yaşadığı deneyimleri daha etkili bir şekilde ifade etmesine olanak tanımaktadır. Özellikle Yeni Gerçekçilik, Pop Art, Minimalizm ve Kavramsal sanat akımlarında, desende yer alan biçimlerin ve malzemelerin deformasyonu sanatçılar tarafından sıklıkla kullanılan bir ifade biçimi olmuştur (Arslan,2017, s.30).

Yeni Gerçekçilik Sanat Akımında Desende Deformasyon Etkisi

Yeni Gerçekçilik sanat akımı, 1950'lerin sonlarında ortaya çıkmış ve günlük yaşamda kullanılan materyallerin ve nesnelerin sanatın merkezine yerleştirilerek geleneksel sanat anlayışına meydan okumaktadır. Bu akım, sanatı stüdyodan çıkarıp sokaklara taşımış, tüketim toplumunun ürettiği nesneleri (konserve kutuları, gazeteler, ambalaj malzemeleri gibi) sanat eserinin temel yapı taşları haline getirmiştir. Yeni Gerçekçilik sanatçıları, bu sıradan nesnelere yeni anlamlar yükleyerek, sanatın sadece güzel ve soyut olmasına gerek olmadığını, aynı zamanda toplumsal eleştiri ve gözlem aracı olabileceğini göstermişlerdir. Bu yaklaşım, sanatın geleneksel anlayışına meydan okuyarak, sanatın herkese açık ve anlaşılır olmasını hedeflemiştir. Yeni Gerçekçilik sanatçıları, geleneksel anlamda estetik kaygılarla üretilen, kusursuz çizgiler ve biçimlere sahip desen anlayışını reddetmişlerdir. Onlar için desen, sadece bir görsel ifade aracı

değil, aynı zamanda bir iletişim ve eleştiri aracıdır. Yeni Gerçekçilik sanatçıları, bu nesneleri birleştirerek, parçalayarak veya deforme ederek yeni kompozisyonlar oluşturmuşlardır. Yeni Gerçekçilik'te desen, geleneksel anlamını aşarak, günlük yaşamın içindeki nesnelerin taşıdığı anlamları ve toplumsal sorunları yansıtmının bir aracı haline gelmiştir. Deformasyon ise bu nesnelere yeni anlamlar yükleyerek, sanatın eleştirel ve dönüştürücü gücünü ortaya koymuştur. Akımın önemli temsilcilerinden olan Yves Klein, Yeni Gerçekçilik akımının en önemli temsilcilerinden biri olarak, beden sanatına getirdiği yenilikçi yaklaşımla dikkat çekmiştir. Klein, çıplak kadın bedenlerini birer fırça gibi kullanarak, tuval üzerine izler bırakan performanslara imza atmış ve bu çalışmalara "Antropometri" adını vermiştir. 1960 yılında gerçekleştirdiği "Fransız Antropometri ANT 85" adlı çalışması, bu yaklaşımın en çarpıcı örneklerinden biridir. Klein, kadın bedenlerine uyguladığı boya katmanlarını, tuval üzerine bastırarak leke benzeri izler oluşturmuştur. Bu süreçte, bedenlerin hareketleri ve tuvalin dokusu nedeniyle boya katmanları deforme olmuş, beklenmedik ve organik şekiller ortaya çıkmıştır. Bu çalışmada, Klein geleneksel anlamda çizgi ve şekilden ziyade, leke ve dokuyu ön plana çıkararak, desen kavramını yeniden tanımlamıştır. Böylece, beden hareketleri ve tuvalin materyal özellikleriyle birleşen boya, tamamen özgün ve tahmin edilemez bir desen oluşturmuştur. Klein'in Antropometri çalışmaları, beden sanat eserine dönüştürülmesi ve desenin geleneksel sınırlarının zorlanması açısından oldukça önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir (Yıldırım, 2020, s.67).



Görsel 2. Yves Klein, "Fransız Antropometri ANT 85", 1960, 155.5 x 352,5 cm, kâğıt üzeri yağlıboya

Kaynak: (https://ars.mkp.emokykla.lt/Ars2/dailinikai/140-50/klein_kair.htm)

Pop Art Sanat Akımında Desende Deformasyon Etkisi

1950'lerin sonu 1960'ların başlarında, çizgi filmler, afişler ve reklamlar gibi kitle iletişim araçlarının hayatımıza daha fazla girmesiyle, tüketim toplumu daha da güçlenmiştir. Çizgi filmler, afişler, reklamlar gibi görsel ve işitsel materyaller, insanların günlük hayatlarına daha derinlemesine nüfuz ederek tüketim alışkanlıklarını şekillendirmeye başlamıştır. Bu durum, sanatçıları etkileyerek günlük yaşamın sıradan imgelerini sanat eserlerine taşıyan Pop Art akımının doğmasına zemin hazırlamıştır. Yaratıcı bireyler, eserlerinde tüketim kültürüne ait nesne ve imgeleri, özellikle de *kes-yapıştır* tekniğiyle bir araya getirerek, tüketim toplumunu eleştirel bir bakış açısıyla eserlerinde yansıtmışlardır. Biçimlerde ve nesnelerde belirgin bir şekilde deformasyonlar meydana gelmiştir. Pop Art sanatçılarının, çizgi romanın karakteristik özelliği olan deforme olmuş ve abartılmış şekilleri benimsemelerine neden olmuştur. Pop Art, ilk

olarak İngiltere’de görülmüş, daha sonra Amerika Birleşik Devletleri ve Fransa’da da büyük ilgi görmeye başlamıştır. Pop Art sanat akımının temsilcileri, farklı malzemeleri yüzey üzerinden bir araya getirerek yeni anlamlar üretmek için sıklıkla asamblaj ve kolaj tekniğini tercih etmişlerdir. Yüzey üzerinde yeni anlamlar aramaya başlayan sanatçılar, ifade biçim olarak deseni kendi başına kullanmışlardır (Bildir, 2019, s.53). Richard Hamilton, Pop Art akımının en önemli temsilcilerinden biri olarak, “Horne’un Evi II” adlı eserinde tüketim toplumunu hicivli bir dille ele almıştır. Kolaj tekniğini ustalıkla kullanarak, odada toplanan insanların portrelerini deforme etmiş ve bu sayede figürlerin vücutlarıyla uyumsuz, karikatürize bir görünüm yaratmıştır. Özellikle sol taraftaki figürün abartılı burnu, bu karikatürizasyonun en çarpıcı örneğidir. Hamilton, farklı sanat dönemlerinden öğeleri bir araya getirerek geleneksel portre anlayışına ironik bir gönderme yapmış, böylece portrenin sadece gerçekçi bir tasvir değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel bir eleştiri aracı olabileceğini göstermiştir. Eserdeki deforme edilmiş figürler, tüketim toplumunun bireylerinin yabancılaşmış ve yüzeysel hale gelmiş kimliklerini sembolize ederken, aynı zamanda sanatın da bu toplumsal dönüşüme ayna tutma görevini üstlendiğini vurgular. Hamilton’ın bu çalışması, Pop Art’ın tüketim kültürünü eleştirirken aynı zamanda sanatın dilini de dönüştürdüğünün önemli bir kanıtıdır.



Görsel 3. Richard Hamilton, “Horne’un evinde II”, 1949, kâğıt üzerine kalem ve mürekkep

Kaynak: (<https://www.artnet.com/artists/richard-hamilton/past-auction-results/35>)

Minimalizm Sanat Akımında Desende Deformasyon Etkisi

Minimalizm, Fransızca *minimum* kelimesinden türetilmiş olup, *en az* veya *asgari* anlamına gelmektedir. Bu sanat akımı, 1960’lı ve 1970’li yıllarda ortaya çıkmış ve özellikle Batı sanatında önemli bir yer edinmiştir. Minimalizm, sanat eserlerinde gereksiz tüm detaylardan arınmayı, basit geometrik şekilleri, tekdüze renkleri ve endüstriyel malzemeleri kullanmayı hedeflemektedir. Sanat eserlerinde sadelik ve yalınlığı ifade ederken ön plana çıkarılan *minimalizm* kavramı, ilk olarak 1965 yılında Richard Wolheim tarafından bu akımı tanımlamak için kullanılmıştır. Yaratıcı bireyler, kompozisyonlarında genel olarak sınırlı renk veya geometrik şekil kullanarak sade ve

etkili görsel bir dil oluşturmayı hedeflemişlerdir. Minimalist sanata yol gösteren ünlü tasarımcı ve mimar Ludwig Mies van der Rohe’a göre; minimalizm, sanatçılar tarafından bilinçli bir şekilde yapılan bir tercihtir, zor olanı seçerek az olan ile çok şey yapmaktır diye ifade etmiştir. Minimalist sanatçılar daha çok mekân içerisinde eserlerini kurgularlarken, bazı sanatçılar ise tuval veya kâğıt üzerinde çizgiler aracılığıyla şekilleri minime indirgeyerek betimlemişlerdir (Germaner, 1997, s.43-45).

Minimalist sanatçılardan biri olan Yayoi Kusama, sanatın kalıplarını aşarak, renkli ve coşkulu üslubuyla dikkat çekmektedir. Minimalist sanat, sanat eserinde gereksiz her şeyden arınarak, temel forma ve malzemeye odaklanmayı savunmaktadır. Ancak Kusama'nın eserlerinde, bu sadelik anlayışı, sonsuzluk hissini veren tekrarlayan desenler, özellikle de puantiyelerle birleşerek oldukça karmaşık ve görsel açıdan zengin bir hal almaktadır. Bu durum, sanatçının minimalist sanatın temel ilkelerini alıp, kendi özgün ve kişisel bir dil oluşturarak yeniden yorumladığını gösterir. Özellikle de puantiye olarak bilinen farklı boyutlardaki noktaları ve tekrarlayan desenleri kullanarak oluşturmuş olduğu eserleriyle bilinmektedir. Sanatçının, sanata merakı çocukluk yıllarında yaşamış olduğu halüsinasyonlar ile şekillendiği görülmektedir. Sanatçının baktığı her nesnenin üzerinde noktaları görmesi, onun sanata anlayışını derinden etkilemiş ve sanatı bir terapi yöntemi olarak kullanmasına yol açmıştır. Bu halüsinasyonlar sanatçının iç dünyasında yaşamış olduğu karmaşık duyguları dışa vurmasına neden olmuştur. Kusama, Minimalist sanatın temel ilkelerinden biri olarak görülen basit geometrik şekilleri benimsemesine rağmen, bu şekilleri minimalist anlayışın dışında bir şekilde eserlerinde yer vermiştir. Sanatçı, deformasyon tekniğini kullanarak şekilleri olduğundan farklı bir hale getirip özgün bir kimlik kazandırmıştır. Kusama'nın eserlerinde yer alan noktalar, sadece birer görsel öge olmaktan çıkıp, aynı zamanda birer sembol haline getirilmiştir. Tekrar eden ve düzenli bir şekilde yerleştirilen noktalar, evreni, sonsuzluğu ve bireyin evrenle olan ilişkisini ifade etmektedir. Ayrıca noktaların yaratmış olduğu ritmik düzen, eserlerinde dinamik bir yapı kazandırmaktadır (Kıran, 2013, s.119-121).



Görsel 4. Yayoi Kusama, “Otoportre”, 1995, 29,4 x 22cm, gravür

Kaynak: (<https://www.mutualart.com/Artwork/Self-portrait-Kusama-221-/7F8529D551BDAC8E>)

Sanatçının 1995 yılında yapmış olduğu otoportre, farklı boyutlardaki noktalar ve minimal çizgilerden oluşturmuş olduğu özgün bir kompozisyonudur. Eserde yer alan

gözler, abartılı boyutlarda ve bozulan anatomisiyle deforme edilmiştir. Arka planda yer alan ince ve kalın çizgilerle oluşturulmuş midye kabuğunu andıran organik formda şekiller yer almaktadır. Gözün irisinde yer alan büyük siyah nokta, kompozisyona denge unsuru sağlamıştır.

Kavramsal Sanat Akımında Desende Deformasyon Etkisi

Kavramsal sanat 1960'larda ortaya çıkan ve sanatçıların, geleneksel sanat malzemeleri yerine farklı ve özgün bir şekilde materyal veya malzeme kullanarak fikirlerini ifade etmelerine olanak tanıyan bir sanat akımıdır. Kavramsal sanatçılar, sanat eserlerinde kullanılan görsel öğeler yerine, kavram ve düşünceleri ön plana çıkararak yeni bir sanat anlayışı geliştirmeyi hedeflemişlerdir. Kavramsal sanat, felsefe ve düşünceleri sanatın ve eserin merkezine taşıyarak, geleneksel sanat anlayışına meydan okumayı amaçlamıştır. Kavramsal sanata farklı malzemelerin dahil edilmesiyle birlikte desen ve çizginin geleneksel sınırları aşılmış ve yeni bir ifade biçimi kazanılmasına olanak sağlamıştır. Kavramsal sanat bağlamında malzeme olanaklarının artmasıyla birlikte çizim eylemi de sanatçılar tarafından sıklıkla ifade aracı olarak kullanılmıştır. Mekân ve iki boyutlu yüzeylerde de kullanılan çizgi, sadece görsel unsur değil, aynı zamanda izleyicinin aktif şekilde rol aldığı, eserinde bir parçası haline gelmiştir. Sanatçılar, geleneksel biçim anlayışından uzaklaşarak, fikirlerin ön plana çıktığı biçimleri bilinçli bir şekilde deforme etmiştir (Gemaner,1997, s.47).

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte kavramsal sanatçılar, desen çalışmalarında malzeme kullanımının olanakların daha da genişletmiştir. Özellikle dijital ortamları kullanan sanatçılar, farklı disiplinlerle etkileşime girmeye başlamıştır. Teknolojiyi ustaca kullanan İngiliz sanatçı Simon Faithfull, bilgisayar ortamının sunduğu imkanları kullanarak, pikselleri bir araya getirerek oluşturduğu özgün desenlerle çağdaş sanat dünyasında dikkat çeken bir figür. Sanatçı, sanal ortamda gerçekleştirdiği bu çalışmalarda, klasik manzara ve günlük şehir hayatından tanıdık görsel unsurları bir araya getirerek eserlerine farklı bir boyut kazandırıyor. Faithfull, piksellerle oluşturduğu bu dijital dünyada, binalar, arabalar gibi günlük hayattan aşına olduğumuz objeleri deforme ederek, gerçeklik ile soyutluk arasında ilginç bir denge kuruyor. Bu deformasyonlar sayesinde, izleyiciye hem tanıdık gelen hem de bir o kadar da yabancılaşmış bir görsel deneyim sunuyor. Sanatçının eserlerindeki bu yarım kalmışlık ve tamamlanmamışlık hissi, izleyiciyi sürekli bir tamamlama ve anlamlandırma arayışına itiyor. Böylece, Faithfull'ın eserleri, sadece estetik bir deneyim sunmakla kalmayıp, aynı zamanda izleyicinin düşünsel katılımını da teşvik etmektedir (Albayrak, 2012, s. 5-6) (Görsel 5).



Görsel 5. Simon Faithfull, İsimsiz, 2004

Kaynak: (https://animateprojectsarchive.org/films/by_artist/f/s_faithfull)

Kavramsal sanatın diğer önemli sanatçılarından biri olan Çinli Cai Guo-Qiang, uzun yıllar boyunca farklı malzemeleri deneyerek, çizim ve mekânın kurgusu üzerinden özgün çalışmalar yapmıştır. Guo-Qiang, desenlerinde özellikle barut, füze gibi patlayıcı malzemeleri kullanarak bir araya getirip eserler üretmiştir. Sanatçı, barut ve füzenin patlayıcı etkisinden ortaya çıkan ilk kaosu hem izleyicinin zihninde bir patlama yaratmak hem de izleyicinin kendi sanatsal bir ifade biçiminde etki yaratmak için kullanmıştır. Madde olan barutun patlaması sonucu enerjiye dönüşmesi, sanatçının zamanın bir akışı, süreçlerin dönüşümü ve varoluşun değişkenliğini felsefi kavramları görsel bir dilde ifade etmeyi amaçlamıştır. Sanatçı, barut ve patlayıcı maddelerin kontrolsüz bir şekilde yanmasıyla ortaya çıkan ateş ve dumanın rastgele hareketlerini kullanmıştır. Geleneksel çizim tekniklerinin ötesine geçerek doğanın gücüne dayalı yeni bir ifade biçimi geliştirmiştir. Patlamanın şiddetinden meydana gelen hareketler yüzeyde yer alan biçimlerde beklenmedik ve organik bir şekilde deformasyonlara yol açmıştır (Albayrak, 2012, s.7-8).



Görsel 6. Cai Guo-Qiang, Otoportre Boyun Eğdirilmiş Bir Ruh, 1985-1989, 167x118cm, barut ve tuval üzerine yağlı boya

Kaynak: (https://animateprojectsarchive.org/films/by_artist/f/s_faithfull)

Görsel 6’da yer alan eserde karmaşık ve etkileyici görüntü, tuval üzerinde barutun kontrollü bir şekilde patlamasından meydana gelmiştir. Kompozisyonun odak noktasında, biçimsel olarak bütünlüğü yitirmiş ve deformasyona uğramış figür yer almaktadır. İnsan figürü, geleneksel anatomik oranlardan uzak, daha çok bir silüet halinde verilmiştir. Vücut hatları keskin değil, bulanık ve deformasyona uğratılmıştır. Sanatçı, kavramsal sanatın özgün ve deneysel yaklaşımından dolayı, farklı malzemeleri bir araya getirerek geleneksel çizim anlayışının dışına çıkmıştır.

SONUÇ

Bu makale, çağdaş resim sanatında desen ve deformasyonun iç içe geçmiş ve birbirini besleyen iki temel unsur olarak nasıl bir araya geldiğini incelemeye amaçlamıştır. Tarihsel süreç içerisinde desen, yaratıcı bireyler tarafından sadece bir ifade aracı olarak değil, aynı zamanda farklı kültürlerin ve toplumların düşünce ve inançlarını

yansıtan evrensel bir dil olarak da kullanılmıştır. Deformasyon ise, yaratıcı bireyin, kişisel dünyasını düşüncelerini ve duygularını daha etkili bir halde ifade etmek için şekilleri, biçimleri çarpıtarak, abartarak veya yeniden yapılandırmasına olanak tanıyan ifade aracı olarak ortaya çıkmıştır. Çağdaş sanatın özgün ve çeşitli malzeme yelpazesi, sanatçıların desen ve deformasyonu daha önce hiç olmadığı kadar özgün ve yaratıcı bir şekilde kullanmalarına olanak sağlamıştır. Özellikle çağdaş resim sanatından itibaren, farklı sanat akımları içinde desen ve deformasyonun birbirini etkilediği ve yeni ifade biçimlerinin ortaya çıktığı da görülmektedir. Bu iki unsurun bir araya gelmesi, sanat eserlerine derinlik, çok anlamlılık ve özgünlük kazandırmıştır. Deformasyon sadece teknik olarak değil, aynı zamanda sanatçının iç dünyasını felsefe ve toplumla kurmuş olduğu ilişkiyi de yansıtan bir araç olarak görülebilir. Günümüzün teknolojik gelişimleriyle birlikte malzeme ve dijital sanat araçlarının ortaya çıkması, desen ve deformasyonun kullanım olanaklarını daha da genişletmektedir. Bundan dolayı çağdaş resim sanatında desen ve deformasyonun incelenmesi, sanat eserlerinin sadece görsel bir analiz değil aynı zamanda sanatçının iç dünyasında, yaşamış olduğu toplum hakkında da derinlemesine bilgi sunmaktadır. Örneğin, Yayoi Kusama'nın yaşamış olduğu hastalık sebebiyle yüzeyler üzerinde puantiyeler görmesi sonucu, eserlerinde noktaları deformasyon ve deseni ifade biçim aracı kullanarak eserlerinde yansıtmıştır. Dolayısıyla tarihsel süreçten günümüz sanatına kadar olan süreçte desen ve deformasyon, evrensel bir dil olarak, insanın iç dünyasını ve yaşadığı çevreyi anlamamıza olanak tanıyan ifade aracı olarak görülmektedir.

Etik İlkeler

Bu çalışma etik kurul izni gerektirmemektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Araştırma kapsamında iki yazar da eşit oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Bu makalenin yazarları herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması içerisinde değildir.

KAYNAKÇA

- Albayrak, A. (2012). Günümüz sanatında birincil ifade aracı olarak çizgi ve desen pratikleri. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (32), 55–68.
- Alparslan, G. U. (2019). Leonardo da Vinci ve resim eğitimi. *Temel Eğitim Dergisi*, 1(4), 39–44.
- Arslan, A. (2017). *Desen anlayışının çağdaş sanata yansıma biçimleri ve ifade aracı olarak desenin kullanımı* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Sakarya Üniversitesi.
- Bildir, S. (2019). *Çağdaş Türk resim sanatında postmodern desen eğilimleri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi.
- Ergin, H. K. (2007). *Dışavurumcu Türk resminde biçim bozma* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Germaner, S. (1997). *1960 sonrası sanat*. Kabcı Yayınları.
- Kıran, H. (2013). Puantiyeli sonsuzluğun obsesif sanatçısı: Yayoi Kusama. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4(4), 118-125.

- Nobin, M. L. (2010). *An exploration of drawing as it relates to the realisation of concept in art-making* [Unpublished master's thesis]. University of KwaZulu-Natal.
- Şangar, B. (1991). *Batı sanat tarihinde desen* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Turanî, A. (1992). *Dünya sanat tarihi*. Remzi Kitabevi.
- Turanî, A. (1998). *Sanat terimleri sözlüğü* (7. baskı). Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, L. (2020). *Çağdaş sanatta bir ifade aracı olarak desen* [Yüksek lisans tezi]. Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Art, throughout history, has been a universal language reflecting the thoughts and feelings of societies and individuals, manifested in various forms. Long before humanity developed written language, people began expressing their inner and outer worlds through lines, symbols, and shapes, leading to the creation of the first works of art. These early works, ranging from cave paintings to simple sculptures, provide insights into the lifestyles, beliefs, and relationships with nature of people from that era. By expressing their thoughts and emotions through patterns, people enabled art to become a universal means of communication. Creative individuals, by combining their personal feelings with objects and images from nature, achieved unique forms, and this process paved the way for the emergence of deformation in artworks. Deformation is the conscious alteration, distortion, or exaggeration of the forms of objects or figures. It is a powerful tool used by artists to convey their emotions, thoughts, or a specific message more effectively. The changing world and technology have ensured that drawing remains an indispensable means of expression for artists. Drawing, beyond being just a drawing technique, forms the basis of art as a way of thinking, a composition tool, and a method of expression. This article examines how drawing and deformation have historically influenced the artist's form of expression. Throughout art history, artists in different periods and cultures have used drawing and deformation in various ways. Contemporary art, by granting artists material and expressive freedom, has allowed them to move away from traditional aesthetic concerns and turn to new forms. This freedom has led to deformation being seen more frequently in artworks and emerging as a powerful method of expression for artists. Artists are no longer obliged to reflect reality as it is to express their thoughts and feelings. Deformation offers them the opportunity to reinterpret reality, exaggerate their emotions, or emphasize a specific message. This article examines how artists within the major contemporary art movements of New Realism, Pop Art, Minimalism, and Conceptual Art have used form deformation in their drawings through their works.

Method

This study, within the framework of qualitative research methods, examines the development of drawing and deformation in art history and their impact on artists' modes of expression from a historical perspective. Focusing specifically on the contemporary art period, it analyzes the different dimensions of the relationship between drawing and deformation through the works of prominent artists and movements of this era.

Findings

Drawing and deformation have played a significant role in art history from its beginnings, profoundly influencing artists' modes of expression. It is observed that the universality of art is reinforced through expression by drawing. The combination of artists' personal feelings with images taken from nature paved the way for the emergence of deformation, and this situation, influenced by the changing world and technology, ensured that drawing remained an indispensable means of expression. Especially the material and expressive freedom granted to artists by contemporary art has led to deformation being seen more frequently and distinctly in artworks. This situation demonstrates that different contemporary art movements and artists used deformation for different purposes and with different techniques; this suggests that the research will reveal different approaches. In summary, it can be said that drawing and deformation are in constant interaction in art history, while deformation has become even more prominent in contemporary art with the increase in expressive freedom and is used in various ways in different movements.

Conclusion

In contemporary painting, drawing and deformation are two fundamental elements that play a crucial role in artists' self-expression. While technology and evolving contexts have underscored the importance of drawing, contemporary art has enabled more diverse applications of deformation, transforming it into a powerful tool for subjective expression. This has led to unique interpretations of deformation across various movements. In the latter half of the 20th century, New Realism presented a distorted reflection of reality through the use of everyday objects; Minimalism employed deformation by manipulating geometric forms; Conceptual Art, focusing on the idea, explored deformation in the expression of concepts; and Pop Art offered a critique of consumer society by deforming popular imagery. In conclusion, with technological advancements enhancing the significance of drawing and contemporary art expanding the scope of deformation, these two elements have been instrumental in enabling artists to convey their subjective expressions and critical perspectives. From New Realism to Pop Art, deformation, acquiring distinct interpretations within diverse movements since the latter half of the 20th century, has significantly broadened the expressive capacity of art.

THE PIANO EDUCATION IN EARLY CHILDHOOD: A COMPARATIVE
ANALYSIS OF MUSIC EDUCATION MODELS*Erken Çocukluk Döneminde Piyano Eğitimi: Müzik Eğitimi Modellerinin
Karşılaştırmalı İncelenmesi*Gülce Yanmaz Düztaban¹

Article Information	Abstract
<i>Research Article</i>	This study aims to comparatively analyse the educational effects of three prominent music education models (Suzuki, Kodály, and Orff) on early childhood development. Utilizing qualitative research methods, particularly document and literature analysis, the study systematically examines national and international sources published between 2001 and 2024. Findings indicate that each model uniquely supports specific developmental domains. The Suzuki Method stands out for fostering early auditory awareness, the Kodály Approach enhances rhythmic perception and music literacy, while the Orff Schulwerk promotes creative expression, motor coordination, and group interaction. These results emphasize the need to align pedagogical model choices with children's developmental needs. The study's contribution to the literature lies in its multi-dimensional comparative framework, providing a comprehensive understanding of the educational value of each model. Based on these insights, practical recommendations are offered to music educators, curriculum developers, and early childhood practitioners seeking to implement effective piano instruction strategies.
<i>Received:</i> January 30, 2025 <i>Accepted:</i> April 30, 2025 <i>Published:</i> August 25, 2025	
<i>Keywords:</i> Child development, Music education models, Piano education	
Makale Bilgisi	Özet
<i>Araştırma Makalesi</i>	Bu çalışma, önde gelen üç müzik eğitimi modelinin (Suzuki, Kodály ve Orff) erken çocukluk gelişimi üzerindeki eğitsel etkilerini karşılaştırmalı olarak analiz etmeyi amaçlamaktadır. Nitel araştırma yöntemlerini, özellikle de doküman ve literatür analizini kullanan çalışma, 2001-2024 yılları arasında yayınlanmış ulusal ve uluslararası kaynağı sistematik olarak incelemektedir. Bulgular, her modelin belirli gelişim alanlarını benzersiz bir şekilde desteklediğini göstermektedir. Suzuki Metodu erken işitsel farkındalığı teşvik etmesiyle öne çıkarken, Kodály Yaklaşımı ritmik algıyı ve müzik okuryazarlığını geliştirmekte, Orff Schulwerk ise yaratıcı ifadeyi, motor koordinasyonu ve grup etkileşimini teşvik etmektedir. Bu sonuçlar, pedagojik model seçimlerinin çocukların gelişimsel ihtiyaçlarıyla uyumlu hale getirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Çalışmanın literatüre katkısı, her bir modelin eğitimsel değerinin kapsamlı bir şekilde anlaşılmasını sağlayan çok boyutlu karşılaştırmalı çerçevesinde yatmaktadır. Bu içgörülere dayanarak, etkili piyano eğitimi stratejileri uygulamak isteyen müzik eğitimcilerine, müfredat geliştiricilerine ve erken çocukluk dönemi uygulayıcılarına pratik öneriler sunulmaktadır.
<i>Gönderilme:</i> 30 Ocak 2025 <i>Kabul:</i> 30 Nisan 2025 <i>Yayın:</i> 25 Ağustos 2025	
<i>Anahtar kelimeler:</i> Çocuk gelişimi, Müzik eğitimi modelleri, Piyano eğitimi	

Kaynak/Cite: Yanmaz Düztaban, G. (2025). The piano education in early childhood: A comparative analysis of music education models. *Lokum Journal of Art and Design*, 3(2), 230-252.

✓ iThenticate®
İntihal / Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve yayın öncesi intihal taraması yapılmıştır. / This article has been reviewed by at least two reviewers and has been checked for plagiarism before publication.

¹ Music Teacher, Dokuz Eylül University, gulce.duztaban@ogr.deu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8842-0234

INTRODUCTION

Early childhood, encompassing the ages from birth to eight years, represents a vital stage in human development during which children experience rapid and dynamic growth in cognitive, emotional, social, and motor domains. Extensive research indicates that educational experiences provided during this period can have profound and lasting effects on a child's academic trajectory, social adaptability, and psychological well-being (Doğan and Tecimer, 2020; Hallam, 2010). The brain's heightened neuroplasticity during these early years makes children particularly receptive to structured and enriched learning environments. Among various educational tools, music education, and in particular piano instruction, has emerged as a meaningful approach to supporting children's holistic development (Li, 2021; Brown, 2022).

Studies have shown that piano education in early childhood enhances a range of cognitive functions, including auditory discrimination, memory capacity, executive control, and problem-solving skills (Costa-Giomi, 2004; Li, 2021; Zuk et al., 2014). The multisensory and systematic nature of learning the piano promotes sustained attention, cognitive flexibility, and school readiness. In parallel, piano instruction fosters emotional growth by allowing self-expression and supporting the development of key emotional competencies such as affect regulation, self-confidence, and perseverance (Chong et al., 2024; Randall et al., 2014; Chin & Rickard, 2014).

From a motor perspective, playing the piano requires the coordination of fine motor movements and hand-eye synchronization, which in turn supports the development of precision, timing, and bilateral control. These motor gains are also known to contribute positively to other domains such as handwriting and overall academic performance (Capellini et al., 2017; Ito et al., 2023).

This study aims to examine the multi-dimensional benefits of piano education during early childhood and to conduct a comparative evaluation of three internationally recognized pedagogical models. The selected approaches, namely the Suzuki Method, the Kodály Approach, and the Orff Schulwerk, each present distinct theoretical foundations and instructional strategies. This research investigates the relative effectiveness of these models in fostering cognitive, emotional, and social growth in children (About the Suzuki Method, 2024; Johnston, 2023; Öcal, 2024). Zhou (2024) provides an extensive overview of international practices in early music education, emphasizing the importance of culturally responsive pedagogy.

The guiding research questions of this study are as follows:

1. In what ways does piano education contribute to the cognitive, emotional, social, and motor development of children in early childhood?
2. Among the Suzuki, Kodály, and Orff models, which proves to be the most effective in addressing the diverse developmental needs of young learners?

By synthesizing current scholarly findings and comparing pedagogical frameworks, the study seeks to offer practical insights for educators, caregivers, and policymakers who are invested in promoting meaningful and evidence-based music education during the formative years of child development.

Developmental Contributions of Piano Education in Early Childhood

Piano education in early childhood is a multifaceted learning process that supports the child's mental, emotional, social and motor development. Playing the piano improves cognitive functions by activating different parts of the brain at the same time, while at the same time contributing to the expression of the child's emotional world and strengthening social bonds. In addition, piano education helps the child develop fine motor skills and supports the development of skills such as hand-eye coordination. Below, the effects of piano education on child development will be discussed in detail.

Cognitive Development

Piano education in early childhood plays a crucial role in enhancing cognitive functions by stimulating various areas of the brain simultaneously. Research indicates that learning to play the piano strengthens memory, improves attention span, and enhances problem-solving skills by fostering neural connections (Li, 2021). The structured and disciplined nature of piano training contributes to the development of executive functions, including cognitive flexibility, working memory, and self-regulation. Shen et al. (2019) further demonstrated that sustained music training significantly enhances executive functions in preschool children, including inhibitory control and cognitive flexibility. Supporting this view, Villamizar (2021) underscores the importance of music education in strengthening executive functions such as attention control, cognitive flexibility, and working memory in young children. Furthermore, early exposure to music education has been linked to improved language acquisition, mathematical reasoning, and overall academic performance. In the following sections, the specific cognitive benefits of piano education will be examined in detail.

Memory and Attention

How does piano training improve children's memory and attention skills? Piano training is a powerful tool for enhancing both short-term and long-term memory in children. When learning to play a musical piece, children must memorize notes, rhythms, and key combinations. This complex cognitive process strengthens memory by increasing their ability to encode, store, and retrieve information. Stoklosa (2016) also emphasized that musical training engages multiple brain regions simultaneously, supporting neural connectivity and cognitive integration in young learners. Supporting this perspective, Tierney et al. (2008) found that early musical training significantly improves auditory sequence memory, which plays a crucial role in children's ability to process and organize information in structured learning contexts. The repetition involved in practicing and memorizing pieces acts as a cognitive workout, improving memory function and overall learning efficiency (Vilnīte & Marnauza, 2024). This finding is further supported by practical piano education sources, which emphasize that structured, repetitive practice plays a vital role in enhancing memory retention among young learners (K&M Music School, 2023). Simultaneously, playing the piano requires sustained concentration, as children must remain focused to perform correctly. Studies have shown that children who receive piano education tend to exhibit longer attention spans than their peers who do not participate in music training (Brown, 2022).

Mathematical and Language

How does piano training develop children's mathematical and language skills? Piano education also contributes significantly to the development of mathematical and language competencies in children. Learning musical rhythm and note values enhances numerical reasoning, as music inherently involves patterns, timing, and proportion. Understanding time signatures and rhythmic subdivisions allows children to engage with mathematical concepts such as fractions and sequencing in a tangible and engaging way (Mustafa, 2024; Svane et al., 2023).

From a linguistic perspective, piano training sharpens auditory discrimination and sound processing abilities. Through solfege exercises and rhythmic repetition, children improve their aural skills, which in turn support language development and phonological awareness. Notably, the rhythmic components of music have been linked to similar neural mechanisms used in language acquisition and word recognition (Li, 2021). The connection between musical rhythm and language acquisition has been further supported by recent research indicating that musical engagement can significantly enhance phonological processing and verbal fluency (Pino et al., 2023).

Problem Solving and Critical Thinking

Piano education fosters children's problem-solving and critical thinking abilities by presenting them with continuous challenges. Whether it is correcting a wrong note, interpreting a complex rhythm, or coordinating both hands independently, children must actively find solutions. For instance, when struggling with a difficult section of music, a child may slow the tempo, break the passage into smaller parts, or consult a teacher. These strategies build cognitive flexibility and enhance analytical skills that transfer to broader learning contexts (Miendlarzewska & Trost, 2014; Ezeddine et al., 2023).

Moreover, learning a musical piece requires children to analyze its structure, divide it into manageable sections, and work through each part systematically. This approach mirrors effective problem-solving frameworks used in academic and real-life situations. Through repeated engagement with musical problem-solving, children also learn to approach challenges creatively and develop resilience in the face of difficulty (Chang, 2023).

Emotional and Social Development

Piano education in early childhood plays a pivotal role in enhancing children's emotional and social development by fostering self-expression, emotional regulation, and interpersonal competence. Through musical expression, children learn to externalize their inner emotional states in a healthy and constructive way, thereby improving their ability to recognize, articulate, and manage feelings (Brown, 2022). Moreover, early shared music experiences within the family environment have also been shown to contribute positively to children's later emotional and social outcomes (Williams et al., 2015), reinforcing the role of music as a relational and developmental tool. The structured and goal-oriented nature of piano training nurtures self-discipline, patience, and self-confidence, qualities essential for emotional maturity and personal growth. In social contexts, participation in music lessons and collaborative performances cultivates empathy, cooperation, and a sense of community. Similarly, Váradi (2022) emphasized the importance of music education in enhancing socio-emotional learning, particularly in cultivating empathy, emotional awareness, and interpersonal understanding among young

learners. The following sections examine these dimensions in detail, emphasizing the multifaceted contributions of piano education to children's emotional resilience and social integration.

Self-confidence and self-discipline

Piano education fosters the development of self-discipline by requiring children to engage in regular, focused practice over extended periods. This consistent routine encourages the formation of responsible work habits and enhances children's ability to manage time effectively. As they navigate the step-by-step process of learning new pieces, ranging from sight-reading to perfecting technique, they internalize the value of perseverance and delayed gratification. This disciplined approach to learning, often initiated in early childhood, creates a transferable mindset that supports academic achievement and personal goal setting beyond music.

Moreover, piano training teaches children that improvement stems from incremental progress and sustained effort. Encountering and overcoming challenges such as mastering a difficult rhythm or correcting repetitive mistakes helps cultivate resilience and frustration tolerance. Through this process, children learn to approach obstacles constructively, viewing mistakes not as failures but as opportunities for growth. The ability to persist in the face of difficulty—one of the core components of self-discipline—is thereby reinforced through musical practice (Brown, 2022). Ultimately, piano education instills in children a long-term orientation, encouraging them to take ownership of their development and strive for excellence in all areas of life.

Emotional Expression Ability

Piano training offers children a unique way to express their emotions. Music functions as a powerful tool through which the child can reflect his/her inner world. When playing the piano, the child can express their emotional states through the rhythm, melody and dynamics of the pieces they play. For example, playing a calm and slow melody can help the child find peace, while playing a fast and lively piece allows him to express his energy. Piano education helps children to cope with stress, enabling them to use music as a means of relaxation. This process increases their emotional awareness and allows them to express their emotions in a healthier and more controlled way (Gouzouasis & Ryu, 2014).

In addition, piano education contributes to children's empathy and social emotional development. Since music enables the understanding and expression of different emotions, children develop the ability to better understand and empathise with the emotional states of others. During group activities and piano recitals, children strengthen their social bonds by sharing their emotional reactions (Ge, 2024). In addition, thanks to the universal language of music, children can convey their feelings through music without the need for words to express themselves. This enables them to express themselves freely and develops their emotional intelligence (Li, 2021). Furthermore, routine music engagement has been shown to support affect regulation and emotional resilience in everyday contexts (Randall et al., 2022). Moreover, recent neurophysiological research has shown that music can activate emotional responses through specific EEG patterns, highlighting its potential in emotion-based learning

environments (Zhou & Lian, 2023).

Social Interaction and Collaboration

Piano education is an important process that supports children's social interaction and co-operation skills as well as developing their individual skills. Group lessons and joint music activities contribute to the development of social skills by providing children with the opportunity to work in harmony with others (Ge, 2024). Children who learn piano in a group environment learn the responsibility and team spirit that comes with making music together, while also experiencing empathy towards others (Brown, 2022). Children learn to share different tasks by working in groups and realise the importance of creating a whole together. In addition, through teacher and peer feedback, children gain the skills to express themselves in a social environment and to be open to criticism (Li, 2021). During group lessons, children experience balancing individual and group achievements while learning to listen and support each other (Robinson, 2021).

Piano education also strengthens children's communication with their social environment. Especially concerts and performance activities allow children to express themselves in front of the community and increase their self-confidence (Miller, 2020). In such activities, children learn to reduce their social anxiety and build strong bonds with others by experiencing the experience of playing in front of an audience (Gouzouasis & Ryu, 2014). Producing music by collaborating in a group strengthens their sense of belonging and improves their ability to adapt to different social environments (Tarkum, 2019). Children who realise the importance of elements such as timing and harmony while playing the piano can use skills such as empathy and harmony more effectively in their social relationships (Zhou, 2024). At the same time, piano education helps children develop a sense of social responsibility and helps them become individuals who are prone to teamwork (Lin, 2024).

Motor Skills and Coordination

Piano education is recognised as an important tool in developing children's motor skills. The independent movement of both hands while playing contributes to the development of children's hand-eye coordination and fine motor skills (Sezen, 2021). While playing the piano, children learn to use both hemispheres of the brain effectively while performing different hand movements at the same time. This process allows the hand muscles to strengthen and the fingers to move more flexibly and quickly. It has been determined that children who receive piano education, especially at an early age, are more successful in activities that require fine motor skills such as holding a pencil, writing, and daily life (Li, 2021). Similarly, Taqatqa (2022) highlighted that targeted motor skill development activities significantly enhance handwriting ability in children with mild intellectual disabilities, reinforcing the educational value of fine motor coordination.

In broader educational contexts, Wahyudi et al. (2018) emphasized that structured physical activities such as role-playing and jump rope games significantly improve gross motor skills in preschool children, underlining the foundational role of motor coordination in early learning. Piano education also improves children's reflexes and increases their attention span. In order to play the notes at the right time and at the right speed, the child needs to constantly control his/her motor skills (Miller, 2020). This

increases children's motor planning abilities, enabling them to perform hand movements in a more precise and controlled manner over time. Coordination between fingers, hands and arms develops further with regular piano practice, and this skill contributes to children's success in tasks that require fine motor skills in their daily lives (Zhou, 2024).

Hand-Eye Coordination

When playing the piano, children's hands should press the correct keys while their eyes follow the notes. This simultaneous action is very important for the development of hand-eye coordination (Tarkum, 2019). When children play the piano, they learn to direct their hands to the correct position at the same time while watching the note paper with their eyes. This process allows children to focus their attention on multiple tasks, improving their visual perception and muscle control (Brown, 2022). Improvement in children's hand-eye coordination allows them to become more skilful in writing, drawing and daily activities.

The development of hand-eye coordination also has a positive effect on academic performance. Children make faster progress in cognitive skills such as reading and writing and can work more carefully and organised in classroom activities (Li, 2021). In addition, the independent movement of two different hands at the same time while playing the piano enables children to be more successful in complex tasks (Gouzouasis & Ryu, 2014).

Finger Strength and Flexibility

Playing the piano helps children to strengthen their finger muscles and increase their flexibility. Children actively use certain muscle groups while pressing different keys during piano practice and this supports muscle development (Mingze & Sondhiratna, 2024). Piano training, especially starting at a young age, helps children to strengthen their finger muscles and at the same time helps them learn muscle control so that they can press the keys with the right intensity. Increased finger strength improves children's pencil skills and increases their writing speed and accuracy (Ge, 2024).

Piano training also increases the flexibility of the fingers, allowing children to be more successful in different motor activities. While gaining flexibility in the fingers enables faster and more accurate pressing of the keys, it contributes to the child's enjoyment of playing the piano and the development of technical skills (Robinson, 2021). The development of finger flexibility also helps children to be more successful in other branches of art and sports.

Attention and Concentration

Piano education is an effective learning tool that improves children's attention and concentration skills. When playing the piano, children need to constantly focus on the notes and rhythm in order to play a piece correctly (Brown, 2022). This process prolongs children's attention span, while at the same time strengthening their ability to focus on a specific task for a long time. Since playing the piano requires processing much information at the same time, it helps children develop mental multitasking skills (Zhou, 2024).

The development of attention and concentration skills also has positive effects on

children's academic lives. Children can focus better on their lessons at school and show a more patient approach to solving complex problems (Sezen, 2021). In addition, regular piano training helps children to manage their attention more efficiently and cope with difficult tasks. These improvements have also been linked to neurological changes in attention-related brain activity among children receiving musical training (Yurgil et al., 2020).

Comparative Overview of Piano Education Models

Piano education in early childhood is implemented with different educational models around the world. Each of these models offers different methods and pedagogical approaches to the child's cognitive, emotional, social and motor development. International music education models such as Suzuki, Kodály, and Orff address various aspects of piano learning by offering different cultural and educational approaches (Robinson, 2021). Each model has its own philosophy and implementation method. In this section, the main features and comparisons of international piano education models will be discussed.

Suzuki Method

The Suzuki method is a learning model developed by Japanese violinist and educator Shinichi Suzuki and known as the 'Mother-Tongue Approach'. This model sees children's learning of music as a natural process and is based on the principle that music is learnt through hearing and imitation, just like spoken language (Sezen, 2021). The foundational philosophy and pedagogical principles of this model are extensively described by the Suzuki Association, which emphasizes early listening, repetition, and parental involvement as key components (About the Suzuki Method, 2024).

One of the basic principles of the Suzuki method is that parental participation plays an important role in the education process. Families support the learning process by guiding their children in music practice. In the Suzuki method, note reading skills are not taught at an early stage; instead, priority is given to developing the child's auditory perception (Li, 2021). Children first learn music aurally and then begin to play by developing their motor skills. The biggest advantage of this method is that it enables children to learn music naturally at an early age. However, the late teaching of note reading skills may pose difficulties for some children in the academic progression process (Gouzouasis & Ryu, 2014).

One of the early implementations of the Suzuki method in Turkey was presented by Özçelik (2001), who adapted the approach to beginner-level piano instruction. His thesis emphasized the role of auditory learning and parental involvement in the early stages of piano education, aligning with Suzuki's foundational principles.

Kodály Method

According to Wei (2022), the Kodály method remains a widely adopted strategy in early childhood music education due to its structured emphasis on vocalization and rhythmic training. The Kodály method is an approach developed by Hungarian composer and music educator Zoltán Kodály, in which voice training and solfege studies form the basis of music education. The main purpose of this method is to enable children to

comprehend music aurally and rhythmically from an early age (Brown, 2022). The basic tools used in the Kodály method include hand signals, rhythm exercises and solfege training.

In the Kodály method, while music education focuses on developing auditory perception, emphasis is placed on strengthening rhythmic memory. It is aimed to teach children complex musical structures starting with simple rhythmic structures (Ge, 2024). Music education is given in stages, and children are encouraged to internalise music by first listening and then making rhythmic movements. This method strengthens children's bonds with music and contributes to their emotional and cognitive development.

One of the greatest strengths of the Kodály method is that it develops the child's musical hearing ability at an early age and places great importance on vocal training (Tarkum, 2019).

Orff Approach

The Orff Schulwerk approach, developed by German composer, pedagogue and music educator Carl Orff, is a teaching model that combines music with children's natural movements and play. Orff pedagogy includes elements such as dance, speech and improvisation in order to develop the child's rhythmic sense and to ensure active participation in the music education process (Miller, 2020). This method aims to develop children's creative expression skills by enabling them to learn music in a fun way.

In the Orff method, music education is carried out with a combination of movement and rhythm. Children explore music by improvising on basic rhythmic structures using Orff instruments (e.g., xylophone, metallophone, percussion instruments). The Orff approach encourages children to produce music using their own body movements and voice (Li, 2021). Thanks to this method, children's social interaction skills improve and their self-confidence increases.

The biggest advantage of the Orff method is that it allows children to learn music as a natural process. However, not teaching piano techniques in detail may cause some deficiencies in more advanced music education (Robinson, 2021). The emphasis on creativity and improvisation in the Orff approach aligns with findings that music instruction can foster divergent thinking and creative expression in young learners (Qi, 2023).

Traditional Approaches

Traditional piano education approaches are based on a learning model that aims to develop technical skills and note reading skills at an early age. In this approach, which is based on the Western classical music tradition, it is prioritised that children develop note reading and technical skills while playing the piano (Zhou, 2024). In this method, children receive intensive training in subjects such as finger positions, music theory and performance techniques.

The most important advantage of the traditional approach is that it enables children to receive disciplined and systematic piano training from an early age. Teaching note reading skills at an early stage allows children to learn music with a more academic approach. However, this method may be boring and challenging for some children

because it may be limited in supporting creative aspects (Brown, 2022).

METHOD

This study employs a qualitative research methodology to examine the contributions of piano education to children's cognitive, emotional, social, and motor development during early childhood. The qualitative approach is particularly suitable for exploring the complex and multidimensional nature of developmental processes, as it allows for an in-depth analysis of educational practices and their outcomes. Through a comprehensive literature review, this research synthesizes findings from empirical studies, theoretical discussions, and pedagogical evaluations concerning piano education within early childhood. By analysing various instructional models, including the Suzuki, Kodály, and Orff approaches, this study identifies both shared principles and distinct pedagogical features that influence child development. The methodical structure of the review enables an evidence-based comparison of the effectiveness of each model across different developmental domains.

The data collection process for this study is based exclusively on the analysis of academic sources drawn from peer-reviewed journals, doctoral theses, institutional reports, and educational platforms. In order to ensure methodological rigor and relevance, the sources were selected according to their publication date (with emphasis on recent research between 2001 and 2024), their relevance to early childhood music education, and their direct focus on piano instruction. This literature-driven methodology allows for a systematic exploration of current trends and scholarly insights without conducting primary fieldwork. The comparative structure further strengthens the validity of the conclusions, enabling the study to make informed suggestions for best practices in early music education. The chosen methodology is aligned with the goal of offering practical guidance for educators, parents, and policymakers seeking developmentally appropriate and musically enriching educational models. In higher education contexts, diversified approaches to piano teaching have been proposed to better align with contemporary educational environments and student needs (Ya, 2022).

Research Model

This study is based on a qualitative research design, which is particularly appropriate for examining complex and context-dependent phenomena in early childhood education. The primary aim of this research is to investigate the multifaceted contributions of piano education to children's developmental domains during the early years. Rather than relying on statistical measurements or large-scale data analysis, qualitative research prioritizes depth and richness of understanding. It focuses on interpreting meaning and examining educational experiences from multiple perspectives. Within this framework, the study explores how three internationally recognized piano teaching approaches, the Suzuki, Kodály, and Orff methods, influence cognitive, emotional, social, and motor development in children. The qualitative model facilitates a nuanced analysis of pedagogical practices and theoretical insights drawn from the academic literature (Hallam, 2010; Chong et al., 2024).

In this study, document analysis is used as the primary data collection and analysis technique. This method involves systematically reviewing and interpreting relevant

academic sources, including peer-reviewed articles, graduate theses, and institutional reports published between 2001 and 2024. The documents were selected based on their thematic relevance, methodological rigor, and scholarly credibility. Both national and international sources were included to ensure a broad and comparative outlook. Thematic coding was employed to identify core conceptual categories, such as cognitive enhancement, emotional expression, social engagement, and motor coordination. These themes were then synthesized to construct a conceptual framework that aligns with the study's objectives (Bautista et al., 2022; Akgül, 2022).

The research is further grounded in a constructivist epistemological stance, which views knowledge as being actively constructed through interpretation and social interaction. This theoretical foundation emphasizes the importance of understanding educational practices within their cultural, institutional, and psychological contexts. Constructivism supports methodological openness and allows for the inclusion of diverse educational models without imposing a hierarchical evaluation. Rather than seeking a single superior method of piano instruction, the study aims to highlight the distinctive strengths and contextual relevance of each approach. This perspective ensures that the findings are both meaningful and applicable across varied early childhood education settings (Brown, 2022; Johnston, 2023).

Study Group

This research does not involve a traditional participant-based field study but rather utilizes a wide range of academic materials as its unit of analysis. The study group, therefore, consists of scholarly documents including peer-reviewed journal articles, postgraduate theses, and academic reports published between the years 2001 and 2024. These documents were selected based on their relevance to early childhood piano education, methodological clarity, and thematic diversity. The materials represent a broad spectrum of educational perspectives, drawn from various national and international contexts. This diversity ensures that the study captures a comparative view of pedagogical models and developmental outcomes associated with early piano instruction. The inclusion of both Western and non-Western sources adds to the depth of analysis by reflecting different cultural and institutional interpretations of music education.

The sampling method employed in this research is purposive, targeting documents that specifically discuss the impact of piano education on cognitive, emotional, social, and motor development in early childhood. The final set of documents includes both qualitative and quantitative studies, though the emphasis remains on interpretive and theoretical contributions. Special attention was given to studies that analyzed or implemented well-established pedagogical methods such as Suzuki, Kodály, and Orff, thereby ensuring consistency with the study's comparative framework. The use of this document-based study group enables the research to maintain analytical rigor while allowing for flexibility in integrating multiple viewpoints. This approach also supports the development of a comprehensive synthesis that is not constrained by local limitations but rather informed by a global understanding of piano education practices.

Data Collection Tools

The primary data collection tool employed in this research is document analysis,

a method widely used in qualitative studies for examining written materials with the intent of extracting meaningful information. The documents analyzed include peer-reviewed journal articles, doctoral and master's theses, institutional research reports, and international conference proceedings related to piano education in early childhood. These materials were retrieved from credible academic databases such as ERIC, ProQuest, EBSCOhost, YÖK Tez Merkezi, and Google Scholar. A total of 55 academic sources were included, representing diverse geographical, cultural, and methodological backgrounds. Each document was examined systematically using a structured reading template that focused on research objectives, theoretical frameworks, educational models applied, age groups targeted, and developmental domains addressed. This structured approach ensured consistency in data collection and facilitated the identification of recurring themes relevant to the study's research questions.

The analytical framework was supported by thematic coding techniques, which allowed the researcher to classify findings into core categories such as cognitive skills, emotional and social development, and motor coordination. These categories were not predetermined but emerged inductively from the literature through iterative readings and comparative analysis. In addition, a source evaluation form was developed to assess the academic validity, methodological transparency, and pedagogical relevance of each document. This helped ensure the integrity of the data and eliminated publications with insufficient rigor or ambiguous conclusions. The decision to rely on document-based tools rather than field instruments such as surveys or interviews was based on the aim of conducting a broad, multi-perspective literature synthesis rather than an empirical field study. The selected tools thus support the creation of a conceptual map that is both deep and wide-ranging, encompassing varied approaches to early piano education across different cultural contexts.

Data Analysis

The data analysis process in this study was carried out using qualitative content analysis, a method that allows for a systematic, replicable examination of textual data to identify patterns, themes, and meanings relevant to the research objectives. All selected documents were read multiple times to ensure a deep understanding of their structure, conceptual grounding, and empirical findings. The researcher created an initial coding framework based on recurring pedagogical concepts, developmental outcomes, and instructional methodologies mentioned across the literature. These codes were then grouped into broader thematic clusters, including cognitive enhancement, emotional-social growth, motor skill development, and methodological characteristics of Suzuki, Kodály, and Orff models. The thematic clusters served as interpretive lenses to synthesize findings across sources, enabling the researcher to detect both converging and diverging perspectives on the impact of piano education in early childhood.

To ensure analytical rigor, the coding procedure was guided by established criteria for trustworthiness in qualitative research, including credibility, transferability, dependability, and confirmability. Triangulation was achieved by comparing findings from peer-reviewed international studies, Turkish postgraduate theses, and institutional research, allowing the study to draw on a broad empirical base. Where applicable, contradictory findings were not dismissed but interpreted within their specific contexts,

such as cultural differences in pedagogy or variation in instructional intensity. The researcher also maintained an audit trail throughout the analysis process, documenting coding decisions, analytic memos, and reflexive notes. This strategy not only enhanced transparency but also provided a meta-analytic layer through which theoretical and practical implications could be distilled. As a result, the data analysis yielded a rich and nuanced understanding of how early piano education contributes to various dimensions of child development and how different educational models compare in their effectiveness.

FINDINGS AND INTERPRETATIONS

In this chapter, the data obtained on the effects of piano education on children's cognitive, emotional, social and motor skills in early childhood were analysed and interpreted through descriptive analysis. In the study, the effects of international piano education models on child development were discussed comparatively and evaluated in line with the determined themes.

Contributions of Piano Education to Cognitive Development in Early Childhood

The findings show that piano education makes significant contributions to children's cognitive development. It has been found that children's problem solving, and analytical thinking skills improve during rhythm and melody studies (Li, 2021). In studies, it has been determined that children who receive piano training have stronger memory capacities, longer attention spans, and progress in mathematical processing skills (Brown, 2022). It has been observed that the Kodály method helps children gain cognitive flexibility through the teaching of rhythmic structures and that musical awareness positively affects mathematical thinking skills (Ge, 2024).

In addition, it was found that learning based on auditory perception in the Suzuki method improves children's language skills and musical memory supports language development, especially at an early age (Robinson, 2021). In the Orff approach, it has been determined that children's cognitive flexibility and creativity skills develop by combining music and movement (Zhou, 2024).

Contributions of Piano Education to Emotional and Social Development in Early Childhood

Piano education supports children's emotional development and allows them to express themselves more easily. Findings show that piano education increases children's self-confidence and helps them express their emotions through music (Tarkum, 2019). While the structure based on individual learning in the Suzuki method enables children to gain self-confidence by increasing their internal motivation, the Kodály method, based on group work, improves children's social skills (Miller, 2020).

In the study, it was determined that children participating in group piano lessons showed improvement in their feelings of cooperation, empathy and responsibility (Sezen, 2021). The play and movement-based approaches used in Orff pedagogy have helped children to adapt to social environments more easily by strengthening their emotional expressions (Lin, 2024).

Contributions of Piano Education to Motor Skills in Early Childhood

Research findings revealed that piano education is an effective method for developing children's motor skills. Especially in terms of the development of hand-eye coordination, piano playing has been found to make significant contributions (Chang, 2023). In the Suzuki method, it has been observed that piano education started at an early age supports children's fine motor skills and contributes to the independent movement of their fingers (Gouzouasis & Ryu, 2014).

In Orff pedagogy, it has been found that children's accompanying the music with their body movements while playing the piano improves their coordination skills (Mingze & Sondhiratna, 2024). Since the traditional piano education approach is based on note reading and technical exercises, it has been observed that while supporting the development of motor skills, it also increases attention and focusing time in children (Ge, 2024).

Comparative Findings

According to the findings, each of the international piano education models examined contributes to different developmental areas of children. While the Suzuki method is successful in developing auditory perception and self-discipline, the Kodály method contributes more to cognitive development and group work (Li, 2021). Orff pedagogy stands out in terms of supporting motor skills and social interaction (Zhou, 2024). The traditional piano education model is considered the most systematic approach in terms of technical skills and music theory (Brown, 2022). Liu (2024) emphasizes that the effectiveness of music education models often depends on individual learning styles and the level of parental involvement. Furthermore, recent discussions in higher education have highlighted the importance of reforming piano instruction in teacher training programs to accommodate diverse learning contexts and student needs (Ya, 2022).

Table 1. Comparative Overview of Piano Education Models in Early Childhood.

Model	Philosophical Basis	Focus Area	Strengths	Limitations
Suzuki	Mother-tongue approach; learning through listening and imitation	Auditory perception, memory, and parental involvement	Strong auditory skills, early start, close parent-child connection	Note reading introduced late, over-dependence on imitation
Kodály	Music literacy through solfege and rhythm; folk music-based	Rhythmic skills, musical literacy, and group singing	Excellent for rhythm, solfege, and music reading	Limited instrumental focus, less improvisation
Orff	Learning through play, movement, and improvisation	Creativity, expression, movement coordination	Encourages creativity, motor development, social interaction	Less emphasis on piano-specific technique and theory
Traditional	Structured classical training with technical exercises	Technical mastery, theory, discipline	Systematic skill building, note reading, performance technique	May feel rigid or less playful for young children

General Evaluation

The analysis of the Suzuki, Kodály, and Orff piano education models reveals that each method contributes uniquely to the developmental domains of young learners. Suzuki's emphasis on auditory training and parental involvement nurtures children's listening skills and familial engagement from an early age, supporting the formation of secure learning environments (Li, 2021; Brown, 2022). Kodály's focus on rhythmic awareness and musical literacy enhances cognitive functions such as sequencing and pattern recognition (Mete, 2019; Johnston, 2023). Meanwhile, Orff's child-centered approach stimulates creativity, motor coordination, and group interaction, aligning well with developmental theories that stress multisensory engagement and play-based learning (Campayo-Muñoz & Cabedo-Mas, 2017). These findings collectively highlight the value of employing methodologically diverse pedagogical models in early childhood music education.

In evaluating these models collectively, it becomes clear that none offer a comprehensive solution that addresses all areas of development equally. Rather, each model excels in specific domains, creating the possibility for intentional pedagogical hybridization. For instance, while Suzuki cultivates auditory precision and discipline, it often delays note-reading proficiency, a skill more rapidly developed in Kodály-trained children (Sezen, 2021; Liu, 2024). Orff, while fostering spontaneous expression, may lack the structured technical grounding found in traditional piano instruction (Robinson, 2021). This divergence underscores the importance of aligning instructional models with both the developmental goals of the curriculum and the individual needs of the learner.

Another critical observation from the data is the role of sociocultural context in moderating model effectiveness. In cultures where parental involvement in education is strong, such as in many East Asian countries, Suzuki's home-based practice model thrives (About the Suzuki Method, 2024). Conversely, in Western educational environments where classroom autonomy and group learning are prioritized, Kodály and Orff approaches may yield stronger engagement outcomes (Vilnīte & Marnauza, 2024). This contextual variability reinforces the argument that methodological flexibility and cultural responsiveness are essential for effective piano education in early childhood. No model can be universally applied without considering local educational expectations and cultural values. From a neurological standpoint, Rodrigues et al. (2010) emphasized that music training enhances neuroplasticity in children, laying the foundation for cognitive and emotional growth across various educational contexts.

From a cognitive and emotional standpoint, the models also exhibit distinct pedagogical affordances. Suzuki strengthens memory and auditory discrimination through repetition, a process shown to correlate with increased neural efficiency in auditory processing (Zuk et al., 2014). Kodály, through its solfège system, supports internal pitch accuracy and reading fluency, leading to improved literacy transfer across linguistic and musical domains (Liang, 2024). Orff, by integrating movement and improvisation, nurtures affect regulation and self-expression, particularly in children with varying temperamental styles (Peters et al., 2023). These domain-specific strengths suggest that educators should carefully select methods based on both developmental stages and individual learner profiles, rather than relying on a one-size-fits-all solution.

Finally, findings suggest that the integration of digital tools and emerging technologies could complement these models without undermining their core philosophies. For example, incorporating rhythm and pitch recognition applications into Kodály instruction or using video modelling for Suzuki home practice could bridge gaps in accessibility and modernize traditional formats (Kim, 2023). However, such integrations must be pedagogically justified and developmentally appropriate, as excessive digital intervention may compromise the tactile and humanistic qualities of early music learning. Thus, a balanced, critically informed approach is necessary to blend traditional pedagogies with contemporary innovations.

CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS

This study has offered a comprehensive comparative analysis of four prominent piano education models (Suzuki, Kodály, Orff, and the Traditional method) within the context of early childhood development. Drawing on national and international literature, the study has revealed that each model contributes uniquely to the cognitive, emotional, social, and motor development of young learners. While the Suzuki method excels in fostering auditory memory and self-discipline through repetitive listening and parental engagement (Li, 2021; Brown, 2022), the Kodály approach enhances musical literacy and rhythm awareness, providing foundational support for language acquisition and reading fluency (Mete, 2019; Johnston, 2023). Orff pedagogy, with its integration of movement, improvisation, and group activities, encourages creativity, cooperation, and emotional expression (Campayo-Muñoz & Cabedo-Mas, 2017), whereas the Traditional model emphasizes technical accuracy and systematic skill-building through structured practice (Brown, 2022; Liu, 2024).

Beyond these isolated contributions, this research highlights the pedagogical significance of aligning educational models with children's individual needs, cultural contexts, and developmental stages. The data suggests that no single method can fully support all aspects of childhood development, but each one offers vital building blocks that can be incorporated into integrated, child-centered pedagogies. In this regard, the concept of methodological hybridity (selectively combining the strengths of different models) emerges as a practical and innovative approach. Such hybrid pedagogies not only accommodate diverse learner profiles but also address the evolving demands of 21st-century music education.

Importantly, the study contributes to the existing body of knowledge by systematizing the comparative effects of early piano education models on multiple developmental domains. It offers a pedagogical framework for music educators, curriculum designers, and policymakers to consider when selecting or adapting instructional methods for young learners. Additionally, the integration of findings from Turkish and international graduate theses enriches the discussion by grounding theoretical models in applied educational practices, thereby bridging the gap between academic research and classroom implementation.

In conclusion, the findings of this research underscore the transformative potential of early piano education when implemented through developmentally appropriate and contextually responsive models. The study advocates for greater emphasis on teacher training, methodological flexibility, and parental collaboration as integral components of

effective piano instruction. By fostering musical engagement from the earliest years, these pedagogical choices not only enhance children's artistic growth but also contribute holistically to their lifelong cognitive, emotional, and social development.

Suggestions

In line with the findings, the following suggestions are offered for the effective implementation of piano education in early childhood:

Suggestions for Educators

Educators who provide piano instruction in early childhood settings should adopt pedagogical models that are both developmentally appropriate and adaptable to the diverse needs of their students. In support of this, Adjepong (2021) emphasized that effective music teaching in primary education depends on the integration of diverse instructional methods and a flexible pedagogical mindset that accommodates learners' individual differences. It is recommended that teachers gain a working knowledge of multiple teaching methods, including Suzuki, Kodály, and Orff, in order to apply or combine strategies that align with individual learner profiles. For instance, auditory learning techniques from the Suzuki method can be effectively integrated into warm-up routines, while rhythmic solfege exercises from the Kodály approach may reinforce both musical and linguistic competencies. The Orff method's emphasis on movement and improvisation is especially useful in group settings, as it fosters peer interaction and emotional expression through playful music-making.

Furthermore, educators should be encouraged to adopt a reflective teaching style, adjusting their instructional methods based on student responses and classroom dynamics. Teachers must also consider the importance of parental involvement, particularly when applying approaches like Suzuki that extend learning beyond the classroom. Professional development workshops and teacher education programs should prioritize method diversity and equip educators with the tools to blend various strategies. Finally, educators are encouraged to utilize age-appropriate digital tools (such as rhythm and pitch recognition games) to supplement traditional techniques without undermining the tactile and interpersonal essence of early childhood music education.

Suggestions for Parents

Parental involvement plays a pivotal role in the effectiveness of early childhood piano education, especially within models like Suzuki that extend the learning process into the home environment. Parents are encouraged to actively participate in their children's musical development by attending lessons, supervising practice sessions, and providing emotional encouragement. Establishing a consistent and supportive routine at home (one that values repetition without pressure) helps reinforce skills learned in class while nurturing self-discipline and intrinsic motivation (Brown, 2022).

Additionally, parents should be mindful of creating a distraction-free and aesthetically supportive space for musical exploration. Limiting digital interference and promoting mindful listening during piano practice can significantly enhance concentration and auditory development. Even in methods like Kodály or Orff, which are more classroom-centered, parental encouragement and interest in the child's musical

progress can boost self-esteem and reinforce learning outcomes. Importantly, parents do not need formal musical training to be effective allies; empathy, patience, and consistency are often more valuable. Schools and music educators should also offer brief orientation sessions or resource materials to guide parents in understanding their supportive role in the learning journey.

Suggestions for Educational Institutions

Educational institutions that offer early childhood piano education must recognize the importance of method diversity and pedagogical flexibility in their music programs. It is essential to avoid a one-size-fits-all approach by allowing educators the freedom to blend different teaching methodologies (such as Suzuki, Kodály, Orff, and Traditional models) based on student needs, class size, and learning objectives. Institutions should support this pluralistic approach through curriculum development processes that are inclusive, research-based, and sensitive to developmental appropriateness.

Investment in teacher training is equally critical. Institutions should organize regular workshops and provide access to professional development opportunities where educators can learn how to implement various instructional strategies effectively. Furthermore, schools and conservatories must allocate sufficient time within their schedules for early music instruction, ensuring that piano education is not relegated to a peripheral activity. Infrastructure also matters access to acoustic or digital pianos, safe and stimulating practice environments, and proper scheduling all influence the success of piano instruction. Finally, institutions should explore the thoughtful integration of digital tools (such as practice-tracking apps or interactive rhythm games) without compromising the tactile and relational essence of early childhood music learning.

Suggestions for Future Research

Future research could expand upon the findings of this study by investigating the long-term effects of various piano education models on different developmental domains in early childhood. Longitudinal studies would be particularly valuable in assessing how sustained exposure to specific methods (such as Suzuki's auditory immersion or Orff's improvisational emphasis) impacts cognitive, emotional, and social growth over time. Additionally, comparative studies involving hybrid teaching models could reveal the effectiveness of combining pedagogical strategies in diverse classroom environments.

Another promising area for future exploration lies in the cultural adaptation of music education models. Since pedagogical effectiveness is often shaped by sociocultural expectations, cross-cultural studies could identify how these models are modified and received in different educational contexts. Furthermore, the integration of digital learning tools into piano education (such as AI-powered feedback systems or gamified skill-tracking applications) represents a rapidly evolving field that warrants systematic investigation. Finally, future studies might explore the role of piano education in inclusive education settings, examining its effects on children with special needs or neurodiverse profiles. In addition, Xiang (2022) emphasizes the transformative potential of artificial intelligence in music education, particularly in supporting children's emotional and cognitive development. His research underscores how AI-powered systems can offer adaptive feedback and personalized learning pathways, suggesting promising directions

for integrating technology into early childhood piano instruction. These inquiries would not only enrich the academic literature but also provide practical insights for educators, curriculum developers, and policymakers.

Ethical Principles

Since this study did not involve human participants, ethics committee approval was not required. The study was conducted on the basis of the existing literature review and was conducted in accordance with ethical principles.

Statement of Contribution of the Researchers

The study was prepared by a single author.

Conflict Statement

I declare that there is no personal or financial conflict of interest in this study.

REFERENCES

- About the Suzuki Method. (2024). <https://suzukiassociation.org/about/suzuki-method/>
- Adjepong, B. (2021). General Methods of Teaching Music in the Primary School. *Asian Research Journal of Arts & Social Sciences*, 23. <https://doi.org/10.9734/arjass/2021/v13i430221>
- Akgül, A. (2022). An analysis on piano education in institutions training music teachers in the context of application, teaching experience and pre-school period. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(2), 323. <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i2.6801>
- Bautista, A., Yeung, J., McLaren, M. L., & Ilari, B. (2022). Music in early childhood teacher education: raising awareness of a worrisome reality and proposing strategies to move forward. *Arts Education Policy Review*, 125(3), 139. <https://doi.org/10.1080/10632913.2022.2043969>
- Brown, K. (2022). *Parental involvement in early music education: A case study*. *Early Child Development and Care*, 192(5), 789-803. <https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1939842>
- Campayo–Muñoz, E., & Cabedo–Mas, A. (2017). The role of emotional skills in music education. *British Journal of Music Education*, 34(3), 243. <https://doi.org/10.1017/s0265051717000067>
- Capellini, S. A., Giaconi, C., & Germano, G. D. (2017). Relation between Visual Motor Integration and Handwriting in Students of Elementary School. *Psychology*, 8(2), 258. <https://doi.org/10.4236/psych.2017.82015>
- Chang, L. (2023). *Effects of early childhood piano education on cognitive development*. *Journal of Music Pedagogy*, 12(4), 221-234.
- Chin, T., & Rickard, N. S. (2014). Beyond positive and negative trait affect: Flourishing through music engagement. *Psychology of Well-Being Theory Research and Practice*, 4(1). <https://doi.org/10.1186/s13612-014-0025-4>

- Chong, H. J., Kim, H. J., & Kim, B. (2024). Scoping Review on the Use of Music for Emotion Regulation. *Behavioral Sciences*, 14(9), 793. <https://doi.org/10.3390/bs14090793>
- Costa-Giomi, E. (2004). Effects of Three Years of Piano Instruction on Children's Academic Achievement, School Performance and Self-Esteem. *Psychology of Music*, 32(2), 139. <https://doi.org/10.1177/0305735604041491>
- Doğan, C., & Tecimer, B. (2020). Anasınıfına Devam Eden Çocukların Matematiksel Akıl Yürütme Becerilerine Piyano Destekli Müzik Etkinliklerinin Etkisi. *E-Kafkas Journal of Educational Research*, 6(3), 13-33. <https://doi.org/10.30900/kafkasegt.617233>
- Ezeddine, G., Souissi, N., Masmoudi, L., Trabelsi, K., Puce, L., Clark, C. C. T., Bragazzi, N. L., & Mrayah, M. (2023). The problem-solving method: Efficacy for learning and motivation in the field of physical education. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1041252>
- Ge, Y. (2024). *Study on strategies for improving piano education for preschool children with parental participation. International Journal of Education and Humanities*, 14(3), 343-346.
- Gouzouasis, P., & Ryu, J. Y. (2014). *A pedagogical tale from the piano studio: Autoethnography in early childhood music education research. Music Education Research*, 16(4), 430-446. <https://doi.org/10.1080/14613808.2014.972924>
- Hallam, S. (2010). The power of music: Its impact on the intellectual, social and personal development of children and young people. *International Journal of Music Education*, 28(3), 269. <https://doi.org/10.1177/0255761410370658>
- Ito, K., Watanabe, T., Horinouchi, T., Matsumoto, T., Yunoki, K., Ishida, H., & Kirimoto, H. (2023). Higher synchronization stability with piano experience: relationship with finger and presentation modality. *Journal of PHYSIOLOGICAL ANTHROPOLOGY*, 42(1). <https://doi.org/10.1186/s40101-023-00327-2>
- Johnston, M. (2023). The Kodály Method: Valid or Missing the Mark for Developing a Musicking Musician? https://digitalcommons.du.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1133&context=musicology_student
- K&M Music School. (2023). The Power of Music: How Studying Music Enhances Your Memory. <https://kandmmusicschool.com/blogs/music-lessons/the-power-of-music-how-studying-music-enhances-your-memory/>
- Li, H. (2021). Piano Education of Children Using Musical Instrument Recognition and Deep Learning Technologies Under the Educational Psychology. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.705116>
- Liang, J. (2024). Developing emotional intelligence in a static and interactive music learning environment. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1279530>
- Lin, G. (2024). *Exploring the multimedia piano group class for early childhood education*

- majors in universities. GSC Advanced Research and Reviews*, 21(2), 556-564. <https://doi.org/10.30574/gscarr.2024.21.2.0471>
- Mete, M. (2019). *Kodaly yönteminin sınıf öğretmeni adaylarının müziksel bilgi ve becerilerine etkisi* [Unpublished dissertation] Gazi University.
- Miendlarzewska, E. A., & Trost, W. J. (2014). How musical training affects cognitive development: rhythm, reward and other modulating variables [Review of How musical training affects cognitive development: rhythm, reward and other modulating variables]. *Frontiers in Neuroscience*, 7. Frontiers Media. <https://doi.org/10.3389/fnins.2013.00279>
- Miller, R. (2020). *The influence of music education on early childhood social skills. Music Education Journal*, 28(3), 101-115.
- Mingze, S., & Sondhiratna, T. (2024). Children's characteristics and piano education for preschool children. *Asia Pacific Journal of Religions and Cultures*, 8(2), 616–627. Retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/ajrc/article/view/274498>
- Mustafa, A. N. (2024). The future of mathematics education: Adaptive learning technologies and artificial intelligence. *International Journal of Science and Research Archive*, 12(1), 2594. <https://doi.org/10.30574/ijrsra.2024.12.1.1134>
- Peters, V., Bissonnette, J., Nadeau, D., Gauthier-Légaré, A., & Noël, M.-A. (2023). The impact of musicking on emotion regulation: A systematic review and meta-analysis [Review of the impact of musicking on emotion regulation: A systematic review and meta-analysis]. *Psychology of Music*, 52(5), 548. SAGE Publishing. <https://doi.org/10.1177/03057356231212362>
- Pino, M. C., Giancola, M., & D'Amico, S. (2023). The Association between Music and Language in Children. https://mdpi-res.com/d_attachment/children/children-10-00801/article_deploy/children-10-00801-v2.pdf?version=1683192988
- Qi, J. (2023). The Role of Chinese Music in Shaping Students' Creative Thinking. *Educational Process International Journal*, 12(2). <https://doi.org/10.22521/edupij.2023.122.7>
- Randall, W. M., Baltazar, M., & Saarikallio, S. (2022). Success in reaching affect self-regulation goals through everyday music listening. *Journal of New Music Research*, 51, 243. <https://doi.org/10.1080/09298215.2023.2187310>
- Randall, W. M., Rickard, N. S., & Vella-Brodrick, D. (2014). Emotional outcomes of regulation strategies used during personal music listening: A mobile experience sampling study. *Musicae Scientiae*, 18(3), 275. <https://doi.org/10.1177/1029864914536430>
- Rodrigues, A. C., Loureiro, M., & Caramelli, P. (2010). Musical training, neuroplasticity and cognition [Review of Musical training, neuroplasticity and cognition]. *Dementia & Neuropsychologia*, 4(4), 277. Associação Neurologia Cognitiva e do Comportamento. <https://doi.org/10.1590/s1980-57642010dn40400005>
- Robinson, P. (2021). *Applying Kodály and Orff methods in preschool piano education*.

- International Journal of Music Education*, 39(1), 45-58.
<https://doi.org/10.1177/0255761420951110>
- Sezen, H. (2021). *Note reading methods used in piano education of 4 to 6 years old children. Educational Research and Reviews*, 16(7), 310-324.
<https://doi.org/10.5897/ERR2021.4174>
- Shen, Y., Lin, Y., Liu, S., Fang, L., & Liu, G. (2019). Sustained Effect of Music Training on the Enhancement of Executive Function in Preschool Children. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01910>
- Stoklosa, A. R. (2016). Instruments of Knowledge: Music and the Brain. *The Review: A Journal of Undergraduate Student Research*, 17(1), 12.
<https://fisherpub.sjfc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1187&context=ur>
- Svane, R. P., Willemsen, M. M., Bleses, D., Krøjgaard, P., Verner, M., & Nielsen, H. S. (2023). A systematic literature review of math interventions across educational settings from early childhood education to high school. *Frontiers in Education*, 8.
<https://doi.org/10.3389/educ.2023.1229849>
- Tarkum, G. (2019). *Investigation of the first stage piano education process of pre-school and school-age students. Balkan Music and Art Journal*, 1(2), 77-84.
- Taqatqa, F. A. A. (2022). A Creative way to Stimulate Children Motoric Skill: Improving the Writing Ability of Students with Mild Intellectual Disorders in Saudi Arabia. *International Journal of Educational Research Review*, 7(4), 318.
<https://doi.org/10.24331/ijere.1174827>
- Tierney, A., Bergeson, T. R., & Pisoni, D. B. (2008). Effects of Early Musical Experience on Auditory Sequence Memory. *Empirical Musicology Review*, 3(4), 178.
<https://doi.org/10.18061/1811/35989>
- Váradi, J. (2022). A Review of the Literature on the Relationship of Music Education to the Development of Socio-Emotional Learning [Review of A Review of the Literature on the Relationship of Music Education to the Development of Socio-Emotional Learning]. *SAGE Open*, 12(1). SAGE Publishing.
<https://doi.org/10.1177/21582440211068501>
- Villamizar, C. A. D. (2021). The Importance of Music Education in the Development and Performance of Executive Functions.
<https://doi.org/10.20944/preprints202102.0195.v1>
- Vilnīte, F. M., & Marnauza, M. (2024). Repetition and practice. Developing mental training with young violinists: a collaboration. *Frontiers in Psychology*, 15.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1327763>
- Wahyudi, M. D., Sin, I., & Fauzana, E. (2018). Developing Children Gross Motor Skills through Combination of Explicit Instruction Model, Role Playing Model and Jump Rope Game in Kindergarten. *Journal of K6 Education and Management*, 1(1), 7. <https://doi.org/10.11594/jk6em.01.01.02>
- Wei, W. (2022). Kodaly Music Teaching Method Develops in Music Education in Local Colleges and Universities. *International Journal of Education and Humanities*,

5(2), 146. <https://doi.org/10.54097/ijeh.v5i2.2127>

- Williams, K., Barrett, M. S., Welch, G., Abad, V., & Broughton, M. C. (2015). Associations between early shared music activities in the home and later child outcomes: Findings from the Longitudinal Study of Australian Children. *Early Childhood Research Quarterly*, 31, 113. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2015.01.004>
- Xiang, Y. (2022). Analysis of Psychological Shaping Function of Music Education under the Background of Artificial Intelligence. *Journal of Environmental and Public Health*, 2022(1). <https://doi.org/10.1155/2022/7162069>
- Ya, H. (2022). Practice and Reflection on Piano Teaching Reform of Music Major in Colleges and Universities under Diversified Environment. *Journal of Environmental and Public Health*, 2022(1). <https://doi.org/10.1155/2022/9688655>
- Yurgil, K. A., Velásquez, M. A., Winston, J. L., Reichman, N. B., & Colombo, P. J. (2020). Music Training, Working Memory, and Neural Oscillations: A Review [Review of Music Training, Working Memory, and Neural Oscillations: A Review]. *Frontiers in Psychology*, 11. *Frontiers Media*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00266>
- Zhou, Y., & Lian, J. (2023). Identification of emotions evoked by music via spatial-temporal transformer in multi-channel EEG signals. *Frontiers in Neuroscience*, 17. <https://doi.org/10.3389/fnins.2023.1188696>
- Zhou, H. (2024). *From notes to knowledge: A comprehensive review of early childhood music education. Transactions on Social Science, Education and Humanities Research*, 11, 1-20.
- Zuk, J., Benjamin, C., Kenyon, A., & Gaab, N. (2014). Behavioral and Neural Correlates of Executive Functioning in Musicians and Non-Musicians. *PLoS ONE*, 9(6). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0099868>
- Öcal, F. (2024). *Okul öncesi dönemde Orff-Schulwerk temelli online müzik eğitimi üzerine görüşler ve uygulama önerileri* [Unpublished Master's thesis]. Çanakkale Onsekiz Mart University.
- Özçelik, Ö. A. (2001). *Suzuki yönteminin piyano eğitiminin başlangıç aşamasına uyarlanması* [Unpublished Master's thesis]. Abant İzzet Baysal University.

EVALUATION OF THE AUTHENTICITY OF THE HISTORICAL HOCA
HASAN BATH IN HARPUT*Harput Tarihi Hoca Hasan Hamamının Özgünlüğünün Değerlendirilmesi*Murat Şahin¹, Kadir Atıcı²

Article Information	Abstract
<i>Research Article</i>	Cultural structures shaped by different geographical contexts have produced spatial arrangements that reflect the lifestyles of communities. The preservation of these cultural traces is of great importance for social continuity and identity. In order to transmit cultural heritage to future generations, monumental structures must be preserved without compromising their originality, historical identity, and documentary value. The maintenance, repair, and restoration processes of historical buildings are directly related to their historical development. In this context, the criterion of authenticity plays a crucial role in architectural conservation, as it reflects the historical and cultural values of the structure. The preservation of cultural heritage with its original features provides significant information not only in the field of architecture but also in history, art history, archaeology, and the social sciences. In line with international conservation principles, all architectural elements of a building should be evaluated using analytical methods, and authenticity must be preserved meticulously. The aim of this study is to assess the extent to which the authenticity of the Hoca Hasan Bath, located in the Harput District of Elazığ Province, has been preserved following its restoration and adaptive reuse. Within the scope of the study, the pre- and post-restoration conditions of the Hoca Hasan Bath were compared to evaluate its authenticity. This study aims to contribute to the discourse on preserving authenticity during the restoration of historical buildings.
<i>Received:</i> May 28, 2025 <i>Accepted:</i> June 17, 2025 <i>Published:</i> August 25, 2025	
<i>Keywords:</i> Authenticity, Cultural Heritage, Historical Harput, Hoca Hasan Bath	
Makale Bilgisi	Özet
<i>Araştırma Makalesi</i>	Farklı coğrafyalarda şekillenen kültürel yapılar, toplulukların yaşam biçimlerini yansıtan mekânsal düzenlemeler ortaya koymuştur. Bu kültürel izlerin korunması, toplumsal süreklilik ve kimlik açısından önem taşımaktadır. Kültürel mirasın gelecek kuşaklara aktarılabilmesi için, anıtsal yapıların özgünlük, tarihsel kimlik ve belgesellik niteliklerini yitirmeden korunması gereklidir. Tarihi yapıların bakım, onarım ve restorasyon süreçleri, yapıların tarihsel gelişimi ile doğrudan ilişkilidir. Bu bağlamda, mimari koruma sürecinde özgünlük ölçütü, eserin tarihî ve kültürel değerleri açısından büyük önem taşımaktadır. Kültürel mirasın özgün değerleriyle korunması, mimarlıkla birlikte tarih, sanat tarihi, arkeoloji ve sosyal bilimler alanında da önemli bilgiler sunmaktadır. Uluslararası koruma ilkeleri doğrultusunda, bir yapının tüm mimari öğeleri analitik yöntemlerle değerlendirilmeli ve özgünlüğü titizlikle korunmalıdır. Çalışmanın amacı restore edilerek yeniden işlev verilen Elazığ İli, Harput Mahallesinde bulunan Hoca Hasan Hamamı'nın özgünlüğünün ne derecede korunduğu ortaya koymaktır. Çalışma kapsamında Hoca Hasan Hamamı'nın restorasyondan önceki ve sonraki durumları karşılaştırmalar yapılarak özgünlükleri kıyaslanmıştır. Bu çalışmanın tarihi yapılarda restore edilirken özgünlük bağlamında dikkat edilmesi konusunda katkılar sunması hedeflenmiştir.
<i>Gönderilme:</i> 28 Mayıs 2025 <i>Kabul:</i> 17 Haziran 2025 <i>Yayın:</i> 25 Ağustos 2025	
<i>Anahtar kelimeler:</i> Kültürel Miras, Hoca Hasan Hamamı, Özgünlük, Tarihi Harput	

Kaynak/Cite: Şahin, M. & Atıcı, K. (2025). Evaluation of the authenticity of the historical Hoca Hasan bath in Harput. *Lokum Journal of Art and Design*, 3(2), 253-272.

✓ iThenticate®
İntihal / Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve yayın öncesi intihal taraması yapılmıştır. / This article has been reviewed by at least two reviewers and has been checked for plagiarism before publication.

¹ Assist. Prof. Dr., Elazığ Fırat University, msahin@firat.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6733-1136

² Professional, Elazığ Archaeology and Ethnography Museum, atici23kadir@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3731-2871

INTRODUCTION

In the early days, people created living spaces for themselves by meeting their needs such as shelter and protection from nature, and in the process, with the increase in knowledge and technology, they developed construction techniques with the local materials of the region. With the spread of animal husbandry and agriculture in the Neolithic age, people and societies began to settle down and started to create settlements. The structures and textures formed by the settlement areas have survived to the present day, shaped and transformed not only in line with physical norms but also socio-cultural norms such as culture, belief, and tradition. Cultural heritage values contribute to the strengthening of urban and social identity by reflecting traces of past periods. Historical structures are at the forefront of cultural heritage values that provide data on many issues such as the social, cultural, economic, architectural style and lifestyles of the period. Cultural heritage structures provide information about the cultures, identities and lives of societies and ensure that they are passed on to future generations.

In line with the Law on the Protection of Cultural and Natural Assets, the protection, maintenance and repair of cultural assets are of great importance; thus, these structures can be transferred to future generations with their authentic identities and actively participate in life. Monumental structures serve as a bridge between the past and the future, forming the memories that form the authentic identities of cities. These structures are cultural heritage values that must be protected throughout history with the social, cultural, architectural and artistic features they contain. Historical structures that bear the traces of societies, preserving their authenticity is of great importance in order to be able to monitor the development of the social, cultural structure and architectural features of the period. Protection can be defined as taking the necessary measures to ensure the sustainability of structures, natural values and urban parts that have historical or artistic value (Hasol, 1995). This concept aims to ensure the integration of physical structures that reflect the social and cultural values of societies in the past with the city by protecting them against changing conditions over time. Thus, the identities of both cities and citizens can be preserved.

In our country, studies on the protection of historical structures are primarily carried out in the form of identifying these structures, analyzing their problems and implementing restoration projects. However, wrong restoration decisions can lead to permanent damage in terms of preserving the authenticity of cultural assets. Authenticity is a basic principle in the protection of historical structures, and the authentic features of the structures should be preserved in restoration works. Cultural assets have suffered various damages such as human-induced vandalism, neglect, lack of maintenance and atmospheric effects. However, some structures have survived to the present day by largely preserving their authenticity. In this context, historical Harput has hosted many civilizations within the scope of its geographical and topographical features and contains cultural heritage structures that carry the traces of these civilizations to the present day. Monumental structures are at the forefront of these cultural heritage structures that have been built and shaped in accordance with the socio-cultural and physical conditions and needs of the period and have survived to the present day. Monumental structures are important heritage structures with their own characteristic features reflecting the style and identity of the period. However, some of these structures either remain idle and disappear or continue their lives by being re-functioned since they cannot meet today's needs and conditions. In this context, the Hoca Bath structure, which remained idle during the process and has been converted into a museum today, was taken into consideration.

Within the scope of the study, it was aimed to compare the authenticity of the re-functioned historical bath structure with the NARA authenticity (authenticity of material, authenticity of form, authenticity of construction technique, authenticity of function, authenticity of environmental location and authenticity of the spirit and identity of the structure) criteria. Within the scope of the study, the cold section and other sections of the bath structure were divided into two groups and evaluated. The conditions of the structure before and after the restoration were compared with tables and evaluations were made.

CULTURAL HERITAGE AND VALUES

The concepts of heritage and culture are two concepts that generally complement each other and are in constant interaction. Culture is expressed as the totality of abstract and concrete elements formed by people and societies (Doğaner, 2010). In addition, it emerges as a social phenomenon in which the values such as production, knowledge, art, tradition, custom, language and belief of a society, nation or region are learned, developed and transformed and transferred to future generations (Güvenç, 2002; Doğaner, 2003, p.1). UNESCO has defined culture as the totality of the material, spiritual and emotional characteristics of a society or group and emphasized that it includes all traditions, customs, values and other elements that shape and form daily life (UNESCO, 1998; UNESCO, 1999; UNESCO, 2013). Since culture is a dynamic phenomenon, it is transformed with each generation and transferred to future generations. In this respect, since the definition, scope and perception of culture differ according to societies and periods, the definition and scope of culture are both defined within a very broad framework and are also changing (Williams, 1977). In this respect, culture has the power to unite, shape and differentiate societies.

The concept of heritage is defined as everything that is meaningful, that carries the cultural and historical values of societies and is passed on from one generation to another (Nuryanti, 1996). In this respect, the concept of heritage is an important phenomenon that covers many areas such as historical, artistic, ethnological, sociological, anthropological and linguistic and that needs to be understood (Doğaner, 2003). The concept of heritage is broadly divided into two main groups as natural heritage and socio-cultural heritage. Natural heritage areas cover unique natural environments such as geomorphological shapes, lakes, rivers. Socio-cultural heritage areas cover areas such as clothing, traditions, customs, traditions, music, dance, archaeological and historical structures and fields (Akten et al., 2012; Uslu & Kiper, 2006; Oban, 2008, p.602; Gülersoy, 2013, p.315; Akyıldız, 2023, p.60). Cultural heritage is the values that people and societies have created in the past. In this respect, cultural heritage values that form and reflect the identity of a society also include the identity of that society. Societies that cannot protect their culture and heritage fall under the influence of other societies and lose their identities and cultures. In this respect, the most important factor that ensures that societies interact and communicate in a healthy way is cultural heritage (Aslan & Ardemagni, 2006). Thanks to the changing thoughts and perceptions of societies over time, the definition and framework of the concept of cultural heritage has changed and its scope has increased and has reached the present day. While the definition of cultural heritage initially included monumental structures, it has expanded over time to include urban and rural areas, protected areas, civil areas as well as abstract concepts (Can, 2009).

Although studies on the protection and better understanding of natural and cultural heritage began in the 17th century, they gained momentum in the 20th century with the

work of international institutions and organizations such as UNESCO, ICOMOS, ICRROOM and experts in the field, and many agreements and declarations were published on this subject (Şahin, 2021, pp.53-59)³. At the international level, basic principles for the protection of cultural heritage have been developed since the beginning of the 20th century. These principles have been expressed in various international texts aimed at protecting monuments as cultural heritage and ensuring their physical integrity and transferring them to the future. Among these, documents and agreements such as "Carta del Restauro" (1931) (ICOMOS, 1931), "Venice Charter" (1964) (ICOMOS, 1964), "World Heritage Convention Implementation and Operation Guide" (1977) (Dünya Miras Merkezi, 2025) have an important place. Basic criteria such as authenticity and integrity are expressed in these documents. The "Nara Authenticity Document" published in 1994 also emphasizes that the concept of authenticity consists of various sources such as design, material, use, function, tradition, technique, location, settlement, spirit and expression (Akyıldız, 2023, p.62; Akşehirlilioğlu, 2024). These texts are an important basis for ensuring the protection of cultural heritage by defining its artistic, technical, historical and social dimensions. Today, the concept of cultural heritage has expanded to include intangible values such as customs, traditions, and language, as well as movable and immovable assets with a certain historical and documentary quality above and below ground. Researchers and branches of science interpret and classify the concept of cultural heritage differently by looking at their own disciplines. Different classifications such as geographical, natural, cultural, tangible and intangible heritage are seen in the concept of cultural heritage (Emekli, 2021, p.420). In general, cultural heritage values are divided into two main groups as tangible and intangible. Tangible cultural heritage includes assets created by people such as historical places, structures, monuments, sculptures. Intangible cultural heritage includes values such as knowledge, customs, traditions, language, and epics that are transferred from society to society over generations (Asatekin, 2004, p.24; Gündüz, 2016, p.8; Yıldız & Asatekin, 2016, p.334; Akyıldız & Olgun, 2020, p.241).

The concept of cultural heritage has changed throughout history and the importance of certain values has increased in different periods. The definition of cultural heritage has changed in line with the past, traditions and perceptions of societies, and its scope has also varied with the development of this concept. Cultural heritage values have been addressed in a socio-cultural context, their connections with the past have been examined and criteria have been established in determining these values depending on the period, region and field of study (Zancheti et al., 2009). From the 1990s onwards, cultural heritage has also begun to include environmental and sociological elements, during this period landscape elements have been included in cultural heritage and the boundaries between natural and cultural heritage have become clear (Korumaz, 2015). In the same period, aesthetic value has come to the fore in conservation studies in the field of architecture and an approach covering civil architecture has been developed (Tuztaş & Civelek, 2011). The definition and priorities of cultural heritage values show national and regional differences and have been evaluated with criteria such as historical, aesthetic, social, cultural, monumental, artistic, document and authenticity. In recent years, the value of authenticity has become increasingly important (Korumaz, 2015).

³For the studies carried out by international institutions and organizations on cultural heritage during the process, please see,(Şahin, 2021: 53-59).

Authenticity in Architecture and Its Criteria

The concept of authenticity, while expressing the connection of the structure with the historical process in the field of architecture, is addressed in various dimensions in different disciplines (Demir & Acar, 1997, p.65). According to Jokilehto (1999), this concept is comprehensively defined as the identity of a structure gained by its material, form, workmanship, function and location within the urban fabric. Potter (2010) states that authenticity is used in the context of ‘being loyal to the essence, genuineness, reality’ in music, painting and other branches of art. According to Ahunbay (2019), in the field of architecture, the fact that a structure has the quality of a historical document means that it is worthy of protection. The authenticity of an architectural work can be compared in terms of innovation and creativity, the process and development of the work or its comparison with previous works (Özorhan, 2008, p.128).

The concept of authenticity has undergone a conceptual and value-based transformation in the field of architecture since the 19th century and has increased its importance. The concept of heritage protection has evolved from Viollet-le-Duc’s stylistic unity approach to John Ruskin’s non-interventionist conservation approach, then to Luca Beltrami’s restoration method based on historical documents, and finally to Camillo Boito’s contemporary restoration principles (Ersen, 2015). Boito suggested simple repair instead of restoration and reinforcement of the structure instead of repair, and he attached importance to the concept of authenticity (Binan, 1999). In the context of cultural heritage protection, authenticity is addressed in terms of design, material, workmanship, environment, and the identity that the structure has gained throughout the historical process. Following international agreements such as the Athens Decisions and the Venice Charter, the concept and criteria of authenticity were placed in a systematic framework at the Nara Conference in 1994 (ICOMOS, 1994) (Figure 1). According to Binan (2001), the protection of cultural heritage elements such as monuments and historical buildings, as well as the protection of all tangible and intangible elements that enable the perception of this heritage, is of great importance.

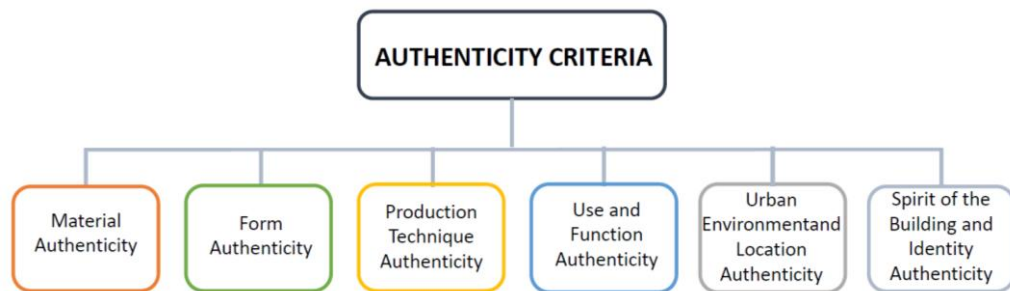


Figure 1. Authenticity criteria included in the Nara Declaration within the scope of the study

Resource: (ICOMOS,1994)

According to Özorhan (2008), works of art and the values attributed to them differ by taking shape in line with the knowledge, aesthetic understanding and imagination of the person or society that created or designed them. Traditional architecture and texture have been shaped in line with norms such as geographical location, climate, socio-cultural environment and traditions. The basic elements that determine the authenticity of this architectural understanding can be expressed as the building materials specific to the geography where the structure is located and the local construction technique (Muşkara, 2017, p.437). In this context, each work of art has its own characteristics and the concept

of authenticity, and it shows a diversity where works can be evaluated from different aspects. Today, international conservation regulations and declarations have adopted the protection of authenticity, the sustainability of conservation processes, interdisciplinary cooperation and information sharing as basic principles. Studies on traditional residential architecture focus on the evaluation of the building-culture relationship, regional housing understanding, privacy, religion, social structure and environmental factors together (Turgut, 1990).

In the study conducted by taking as reference the criteria of authenticity determined at the Nara Conference held in Japan in 1994, six different criteria were determined in order to evaluate the authenticity of the Hoca Bath. These criteria are material authenticity, form and shape authenticity, construction technique (workmanship) authenticity, urban environment and location authenticity and the spirit and identity of the building.

HISTORICAL HARPUT REGION AND HISTORICAL HOCA HASAN BATH FEATURES

The Harput region has been preferred as a settlement area for many civilizations throughout history due to its geopolitical and geographical features such as the Euphrates and Tigris rivers and the Caspian Lake, and its location at the intersection of migration routes, and has been known by different names (Topçu, 2014). Harput, which has been an uninterrupted settlement area since the Paleolithic Age, stands out as an important Anatolian Turkish city bearing the traces of past civilizations (Figure 2). The Hittites and Urartians dominated these regions. Roman and Byzantine domination was seen in this region between the 1st and 7th centuries. The Çubukoğulları Principality took the region from the Byzantines in 1085. The region, which passed to the Artuqid Principality in 1113, came under Seljuk rule in 1234 (Turan, 1994; Sayan, 2009; Ardiçoğlu, 1966, pp.51-52).



Figure 2. A view of the 19th century Harput Cami-i Kebir Neighborhood

Resource: (Atıcı archive, 2025)

Harput and its region remained under the protection of the Ilkhanate State until the 14th century (Şen, 2006; Şengün, 2007). In 1465, it came under the rule of the Akkoyunlu State. The Harput Region, which came under the rule of the Safavid State in 1507, came under the protection of the Ottoman State in 1516 during the reign of Yavuz Sultan Selim Khan (Atıcı, 2020; Aytaç, 2022, p.187). Harput, which was a province until 1867, became a sanjak with the name "Ma'muratü'l-Aziz Sanjak" and was connected to

Diyarbakır (Atıcı & Aytaç, 2015). Harput, which was separated from Diyarbakır in 1871, was brought to the status of a province in 1878. After the Republic, due to the difficulty of pronunciation, it was named "Elazığ" with the decision of the executive deputies' council dated 10.12.1937.

Location, History and Function of the Building

Hoca Hasan Bath⁴ is located below the road level on the left side of the road leading from Kursunlu Mosque to the mountain (narrow) gate in the Hoca Hasan neighborhood where Kursunlu Mosque is also located. To the east of the bath are Kursunlu Mosque, Anıt Ağaç, food and beverage venues, to the north are commercial buildings, and to the northwest is Ağa Mosque. Today, this structure is used as a Bath Museum. Evliya Çelebi included information about the Kale Bath, Cimsit Bath and Dere Bath in the Harput region in his travelogue and mentioned that there were 120 dynasty (noble people) bath structures in the Elazığ region (Evliya Çelebi, 1986, pp.106-107, transmitting Çelik, 2014).

Since the building has no inscription, there is no information about its construction date. The earliest historical document regarding the bath is in the Harput Sharia Registry numbered 386 and dated 1042/43-1632/33-1633/34 (Figure 3).



Figure 3. Northeastern facade views of the Hoca Hasan Bath in different periods
Resource: (Archive photo MVGM, 2025)

Considering the fact that the bathhouse has a front area at the entrance to the changing room and that the cold section is covered with a dome and the historical information above, it is possible to say that this bathhouse was built in the late 16th century or early 17th century (Atıcı & Aytaç, 2020, p.106) (Figure 4)



Figure 4. The view of the historical Hoca Hasan Bath in 1940 (Atıcı archive, 2025)
Resource: (Atıcı archive, 2025)

⁴ It was registered as a Group I building by the Diyarbakır Cultural Heritage Preservation Board on 30.05.1985/1089 (15.12.2011/214).

Architectural Features and Spaces of the Building

The building was built in a cruciform plan with four iwans and corner cells in the north-south direction, measuring 29.25x26.10 m. The spaces are arranged as changing rooms, warm rooms, hot rooms, furnace rooms and woodsheds, starting with the bathhouse at the entrance (Figure 5).

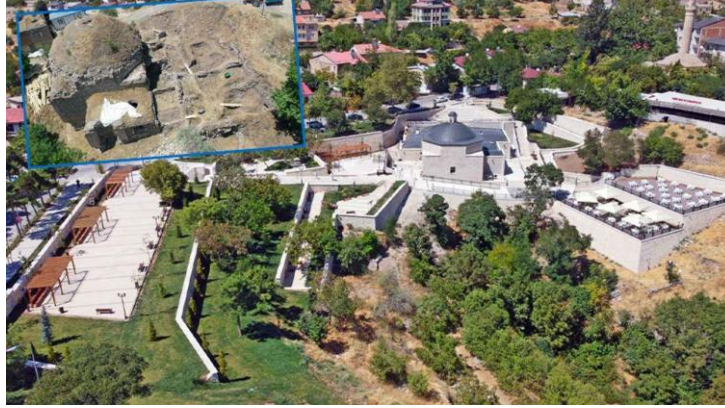


Figure 5. Bird's eye view of Hoca Hasan Bath

Entrance Section; The changing room is entered from the east side of the bathhouse through a crown door. The changing room is entered from the area called the information/deposit or bath attendant's room, which is divided by a partition wall at the entrance to the east. Today, the door and upper part of this front area have partially collapsed. The main entrance door on the east side is a crown door as understood from the traces and has survived to the present day as a partial ruin (Figure 6).



Figure 6. General views of the main gate from the east

Resource: (Archive photo MVGM, 2025)

Changing Room; The changing room has a plan close to a square (10.25x10.40 m) and is covered by a single dome. The square plan is passed to the octagonal drum with squinches at the corners and from there to the dome. The height of the dome is approximately 10.70 m from the ground. There is a hexagonal lantern in the middle of the dome (Figure 7).



Figure 7. External views of the dome of the dressing room

Resource: (Archive photo MVGM, 2025)

The plaster has fallen off most of the dome, exposing the regular brickwork that forms the dome. There are surface losses due to the damage that has occurred to the bricks over time (Figure 8).



Figure 8. Interior view of the dome of the dressing room section, interior south wall of the dressing room section, interior west facade of the dressing room section

Warm room section: The majority of the upper part of the building, starting from the warm room section, has collapsed. It is understood from the archive photographs that the warm room was covered with a dome and vault. In the survey plans drawn according to the wall traces unearthed as a result of the excavations carried out in 2016, it was possible to reveal the authentic plan scheme of the building (Figure 9a-9b).



Figure 9a. Warm and Halvet Rooms after excavation

Figure 9b. Warm Room and Halvet Rooms after excavation

Hot Room: The hot room located to the north of the changing room has a completely collapsed top cover and its walls were revealed after excavation. The hot room was built according to the bathhouse typology with 4 iwans and corner halvets. It is understood from archive photographs that the iwans were covered with vaults and the halvet rooms were covered with domes. It is also noteworthy that the halvet rooms were built with an octagonal plan, which is not very common in bathhouse architecture (Figure 10).



Figure 10. Temperature section after excavation.

Furnace Section: The furnace and woodshed sections are located on the eastern facade. While the eastern body wall of the furnace (hellhole) section covered with a vault is standing and the body walls on the other facades have been demolished, these parts were completely unearthed after the excavation (Atıcı & Aytaç, 2020, p.106) (Figure 11).



Figure 11. Eastern facade furnace section after excavation

Material: The walls are approximately 1.35-1.45 m thick, the outer cladding is cut stone in the arches and corners, rough-hewn in other sections, and rubble stone inside the walls. Bricks are used inside the arches, vaults and domes. The section up to the squinch code is a series of rubble stone walls. The arches that provide passage to the squinches consist of a row of cut stone and a row of profiled cut stone (Figure 12).

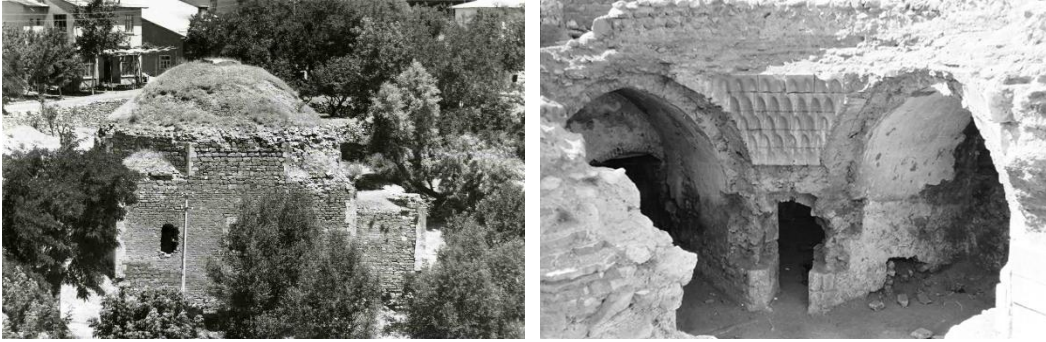


Figure 12. Pictures showing the building materials of the historical Hoca Hasan Bath
Resource: (Archive photo MVGM, 2025)

Decoration: The decoration in the bathhouse consists only of the fish scale motif on the columns of the crown door on the east facade and the square zincerek motif on the column capital. Transitional elements, the fusion of architectural elements can be seen as a part of the decoration (Figure 13). The proportions of the architectural elements add aesthetic value to the structure from the inside and outside. In addition, the use of stone and brick arches has added aesthetic richness.



Figure 13. Shows the inlaid stone on the Crown Gate and details of the main gate.

EVALUATION OF HOCA HASAN BATH WITH THE CONTEXT OF AUTHENTICITY CRITERIA

Hoca Hasan Bath falls into the four-iwan, corner halvet group according to the plan typology of the Classical Ottoman Hammam hot room. The cold room section has largely survived intact. However, the upper covers of the warm room, hot room, furnace, water tank and woodshed sections have completely collapsed. The iwan and corner halvet rooms in the hot room have different plans. The halvet rooms have an octagonal plan. It is not a common situation for the spaces in the hot room to have different plans. In this way, it differs from the general bath plan (Atıcı & Aytaç, 2020, p.106).

The Hoca Hasan Bath structure is an important cultural heritage structure that reflects the cultural, social and architectural characteristics of the region. Bath structures have met the important needs of social life such as cleanliness and socialization of people and societies for centuries. However, in line with the changing socio-cultural values and needs in the process, the requirements of bath structures have decreased and many of them have been abandoned and destroyed. The Hoca Hasan Bath within the scope of the study has remained abandoned for years and then was re-functioned and repaired. In this context, it will be revealed how the authenticity of the structure has changed over time. While evaluating the authenticity of the structure, the following criteria will be taken as reference in the NARA declaration; Material authenticity, Form (Shape) authenticity, Construction technique (Workmanship) authenticity, Usage and function authenticity, Urban environment and location authenticity and Spirit and identity authenticity of the structure.

While evaluating the authenticity of the Hoca Hasan Bath, the structure was divided into two sections and evaluated because there is a great deal of structural change between the cold and hot sections of the structure (Figure 14).

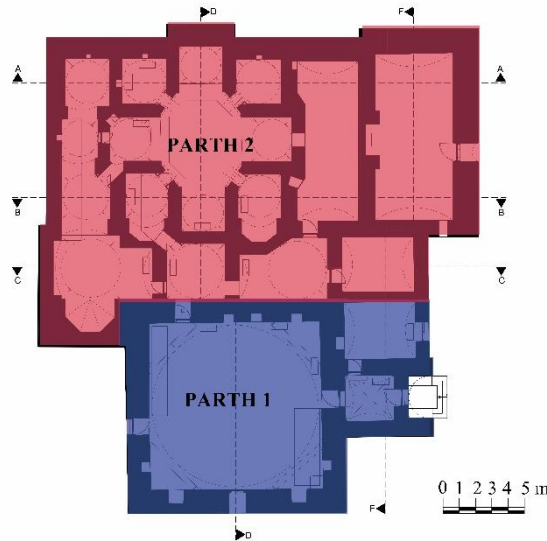


Figure 14. Plan of Hoca Hasan Bath showing the sections and cross-sections taken into consideration

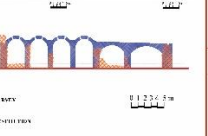
Resource: (Ministry of Architecture Spor archives, 2025)

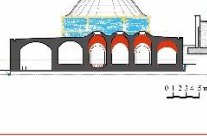
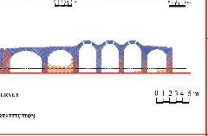
Material Authenticity: In evaluating the authenticity of a structure, the material stands out as one of the most important elements. The fact that the structure physically transfers the traces of the period in which it was built to the future gives it the quality of a historical, social and cultural document. In terms of authenticity criteria, the material

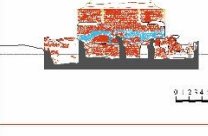
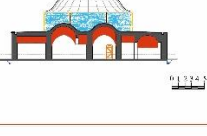
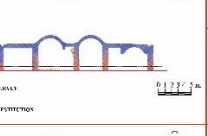
should be considered in a holistic framework, not only limited to the load-bearing elements of the wall, ceiling and floor, but also including the aesthetic elements of the structure such as ornaments and decorations.

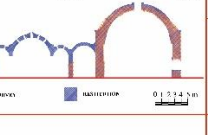
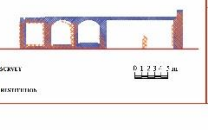
Authenticity of Construction Technique (Workmanship): Construction technique and workmanship should not be considered as a criterion of authenticity alone but should be evaluated together with material and form. When determining the authenticity of the construction technique, a comprehensive analysis should be made by considering the effects of these two elements. If the repairs and interventions applied to the structure over time are integrated with the structure, the construction technique in question can be evaluated as authentic. Within the scope of the study, inferences were made with a table comparing the conditions before and after the restoration to compare the authenticity of the material and construction technique of the bath structure (Table 1).

Table 1. Shows the proportional changes of the Hoca Hasan Bath before and after the restoration

	SURVEY	RESTITUTION	COMPARISON	PERCENTAGE
PLAN				PARTH 1
				%97
				PARTH 2
				%82
A-A SECTION				PARTH 1

				PARTH 2
				% 44
B-B SECTION				PARTH 1

				PARTH 2
				% 26
C-C SECTION				PARTH 1

				PARTH 2
				% 24
D-D SECTION				PARTH 1
				% 96,3
				PARTH 2
				% 39,4
E-E SECTION				PARTH 1

				PARTH 2
				% 51

Resource: (Drawings were taken from Master Architect Spor and edited)

In line with the data presented in the table above, the bathhouse structure was evaluated under two main headings. The physical condition of the structure before and after restoration was analysed comparatively through plan and section drawings. In these analyses, the areas before restoration were shown in orange, and the areas after restoration were shown in blue. The drawings for both situations were taken at the same scale and area calculations were made; thus, the percentage of change that occurred as a result of the restoration process was revealed with numerical data. In line with the comparisons made, the proportional distribution of the sections completed with the repair process was determined; thus, the number of new materials used within the scope of restoration and the total area reconstructed depending on these materials were clearly determined. The findings obtained enable the analytical evaluation of the historical bathhouse structure in terms of material use and construction technique.

When the material authenticity of the bathhouse structure is examined; it is seen that the first section of the structure has largely preserved its structural condition, and it is seen that it has been repaired in a way that it has 90% authentic materials. When the second section of the structure is examined, it is seen that it has been damaged much more than the other section and its structural integrity has almost completely been lost. As can be understood from the table above, it is seen that it has preserved its material authenticity at an average rate of 40-45%. In addition, architectural elements such as windows, doors, plaster and roof coverings added later during the repair of the structure during the process are data that reduce the authenticity of the structure.

When the construction technique (workmanship) authenticity of the bath structure is examined; One of the norms affecting the workmanship and construction technique authenticity of the bath structure is the authenticity of the materials. The authentic material authenticity rates found in the structure are given within the scope of the study. In this context, when the first section of the structure is examined, it is seen that it has preserved its structural authenticity by 90% to a large extent. Since almost all of the walls and ceilings forming the spaces in the second section of the bath structure were demolished, they were completely rebuilt during the repair. Therefore, although the same construction technique, the masonry system, was used in terms of construction technique and workmanship, its authenticity was kept lower compared to the first section in line with the new materials used and was evaluated as 70-75%. If the walls or floors were made using a new construction technique in the structure, the construction technique and workmanship authenticity would be expressed as none.

Form Authenticity: The appreciation of architectural structures and their ability to carry the quality of cultural heritage depend on their preservation of the architectural form and formation of the period in which they were built. The formal authenticity of a structure can only be fully integrated when considered together with the authentic material. Therefore, when evaluating the formal authenticity of structures, the authenticity of the material should also be taken into consideration and a holistic approach should be adopted (Figure 15).

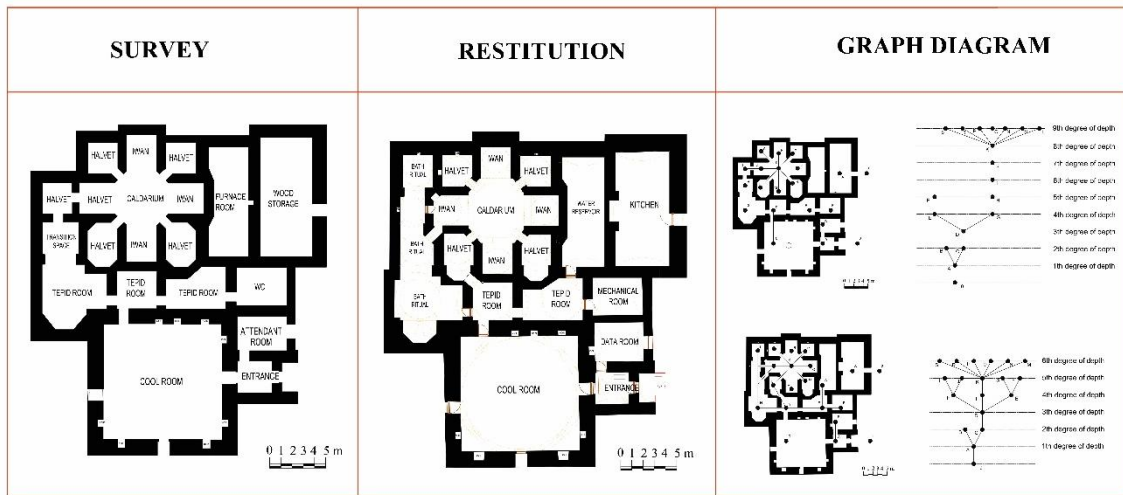


Figure 15. Shows the spatial organization and graph of the Hoca Hasan Bath before and after restoration.

When the authenticity of the bath structure is examined; it is described as authentic because there was no spatial change in the first section of the structure. In the second section of the structure, comparisons were made by creating a graph diagram to understand the changes in the spatial organization more clearly. There was no change in the main form and shape of the structure. However, as a result of the evaluations in the interior organization, shallower spaces emerged after the restoration and there was no major change in the spatial organization in general. In this respect, the authenticity of the form and shape of the second section was expressed as 80-85%.

Authenticity of Use and Function: Creating new spaces by completely or partially changing the walls that define the boundaries of the spaces or giving the structure different functions as a result of changes made to its architectural elements poses the risk of the structure losing its authentic function. In this context, the preservation of the functional authenticity of the structure should be evaluated by taking into account the effects of the interventions in question (Figure 16).

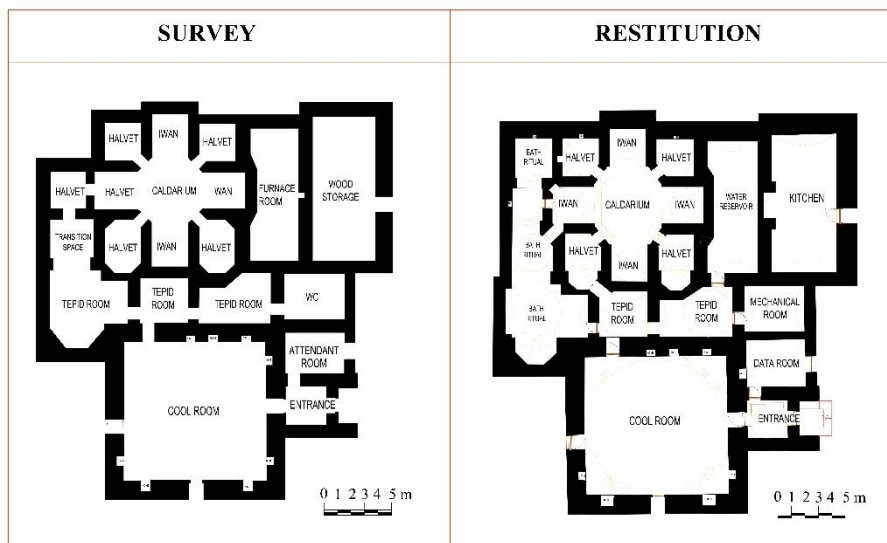


Figure 16. Shows the spatial function of the Hoca Hasan Bath before and after restoration

Resource: (taken from the archive of Master Architect Spor, 2025 and processed)

When looking at the authenticity of use and function of the bathhouse; The authentic function of the building was designed as a bathhouse. For years, it maintained its authentic function in accordance with the conditions and conditions of the region. However, it remained idle by losing its authentic function in line with the changing demands and needs of the society. However, within the scope of the restoration project carried out in 2023, the building was rebuilt and given a new function. Today, the building serves as a bathhouse museum and is at the service of local and foreign guests visiting the region. Although the building lost its authentic function in the process, today it has been given the function of a bathhouse museum in accordance with the spatial organization of the building. In this respect, when looking at the authenticity of the function of the building, it has been given the function of a museum in accordance with the form and identity of the building, despite losing its authentic function.

Urban Environment and Location Authenticity: The buildings and groups of buildings that make up a region reflect the style and characteristics of the period in which they were built. As the level of preservation of the building and its surroundings increases, more comprehensive information can be provided about the architecture, social life, traditions and customs of the relevant period. Therefore, it is of great importance to preserve not only individual buildings but also the environmental fabric and pass it on to the future (Figures 17a-17b).



Figure 17a. The appearance of the building in 1940

Figure 17b. Shows the current surroundings of the building.

Resource: (Atıcı archive, 2025)

When the urban environment and location authenticity of the bath structure is examined; the historical Harput region is an important settlement area in terms of the historical and cultural heritage values of the region. However, it has lost most of its historical and cultural texture in the process. Especially a large part of the civil architecture examples have disappeared. In this context, the surroundings of the Historical Hoca Hasan Bath structure have also changed significantly. When the authenticity of the structure in terms of urban environment and location is examined, it is understood that it has lost most of the civil architecture structures around it. Only the monumental structures around it appear to remain. In this respect, the urban environment and location authenticity is thought to be around 45-50%.

Spirit and Identity Authenticity of the Building: The basic elements that determine the identity and character of buildings include function, cultural context, environmental factors, the period in which they were built and the materials used.

When the spirit and identity of the bathhouse structure are examined; Since the identity and spirit of the structure encompass and affect all of the other specified criteria of authenticity, it is important for the identity and spirit of the structure. When the

material, construction technique, form, function and urban environment location of the historical structure are examined, it is seen that the structure largely preserves its identity and spirit.

CONCLUSION

The purpose of reusing monumental structures is to ensure “active protection of the structure”. The new function is not a purpose for the structure; it is a tool for the continuity of the cultural asset of the structure. For this reason, the first and most important condition for reuse should be not to lose the authenticity and cultural values of the structure. How the new function of the structure, its authenticity values and historical document qualities are perceived by the society is determined by Cultural Perception Performance Evaluations. However, it is not correct to evaluate the cultural perception performance by only preserving the authenticity of the body walls of the structure. The authenticity of all the qualities that constitute the space and the design, material and workmanship features should be perceived.

Historical structures can convey healthy information to the future as long as they can preserve their values. The concept of spatial memory is an important factor that reveals these values. Indicators related to spatial memory have an important place in revealing the values of historical structures that need to be preserved as a whole together with their physical qualities. Historical structures may require intervention in order to survive. Every value that is covered or destroyed by incorrect applications means a loss of the value of the historical structure. Therefore, interventions in historical structures should be carried out by experts. Considering the studies carried out on conservation and international texts, it is emphasized that while ensuring the continuity of monumental structures, their authentic features should be approached with respect and that attention should be paid to many headings such as material, plan structure, function and form. The fact that the perspective and practices on conservation have undergone changes, transformations and developments both in the international process and in our country periodically is an important factor in transmitting the structure with its authentic features to the present day.

In this context, Hoca Hasan Bath, which has an important place in the historical texture of Harput, is a valuable structure that reflects the architectural and socio-cultural characteristics of the period. Baths, which were one of the indispensable elements of social life in the Ottoman period, were not only limited to their cleaning function, but also played important roles as social interaction areas. However, due to changing usage habits, spatial needs and lack of maintenance over time, Hoca Hasan Bath remained idle for many years and lost its physical integrity to a great extent. As a result of the comprehensive restoration works initiated under the leadership of Elazığ Municipality in 2023, the structure was reorganized as a museum with a functional transformation and brought into public life. During this restoration process, the extent to which the original values of the structure in terms of history, form and material could be preserved was examined in line with the 'NARA Authenticity Declaration' developed within the framework of international conservation principles. In line with the analyses and observations carried out, the cold and hot sections were considered separately, taking into account the original plan structure of the structure; The interventions in both sections were evaluated within the framework of restitution data and documented original elements. As a result, it was determined that the restoration practices were largely carried out in accordance with the authenticity of the structure, but some interventions partially

affected the authenticity at the material and detail level. This evaluation constitutes an important example of preserving the concept of originality in the adaptation process of cultural heritage structures to contemporary uses.

As a result of the evaluations, it was determined that the first section of the structure, called 'Cold', has survived to the present day by preserving approximately 90% of its authenticity. In the areas constituting the second section of the structure, although the authenticity rate is lower due to intense destruction, it is understood that it has been preserved at approximately 65-70% levels. When evaluated in general, it is seen that the structure has survived to the present day by largely preserving its authentic identity. In this context, the restoration project carried out under the leadership of Elazığ Municipality has been carried out by intervening in the authenticity of the structure at a minimum level and will also set an example for the studies aimed at the preservation of similar structures. In order to prevent the complete destruction of historical structures that have been idle for a long time and have been exposed to the destructive effects of environmental conditions over time; such structures should be repaired and re-functioned in accordance with their spirit and identity, with utmost care for their authenticity. This approach will make a significant contribution to the preservation of historical structures and their sustainable transfer to future generations.

Ethical Principles

This study does not require Ethics Committee approval.

Researchers' Contribution Rate Statement

Two authors contributed equally to the study

Conflict of Interest Statement

No personal or financial conflict of interest was declared by the author of this study.

REFERENCES

- Ahunbay, Z. (2019). *Kültür mirasını koruma ilke ve teknikleri*. Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Akşehirlioğlu, A. (2024). “Arşiv Belgeleri Işığında Onarımlarda Özgünlük Kavramı Üzerine Bir İnceleme: Kayseri Sahabiye Medresesi”. *Art-Sanat*, (22), 133-71. <https://doi.org/10.26650/artsanat.2024.22.1368383>.
- Akyıldız, N. A. (2023). Somut Olmayan Kültürel Mirasın Aktarım ve Gösterim Mekânı Olarak Necmi İğe Konağı. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 11(36), 58-81.
- Akyıldız, N. A. & Olgun, T. N. (2020). Somut Olmayan Kültürel Mirasın Anadolu'da Tarihi Yerleşimlerin Korunması ve Sürdürülebilirliği Bağlamında Değerlendirilmesi. *Milli Folklor*, 16(128), 234-243.
- Akten, S., Gül, A. & Akten, M. (2012). Korunan doğal alanlarda kullanılabilecek ziyaretçi yönetim modelleri ve karşılaştırılması. *Süleyman Demirel Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 13(1), 57-65.
- Ardıçoğlu, N. (1964). *Harput Tarihi*, Harput Turizm Derneği Yayınları.
- Asatekin, G. (2004). *Kültür ve Doğal Varlıklarımız; Neyi, Niçin, Nasıl Korumalıyız?* Ankara: Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü Yayınları.
- Aslan, Z. & Ardemagni, M. (2006). *Introducing Young People to the Protection of Heritage Sites and Historic Cites: A Practical Guide for School Teachers in the*

- Arab Region*. Amman: UNESCO Amman Office.
- Atıcı, K. & Aytaç, İ. (2020). “Harput Hoca Hasan Hamamı Kazı Çalışması” 24. *Uluslararası Ortaçağ ve Türk Dönemi Kazıları ve Sanat Tarihi Araştırmaları Sempozyumu* (7-9 Ekim 2020), Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, 2021, Nevşehir, s.106-118.
- Atıcı, K. (2020). “Harput Yeni (Esediye) Hamamının Restorasyon Projesine Yönelik Kazı Çalışması Üzerine Bir Değerlendirme” *İnsan ve Sanat Dergisi, Uluslararası Hakemli Dergi*, 4(2), 25-36.
- Aytaç, İ. (2022). “Harput Darplı Osmanlı Sikkeleri ve Belirlenen İki Yeni Tip”, *Höyük Dergisi*, Türk Tarih Kurumu, (9), 179-198.
- Binan, C. (1999). *Mimari Koruma Alanında Günümüze Düşünsel Gelişimin Uluslararası Evrim Süreci*, Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Basım-Yayın Merkezi Matbaası, İstanbul.
- Binan, C. (2001). “Türkiye’de Anıtsal Mimari Mirasın Restorasyonu ve Özgünlüğünün Korunması İle İlgili Riskler”, TAÇ Vakfı’nın 25 Yılı Türkiye’de Risk Altındaki Doğal ve Kültürel Miras, TAÇ Vakfı, İstanbul,
- Can, M. (2009). *Kültürel Miras ve Müzecilik*. (Elektronik versiyon). Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı.
- Çelik, Ş. (2014). “1261/1845 Tarihli Harput Kefalet Defteri Ve Bu Deftere Göre XIX. Yüzyılın Ortalarında Harput Şehri”, *Fırat Üniversitesi Harput Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 21-47.
- Demir, Ö. & Acar, M. (1997). Sosyal Bilimler Sözlüğü, Vadi Yayınları, İstanbul.
- Doğaner, S. (16-18 April 2003). ‘Miras turizminin coğrafi kaynakları ve korunması’. *Coğrafi Çevre Koruma Turizm Sempozyumu*, Bildiri kitabı, Ege Üniversitesi Edebiyat Fak. Yay., ss. 1-8, İzmir.
- Doğaner, M. S. (2010). *Kültürel Miras Turizmine Giriş, Ders Notu*. İstanbul Üniversitesi Açık Ve Uzaktan Eğitim Fakültesi.
- Dünya Miras Merkezi. (2025, 10 April). “Dünya Miras Sözleşmesi Uygulama İşletim Rehberi 1977.” Access address <http://www.alanbaskanligi.gov.tr/evrak/document-57-11.pdf>
- Emekli, G. (2021). Coğrafya, Turizm, Kültür İlişkilerinin Turizm Coğrafyasına Yansımaları Ve Kültürel Turizm. *Ege Coğrafya Dergisi*, 30 (2), 405-428. <https://doi.org/10.51800/ecd.1017209>
- Ersen, A. (2015). E. E. VIOLLET-LE-DUC Stilistik Rekompozisyon “Üslup Birliği” Anlayışı ve Rekonstrüksiyon Düşüncesinin Kökenleri. *Restorasyon Ve Konservasyon Çalışmaları Dergisi* (14), 3-16.
- Evliya Çelebi. 1986, *Seyahatname III*, İkra Yayıncılık, İstanbul
- Gülersoy, A. E. (2013). Doğal Mirasın Korunması Açısından Sosyal Bilgiler (Ortaokul) ve Coğrafya (Orta ve Yükseköğretim) Müfredat Programlarının Değerlendirilmesi, *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. Sosyal Bilgiler Öğretimi Özel Sayısı, 14: ss. 315- 354.
- Gündüz, Y. (2016). *Kültürel Miras Açısından İnanç Turizmi: Türkiye Örneği* (Yüksek Lisans tezi), İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Güvenç, B. (2002). *İnsan ve Kültür*. Remzi Kitabevi.
- Hasol, D. (1995), *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- ICOMOS. (1931). “*Carta del Restauro*, 1931.” Access address http://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_tr0660878001536681682.pdf
- ICOMOS. (1964) “*Venedik Tüzüğü 1964*.” Access address

- http://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_tr0243603001536681730.pdf
ICOMOS.
- ICOMOS. (1994). “*The Nara Document on Authenticity*” , 1-6 November 1994, Nara, Japan, Access address
http://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_tr0756646001536913861.pdf
- Jokilehto, J. (1999). “*A History of Architectural Conservation*”, Butterworth-Heinemann, London.
- Korumaz, Güleç A. S. (2015). *Kültürel Miras Yönetiminde Karar Destek Sistemlerinin Kullanımına Yönelik Bir Model Önerisi* (Doktora tezi), Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Muşkara, Ü. (2017). Kırsal Ölçekte Geleneksel Konut Mimarisinin Korunması: Özgünlük. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi* (37), 437-448.
<https://doi.org/10.21497/sefad.328638>
- Nuryanti, W. (1996). Heritage and Postmodern Tourism. *Annals of Tourism Research*, 23 (2): 249-260.
- Oban, Ç. R. (23-27 April 2008). Korumada yasal gelişim ve doğal miras alanlarının miras turizmindeki yeri (Sözlü bildiri). *IV. Lisansüstü Turizm Öğrencileri Araştırma Kongresi*, Antalya.
- Özorhan, F. İ. (2008). *Mimarlıkta Özgünlük Arayışları: 1950-1960 Arası Türkiye Modernliği*, (Doktora tezi), İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Potter, A. (2010). *The Authenticity Hoax: How We Get Lost Finding Ourselves*, McClelland & Stewart Press, Canada.
- Sayan, Y. (2009). Türk Kültür Mirasının Korunması Ve Tarihi Çevre Bilinci Üzerine. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi / Journal of Turkish World Studies*. Cilt: IX, Sayı: 1, s:157-160
- Şahin, M. & Eroğlu, B. (2021). *Sivil Mimari Örneklerinin Özgünlüğünün Değerlendirilmesi için Yöntem Araştırması: Malatya Örneği*, (Yüksek Lisans Tezi) Konya Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya
- Şen, Z. (2006). “*XIX. Yüzyılda Elazığ Vilayetinde Teba-i Şahanenin Dini ve Sosyal Yapısı*” (Basılmamış Yüksek lisans Tezi), Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şengün, T. (2007). *Harput Platosunda Doğal Ortam-İnsan İlişkileri ve Doğal Çevre Planlaması*, (Doktora Tezi), Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Topçu, S. (2014). Tarihi Ve Kültürel Bilincin İncelenmesi: Harput Kalesi Örnekleme, *NWSA-Education Sciences*, 9 (2), 99-119.
- Turan, O. (1994). *Selçuklular Zamanında Türkiye*, İstanbul, s.76.
- Turgut, H. (1990). *Kültür- Davranış- Mekan Etkileşiminin Saptanmasında Kullanılabilecek Bir Yöntem*, (Doktora Tezi), İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Tuztaşı, U. & Civelek, Y. (2011). “Yüksek Kültürden Halk Kültürüne: Batı Mimarlığında “Ulusal Anıt” Düşüncesi ve Vernaküler Mimarinin İdealleştirilmesi”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(18): 274-289.
- UNESCO. (22-25 September 1998). *Natural Sacred Sites. Cultural Diversity and Biological Diversity International Symposium*, , 1998, Paris.
- UNESCO. (14 March 1999). *The World Heritage Convention and Cultural Landscapes in Africa Expert Meeting*. Tiwi, Kenya.
- UNESCO. (2013). *Creative Cities Network Mission Statement*.
<https://en.unesco.org/creative-cities/events/creative-cities-network-annual-meeting-2013-bologna>

- Uslu A. & Kiper, T. (2006). Turizmin kültürel miras üzerine etkileri; Beypazarı/Ankara örneğinde yerel halkın farkındalığı. *Tekirdağ Ziraat Fakültesi Dergisi*, 3(3): ss. 305-314.
- Yaldız, E. & Asatekin, N. G. (2016). Anıtsal Yapıların Yeniden Kullanımında Kullanıcılar Üzerinden Kültürel Algı Performansı Değerlendirmeleri; Sivas Buruciye Medresesi Örneği. *Megaron*,11(3), 333-343.
- Zancheti, S. M., Ferreira Hidaka L.T., Ribeiro C. & Aguiar, B. (2009). “Judgement and Validation in The Burra Charter Process: Introducing Feedback in Assessing the Cultural Significance of Heritage Sites”, *City & Time* 4 (2):47-53, <http://www.ceci-br.org/novo/revista/docs2009/CT-2009-146.pdf>.
- Williams, R. (1977). *Culture and Society: 1780-1950*. Middlesex: Penguin Books.
- Archive Sources;**
- Kadir Atıcı 2025 Archive
- Yakup Spor 2025 Archive
- MVGM (Malatya Vakıflar Genel Müsüdürlüğü) 2025 Archive

TÜRKİYE’DE HÂKİM İKİ NEY ÜSLÛBU ÜZERİNDEN BİR MÜZİK BEĞENİSİ ARAŞTIRMASI: KARABÜK ÜNİVERSİTESİ ÖĞRENCİLERİ ÖRNEĞİ¹

A Study on Music Taste Through Two Dominant Ney Styles in Türkiye: The Case of Karabük University Students

Hazar Ertürk²

Makale Bilgisi	Özet
<i>Araştırma Makalesi</i> <i>Gönderilme:</i> 1 Haziran 2025 <i>Kabul:</i> 17 Haziran 2025 <i>Yayın:</i> 25 Ağustos 2025 <i>Anahtar kelimeler:</i> Müzik Beğenisi, Ney Üslupları, Üniversite Öğrencileri	Bu çalışma, Türkiye’de ney icrasında hâkim olduğu düşünülen iki farklı üslûbun (klasik ve arabesk) dinleyiciler tarafından nasıl algılandığını ve bu üslupların müzik beğenisi üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Karabük Üniversitesi’nde öğrenim gören, müzik eğitimi almamış 148 üniversite öğrencisine bu üsluplarda icra edilmiş iki ney taksimi dinletilmiştir. Katılımcılardan, beğendikleri taksimi ve gerekçesini açık uçlu bir metinle ifade etmeleri istenmiştir. Veriler nicel olarak beğeni oranları üzerinden değerlendirilmiş; nitel olarak ise içerik analiziyle çözümlenmiştir. Bulgular, katılımcıların büyük çoğunluğunun arabesk üslûbu daha çok beğendiğini ve bu tercihi çoğunlukla huzur, sakinlik gibi duygusal temelli kavramlarla gerekçelendirdiğini ortaya koymuştur. Öte yandan, klasik üslup daha az tercih edilmiş; özellikle müzikal açıdan eleştirilmiştir. Katılımcıların önemli bir kısmının beğenilerini ifade ederken tematik ya da müzikal kavram kullanmamış/kullanamamış olması dikkat çekici bir sonuçtur.
Article Information	Abstract
<i>Research Article</i> <i>Received:</i> June 1, 2025 <i>Accepted:</i> June 17, 2025 <i>Published:</i> August 25, 2025 <i>Keywords:</i> Musical Taste, Ney Styles, University Students	This study aims to examine how two dominant ney performance styles (classical and arabesque) in Türkiye are perceived by listeners, and how these styles influence musical taste. A total of 148 university students at Karabük University, none of whom had formal music education, listened to two ney improvisations performed in these styles. Participants were asked to express which improvisation they preferred and explain their reasons in an open-ended written format. The data were analysed quantitatively based on preference rates, and qualitatively through content analysis. The findings reveal that most participants favoured the arabesque style and justified this preference mostly with emotionally driven concepts such as tranquillity and calmness. On the other hand, the classical style was less preferred and was particularly criticized from a musical perspective. A noteworthy outcome of the study is that a significant portion of the participants did not or could not use any thematic or musical concepts while expressing their opinions.

Kaynak/Cite: Ertürk, H. (2025). Türkiye’de hâkim iki ney üslûbu üzerinden bir müzik beğenisi araştırması: Karabük Üniversitesi öğrencileri örneği. *Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi*, 3(2), 273-281.

 **iThenticate®**
İntihal / Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve yayın öncesi intihal taraması yapılmıştır. / This article has been reviewed by at least two reviewers and has been checked for plagiarism before publication.

¹ Bu çalışma, “Türkiye’deki Ney Üslup ve Tavrılarının Tarihsel Seyri” adlı doktora tezinden üretilmiştir.

² Arş. Gör., Karabük Üniversitesi, hazarerturk@karabuk.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0200-2555

GİRİŞ

Müzik beğenisini “kişinin bir müzik parçasına yönelik güzel/çirkin, iyi/kötü gibi yargılarda bulunmasını sağlayan estetik ve duygusal tutumların bütünü” olarak tanımlamak mümkündür (Akçay & Erden, 2020, s. 119). Bireylerin ve toplumların belirli müzik türleri veya icralarına yönelik gösterdikleri tercih ve eğilimleri ifade eden müzik beğenisi kavramı, müzik sosyolojisinin ilgi alanı içerisine girmektedir. Bu kavramın yalnızca bireysel tercihlerle sınırlı olmayan, aynı zamanda toplumsal bağlamda şekillenen, kültürel, sosyal ve psikolojik etkenlerin bileşiminden oluşan bir olgu olduğu kanısı kökleşen fikirlerdendir. Bu nedenle müzik beğenisinin, estetik bir yargıdan çok daha fazlası; bireyin kimliği, sınıfsal konumu, yaşadığı çevre ve dönemin kültürel dinamikleriyle şekillenen bir sosyal gösterge olduğu düşünülmektedir (Güven & Ergur, 2014, s. 2). Örneğin bir bireyin klasik müziğe ya da pop müziğe yönelimi, sadece bireysel zevk değil; eğitim düzeyi, yetiştiği ortam, arkadaş çevresi ve medya etkisi gibi faktörlerle şekillendiği söylenebilir (Doğan & Tekgül, 2024).

Dünya literatüründe müzik beğenisi üzerine yapılan çalışmalar genellikle sosyoloji, psikoloji ve kültürel çalışmalar çerçevesinde ele alınmıştır. Özellikle 20. yüzyılın başlarında Max Weber gibi düşünürlerin katkılarıyla temellenen çalışmalar, müziğin rasyonelleşmesini kapitalist modern toplumun mantığıyla ilişkilendirmiş ve bu bağlamda toplumsal yapıların müzik üretimi ve alımlanması üzerindeki etkisini incelemiştir (Weber, 1958; akt. Güven & Ergur, 2014, s. 3). Daha sonra Theodor W. Adorno’nun Frankfurt Okulu çerçevesinde geliştirdiği kültür endüstrisi kavramı, müzik beğenisinin standartlaşması ve kitleler üzerindeki manipülatif etkisini vurgulayarak alana eleştirel bir bakış kazandırmıştır (Adorno & Horkheimer, 1979; akt. Güven & Ergur, 2014, s. 4). Daha sonra Pierre Bourdieu’nün kültürel sermaye kavramı bu alanda yeni ve önemli bir çerçeve sunar. Bourdieu’ye göre, bireylerin müzik beğenileri, onların ait oldukları toplumsal sınıflar, eğitim düzeyleri ve yaşam tarzlarıyla doğrudan ilişkilidir (Bourdieu, 1984; akt. Güven & Ergur, 2014, s. 4).

Türkiye’de ise müzik beğenisi konusu giderek artan bir akademik ilgi görmektedir. Özellikle 2000’li yıllardan itibaren müzik beğenisine yönelik çalışmalar, genellikle bireysel ve çevresel faktörlerin kişilerin müzik türlerini tercihleri üzerindeki etkilerini incelemekte; yaş, cinsiyet, kültür ve eğitim gibi değişkenleri analiz etmektedir (Doğan & Tekgül, 2024; Akçay & Erden, 2020).

Mevcut literatüre bakıldığında müzik beğenisinin genel çerçevesi sunulmakta ancak belirli sazların icra şekilleri ve dinleyici algısı arasındaki ilişkinin yeterince derinlemesine incelenmediği fark edilmektedir. Bu çalışma Türkiye’de hâkim olduğunu düşündüğümüz iki farklı ney icra üslûbuna yönelik müzik beğenisini, Karabük Üniversitesi öğrencileri örneğinde incelemeyi amaçlamaktadır.

Türk müziği terminolojisinde icraya dair en sık başvurulan iki temel kavram "tavır" ve "üslup"tur. Ancak bu iki kavram hem yazılı kaynaklarda hem de müzikal pratikte sıklıkla iç içe geçmekte; zaman zaman birbirinin yerine kullanılmakta, zaman zaman da ayrıştırılmaktadır. Sözlük ve ansiklopedik kaynaklar incelendiğinde, bu kavramların anlam dünyaları arasında dikkat çekici bir örtüşme olduğu görülmektedir. Ahmet Say’a göre, “tavır” daha çok geleneksel icranın inceliklerini kapsayan, icracıya özgü seslendirme biçimlerini tanımlarken; “üslup”, hem kişisel hem dönemsel sanatsal anlatımı kapsayan daha geniş bir çerçeve çizer (Say, 2005). Nişanyan ise, tavır kavramının Arapça kökenine dikkat çekerek, beden dili, eda ve bireysel ifade biçimleriyle ilişkisini vurgular; buna karşılık “üslup”un çoklu sanat dallarına uzanan, daha kapsayıcı

bir anlam sahasına sahip olduğunu belirtir (Nişanyan, 2002). Gazimihal (1959) ise tavrı daha teknik bir kavram olarak, zaman zaman “tempo” ile eş tutar; üslubu ise besteci merkezli stil anlayışı ile ilişkilendirir.

Bu kavramların birbirine yaklaşan ve ayrışan yönleri yalnızca sözlük düzeyinde değil, aynı zamanda icra bağlamında da kendini göstermektedir. Öztürk (2017), Osmanlı müzik geleneğinde “havas beğenisine mahsusiyet”in tezahürü olarak klasik üslubun, belirli yapısal ve tarihsel kodlara sahip olduğunu belirtir; bu üslup içinde şekillenen bireysel yorumların ise “tavır” olarak değerlendirildiğini vurgular. Togay Şenalp’in (2012) sözlü tarih çalışması da bu bağlamda anlamlı veriler sunmaktadır. Çalışmada görüşülen ustaların ifadelerine göre, “üslup”, bir müzikal dönemin ortak estetik anlayışını temsil ederken, “tavır” bu estetik çerçeve içinde bireysel bir icra biçimini işaret etmektedir.

Biz de bu çalışmada üslup kavramını daha geniş bir kümeyi temsil eden çatı bir kavram olarak kullanmayı düşündük. Özellikle günümüzde Türkiye’de ney icracılığında iki ana üslubun öne çıktığını gözlemlemekteyiz. Bunlardan biri, tarihsel bağları derin olan ve Türk müziğinin geleneksel anlayışına dayanan "klasik üslup", diğeri ise özellikle arabesk müziğin içinde doğmuş ve onunla şekillenmiş "arabesk üslup" olarak isimlendirebileceğimiz icra şeklidir.

Bu üslupların dinleyici düzeyinde nasıl algılandığına, beğeniye ne düzeyde etki ettiği gibi sorular literatürde yeterince yer bulamamıştır. Bu eksiklik, çalışmamızın alan yazına sunacağı katkının önemini ortaya koymaktadır.

Çalışmanın, üniversite öğrencileri örnekleminde ney üslûbuna yönelik müzik beğenisini ölçmesi, hem toplumsal müzik algısını anlamaya katkı sunacak hem de geleneksel müzik biçimlerinin modern dinleyici nezdinde nasıl karşılık bulduğuna dair ampirik veriler sağlayacaktır.

YÖNTEM

Çalışmanın evrenini Karabük Üniversitesi’nde, 2024-2025 Eğitim-Öğretim yılında öğrenim görmekte olan öğrenciler oluşturmaktadır. Örneklemini ise 24 Resim, 44 Endüstriyel Tasarım, 37 Grafik Tasarım ve 43 Sağlık Bakım Hizmetleri bölümlerinde okuyan toplam 148 öğrenci oluşturmaktadır.

Araştırmada veri toplama aracı olarak Türkiye’de hâkim olduğunu düşündüğümüz iki ney üslûbunun en önemli temsilcilerinden kabul ettiğimiz neyzenlerden bu üslubu en iyi ifade ettiğini kabul ettiğimiz birer adet aynı makamda (hicaz) taksim icrası seçilmiştir.³ Klasik üslûbun temsilcisi olarak Sadrettin Özçimi, arabesk üslûbun temsilcisi olarak da Ercan Irmak seçilmiştir. Veri toplama sürecinde bu taksimler öğrencilere dinletilmiş ve ardında da hangi icrayı daha çok beğendikleri ve sebebi üzerine boş bir kâğıda istedikleri uzunlukta birer metin yazmaları istenmiştir. Bilinçli bir tercihle öğrencilere önceden hazırlanmış bir ölçek ve herhangi bir betimleyici sıfatlar listesi verilmemiştir. Kendilerine bu taksimlerin farklı üslupları temsil ettiğine dair de herhangi bir ön bilgiden bahsedilmemiştir.

Elde edilen veriler, beğeni yönelimi bakımından kategorilere ayrılmış; nitel ifadeler içerik analizi yöntemiyle değerlendirilerek öne çıkan tematik ve müzikal kavramlar belirlenmiştir.

³ Taksim linkleri: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLcxAWjnhQ8C1Y6--qzOSX9DrpYtxGez3H>

Araştırma, hem frekans temelli analizlerle nicel bir çerçeve sunmakta hem de öğrencilerin bireysel algı ve değerlemelerine odaklanarak niteliksel bağlamda anlam üretmeyi hedeflemektedir.

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde, çalışmadan elde edilen nicel ve nitel veriler sistematik biçimde sunulmakta; bulgular yorumlanmaktadır. Katılımcılardan elde edilen veriler doğrultusunda, iki farklı tavrın (klasik ve arabesk) beğeni düzeyleri karşılaştırılmış; öğrencilerin tercih ettikleri taksimi gerekçelendirirken kullandıkları ifade ve kavramlar analiz edilmiştir.

Tablo 1. Dinleyici Beğeni Dağılımı

Beğeni Dağılımı (Toplam 148 Kişi)		
Üslup	Beğenen Sayısı	Beğenmeyen Sayısı
Arabesk Üslup	123	25 (20 beğenmedi + 5 ikisini de beğenmedi)
Klasik Üslup	20	128 (123 beğenmedi + 5 ikisini de beğenmedi)

Tablo 1 dinleyicilerin beğeni dağılımını belirtmektedir. Tablodan da anlaşılacağı üzere 123 kişi arabesk üslubu temsil eden taksimi beğenirken, 20 kişi klasik üslup taksimi beğenmiştir. 5 kişi ise iki icrayı da beğenmediğini ifade etmiştir. Bu bulgu, özellikle arabesk üslubun genç dinleyiciler nezdinde daha geniş bir karşılık bulduğunu ortaya koymaktadır. Klasik üslubun daha az tercih edilmesi, bu üslubun geleneksel bir müzikal çevreye dayalı oluşu ve günümüz genç dinleyicilerinin gündelik müzik deneyimleriyle örtüşmemesiyle açıklanabilir. Az da olsa her iki icranın da beğenilmemiş olması ney sazının ve taksim formunun bazı gençlerde karşılığının bulunmuyor olduğu düşüncesini doğurmaktadır.

Tablo 2. Dinleyici Beğeni Kavramları

Dinleyicilerin Beğenilerini İfadelerinde Kullandıkları Kavramlar ⁴				
Kategori	Arabesk Üslûbu (Beğenenler)	Arabesk Üslûbu (Beğenmeyenler)	Klasik Üslûbu (Beğenenler)	Klasik Üslûbu (Beğenmeyenler)
Tematik Kavramlar	Huzur (5)			
	Rahatlatıcı (5)	Karamsar (2)	Canlı (1)	Agresif (1)
	Sakinlik (5)	Depresif (1)	Dinginlik (1)	Huzursuz (1)
	Dinginlik (4)	Pişmanlık (1)	Huzur (1)	Pişmanlık (1)
	Hüzün (4)			
Müzikal Kavramlar	Pürüzsüz (5)			
	Akıcı (3)	Durgun (1)		Pürüzlü (11)
	Tok (3)	Soluk (1)	Özgün (1)	Tiz (5)
	Temiz (3)	Özgün değil (1)		Monoton (2)
	Yumuşak (2)			Yorucu (3)

⁴ Parantez içindeki sayılar belirtilen kavramın kullanım miktarını belirtmektedir.

Tematik Kavramlar Açısından Tablo 2'nin Değerlendirmesi

Arabesk Üslûbu Beğenenler:

Bu gruptaki dinleyicilerin kullandığı kavramlar büyük ölçüde duygusal ve içsel bir deneyime işaret etmektedir. “Huzur”, “rahatlatıcı”, “sakinlik”, “dinginlik” ve “hüzün” gibi ifadeler, arabesk üslûbun katarsis benzeri bir işlev gördüğünü göstermektedir. Bu dinleyiciler müziği kişisel bir rahatlama ve duygusal boşalma aracı olarak değerlendirmiştir.

Arabesk Üslûbu Beğenmeyenler:

Bu grup, “karamsar”, “depresif” ve “pişmanlık” gibi olumsuz duygulara işaret eden kavramlar kullanarak, arabesk üslûbu duygusal yükü ağır ve hatta baskılayıcı bulmuştur. Bu, aynı müziğin bireysel duygu durumu ve estetik beklentiler doğrultusunda farklı yorumlanabileceğini gösterir.

Klasik Üslûbu Beğenenler:

Bu grupta ise daha az sayıda yorum yer almakla birlikte “canlı”, “dinginlik” ve “huzur” gibi kavramlar, klasik üslûbun bazı dinleyicilerde daha yapısal ve sakinleştirici bir etki bıraktığını göstermektedir. Bu ifadeler klasik üslûba duyulan daha geleneksel bir estetik takdirin göstergesi olabilir.

Klasik Üslûbu Beğenmeyenler:

“Agresif”, “huzursuz” ve “pişmanlık” gibi ifadeler, klasik üsluptaki icranın bazı dinleyicilerde rahatsız edici bulunduğunu göstermektedir. Bu bulgu, klasik üslûbun estetik kodlarının günümüz genç dinleyicisinin duygusal beklentileriyle her zaman örtüşmediğini göstermiş olabilir.

Müzikal Kavramlar Açısından Tablo 2'nin Değerlendirmesi

Arabesk Üslûbu Beğenenler:

“Müzikal akıcılık” ve “pürüzsüzlük” gibi kavramlar, bu üsluptaki icranın teknik olarak daha anlaşılır, daha bütünlüklü bulunduğunu göstermektedir. “Tok”, “temiz” ve “yumuşak” gibi ifadeler ise tını beğenisinin günümüz gençlerinde hangi yönde olduğuna dair işaretler vermektedir.

Arabesk Üslûbu Beğenmeyenler:

“Durgun”, “soluk”, “özgün değil” gibi ifadeler, arabesk üslûbu teknik açıdan yetersiz veya sıradan bulan bir bakış açısını yansıtır. Bu tür kavramlar, bireyin beğenisini daha çok müzikal yeterlilik üzerinden inşa ettiğini gösterir.

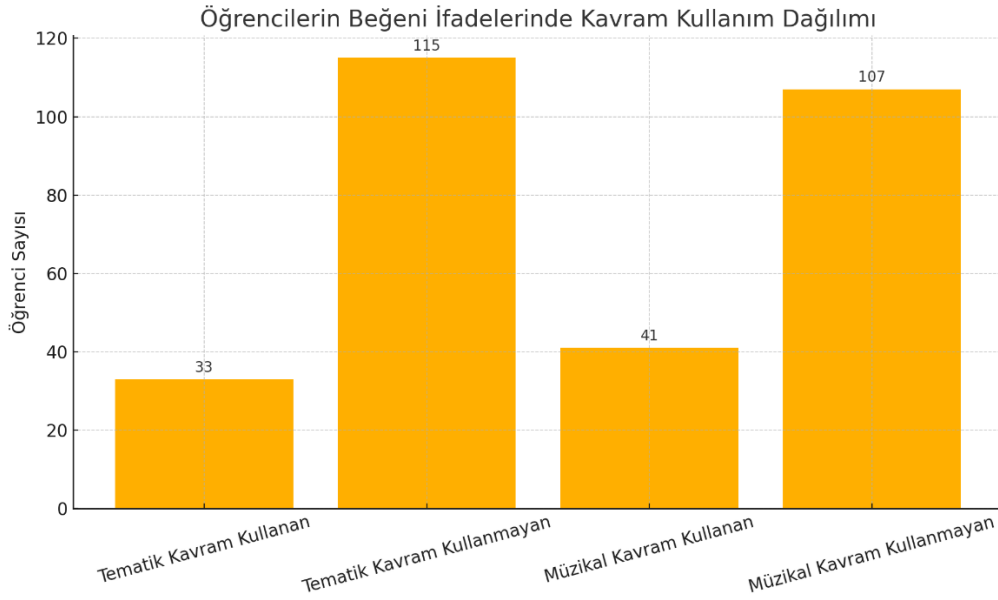
Klasik Üslûbu Beğenenler:

Sadece “özgün” kavramının yer alması, bu üslûbun geleneksel kökenine ve kültürel değerine yönelik bir takdiri ifade edebilir. Ancak sayı olarak çok sınırlı olması, genel beğeni düzeyinin düşük olduğuna işaret eder.

Klasik Üslûbu Beğenmeyenler:

“Pürüzlü”, “tiz”, “monoton”, “yorucu” gibi olumsuz müzikal ifadeler, klasik üslûbun hem teknik hem de estetik olarak pek çok katılımcı tarafından rahatsız edici bulunduğunu göstermektedir. Bu durum, klasik üslûbun özellikle müzik eğitimi almamış bireyler nezdinde anlaşılabilirliğinin düşük olabileceğini düşündürmektedir.

Kavram Kullanım Miktarı Üzerinden Bir Değerlendirme



Grafik 1. Kavram Kullanım Miktarları

Analiz sonuçlarına göre, 148 katılımcıdan yalnızca 33'ü (%22,3) beğenilerini ifade ederken tematik kavram kullanmıştır. Bu durum, katılımcıların önemli bir çoğunluğunun (%77,7; n=115) müzikal deneyimlerine dair duygusal ya da psikolojik bir kavramsallaştırmaya gitmediğini, beğeni bildirimlerinde tematik düzeyde bir gerekçe sunmamayı tercih ettiğini göstermektedir. Bu sonuç, müzik beğenisinin ifade ediliş biçiminde bireylerin kavramsal repertuvarlarının sınırlı olabileceğine ya da duygularını sözel olarak ifade etmekte güçlük yaşayabileceklerine işaret etmektedir.

Öte yandan, müzikal kavramlar açısından değerlendirildiğinde, 148 katılımcının 41'i (%27,7) beğenilerini aktarırken müzikal kavrama başvurmuştur. Geriye kalan 107 katılımcı (%72,3), herhangi bir müzikal nitelendirme ya da teknik değerlendirme yapmamıştır. Bu sonuç, müziksel beğeni gerekçelendirmelerinde teknik ve estetik terimlerin kullanımının sınırlı olduğunu göstermektedir. Bu durum, katılımcıların büyük ölçüde müzik eğitimi almamış bireylerden oluşmasıyla ilişkilendirilebilir.

Bu bağlamda, elde edilen veriler yalnızca tercih edilen ney tavrı hakkında değil; aynı zamanda dinleyicilerin müziksel beğenilerini ifade biçimleri, kavramsal yeterlilikleri ve duygusal-müzikal algı düzeyleri hakkında da önemli ipuçları sunmaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Çalışma, ney icrasında klasik ve arabesk üsluplar üzerinden müzik beğenisinin nasıl şekillendiğini anlamaya yönelik özgün bir girişim olmuştur diyebiliriz. Araştırma, Karabük Üniversitesi'nde öğrenim gören 148 üniversite öğrencisiyle gerçekleştirilmiş ve iki farklı ney üslubunu yansıtan iki taksimin katılımcılara dinletilmesiyle, öğrencilerin beğeni yönelimleri ve bu beğenilere dair kavramsal gerekçelendirmeleri ortaya konmuştur. Elde edilen bulgular, arabesk üslubun genç dinleyiciler arasında daha yoğun bir duygusal karşılık bulduğunu göstermiştir. Klasik üslubun daha az tercih edilmesi ise geleneksel estetik anlayışların günümüz dinleyici profiliyle örtüşmediğini ortaya koymaktadır.

Katılımcıların büyük kısmının beğeni gerekçelerini ifade ederken kavramsal ya da teknik açıklamalardan uzak durması, müzik eğitimi ve kavramsal bilinç eksikliğine işaret etmektedir. Tematik kavramlar yalnızca %22'lik, müzikal kavramlar ise %28'lik bir oranda kullanılmış; geri kalan öğrenciler beğenilerini gerekçelendirmeyi tercih etmemiştir. Bu durum, öğrencilerin müzikle kurdukları ilişkinin sözel düzeyde yeterince işlenmediğini ve bu alanda daha fazla eğitsel katkıya ihtiyaç olduğunu göstermektedir.

Bununla birlikte çalışmanın yalnızca Karabük Üniversitesi öğrencileri ile sınırlı olduğu unutulmamalıdır. Farklı üniversitelerden, farklı sosyo-kültürel yapıya sahip örneklerle yapılacak benzer çalışmalarda çok daha farklı sonuçlar elde edilebilir. Örneğin, Boğaziçi Üniversitesi gibi büyükşehir merkezli, daha yüksek kültürel sermayeye sahip öğrenci profiline sahip bir üniversitede, klasik üslûba yönelimin daha fazla olabileceği ya da müzikal kavram kullanım düzeyinin daha yüksek çıkabileceği öngörülebilir. Bu durum, müzik beğenisinin yalnızca bireysel tercih değil, aynı zamanda sosyal çevre, kültürel sermaye ve eğitimle doğrudan ilişkili olduğuna dair teorik fikirleri destekleyebilir.

Bu bağlamda, elde edilen veriler yalnızca ney üsluplarına yönelik beğeni yönelimlerini değil; aynı zamanda dinleyicilerin müziksel deneyimi ifade biçimleri, kavramsal yeterlilikleri ve müziğe yükledikleri anlam katmanları hakkında da değerli ipuçları sunmaktadır.

Bu araştırma, Türkiye’de ney icrasında ortaya çıkan üslup farklılıklarının dinleyici üzerindeki karşılığını inceleyen nadir ampirik çalışmalardan biri olması açısından önem taşımaktadır. Ayrıca ney gibi geleneksel bir sazın güncel müzik algısı içerisindeki yerini anlamaya da katkı sunmaktadır.

Öneriler:

1. Müzik beğenisinin sosyolojik boyutunu anlamaya yönelik olarak farklı sosyo-ekonomik ve kültürel arka plana sahip üniversitelerde benzer araştırmalar yürütülmelidir.
2. Müzikal kavramların eğitim yoluyla artırılmasına yönelik içerikler geliştirilerek, gençlerin beğeni gerekçelerini daha sağlıklı ve teknik ifadelerle açıklamaları sağlanabilir.
3. Geleneksel müzik tavırlarının genç dinleyici üzerindeki karşılığını güçlendirmeye yönelik projeler üzerinde çalışılabilir.
4. Bu tür çalışmalar, yalnızca akademik dünyaya değil, kültürel politika üreticilerine ve müzik eğitimi planlamalarına da yol gösterici olabilir.

Etik İlkeler

Bu araştırma, Karabük Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulunun 30.05.2025 tarih ve 2025/05(98) sayılı kararıyla gerçekleştirilmiştir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazar tarafından hazırlanmıştır.

Çatışma Beyanı

Bu araştırmanın yazarı tarafından herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması belirtilmemiştir.

KAYNAKÇA

- Akçay, Ş. Ö., & Erden, E. (2020). Türkiye’de müzik beğenisi üzerine yapılmış olan akademik çalışmaların bibliyografik yöntemle incelenmesi. *Sanat Dergisi*, (36), 117–134.
- Doğan, S. C., & Tekgül, E. (2024). Müzik beğenileri ve tercihleri üzerine yazılmış tezlere yönelik sistematik bir derleme. *Uluslararası Anadolu Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(3), 642–655.
- Gazimihal, M. R. (1959). *Mûsikî Sözlüğü*. Ankara: Maarif Basımevi.
- Güven, U. Z., & Ergur, A. (2014). Dünyada ve Türkiye’de müzik sosyolojisinin yeri ve gelişimi. *Sosyoloji Dergisi*, 3(29), 1–19.
- Nişanyan, S. (2002). *Sözlerin Soyağacı: Çağdaş Türkçenin Etimolojik Sözlüğü*. İstanbul: Adam Yayınları.
- Öztürk, O. M. (2017). Osmanlı müziğinde havas beğenisine mahsusiyetin tezahürü olarak klasik üslûp. *Sosyoloji Dergisi*, 37(2), 343–378.
- Say, A. (2005). *Müzik Ansiklopedisi*. Ankara: Müzik Ansiklopedisi Yayınları.
- Şenalp, T., & Doğrusöz Dışiaçık, N. (2013). 1950’lerden bugüne Türk makam müziği nasıl değişti? *Akademik Bakış*, 38, 1–3.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Musical taste is a complex and multi-dimensional construct that is influenced not only by individual preferences but also by cultural, social, and psychological factors. In recent years, musical sociology has increasingly turned its attention to how individuals perceive and evaluate different musical genres, styles, and performance practices. Within this context, the ney—a prominent wind instrument in Turkish music—serves as a culturally significant case for analysing how traditional and contemporary musical styles are received by listeners. In Türkiye, two prominent ney performance styles have emerged over time: the “classical” style, rooted in Ottoman-Turkish music traditions, and the “arabesque” style, which is more emotionally expressive and influenced by popular and folk music genres. However, few empirical studies have examined how listeners perceive these distinct styles or how such perceptions reflect broader patterns of musical taste.

Method

This study investigates how two distinct ney performance styles are perceived by university students with no formal music education. The research was conducted with 148 students from four departments at Karabük University: Visual Arts, Industrial Design, Graphic Design, and Health Services. Participants were asked to listen to two ney improvisations in the Hicaz makam: one performed in a classical style (by Sadrettin Özçimi) and the other in an arabesque style (by Ercan Irmak). As a measurement tool, an open-ended written response form was used. No rating scales or guiding keywords were provided to the participants, nor were they informed about the stylistic identities of the performances beforehand. Participants were asked to indicate which performance they

preferred and explain their reasons in their own words. The responses were analysed quantitatively in terms of preference rates and qualitatively using content analysis to identify recurring thematic and musical concepts.

Findings

The findings revealed that a vast majority of students (123 out of 148; approximately 83%) preferred the arabesque-style improvisation, while only 20 participants favoured the classical-style performance. Five participants expressed that they did not prefer either of the two. The justifications offered by those who favoured the arabesque style frequently included emotional concepts such as “calming,” “peaceful,” “soothing,” and “melancholic.” In contrast, those who disliked the arabesque style described it as “pessimistic” or “depressing.” The classical style was viewed more critically from a musical perspective, with descriptors such as “harsh,” “shrill,” “monotonous,” and “tiring” appearing frequently in the responses. While a few students appreciated the classical style for its “originality” and “clarity,” these comments were comparatively rare.

Moreover, a key finding of the study is the limited use of conceptual vocabulary in participants’ responses. Only 33 students (22.3%) used thematic concepts to articulate their opinions, and 41 students (27.7%) employed musical terminology. This suggests that the majority of participants either lacked the conceptual tools to articulate their musical experiences or chose to express their preferences in more intuitive, non-verbalized ways.

Conclusion and Discussion

The results of this study provide several important insights. First, the strong preference for the arabesque style highlights the importance of emotional resonance in shaping musical taste among young, non-musician listeners. This supports Antoine Hennion’s (2001) view that musical taste is not merely a passive response, but an active, embodied practice shaped by personal affect and social context. Second, the limited use of descriptive or analytical vocabulary by most participants indicates a gap in musical literacy, which may influence how listeners interpret and evaluate music.

Third, since the study was conducted exclusively at Karabük University, the findings cannot be generalized to all university populations in Türkiye. Different results might emerge from universities with distinct cultural or educational profiles—such as Boğaziçi University—where students may possess higher levels of cultural capital and musical familiarity. Future studies should therefore include comparative samples from diverse educational settings to better understand the socio-cultural determinants of musical preference.

In conclusion, this research contributes to the field of music sociology by providing empirical data on how stylistic distinctions in traditional Turkish music are perceived by contemporary audiences. It also raises important questions about musical literacy, cultural identity, and the evolving nature of aesthetic judgment in modern Türkiye.

**PALEOLİTİK DÖNEMDEN NEOKLASİSİZME RESİM SANATI
DEĞİŞİMİNİN İLLÜSTRASYON GÖRSELLERİNDE İNCELENMESİ***The Investigation of the Change of Painting Art from the Palaeolithic Era to the
Neoclassicism in the Perspective of Illustration Visuals*Kani Ülger¹

Makale Bilgisi	Özet
<i>Araştırma Makalesi</i> <i>Gönderilme:</i> 25 Mart 2025 <i>Kabul:</i> 19 Haziran 2025 <i>Yayın:</i> 25 Ağustos 2025 <i>Anahtar kelimeler:</i> Antik Yunan, Barok Dönem, Maniyerizm, Paleolitik Dönem, Resim Sanatı, Rönesans	İnsanın tarih sahnesine çıktığı dönemden bugüne sanat her toplumda görülen bir olgudur. Bu araştırmada Paleolitik dönemden Neoklasisizm sanat akımına kadar geçen süreçte resim sanatı odağında illüstrasyon görseller perspektifinden incelenmiştir. Dolayısıyla, bu çalışmanın araştırma sorusu şöyledir: “Paleolitik dönemden Neoklasisizm dönemine kadar geçen süreçte resim sanatının gelişimi nasıldır?” Bu araştırmanın amacı, insanın ilk kez sanat yapmaya başladığı Paleolitik Çağ’dan Neoklasisizme geçen süreçte, resim sanatının değişimini literatüre dayalı olarak açıklayabilmektir. Literatür incelemesi kullanılarak ulaşılan bulgulara göre, ilkçağ uygarlıklarından Sümerler ve Mısırlılarda resim-çizime dayalı ilkyazı sistemlerinin kullanılmış olması, resim sanatının uygarlıkların kuruluşlarında oynadığı rolü göstermesi bakımından önemlidir. Ayrıca Antik Yunanistan resim sanatında gözlemlenen nesnenin iki boyutlu tuvale aktarılması sonucunda gerçeğe yaklaşma çabasının sanata yeni bir alan açtığı saptanmıştır. Buna göre, ilk insanların bir simge olarak başladığı resim sanatı, ilerleyen dönemlerde ressamların doğada üç boyutlu figür ve nesnelerin gerçek görünüşünü iki boyutlu düzleme aktarma çabası olarak değişiminin önemli olduğu söylenebilir. Sonuç olarak, ilk insanların Paleolitik dönem mağara duvarlarına çizdikleri resimlerden Neoklasisizm’e değin geçen zamanda, resim sanatındaki gelişim görüp-bilinenden öte gözlem yeteneğine dayalı olarak “gerçeği yansıtır” sürecine evirildiği yargısına ulaşılmıştır.
Article Information	Abstract
<i>Research Article</i> <i>Received:</i> March 25, 2025 <i>Accepted:</i> June 19, 2025 <i>Published:</i> August 25, 2025 <i>Keywords:</i> Ancient Greece, Baroque Era Mannerism, Painting Art, Palaeolithic era, Renaissance,	The art as a phenomenon is observable in each society in the history. This study investigated the art history period from the Palaeolithic era to the Neoclassicism art movement in terms of the perspective of illustration visuals. The research question of the study is “How is the development of the painting art from the Palaeolithic era to the Neoclassicism art movement?” The aim of this study is to investigate the change of the painting art in the period from the Palaeolithic era that was the human started making the art first to the Neoclassicism art movement as based on the literature. This study used literature review. According to the findings, it was revealed that the first writing systems was used in the Sumerians and Egyptians as based on the picture-drawing which indicates the vital role of the painting art in the establishment of the civilizations in the history. In the antique Greek, the painters achieved to transfer the three dimension observable in the nature to the two dimension as surface as a performance of the effort to the real world, which caused the new area in the painting art. Accordingly, it can be determined that the art painting is started as a symbol by the first humans in the history, however, in the next periods; the painters had effort to transfer the three dimension figures and things in the real world towards two dimension surface as canvas. As a result, it was concluded that the change of painting art between the Palaeolithic era and the Neoclassicism had been evolved from beyond the seen and known of things drawn by the first human on the caves toward reflecting observed of the real world’s three dimension as to be two dimensions on the canvas.

Kaynak/Cite: Ülger, K. (2025). Paleolitik dönemden neoklasisizme resim sanatı değişiminin illüstrasyon görsellerinde incelenmesi. *Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi*, 3(2), 282-303.

✓ iThenticate®
İntihal / Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve yayın öncesi intihal taraması yapılmıştır. / This article has been reviewed by at least two reviewers and has been checked for plagiarism before publication.

¹ Prof. Dr., Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, kulger@gmail.com, ORCID:0000-0001-7435-175X

GİRİŞ

Sanat, insanın tarih sahnesine çıktığı dönemlerden bu yana var olan bir olgu olarak özellikle tarihsel süreçte görsel sanatlar açısından öne çıkmaktadır. Görsel sanatlardan resim sanatı odağında bu olgunun daha kolay gözlemlenebilir olduğu ileri sürülebilir. Zira önce çizim ve sonradan renkle birlikte resim uğraşısı ilk insanın meşakkatli hayat şartlarında ortaya koyduğu kayda değer bir çaba olarak tarihsel süreçte her daim kendini yenilemeyi başarmış bir alandır. Bu aşamada sanat tarihinin sürekli değişim ve devinim içinde olan sanat alanını diğer bilim dallarıyla işbirliği yaparak analiz etmesi son derece değerlidir. Bu bağlamda tarihte bir sanat eseri hakkında bilgi ya da sanat eserleri arasındaki ilişkileri kurma amacıyla hareket eden sanat tarihinin sadece eserlerin-resimlerin ve tarihlerin gösterilmesi ve öğrenilmesiyle değil, eser analizinin daha ön plana çıkmasıyla bugünkü çağdaş sanatlarla bağ kurulabilen yapısı önemlidir. Bununla birlikte, tarihsel gelişimde zaman açısından geniş perspektifler sunulması, sanattaki değişimin, yönünün ve izlediği yolun daha anlaşılır biçimde ortaya konulması, sınırlı bakış açılarına göre daha somut çıkarımlarda bulunulmasına hizmet edeceği söylenebilir. Bu türden bir bakış açısı ayrıca sanatın gelecekte nasıl bir değişimin içinde olabileceği üzerine fikir verebilir. Zira sanatta tarihsel gelişim izleğinin anlaşılır olması aynı zamanda gelecekte sanatın yönünün tahmin edilmesi ve buna göre gelecek inşasının temellerinin oluşturması açısından kayda değer bir izlek oluşturabilir. Sanatta geleceğin inşası her zaman az ya da çok tarihsel süreçten beslenen bir yanı olacağı kuşkusuzdur çünkü sanat tarihi bize bu pratiğin her daim olası olduğunu göstermektedir.

Tarihe bakıldığında özellikle sanatın tarihinin görsel sanatlarla başladığı, bu bağlamda zihni süreçte meydana gelen imgeleme dayalı olarak üretilen simgelerin görseller olarak mağara duvarlarına resmedildiği, taşlara kazılarak kalıcı olarak nakşedildiği görülmektedir. Nitekim ilk insanların ürettiği bazı görsel simgelerin zamanla belli sembollere dönüşerek alfabe oluşumuna katkı vermiş olması bu bağlamda anlamlıdır. Diğer taraftan bu sembollerin resim sanatında doğanın gerçekçi bir izdüşümünün yansıtılmasına dek uzanan uzun bir değişimin içinde 19. Yüzyıla değin süregelen bir iz de bırakmıştır. Dolayısıyla simgelerin hem yazı sistemlerine hem de resim sanatına olumlu yönde katkıları söz konusudur.

İlgili literatür incelendiğinde; insanların uygarlığın her döneminde, asla tekrarlanamayacak, kendine özgü bir sanat meydana getirmesi (Kandinsky, 2015, s.27), sanatın tarihinin araştırılmasını gerekli kılmaktadır. Sanat tarihinin çözümsel inceleme noktasında çevre, koşul ve durumları muhakeme ederek, geçmiş ile gelecek zaman ilişkilerinin günümüz görsel kültüründe ele alması (Akt. Erdem, 2016), bu disiplinin görsel sanatların tarihsel evrimini inceleyen bir bilim alanı olarak geçmişten günümüze uygarlıkların sanatını incelemesine neden olmuştur (Bulut, 2015). Bu tür bir incelemede Bell (2009, s.13-38) Fransa’da M.Ö. 28000 civarlarında Chauret mağarasındaki gergedan ve at resimlerinin dünyanın bilinen en eski eserleri olduğunu, birbirinden çok uzak erken medeniyetlerin eserleri yan yana getirilse, birbirine benzer biçimde uymuş gibi görüldüğü gerçeğine dikkat çekmektedir. Hollingsworth (2009, s.22) ise ilk insanların sanatsal uğraşlarını göçebe bir yaşam sürmelerinin doğal bir sonucu olarak taşınabilir olan taş, pişmiş toprak, kemik ya da fildişinden yapılmış kadın veya hayvan heykelticiklerinden oluştuğunu, duvar resminin de yerleşik yaşamdan sonra ortaya çıktığını belirtmektedir. Bigalı’ya (1999, s.9) göre ise, tarihte her sanattan önce resim sanatı vardı ve mağara resimlemesinin başladığı zamanlarda adsız sanatçılar söz konusuydu. Bununla birlikte, ilk insanların sanata simgesel olarak başladığı bildirilmektedir (Gombrich, 1992, s.283). Kuspit (2010, s.113) bu noktada simgeciliği

gerçekliğe dair içsel deneyim olarak tanımlamaktadır. Nitekim Bolles (1999, s.342) görsel imgeleri bir bütünden bazı parçaların koparılmasıyla birtakım uyarılar ve durumların canlandırılmasında oldukça işe yarayan araçlar olarak açıklamaktadır. Yaygın kabul edilen yaklaşıma göre, insanın ilk günden beri değişmeyen içgüdüünün önce çizerek şekli ortaya çıkardığı yönündedir (Kılıç, 2003, s.25). İlk insanların sanata simgesel olarak başlamasına karşın, bu simgelerin gittikçe artan ölçüde olmak üzere gerçek görünüme yaklaşmasıyla birlikte bu gelişimin yetkin bir düzeye varabilmesi için erken taş devrinden 19. yüzyıla kadar uzanan bir zaman geçmesi gerektiği belirtilmektedir (Gombrich (1992, s. 283). Bu bağlamda Scott (2006) Neoklasisizmi, klasik sanat başarısının zirvesini temsil ettiğini ileri sürer. Esasında Neoklasisizm evresi resim sanatında doğanın idealize edilerek gerçeğe yakın biçimde yansıtılması açısından sanat tarihindeki son dönem olduğu söylenebilir. Bu nedenle, ilk insanın belli sembollerle resmederek başladığı sürecin son aşaması olarak Neoklasisizm dönemi gösterilebilir. Dolayısıyla, Gombrich'in (1992, s.92) belirttiği gibi, ressam Constable'ın resim sanatını doğayı konu alan bir bilim, bir araştırma alanı görmesi noktasında sanattaki değişimin incelenmesinin sözü edilen döneme kadarki süreç açısından araştırılmasının ilgili alana katkı yapacağı ileri sürülebilir.

Bu çalışmada, resim sanatı tarihsel gelişim açısından Paleolitik dönem ile Neoklasisizm akım arasındaki devir incelenecektir. Araştırma sorusu şöyle düzenlenmiştir: "Paleolitik dönemden Neoklasisizm dönemine kadar geçen süreçte resim sanatının gelişimi nasıldır?" Bu çalışmanın amacı, insanın sanat yapma eylemine ilk başlangıcı oluşturan Paleolitik dönem örneklerinden yola çıkarak, klasik resim sanatının zirvesini oluşturan Neoklasisizm akımına kadar geçen sürede sanatın gelişim ve değişimini resim sanatı odağında alanyazına dayalı olarak incelemektir. Bu amaçla, ilgili tarihsel süreçte dönemin karakteristiğini öne çıkaran eserlerde sergilenen değişimin fark edilmesini sağlayan illüstrasyon sunumlarına yer verilerek, söz konusu değişim görünür kılınmıştır.

YÖNTEM

Bu çalışmada sistematik inceleme kullanılmıştır. Sistematik incelemeler bir tür literatür incelemesidir. Sistematik incelemelerde alanyazındaki tüm potansiyel kaynaklar sınırlandırılarak tasarlanabilir. Genel olarak literatür incelemesinde alanda mevcut veri toplanır ve bunlar yorumlanarak bir sonuca varılır (Torgerson, Hall & Light, 2017, s.357). Buna göre çalışmaya dâhil edilen kaynakların araştırma sorusuyla doğrudan ilgili olmasına dikkat edilerek kaynaklar derlenmiş, bunlar betimsel analiz ile incelenmiş ve bu inceleme elde edilen bulgular yorumlanarak belli bir sonuca ulaşılmıştır. Betimsel analiz ile toplanan verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış bir şekilde okuyucuyla buluşturulması söz konusudur. Toplanan veriler önceden belirlenmiş temalara göre özetlenir ve araştırmacının öznel birikimiyle yorumlanır. Araştırmacı bulgular arasında neden-sonuç ilişkisi kurabileceği gibi karşılaştırmalar da yapabilir. Bu çerçevede öncelikle verilerin hangi temalar altında toplanacağı belirlenir (Baltacı, 2019, s.379). Bu çalışmada tematik çerçeve kronolojik olarak M.Ö. 40.000 ile M.S. 1820 yılına dek şöyle belirlenmiştir; Paleolitik Dönem - Sümer Uygarlığı - Mısır Uygarlığı - Girit Uygarlığı - Yunan Uygarlığı- Roma Uygarlığı-Bizans Uygarlığı - Gotik Dönem- Rönesans Dönem- Barok Dönem- Neo-klasisizm. Mevcut çalışmada genel çerçeve Paleolitik Dönemden Neoklasisizm Dönemine kadar ki tarihsel süreç olarak belirlendiği için buna göre veriler işlenmiş, bulgular tablolar yardımıyla tanımlanmıştır.

BULGULAR VE YORUMLAR

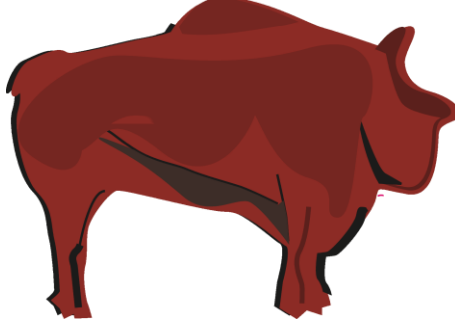
İlk insanların taşları maharetli bir biçimde alet olarak kullanmaları yaşamsal bir alan olan avlanma ile ilgili gerçek bir ihtiyaçtı ancak bu beceri alet edevattan başka üç boyutlu simgesel yontulara dönüşmesi dönem şartları göz önünde bulundurulduğunda en az av alanı kadar yaşamsal olduğu söylenebilir. Her ne kadar alet yapma amacıyla yontulmayan taşlar ve mağara resimleri bilinçli sanat etkinlikleri olmasa da bu ürünlerin ilk sanat denemeleri olarak görmek gerekir. Bu tür faaliyetlerin amacı sanattan başka şeyler olsa da ortaya çıkan ürünler özgün yorumlar olarak bir sanatçının imgesel düşünün somutlaşmış ifadesi olarak değerlendirilmesi mümkündür. Tarihte taş malzemesinin ilk insan elinde kullanışlı bir aletten başka amaç ve biçimlere yönelmesiyle birlikte, vazgeçilmez bir var oluş biçimi olan sanat alanına girilmiş oldu.

Paleolitik dönem M.Ö. yaklaşık 10.000 yıl öncesinde Neolitik evrenin başlamasına kadar geçen zaman sürecine verilen addır (Taş Devri, 2024). İlk insanlara ait kalıntılar M.Ö. 40.000'den itibaren görülmektedir (Mirovek, t.y.). Paleolitik dönem insanları avcı ve toplayıcı küçük gruplar halinde konar-göçer tarzda yaşamışlardır. Mağara ve kaya altlarında barınmışlar, kayaların bulunmadığı yerlerde ise açık havada kurdukları sığınaklarda yaşamışlardır (Eski Taş Çağı, 2024). Bu dönemde sanat ne zaman ve nasıl başladı sorusuna kesin bir yanıt verilememekle birlikte, taşınabilir sanat nesneleri olarak bilinen en erken heykelciklerden sonraki aşama, büyüsel ve dinsel deneyimlerle bağlantılı olduğu düşünülen mağara resimleri olduğu ileri sürülmektedir (Hollingswort, 2009). Bu sava karşın, tarihi kaynaklar her sanattan önce resim sanatının doğduğunu belirtmektedir (Bigalı, 1999). Diğer yandan, mağara ve kaya sığınaklarının duvarlarına çizilen resimler, Paleolitik çağın belirgin özelliklerinden olduğu söylenebilir (Taş Devri, 2024). Bu dönemde insanlar kendilerini vahşi hayvanlardan korumak ve avlanmak için birtakım basit taş aletler yapmaya başlamışlardır (Eski Taş Çağı, 2024). Bu durum Hollingswort'un (2009, s.20) vurguladığı, mağara resimlerinden önce en erken bilinen sanat nesneleri olarak heykelciklerin olduğu fikrini açıklayabilir. Bu fikir kabul görebilir zira yaşamsal olan öncelikle av ve korunma için taş yontularak yapılan taş aletlerdi. Bu taş yontuların zamanla alet-edevattan başka heykelcikler olarak sanat nesnesine dönüşmesi olası bir gelişme olarak nitelenebilir. Bundan sonraki aşama, çizim ve boya malzemelerinin bulunmasıyla birlikte, üç boyutlu yontulardan iki boyutlu mağara resimlerine evrilen bir evre olarak değerlendirilebilir. Nitekim Bell (2009, s.13) Fransa'da M.Ö. 28000 civarında Chauvet mağarasındaki gergedan ve at resimlerini dünyanın bilinen en eski resimleri olarak, at ve bizon hayvanlarının kafalarının kömürle çizilmiş olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda, ilk insanın mağara resimlerindeki çizim başarısının üç boyutlu malzemeye şekil vermedeki beceri kültüründen beslenmiş olabileceği ileri sürülebilir.



Görsel 1. Taş balta
Dijital illüstrasyon: Kani Ülger

Görsel 1’de Paleolitik dönemin en önemli icatlardan biri olan balta işlevi gören keskin bir taşın sopaya eklendiği temsili illüstrasyon görülmektedir. Bu taş balta, taşın sopaya bir şekilde bağlanmasıyla ilk insanın farklı malzemeleri birleştirerek kullanım amacına yönelik buluşunun belki de ilk örneğidir. Görsel 1’de sunulan illüstrasyonda temsil edildiği gibi taşın keskin ucunun dışa dönük olması “balta” olarak kullanım işlevini açık biçimde göstermektedir. Bu alet ile ilk insan elde kullanılan bir taş parçasından daha kullanışlı olan bir yapıyı keşfetmiş olduğu söylenebilir.



Görsel 2. Bizon resmi

Dijital illüstrasyon: Kani Ülger

Kaynak: (<https://arkeofili.com/tarih-oncesi-donemden-11-magara-sanati/>)

Hollingswort (2009, s.22), ilk insanların yaptıkları kadın (Görsel 3) ve hayvan heykelciklerini ilk sanatsal uğraşları arasında sayar ve duvar resmini yerleşik yaşamdan sonra ortaya çıktığını belirtir. Bu nedenle, Paleolitik dönem sanat tarihi içinde önemli bir yere sahiptir (Eski Taş Çağı, 2024). Görsel 2’de Paleolitik dönemde yapılmış bir mağara resminin asıl görüntüsünden farklı olarak illüstrasyon temsiliinde dış kontur çizgileri daha görünür kılınmıştır. İlk insanın biçime hakim olmasına örnek olarak gösterilebilecek bu eserin illüstrasyon temsiliinde çizimin öne çıktığı görülmektedir.



Görsel 3. Heykelcik-Figürin

Dijital illüstrasyon: Kani Ülger

Kaynak: (<https://arkeofili.com/tag/figurin/>)

M.Ö. 8000-5500 arası Neolitik çağ ise, insanların kültürel gelişiminde en önemli dönemdir (Bodakçı, t.y.). Bu dönemde insanlar mağaralardan çıkmıştır. Dolmen ve Menhir denilen anıtlar inşa etmelerinden dolayı bu dönem ilk yapı sanatının başladığı çağdır (Mirovek, t.y.).



Görsel 4. Dolmen

Dijital illüstrasyon: Kani Ülger

Kaynak: (<https://www.arthipo.com/artblog/sanat-tarihi/tarih-onesi-devirlerde-sanat.html>)

Görsel 3’te ilk insanların yaptıkları kadın heykellerine örnek eserin illüstrasyon temsilinde görüleceği üzere, kadının doğurganlık özelliği figürün göbek ve göğüs kısımlarında görülen abartma ile vurgulanmıştır. Zorlu yaşam şartlarından dolayı ölümle çokça karşılaşan dönem insanları için doğurganlık özelliği adeta kutsanmıştır. Görsel 3’teki sunum eserin yorumu açısından ilk sanatsal biçime örnek olarak, doğurganlık özelliğine vurgu şeklinde açıklanabilir. Ayrıca bu eser, insanın malzemeye biçim verme becerisinin, çizim-boyama yetisinden daha önce gelişmiş olabileceğini düşündürmesi açısından önemlidir. Diğer yandan, Görsel 4’te sunulan illüstrasyonda “Dolmen” adı verilen taş yapı biçiminin üç dikili taş üzerine yassı bir kayanın örtülmesi suretiyle, basit ama işe yarar bir sığınak olarak korunmaya çözüm olarak ortaya çıktığı söylenebilir. Basit bir biçimde taş üzerine taşın konmasıyla üretilen dolmenler, sonraki dönemlerde ortaya çıkan mimari yapıların temelini oluşturması açısından dikkat çekicidir. Görsel 4’teki dolmenin illüstrasyon temsilinde koyu renkte verilen gölgeli kısımla yapıdaki hacim özelliği vurgulanmaya çalışılmıştır.

M.Ö. 4000-2000 yılları arasında Mezopotamya olarak adlandırılan Irak’ın güneyindeki bölgede yerleşik olan Sümerler vardı (Sümerler, 2025). Sümerler, basit resimler olarak 400 kadar işaretten oluşan çivi yazısı kullanmışlardır (Bodakçi, t.y.). Fransa’da M.Ö. 28000 civarında Chauvet mağarasında dünyanın bilinen en eski resimlerinden 24.000 yıl sonraki bir süreçte, resim sanatının insanların uygarlık tarihinde başlangıç oluşturan yazıya temel oluşturması, resim sanatının tarihteki önemine işaret etmektedir.



Görsel 5. Kral Gudea

Dijital illüstrasyon: Kani Ülger

Kaynak: (<https://www.fikir.gen.tr/wp-content/uploads/2018/06/Resim.-03.04-Kral-Gudea.png>)

Sümer portre sanatının bir şaheseri olan Kral Gudea heykeli, kralı ayakta dururken, elbisesine bürünmüş, ellerini göğsüne kavuşturmuş olarak betimlemiştir (Mezopotamya Sanatı, Sümer Mimarisi, t.y.). Binlerce yıl öncesinden heykel sanatında insan figürünün biçimlendirilmesi hakkında önemli bir fikir veren Gudea heykeli, Paleolitik dönem heykelticilerinden gerçek insan ölçüsüne uzanan heykel sunumundaki evrilmeyi göstermesi bakımından önemlidir. Görsel 5'teki illüstrasyonda gösterildiği gibi, ellerini göğsünde bağlayan biçimde çizgisel sunum, açık olarak kralın mütevazî kişiliğini ön plana çıkarmaktadır. Bu duruş şekli kralın şahsında vücut bulan Sümerlerin yaşadıkları dönemde bilge konumlarını yansıtır bir sunuş biçimi olduğu ileri sürülebilir.

Mısır uygarlığında bir tür resim yazısı olan Hiyeroglif yazısı kullanılmıştır (Bodakçi, t.y.). Mısır uygarlığının Sümer uygarlığında olduğu gibi resme dayalı yazı sistemlerini kullanmış olması, insanlık tarihinde resim sanatının oynadığı rolü göstermesi bakımından önemlidir. İlk yazının ortaya çıkışında resim sanatının kullandığı sembollerin tüm insanlar için anlaşılır olmasının büyük bir payı vardır. Zira semboller insan zihninin imgeleminden üretilen somut göstergeler olarak ortak insan hafızasına seslenir. Semboller halen günümüzde de aynı görevi üstlenmiş biçimde dünyanın her yerinde benzer anlamlara sahiptir. Dolayısıyla, ilk insandan bu yana sanatın özellikle resim sanatının uygarlık tarihinde Mısır'da olduğu gibi yazı gelişiminde oynadığı rol sembol odağında üst düzeyde olduğu söylenebilir.

Mısırlılar ayrıca mezarlarını, tapınaklarını, saraylarını ve diğer mimari yapılarının duvarlarına resimler yapmışlardır (Bodakçi, t.y.). Mısır sanatında insan figürünün sunumunda bedenin parçaları arasındaki oransal ilişkide geometrik biçimlerden ve ölçeklerden yararlanılmıştır. İki boyutlu resimlerde bacaklar ve baş profilden, gözler ve bedenin üst tarafı önden gösterilmiştir (Hollingsworth, 2009). Mısırlılar bu tür bir sunum ile resim sanatıyla anlatmak istedikleri şeyi açık biçimde yansıtabilirdikleri bir alan bulmuşlardır.



Görsel 6. Nebamun av kuşlarını tasvir eden fresk'den ayrıntı

Yaklaşık M.Ö. 1350, sıva üzerine boya; 98 × 83 cm; British Museum (Londra).

Dijital illüstrasyon: Kani Ülger

Kaynak: (https://tr.wikipedia.org/wiki/Antik_M%C4%B1s%C4%B1r_sanat%C4%B1#/media/Dosya:Tom_b_of_Nebamun.jpg)

Görsel 6'daki illüstrasyonda vurgulandığı gibi figürün yanında görülen kuşun da yandan çizilmiş olması, Mısır resim sanatında bu tür izleğin yerleşik bir kural olduğunu göstermektedir. Mısırlı ressamların bu türden bir izleği benimsemiş olmalarına neden olarak, frontal duruşun insan bedeninin biçim açısından çocuktan yetişkine kadar anlaşılır

olduğuna dair inanç olabilir. Bu sayede Mısırlılar perspektif kısaltım gibi tekniklere başvurmadan ön görünüşlü resimler yapmışlardır.

M.Ö. 2000’lerde Mısırlı ressamalar ayrıca insan figürlerini iki sol ayaklı yani profilden iki başparmak görülecek biçimde çizmekteydiler. Mısırlılar figürü başı, kolları, bacakları da görünür halde (Görsel 6) profilden çiziyorlardı. Çizimlerde erkekleri de kadınlardan daha uzun çiziyorlar ve koyu renkte resmediliyorlardı (Sington & Ross, 2004, s.12). Mısırlılar resim sanatında figürü yandan görünüşle, duvarlara işlenmiş yontu biçimde görme etkisinde yansıtmıştır (Faure, 1979, s.4). M.Ö. 2000’lerde Mısırlı insan figürlerini profilden iki başparmak görülecek biçimde çizmiş olmalarına rağmen, Giritli ressamalar ilk kez insan figürünü önden çizmiş, ayakları da yandan değil ön görünüşten çizmiştir (Sington & Ross, 2004, s.1213). Yunan vazo ressamaları bireysel sanatlarını siyah bir arka plan önünde figürlerini karakterize ederek geliştirmişlerdir (Scott, 2006). Bu tür bir sunum üç boyutlu uzam doğrultusunda gelişme olarak ilk kez Yunanistan’da gerçekleştirilmiştir. Bu gelişme resim sanatında plastik biçimlenişin algılanışı açısından belli bir alan açmıştır (Gombrich, 1992, s.32). Yunan düşüncesinde ideal biçim matematiksel oranlarda karşılığını bulmuştur (Hollingsworth, 2009). Böylece, resim sanatında gerçek görülen şeyin iki boyuta aktarımında mantığa ters gelmeyecek biçimde yansıtılması başarılı olduğunda sanat, kaçınılmaz olarak, artık farklı bir yöne evrilmiştir.

Heykel sanatı açısından, Mısır ve Mezopotamya heykellerinde genellikle frontal duruşlu sunum söz konusudur. Yunan heykel sanatında ise frontal duruş ortadan kalkmış, vücut ağırlığı iki bacağa değil, tek bacağa verilmiş ve bu tür sunum heykellere doğallık ve hareket katmıştır (Bodakçi, t.y.). Giritli vazo ressamaların figürü yansıtmada Mısır sanatından farklılık göstermeleri gibi, Yunan heykel sanatı da Mısır izleğinden farklılaşmıştır. Dolayısıyla Roma uygarlığında (M.Ö. 900- M.S. 300), resim sanatı açısından Yunan sanatı etkilerinin görülmesi bu bağlamda değerlendirilebilir.

Roma uygarlığının günümüze kalan resim örnekleri ağırlıklı olarak şehir dışındaki villaların duvarlarını ve tavanlarını süslemek için kullanılan resimlerdir (Antik Roma, 2024). Buna karşın, antik resim sanatında uzamın yansıtılmasından önce figür, obje ve nesnelerin yansıtılması temeline dayanır (Gombrich, 1992). Bu nedenle Avrupa resim sanatında uzun yıllar uzam ikinci planda tutulmuştur.

Tablo 1. Paleolitik Dönemden (M.Ö. 40.000), İlkçağ (M.Ö. 4000- M.S. 476) Tarihine Kadar Resim Sanatı Perspektifinden Sanatın Tarihsel Gelişim Aşamalarının Betimsel Analizi

Temalar	İlk İnsan (M.Ö. 40000)	Sümer Uygarlığı (M.Ö. 3200)	Mısır Uygarlığı (MÖ 3150)	Mısır Uygarlığı (M.Ö. 2000)	Girit Uygarlığı (MÖ 2700-1450)	Yunan Uygarlığı (M.Ö. 756-146)	Roma Uygarlığı (M.Ö. 900- M.S.300)
Paleolitik Dönem	Mağara Resmi						
İlk Çağ		Simgeye Dayalı Sümer Çivi Yazısı					
İlk Çağ			Resme Dayalı Hiyeroglif Yazısı				
İlk Çağ				Frontal Resim			

Temalar	İlk İnsan (M.Ö. 40000)	Sümer Uygarlığı (M.Ö. 3200)	Mısır Uygarlığı (MÖ 3150)	Mısır Uygarlığı (M.Ö. 2000)	Girit Uygarlığı (MÖ 2700-1450)	Yunan Uygarlığı (M.Ö. 756-146)	Roma Uygarlığı (M.Ö. 900-M.S.300)
İlk Çağ					Resimde Figürde Perspektif Kısaltım		
İlk Çağ (Antik dönem)						Resimde Plastik Biçim Betimi	
İlk Çağ (Antik dönem)							Resimde Portre- Öyküsel Anlatım- Manzara Tasviri

Kaynak: (Kani Ülger, 2025).

Roma İmparatorluğunun çöküşünü izleyen dönem “Orta Çağ” olarak adlandırılır (Gombrich, 2004, s.157). Roma İmparatorluğunun yıkılması Avrupa’da adeta sanatın merkezini oluşturan Roma’nın parlak günlerinin de sonu olmuştur. Avrupa’nın kültür ve sanat merkezinin belirsiz olması, sanatın gelişimi açısından bazı savrulmalara neden olmuş ve bu evre sanat ekseninde Orta Çağ’da belli bir durağanlığa yol açmıştır.

Orta Çağ Hristiyan sanatı, Mısır sanatı ile Antik Yunan sanatının bir karışımıdır. M.Ö. 500 dolayında Yunanistan’da ortaya çıkan “doğanın gözlemlenmesi” böylece yeniden uykuya yatırılmıştır (Gombrich, 2004, s.13). Orta Çağ sanatında resimde gerçeklikten daha çok anlatıma yer verilmiş, figür öne çıkarılmış ve mekân gerçeklikten uzak ikinci planda kalmıştır.

Orta Çağ Erken Hristiyan sanatı, 260-525 yılları arasında çoğunlukla Eski ve Yeni Ahit’ten sahnelerin tasvir edildiği dönemdir. Bu evre ayrıca Bizans sanatı olarak da adlandırılır. Erken Hristiyan Sanatında Antik Roma’ya ait form ve stiller kullanılmıştır. İnsan vücudu oransal, mekânlar ise izlenimci bir biçimde verilmiştir (Erken Hristiyan sanatı, 2025). Orta Çağ Erken Hristiyan sanatında antik dönem resim sanatına has estetik kalıpları andırması dikkat çekicidir. Dini bir şahsiyetin yansıtılmasında bile figürün hareket ya da duruşun antik dönem resimlerinde gözlemlenen belli kalıp formları çağrıştırması bu noktada fark edilir bir görsel sunmaktadır.



Görsel 7. İsa hasta kadını iyileştiriyor, Roma Katakombu, M.S. 300-350

Dijital illüstrasyon: Kani Ülger

Kaynak: (https://tr.wikipedia.org/wiki/Erken_Hristiyan_sanat%C4%B1)

Görsel 7’de İsa figürünün duruşu, sonraki dönemlerde görülmeyecek biçimde antik Roma resim sanatının etkilerini taşır. İllüstrasyonda vurgulandığı gibi figürlerdeki kumaş kıvrımlarının belirgin olması, İsa figürünün antik heykelleri andıran duruş formu ve naifliği adeta Roma dönemi resim ve heykel sanatının bir karışımı olarak görünür.

Bizans sanatı ise Orta Çağ’dan bu yana batı Avrupa’da gelişmekte olan Romanesk ve Gotik sanat arasında bir sınır olmuştur. Bizans sanatında tahta ikonalar, ilk olarak geç Bizans döneminde kullanılmaya başlanmıştır (Bizans sanatı, 2024). Erken Hristiyan sanatında gözlemlenen resimdeki belli formların terk edilişi Bizans dönem resim sanatında yeni bir aşama olarak nitelenebilir.



Görsel 8. İsa mozaïği Kariye, İstanbul

Dijital illüstrasyon: Kani Ülger

Kaynak:

(https://tr.wikipedia.org/wiki/Bizans_sanat%C4%B1#/media/Dosya:Pantokrator_Chora_church_Istanbul.JPG)

Görsel 8’de Bizans sanatının karakteristik özelliğini yansıtan ikona illüstrasyonunda görüldüğü gibi, İsa figürünün portre olarak cepheden izleyiciye doğrudan bakması önemli kuraldır. Bu tür bir sunumun Mısır resim sanatından farkı baş kısmının profilden değil cepheden çizilmesidir. Orta Çağ Erken Hristiyan sanatındaki İsa figürünün sunumunda görülen (Görsel 7) naiflik Bizans sanatında ağırbaşlılığa (Görsel 8) evrilmiş olması oldukça dikkat çekicidir.

Romanesk sanat 1066 yılında Normanların İngiltere’yi fethetmesiyle başlamış, daha sonraları Fransa’da başlamak üzere heykeller ve resimler esasen Kutsal Kitap’ta yazılan olayları tasvir için kullanılmış ve estetiğe pek önem verilmemiştir. Romanesk akım 12. yüzyılın sonu kadar bile devam etmemiş, Gotik döneme geçilmiştir (Romanesk sanat, 2024). Romanesk sanat, Erken Hristiyan resim sanatındaki antik dönem etkisinin mimari açıdan kaybolduğunu gösteren bir dönem olarak ifade edilebilir. Bu durum mimaride kapalı form anlayışında, ağır yapı görünümlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur.



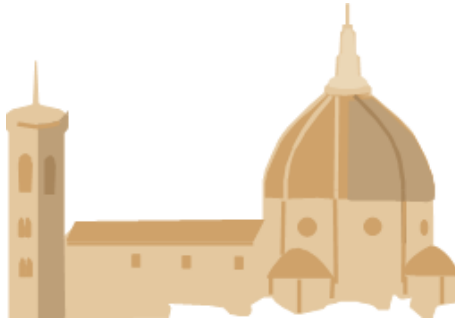
Görsel 9. İstanbul Galata Kulesi

Dijital illüstrasyon: Kani Ülger

Kaynak: (https://tr.wikipedia.org/wiki/Galata_Kulesi)

İstanbul Galata Kulesi, Romanesk yapı mimarisi örneklerindendir (Galata Kulesi, 2025). 12. yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan Gotik sanatın merkezi Fransa ve Almanya'dır (Gotik sanatı, 2024). Romanesk üslup Kuzey Avrupa merkezli olmasından dolayı iklim açısından soğuk bir coğrafyaya ait bir mimari üslup olarak nitelenebilir. Bundan dolayı yapılarda pencere genişliğinin oldukça dar tutulması kendi içinde tutarlı olsa da estetik ve biçim açısından bu durum tartışılır. Kuzey Avrupa'ya göre daha ılıman bir coğrafyada olmasına rağmen İstanbul'da bile ağır taş duvar arasında kaybolan küçük pencereleriyle Galata Kulesi (Görsel 9) o dönemde Romanesk yapı mimarisinin Avrupa'daki etkisine örnek olarak gösterilebilir.

Bu dönemde İtalya'da Floransa katedrali (1436) mimari açıdan sanat alanında öne çıkar. Floransa Katedral inşaatı 1229'da başlamış ancak kubbesi 15. Yüzyıla kadar bitirilememiştir. Bu dönemde ticaretten kaynaklanan zengin bir orta sınıfın doğuşu, Avrupa toplumunun gelişmesine önemli katkılarda bulunmuş, ticari zenginlik yeni bir sanat koruyucusu tipini ortaya çıkarmıştır. Böylece tüccarlar büyük malikânelerin yapımı için siparişler vererek, yerleşik olan sanat korumacılığı sistemini izlemişlerdir. Padova'daki Arena Şapel'in bezemesi de ressam Giotto'ya sipariş edilmiştir (Hollingsworth, 2009, s.200-206).



Görsel 10. Floransa katedrali (1436)

Dijital illüstrasyon: Kani Ülger

Floransa katedralinin Görsel 10'daki illüstrasyonda vurgulandığı gibi, kubbesi hariç genel yapısı itibarıyla geniş duvar yüzeylerine oranla kısmen küçük pencerelere sahip olması, Romaneks üsluptan az da olsa bazı etkiler söz konusu olmakla birlikte devasa

kubbesiyle adeta yeni bir mimari anlayışı müjdelemektedir. Katedralin kubbesi mimar Brunelleschi sayesinde özgün bir mimari çözüm ve biçim sunar. Floransa katedralinin uzun yıllar bitirilemeyen kubbe yapısının özgün bir biçimde sonuçlandırılması, İtalya ekseninde sanat alanında önemli bir değişimin başlangıcını oluşturmuştur.

13. Yüzyılda İtalya’da resim sanatı açısından Gotik ressamlar Giotto ve Cimabue daha o zamandan sunak resimleri yapıyor ve yapı duvarlarını beziyorlardı (Faure, 1979, s.2). Cimabue’nun “Aziz Trinata Madonnası” adlı eserinde Meryem figürü ve meleklerin giysilerinde verilmeye çalışılan hacimsellik etkisi, Bizans resim geleneğinden kopuşun izlerini taşır (Varlık Şentürk, 2012, s.33).



Görsel 11. Cimabue, (1285) “Aziz Trinata Madonnası”

Dijital illüstrasyon: Kani Ülger

Kaynak:(<https://www.sanatinoykusu.com/cimabue/>)



Görsel 12. Giotto, (1310) “Ognisanti Madonna”

Dijital illüstrasyon: Kani Ülger

Kaynak:

(https://en.wikipedia.org/wiki/Ognissanti_Madonna)

İtalya’da resim sanatı Bizans ikonalarından farklı olarak figürü boydan resimlemesiyle ayrılır (Görsel 11 ve 12). Ayrıca Görsel 11’deki illüstrasyonda vurgulandığı gibi, başat figürün her iki yanındaki melek figürlerinde belli bir hareket söz konusudur ki durağan ikona resimlerine göre bu tür sunum Bizans resim sanatından ayrılışın izlerini taşır. Görsel 11’deki hareketin figürlerin baş kısımlarının farklı yönlerde çizilmesiyle oluşturulmuş olması halen gerçekçi bir yansımadan uzak bir duruma da işaret eder. Yine de dini konulu resimlemelerde bu tür bir sunum İtalya’da resim sanatındaki değişimin habercisidir.

Cimabue’nin “Trinita Madonna”sı ile Giotto’nun “Ognisanti Madonna”sı arasında yaklaşık otuz yıl vardır. Ancak her iki yapının arasındaki farklılıklar, üslup kullanımındaki yenilenmenin sonucudur ki, bunda orta sınıfın kentsel sanat koruyuculuğu etkili olmuştur (Hollingsworth, 2009, s.208). Bu durum resim sanatında sanat koruyuculuğunun sanatçının üslubunda gelenekten farklı olarak yeni ifade biçim ve arayışları desteklemesine örnek olarak gösterilebilir. Giotto Görsel 12’deki eserinde Cimabue’nin Görsel 11’deki eserine nazaran hareketli karmaşayı sadeleştirerek, başat figürün her iki yanına diz çökmüş iki melek figürü eklemesiyle figürde durağan olmayan bir yol denemiştir. Ancak her iki eserde de figürlerdeki kumaş kıvrımları ve kapalı kompozisyon kurguları ortak özellikler olarak öne çıkmaktadır.

Giotto di Bondone sayesinde resim sanatında doğalcılık en yüksek seviyeye ulaşır ve bu durum sanatçının her eserinde figüre verdiği kendine özel yüz ifadelerinden anlaşılır (Gotik sanatı, 2024). Giotto resim sanatında güçlendirilmiş bir plastik form ile

resimde geleneğe karşı özgün bir tavır sergilemiştir (Venturi, 2018, s.21-34). Giotto’yu izleyen sanatçılar, Gotik üslupla olan tüm bağlarını kopartarak yeni yüzyılın sanat anlayışını şekillendirmiş, antikçağ sanatının biçimsel yaklaşımını tekrar ön plana çıkarmış bu da gerçeğin aranmasını beraberinde getirmiştir (Varlık Şentürk, 2012, s.29). Orta Çağ resim sanatına nazaran figürde ifade biçimlerini geliştiren Giotto, figür ve mekân ilişkisinde belli bir arayış içinde olmuş, plastik etkiyi geliştirmeye çalışmıştır. Diğer yandan Giotto resimlerindeki figürlerin özellikle kafa çizimlerine özen gösterdiği anlaşılmaktadır (Görsel 12). Zira resim sanatında insanın psikolojisini anlatan en önemli kısım kafanın duruş şeklidir. Bu durumu iyi analiz eden Giotto, Görsel 12’deki illüstrasyonda açık biçimde görüleceği üzere, ilgili eserde başat figürün yüz bölümünü 3/2 oranında izleyiciye döndürerek, figürün cüretkâr olmayan ancak gururlu duruşunu yansıtabilmiştir.

Gombrich’e (2004, s.229-235) göre mimar Brunelleschi ressam arkadaşlarını “perspektif” tekniği açısından etkilemiştir. Brunelleschi’nin sanatçı arkadaşları sanatın yeniden dirilişini desteklemişler ve bunun için doğa gözlemine, bilime ve antik dönemin kalıntılarına yönelmişlerdir. Dönem ressamı ayrıca, Giotto’nun eserlerini de incelemişlerdir. Hiç kuşkusuz bu ressamlar usta sanatçının eserlerinden esinlenip, resim sanatında gerçeğe en yakın betimleme çabası içinde Rönesans olarak adlandırılan yeniden diriliş çağına girilmesine etkili olmuşlardır. Bu gelişme sonucunda, genç Masaccio resimde yeni bir anlayışla plastik formu ele alarak, perspektif tekniğini resim sanatına uygulayabilmiş, figürün kütleli ağırlığına hareket verebilmiştir (Venturi, 2018, s. 41). Orta Çağ resim sanatında Giotto’nun figür ve mekân ilişkisi ile plastik etkinin geliştirilebilmesi ancak Massaccio’nun perspektif tekniği ve buna dayalı boyama tarzıyla mümkün olabilmıştır.

Görsel 13’te Masaccio’nun “Kutsal üçlü” adlı eserinin illüstrasyonu yer almaktadır. Bu eserde en dikkat çeken özellik, resmin arka planında bulunan iç mekân tasarımıdır. Zira bu tasarımı önemli kılan eserde iç mekân tavan yansımasındaki perspektif sunumdur. Tek kaçırlı perspektifin belirgin bir örneğini sunan Massaccio eserde yapı tavanını verebilmek için iki farklı ufuk çizgisi kurgulamıştır. Bu yöntemle eserde arka planda yer alan tavanın derinlik görüntüsü perspektif yansımasıyla belirgin biçimde verilebilmiştir. Görsel 13’teki illüstrasyon sunum sözü edilen bu durumu vurgulamak için eserdeki tavan kısmı biraz daha ayrıntılı verilmiştir. Eserde ufuk çizgisiyle oynanması sonucunda elde edildiği anlaşılan derin iç mekân tavan görüntüsü, göz hizasındaki ufuk çizgisine tezat oluşturmaya rağmen sonuç, perspektif tekniğin resim sanatına mükemmel uygulanmasına eşsiz bir örnek olarak ifade edilebilir. Bu sunuş biçimi resim sanatında derinlik yansıması vermesi açısından dönem itibarıyla bir ilktir. Bilimsel perspektif kurallarına uyularak adeta cetvelle çizilmiş izlenimi veren iç mekân tavan yapısı, ressam Masaccio’nun arkadaşı olduğu bilinen mimar Brunelleschi’den etkiler olabileceği söylenebilir.



Görsel 13. Masaccio “Kutsal Üçlü” (1425)

Dijital illüstrasyon: Kani Ülger

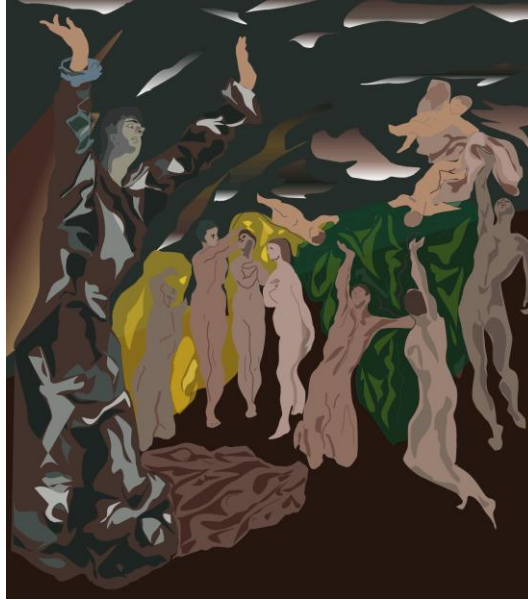
Kaynak: (https://en.wikipedia.org/wiki/Florentine_Renaissance_art#/media/File:Masaccio_trinity.jpg)

Masaccio’nun “Kutsal üçlü” (Ruhül Kudüs) (1401-1428) adlı eseri matematiksel kurallara dayalı perspektifi kullanarak yapılan ilk resimlerden biri olarak resim sanatında yeni bir alan açmıştır (Gombrich, 2004, s. 229). Bu eser, tarihin ilk çağlarından bu yana sanatın gelişiminde Avrupa resim sanatı açısından Giotto ile temellenmiş önemli bir çaba oluşturan gerçeğe yaklaşma serüvenini Masaccio’nun çizgisel perspektifi uygulamasıyla tarihsel değişimin önemli bir aşamasını oluşturmuştur.

Roger Fry’a göre, eski Yunanlılardan izlenimciliğe kadar uzanan resim sanatındaki gelişme, nesnelerin gerçek görünüşünü keşfetmeyi hedeflemiş bir deneyler dizisinin tarihidir (Gombrich, 1992, s.315). Bu bağlamda Antik Yunan döneminde sanatçılar tarafından kullanılan “altın oran” kuralı da adeta yeniden keşfedilmiş, Leonardo da Vinci eserlerinde bu kuralı sıkça kullanmıştır (Altın oran tarihi, 2024). Rönesans’ta “altın oran” kuralı tekrar ele alınıp, sanat alanında yorumlanmış ve eserlere yansıtılmıştır. Leonardo da Vinci altın oran kuralını eserlerinde uygulamakla kalmamış ayrıca resimde figürlerin heykelimsi katılığından kurtulmayı başararak, figürlerin dış hatlarının sanki gölgede kayboluyormuş gibi belirsiz bırakıldığı “sfumato” boyama tekniğini de resim sanatına kazandırmıştır (Gombrich, 2004, s.302). Masaccio ve Vinci’nin yenilikler peşinde koşan çabalarının sonucunda resim sanatında o zaman değin görülmemiş yeni ve önemli bir alan açılmıştır.

Resimde plastik etkiyi olabildiğince gerçekçi verebilmek için ressamların olağanüstü çabalarını en çok Rönesans’ta gözlemlemek mümkündür. Floransa’da ressamların adeta bir bilim insanı gibi farklı teknikleri denemeleri için araştırmaya girişmeleri sonucudur ki, Gombrich (2004, s.235) bilim ve sanat bilgisinin uzun bir süre İtalyan Rönesans sanatçılarının mülkiyetinde kaldığını belirtmektedir. Leonardo da Vinci, Michelangelo ve Raffaello ile birlikte Rönesans dönemi yüzyıl süren mükemmel bir evre olarak tarihe geçmiştir. Resimde bu evreden daha iyisi yapılabilir miydi? Üç Romalı ressam, Parmesan, Pontormo ile Bronzino bu soruya “evet” yanıtını verdiler ve büyük ustaları kopya etmeye koyuldular ama biçimleri abarttılar (Sington & Ross, 2004, s.42). Gombrich’in (2004, s.361) belirttiğine göre, dönemin genç ressamları

Michelangelo'nun figürlerini kendi resimlerinde taklide yöneldiğinde Michelangelo'nun tarzını taklit eden genç ressamların yanlış yolda olduklarını gören eleştirmenler bu döneme Maniyerizm (Tarzcılık) adını verdi. Maniyerizm yüksek Rönesans sanatının klasik tarzının yerini alan ancak klasik olmayan sanatı tanımlamak amacıyla kullanılan bir terimdir. Yüksek Rönesans sanatçıları dengeli ve uyumlu kompozisyonlar amaçlarken, Maniyerist ressam ve heykeltıraşlar asimetrik kompozisyonlarda çarpıtılmış ve ayrıntılı pozlar işlemişlerdir (Hollingsworth, 2009, s.276). Diğer yandan, Maniyerist ressam El Greco da doğayı taklit etme işini artık bir tarafa bırakmıştır (Bell, 2009, s.219). Bu anlayışla resim sanatında yeni ifade ve sunuş biçimlerini yakalamayı başaran El Greco resim sanatında özgün formlar üretmiş önemli bir Maniyerist ressamdır.



Görsel 14. El Greco, “Apokalypsis’in beşinci mührünün açılışı” (1608-14 dolayları).

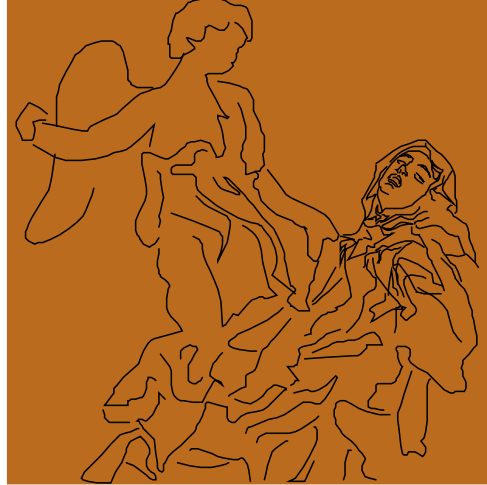
Dijital illüstrasyon: Kani Ülger

Kaynak: (<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436576>)

El Greco'nun “Apokalypsis’in beşinci mührünün açılışı” adlı eserinin illüstrasyonunda (Görsel 14) en dikkati çeken şey resmin sol tarafında ellerini göğe uzatmış olan figürdür. İllüstrasyonda görüldüğü üzere bu figürün eserin üst ve alt sınırlarını zorlayacak biçimde resme yerleştirilmesi eseri adeta kaplamıştır, denilebilir. İlgili eserde göze çarpan diğer bir özellik de figürlerdeki deformasyondur. Sanki göğe yükseliyormuş izlenimi veren figürlerin uzuvlarındaki uzama, Maniyerist etkinin tipik bir yansımasıdır. Görsel 14'te illüstratif teknikle şekil-zemin renk açısından daha fark edilir olan bu durum, Maniyerist üslubun ana karakteristiğini yansıtır. Ressam El Greco resim sanatına getirdiği bu özgün biçim sayesinde Maniyerizm akımının en önemli temsilcilerinden biri olduğu söylenebilir.

Maniyerizm 1520 yılından, Barok sanatın gelişimine 1590'lara değin 16. Yüzyıl Avrupa sanatının mimari, heykel ve resim sanatlarını kapsayan, homojen olmayan bir hareket olarak tarih sahnesindeki yerini almıştır (Hollingsworth, 2009, s.276). Maniyerizm tarzı geç Gotik dönemden bu yana resim sanatının gerçeğe yaklaşma çabalarına ara verildiği özgün bir dönemdir. Özellikle El Greco'nun eserlerinde gözlemlenen figürde deformasyon resim sanatında o döneme kadar hâkim olan yerleşik kuralları zorlayan yapısıyla modern sanat akımlarının ortaya çıkışı ile aynı izlekten hareket ettiği söylenebilir: O izlek “geleneğe başkaldırı” olarak ifade edilebilir.

Rönesans'dan sonraki evrelerde 17. yüzyıl resim sanatında farklı bir anlayış gelişti. Ghanim ve Alkhafaji (2021, s.632), resimdeki bu anlayışın öne çıkan özelliğini; Bizans ve Rönesans sanatı arası bir yaklaşım olarak açıklamaktadır: Coşkun çizgiler, renkler ve duru bir ifade biçiminde ortaya çıkan bu üsluba “Barok” adı verildi. Bu sözcük, Yunanlılar ve Romalılarca uygulanan klasik biçimlerin dışında hiçbir yöntemin uygulanmaması gerektiğini savunanlar tarafından kullanılmıştır (Gombrich, 2004, s.387). Barok resim karakteristiğini ortaya koyan önemli yapıtlardan biri olarak; Giovanni Bernini'nin “Azize Teresa'nın Vecdi” adlı eseri gösterilebilir.



Görsel 15. Giovanni Bernini'nin “Azize Teresa'nın Vecdi” (Estasi di Santa Teresa) adlı eseri (1647-1652).

Dijital illüstrasyon: Kani Ülger

Kaynak: (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3e/Estasi_di_Santa_Teresa.jpg)

Görsel 15'te illüstrasyonu verilen Giovanni Bernini'nin “Azize Teresa'nın Vecdi” adlı eseri mermer bir heykeldir. Bu illüstrasyonda mermer bir heykelde açık biçimde gözlemlenemeyen kontur çizgilerine dikkat çekilmiştir. Melek figürünün başat hareketi etkin olarak sahneye hâkim olmakla birlikte Azizenin ikincil hareketi, yüz ifadesindeki gerçekçi aktarımla ön plana çıkar. Heykel sanatında verilen bu sunum, resim sanatına aşırı hareket ile diyagonal kompozisyonun eklemlendiği bir seviyeye evrilmiştir.

Giovanni Bernini'nin “Azize Teresa'nın Vecdi” adlı eseri Barok sanatın usta işleri arasında en ünlüsüdür (Ghanim & Alkhafaji, 2021, s.634). 17. Yüzyıl Avrupa'sında dinsel inançların “hareket”i anlatma arzusu Roma'da yapılan Barok tarzı eserlerde coşkun, görkemli ve yanılsamalı görsellik ile kendini belli etmektedir. Barok dönemde ressam Caravaggio da resimde hareketli durumu anlatma arzusunu paylaşmıştır (Hollingswort, 2009, s.348). Caravaggio alışıldık yöntemlerin dışında sanatı yeni bir bakış açısıyla ele almak istemiştir (Gombrich, 2004, s.392). Caravaggio resimlerinde ideal güzellik yerine sıradanlığı tercih etmesi onu çağdaşlarından ayırmıştır (Hollingswort, 2009, s.348). 16.yüzyılın sonlarında İtalya'da ortaya çıkan Barok, yapıtta sunduğu boşluk, hareket, ışık-gölge ekseninde yaratılan sahnelerdeki dramatik atmosfer ve diğer elamanlarla birlikte eserlere estetik unsuru kazandırmıştır (Ghanim & Alkhafaji, 2021, s.623-631). Barok sanat hem mimari hem heykel hem de resim sanatında durağanlığa bir karşı duruşun yaygın olduğu bir dönem olarak öne çıkar. Dolayısıyla Maniyerizm'de resim sanatında geleneksel anlayışın temelden sarsılması, Barok dönemde Maniyerizme göre radikal olmasa da Maniyerist ressamalara yapılan eleştiriler göz önünde bulundurulduğunda Barok dönem ressamlarının resim sanatına getirmek istedikleri yenilikler açısından daha temkinli ilerledikleri biçiminde yorumlanabilir.

Resim sanatında Barok dönemin ifade tarzından sonra, canlı bir havailik sergileyen seçkin, renkli, zarif ve ince süsleme içeren bir anlayış gelişti. “Rokoko” adı verilen bu üslup 18. Yüzyıl başlarında Fransız aristokrasisinin yaşayış zevklerini belli bir incelikte yansıttı (Gombrich, 2004, s. 454-455). Bu yapay üslup, 18. Yüzyıl başında Avrupa’daki geleneksel güçlerin kendilerini beğenmişliklerinin bir ifadesi olmuş ancak, klasik süslemenin yerleşik kurallarını yok saydığı için çok tutulmamıştır (Hollingsworth, 2009, s.356). Barok dönemin resim sanatında yerleştirmeye çalıştığı yeni anlayışı farklı bir yoldan ele alan Rokoko üslubu resimde süsleme ögesini abartarak ilerlemesiyle klasik resim anlayışına farklı bir karşı duruş sergilemiştir.

Sonuç itibarıyla Rokoko dekoratif bir üsluptur. Bu üslup en iyi ifade olanağını mobilya, porselen ve gümüş süslemelerinde bulmuştur. Deniz kabuğu motiflerinin yani rokayların (recoille) yaygınlığı nedeniyle bu tarza Rokoko adı verildiği belirtilmektedir (Hollingsworth, 2009, s.350). Bu üslupta abartılı sahneler yer alır ancak içerikte son derece hafiflik duygusu veren anlatımlar söz konusudur (Varlık Şentürk, 2012, s.157-158). Rokoko üslubuna karşın, Yunan sanatının ideal güzellik anlayışının kabul gördüğü dönem (yaklaşık 1760 – 1820) Noklasik estetik olarak adlandırılır. Neoklasik ressamlar genellikle antikçılara olan ilgiyi yansıtır (Hollingsworth, 2009, s.353). Jacques Louis David’in Roma’nın tarihi destanı “Horatların yemini” adlı eserinde resmettiği tablo hem arkeolojik anlamda hem de halka ilham veren bir eser olarak Neoklasik ilkelere tam olarak uymaktadır (Bell, 2009, s.299). Neoklasik üslup bir nevi klasik resmin genel kurallarına geri dönüşün bir işaretidir. Maniyerizm akımında olduğu gibi, ressamlar zaman zaman klasik resmin genel kurallarından uzaklaşmışlardır. Ancak bu arayışlar Rokoko üslupta olduğu gibi fazla uzun sürmemiş yine resim sanatının temel kurallarına dönmüştür. Neoklasik üslup işte böyle bir evrenin ürünü bir sanat akımıdır. Dolayısıyla, resim sanatının tarihsel gelişim sürecinde ilk insanların mağara resimlerinden 19. Yüzyıla kadar klasik resim yapma kurallarının çokça değişmediği, ressamların bu kurallardan kolay kolay vazgeçemediği bir izlek olduğu söylenebilir.

Tablo 2. Bizans Döneminden Neoklasisizm’e Resim Sanatı Perspektifinden Sanatın Tarihsel Gelişim Aşamalarının Betimsel Analizi

Temalar	Bizans Uygarlığı (M.S. 500 - 1453)	Gotik Dönem 12-15. Yüzyıl	Rönesans Dönem 15. Yüzyıl	Maniyerizm 16.Yüzyıl (1520 - 1590’lar)	Barok Dönem 17.Yüzyıl (1580- 1720’ler)	Rokoko 18. Yüzyıl	Neo- klasisizm 18. Yüzyıl (1760 - 1820)
Orta Çağ	İkona ve Fresk Resim						
Orta Çağ		Resimde Doğalcılık Figür Odağında Gerçekçilik ve Hacim					
Yeni Çağ			Resimde Perspektif, Uzamda Derinlik- Figürde Hacim				

Temalar	Bizans Uygarlığı (M.S. 500 - 1453)	Gotik Dönem 12-15. Yüzyıl	Rönesans Dönem 15. Yüzyıl	Maniyerizm 16.Yüzyıl (1520 - 1590'lar)	Barok Dönem 17.Yüzyıl (1580- 1720'ler)	Rokoko 18. Yüzyıl	Neo- klasisizm 18. Yüzyıl (1760 - 1820)
Yeni Çağ	Doğa'yı Taklitten Uzaklaşma: Asimetrik Düzenleme, Çarpıtılmış Biçimler						
Yeni Çağ (Aydın- lanma Çağı)					Resimde Hareket, Boşluk ve Renk- Diyagonal ve Dağınık, Açık Kompozisyon		
Yeni Çağ (Aydın- lanma Çağı)						Resimde Havailik, Renkli, Zarif ve İnce Süsleme, Dekoratif ve Abartılı Sahneler	
Yakın Çağ							Resimde Yeniden İdeal Güzellik Anlayışı ve Kapalı Form

Kaynak: (Kani Ülger, 2025)

SONUÇ

Bu araştırma sonucunda resim sanatının tarihsel gelişimi açısından, ilk insanların mağara duvarlarına çizdikleri resimlerden Neoklasisizm sanat akımına değin geçen süreç, isimsiz sanatçılardan bilinen ressamalara sanatın gelişiminde insanın görüp-bildiğine dayalı resim yapma izleğinin ötesine geçerek, gözlem yeteneğinin sürece eklemlediği bir düzeye evrildiği anlaşılmıştır.

Paleolitik dönemde ilk insan zorlu yaşam mücadelesinde avına karşı üstün gelmek için icat ettiği taş aletlerin işe yaradığını deneyimleyince, bunları geliştirme yoluna gitmiştir. Kayaçların uçlarını yine başka bir taşla sivrilterek ağaç dallarına bağlayıp mızrak, balta (Görsel 1) gibi aletler üretmesi ve bunları kullanması, bu tür alet-edevat yapımına önem vermesine neden olmuştur. İlk insan için av yaşamsal olduğu için ilk aletlerin de av için üretilmesi anlaşılır bir durumdur. Ancak av hayvanı bizonun duvar resimlerinde (Görsel 2) avcılardan daha büyük çizilmesi, Paleolitik dönem insanının av olgusuna verdiği önemi gösterdiği söylenebilir. İnsan yaşamsal av olgusunu hayatını tehdit etmeyecek bir düzeye getirebildiğinde, kullanışlı aletten başka üç boyutlu heykelticikler (Görsel 3) yapmaya başladığı ileri sürülebilir. İnsanın üretim becerisinin

kanıtlandığı taş aletlerden sonra yaratıcı düşünme becerisinin bir sonucu olan ilk sanatsal ürünler olarak bu heykelciklerin sanatın başlangıcını oluşturmaktadır. Sonraki evrelerde mağara duvarlarına yapılan resimlerde avdan başka avcı insan figürünün daha çok görülmesi, insanın av-yaşam mücadelesindeki kazanımın bir sonucu olarak kendine olan güveninin bir ifadesi olduğu ileri sürülebilir. Bu güven, yaratıcı düşünme için cesaret verici bir alan açmış ve insan resimden yazıyı icat ederek uygarlığın temelini atmıştır. İnsan sanat ile sonsuz bir yolculuk olan yaratıcılığı deneyimleyince her yönden gelişim ve değişim kaçınılmaz olarak uygarlık tarihini başlatmış olduğu söylenebilir. Dolayısıyla insanın kurduğu uygarlığın temelinde sanat vardır denilebilir. Sanat insanın ve uygarlığın gelişiminde ufuk açıcı bir rol üstlenmiştir. Bilimdeki gözlem ne önemde ise görsel sanatlarda da aynı önemdedir. Özellikle ilkçağ antik dönem Yunan ve Romalı sanatçıların gözlemlerine dayanarak sanat üretmeleri sanat alanına değerli ve yeni bir alan açmış ve bu aşamadan sonra geri dönülmez bir gelişim ve değişim yoluna girilmiştir.

İlk insanların sanatındaki simgelerin on dokuzuncu yüzyıla kadar uzanan bir zaman içinde gittikçe artan ölçüde gerçeğe yaklaşma çabası olarak evrilmesi değişim açısından önemlidir. Resim sanatında ressamların tarihsel gelişimde görüp-bildiklerinin ötesine geçerek, kendi gözleriyle yaptıkları gözleme dayanarak resim yapmaya geçiş sürecini Faure (1979, s.129-139) şöyle açıklıyor: Önceleri sanatçılar insanın organ yapısını bilmiyorlardı ve kompozisyonundan da anlamıyorlardı. Bu nedenle, çizdikleri biçimlerde kas yoktu. Ancak İtalya, dünyaya “çağdaş anlayış” dediğimiz yeni bir anlayış getirmiş, Leonardo da Vinci, Michelangelo ve Raffaello aracılığıyla, resim sanatını dogmadan kurtarmış, sanatta araştırma cesaretinin yolunu açmıştır. Gombrich’in (1992, 32) belirttiği gibi, resim sanatındaki bu gelişim Rönesans’taki üç boyutluluktan Barok dönem görsel öznelliğine uzanan bir çizgi ile devam etmiştir.

Paleolitik Dönemden Neoklasisizm’e değin geçen bu süreçte özellikle Rönesans sanatında yeniliklerin keşfedildiği ve bunların adeta temel kurallar olarak yerleştiği gözlemlenmektedir. Klasik sanat denilince akla gelen bu kurallar esasında insanlığın binlerce yıllık bilgi birikiminin ürünü olarak usta sanatçıların katkılarıyla çok güçlü bir konuma ulaşmıştır. Bu bağlamda klasik sanat kuralları adeta bir yapının köşe taşlarına benzetilebilir. Bununla birlikte sanatta yerleşikliğe karşı her zaman bir direnç oluşmuş, yenilik sanatın vazgeçilmez bir arzusu olmuştur. Yerleşik kurallara olan direnç Maniyerizm akımında olduğu gibi bazı zamanlarda klasik kurallar görmezden gelinmiştir. Bu tarihi değişim sürecinde resim yapma açısından zaman zaman klasik resim geleneğinden uzaklaşılsa da çoğunlukla geleneksel kurallara yeniden başvurulduğu bir gelişim izleği oluşmuştur. Bu sonuca göre, sanatta klasik kuralların her zaman göz önünde bulundurulmasının tarihsel gelişimden kaynaklı temellerinin olduğu ifade edilebilir.

Bu araştırma ile insanın Paleolitik dönem taş alet-edevat yapmadaki el becerisini üç boyutlu heykelcik yapımına transfer etmesi mağara resimlerindeki çizim başarısına yansımış, resim yapmada ilk insanın görüp-bildiğine dayalı çizim utkusu binlerce yıl sonra Rönesans döneminde gözlem yeteneği merkezinde “gerçeği yansıtma” sürecine evrildiği sonucuna varılabilir. Buna göre, binlerce yıllık resim sanatında değişimin ana izleğinin Paleolitik Dönemden Neoklasisizm akımına kadar insanın görüp bildiğinden öte görülenin çizildiği bir aşamaya geçtiği söylenebilir. Esasında sanattaki bu gelişim çizgisi tarihte uygarlık gelişimine paralel olarak ilerlemiş, bu gelişim aynı bilimde olguların gözlemlenmesi gibi sanatta da gerçek figür ve nesnelerin gözlemlenmesi biçiminde kendini göstermiştir. İnsanlığın en uzun ve önemli dönemini kapsayan Paleolitik zamanlardan 19. Yüzyıla değin geçen sürece sanat perspektifinden bakıldığında, sanatta ortaya çıkan her ilerlemenin uygarlık gelişimine de etkisi olduğu söylenebilir. Sonuç olarak, Alman ressam ve bilim insanı Carl Gustav Carus, resim sanatının tarihini dokunma duyusundan

görme duyusuna uzanan bir gelişme olduğu görüşü (Gombrich, 1992, 33) ile Berger'in (2005, s.110) her olağanüstü yapıt başarıyla biten uzun bir savaşın sonunda doğduğunu belirten ifadesi esasında resim sanatının tarihsel gelişim sürecinde anlamını bulduğu gibi uygarlık gelişiminde de bir karşılığının olduğu söylenebilir.

Etik İlkeler

Bu çalışma için etik kurul izni kapsamında olmadığı belirtilir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazar tarafından hazırlanmıştır.

Çatışma Beyanı

Bu çalışmanın yazarı, çalışma kapsamında herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması olmadığını bildirir.

KAYNAKÇA

- Altın oran tarihi (2024, 21 Eylül). <https://www.altinoran.gen.tr/altin-oran-tarihi.html>
- Antik Roma (2024, 21 Kasım). https://tr.wikipedia.org/wiki/Antik_Roma
- Baltacı, A. (2019). Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (AEÜSBED)*, 5(2), 368-388
- Bell, J. (2009). *Sanatın yeni tarihi*. (U. C. Ünlü, N. İleri ve R. Gürtuna, Çev.). NTV Yayınları.
- Berger, J. (2005). *Görme biçimleri* (Y. Salman, Çev.). Metis Yayınları.
- Bigalı, Ş. (1999). *Resim sanatı*. Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Bizans sanatı (2024, 10 Mayıs) https://tr.wikipedia.org/wiki/Bizans_sanat%C4%B1
- Bodakçı, A. (t.y.) Sanat tarihi ders notları <https://slideplayer.biz.tr/slide/12822619/>
- Bolles, E. B. (1999). *Galileonun Buyruğu*. (N. Arık, Çev.). Tübitak yayınları.
- Bulut, M. (2015). *Sanat tarihi nedir?* <https://sanattarihinedir.wordpress.com/>
- Erdem, S. (2016). Güzel sanatlar eğitiminde sanat tarihinin yeri ve önemi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 5(3), 304-307.
- Erken Hristiyan Sanatı (2025, 17 Mart). https://tr.wikipedia.org/wiki/Erken_Hristiyan_sanat%C4%B1
- Eski Taş Çağı (2024, 11 Kasım). https://tr.wikipedia.org/wiki/Eski-Ta%C5%9F_%C3%87a%C4%9F%C4%B1
- Faure, E. (1979). *Rönesans sanatı* (B. Onaran, Çev.). Milli Eğitim Basımevi, Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Galata Kulesi (2025, 4 Mart). https://tr.wikipedia.org/wiki/Galata_Kulesi
- Ghanim, H. A. & Alkhafaji, F. I. R. (2021) Aesthetic And Intellectual Features Of Baroque Art. *Palarch's Journal Of Archaeology Of Egypt/Egyptology (PJAE)*, 18(8), 623-637.
- Gombrich, E. H. (1992). *Sanat ve yanılısama* (A.Cemal, Çev.). Remzi Kitabevi.

- Gombrich, E. H. (2004). *Sanatın öyküsü* (4.Baskı), (E. Erduran ve Ö. Erduran, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Gotik sanatı (2024, 26 Eylül). https://tr.wikipedia.org/wiki/Gotik_sanat
- Hollingsworth, M. (2009). *Dünya sanat tarihi*. (R. Küçükerdoğan ve B. Ergüder, Çev.). İnkılap Kitabevi.
- Mezopotamya Sanatı, Sümer Mimarisi, Sümer Heykel ve Kabartma Sanatı (t.y.). <https://www.fikir.gen.tr/mezopotamya-sanati-sumer-mimarisi-sumer-heykel-ve-kabartma-sanati/>
- Mirovek, J. (t.y.). Sanat tarihi. 1 ders notları https://www.academia.edu/37813462/SANAT_TAR%C4%B0H%C4%B0_1_DERS_NOTLARI
- Romanesk sanat (2024, 16 Mart). https://tr.wikipedia.org/wiki/Romanesk_sanat
- Kandinsky, V. (2015). *Sanatta ruhsallık üzerine*. (G. Ekici, Çev.). Çınar Matbaacılık.
- Kılıç, L. (2003). *Görüntü estetiği* (4. Baskı). İnkılap Yayınları.
- Kuspit, D. (2010). *Sanatın sonu*. (3. Baskı). (Y. Tezgiden, Çev.). Metis Yayınları.
- Scott, S. (2006) Art and the archaeologist. *World Archaeology*, 38(4), 628-643. <https://doi.org/10.1080/00438240600963213>
- Sington, A. & Ross, T. (2004). *Resim ve ressamlar* (1. Baskı). (T. Ertem, Çev.). TÜBİTAK Yayınları.
- Sümerler (2025, 8 Şubat). <https://tr.wikipedia.org/wiki/S%C3%BCmerler>
- Taş Devri (2024, 21 Mayıs). https://tr.wikipedia.org/wiki/Ta%C5%9F_Devri
- Torgerson, C., Hall, J. & Light, K. (2017). Sistemantik incelemeler. J. Arthur, M. Waring, R. Coe & L. V. Hedges (Eds.), *Eğitimde Araştırma Yöntemleri* (A. Erözkan & E. Büyüköksüz, Çev. Ed.). (ss.357-379). Anı Yayınları.
- Varlık Şentürk, L. (2012). *Analitik resim çözümlemeleri*. Ayrıntı Yayınları.
- Venturi, L. (2018). *Resme nasıl bakılır?* (1.Baskı). (E. Ermert, Çev.). Hayalperest Yayınevi.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

The art as real phenomena have been existed in each population and basis civilization when look at the history. At this point, some fields science as the art history investigates visual arts development within the history focused to the artworks which produced by the prominent civilizations. Additionally, it draws attention that the visual arts area as well investigates the development and assessment of the art from its different perspective. In especially, it can be pursued that producing images in the cognitive process were transferred as visual symbols by human drawing on the walls of the caves. These symbols were also utilized tools for some warnings or conditions as animated as related human' near daily lives. In this study, the investigation of the art history from the ancient art to Neoclassicism art movement has come to the fore in terms of from the perspective of the

painting art. In present study, it is important to determine that the first human started the painting art as producing a symbol. However, the human in the historical development tried to paint the figures or things in the world as in the real look. The research question of this study as follows: “How is the development of the painting art from the Palaeolithic era to the Neoclassicism art movement in terms of the art?” The purpose of this study is to investigate the change of painting art in the perspective of the historical development as based on the literature in the classic manner from the Palaeolithic era, which was the first time to observe the painting towards the Neoclassicism art movement. In this study, it was used literature review. In literature review, it is collected potential sources as related the research question in the related literature. The data is obtained from these sources, and these sources are analysed for arriving an apparent result.

Method

This study used a systematic review for responding the research question. The systematic review may define as a kind of a literature review; however, systematic review can also be designed as the limited of the all-potential sources. In generally, this study collected present data as related the research question in the literature. The data was investigated by qualitative analysis. The obtained findings from this analysis are assessed for arriving an apparent result.

Findings

According to the obtained findings, the human as the stone figurine had made the first artworks. The figurine is a small three-dimension sculpture. After this stage, it might be occurred the first drawing or painting on the walls of the caves in the Palaeolithic era, therefore, the Palaeolithic era is the first started stage in the art history. Additionally, it was revealed that the painting in the historical development was used as in the writing systems in the Sumerians and Egyptians, which situation shows that the painting/drawing played critical role in the beginning of the first civilizations. Moreover, it was the new era rose regarding the painting art when the painters tried to transfer the real figures or the things through the drawing to the two surfaces as painting from the three dimensions in the Ancient Greece.

Conclusion and Discussion

As a result, it was concluded in this study that the change of the painting art as a development from the drawing the know things to the drawing real things as based on the observation of the painters between the Palaeolithic era and the Classicism art movement in nineteenth century in terms of both known and unknown painters. Therefore, it can be claimed that the painters followed a main path in art process to remain the rules of the classic art dominantly in making of painting from the paintings on the walls of the caves to the nineteenth century on the canvas.

SANATTA YENİDEN ÜRETİMDE TEKNOLOJİNİN PAYI

*The Share of Technology in Reproduction in Art*Kübra Şahin Çeken¹, Neslihan Dilşad Dinç²

Makale Bilgisi	Özet
<i>Araştırma Makalesi</i>	Sanatın tarih boyunca teknolojiye beslendiği bir gerçektir. Resimlerin ilk kez çoğaltılmasından matbaaya, fotoğraf makinesinden dijitalleşmeye kadar her teknolojik yenilik, sanatın sınırlarını genişletmiştir. Ancak günümüzdeki dijital dönüşüm, bu etkileşimi daha derinlemesine ve hızlı bir biçimde değiştirmektedir. Sanat eserleri artık sadece bir izleyiciye değil, küresel bir dijital topluluğa hitap etmekte ve teknoloji sayesinde daha erişilebilir hale gelmektedir. Dijital platformlar, sanat eserlerinin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamış ve sanatçılar için daha fazla görünürlük yaratmıştır. NFT'ler, yapay zekâ destekli sanat ve çevrimiçi galeriler, erişilebilirliğin önemli araçlarıdır. Teknoloji, sanatçıların sınırlarını aşarak farklı kültürlerden, disiplinlerden ve bireylerden ilham almalarına olanak tanır. Bu da kolektif yaratıcılığı doğurur ve yapay zekâ, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi araçlar, kolektif yaratıcılık için yeni ortamlar oluşturur. Geleneksel sanat anlayışının ötesine geçen teknolojik sanat formları, sanatın ne olduğunu ve ne olabileceğini yeniden tanımlamaktadır. Araştırma dijital sanat ve yapay zekâ ile üretilen eserler ve etkileşimli sanatın dönüşümünü ve teknoloji ile yeniden üretim yeni sanat anlayışını tanıtmaktadır. Literatür taraması ile ilerlenen bu araştırma çalışmasında, sanat tarihinde teknolojinin rolü (matbaa, fotoğraf, sinema gibi icatlar) dijital sanatın gelişimi, NFT, yapay zekâ gibi yenilikler ve güncel teknolojilerin (AR, VR, AI) sanat üzerindeki etkileri gibi alanlar konu edilmiştir. Ayrıca NFT, dijital sanat ve yapay zekâ aracılığıyla üretilmiş sanat ve tasarım örneklerini incelenmiştir. İncelenen bu örneklerle sanat alanında yeni sanat anlayışıyla yeniden üretimi deneyecek ya da araştıraraklar için bir kılavuz olacağına öngörülmektedir.
<i>Gönderilme:</i> 9 Mayıs 2025 <i>Kabul:</i> 7 Temmuz 2025 <i>Yayın:</i> 25 Ağustos 2025	
<i>Anahtar kelimeler:</i> Dijitalleşme, Teknoloji, Yeniden üretim	
Article Information	Abstract
<i>Research Article</i>	It is a fact that art has been fed by technology throughout history. Every technological innovation, from the reproduction of paintings for the first time to the printing press, from the camera to digitalization, has expanded the boundaries of art. However, today's digital transformation is changing this interaction more deeply and quickly. Artworks no longer only appeal to an audience, but to a global digital community and are becoming more accessible thanks to technology. Digital platforms have enabled artworks to reach a wider audience and have created more visibility for artists. NFTs, artificial intelligence-supported art and online galleries are important tools for this democratization. Technology allows artists to cross borders and be inspired by different cultures, disciplines and individuals. This in turn gives rise to collective creativity, and tools such as artificial intelligence, augmented reality and virtual reality create new environments for collective creativity. Technological art forms that go beyond the traditional understanding of art are redefining what art is and what it can be. The research introduces the transformation of digital art and works produced with artificial intelligence and interactive art and the new understanding of art reproduction with technology. The topics covered in the article when literature review is made include general information about the role of technology in art history (inventions such as printing press, photography, cinema), the development of digital art and innovations such as NFT, artificial intelligence, and the effects of current technologies (AR, VR, AI) on art. The topics covered in the article include general information about the fields such as the role of technology in the history of art (inventions such as printing press, photography, cinema), the development of digital art, and the effects of current technologies (Dec, AR, VR, AI) on art. In addition, NFT examines examples of art and design produced through digital art and artificial intelligence. It is believed that these examples will be a guide for those who will try or research reproduction with a new understanding of art in the field of art.
<i>Received:</i> May 9, 2025 <i>Accepted:</i> July 7, 2025 <i>Published:</i> August 25, 2025	
<i>Keywords:</i> Digitalization, Reproduction, Technology,	

Kaynak/Cite: Şahin Çeken, K & Dilşad Dinç, N. (2025). Sanatta yeniden üretimde teknolojinin payı. *Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi*, 3(2), 304-318.

 **iThenticate**
İntihal / Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve yayın öncesi intihal taraması yapılmıştır. / This article has been reviewed by at least two reviewers and has been checked for plagiarism before publication.

¹ Doç. Dr., İstanbul Arel Üniversitesi, kubrasahinceken@arel.edu.tr ORCID0000-0003-1602-3920

² Doç. Dr., Bitlis Eren Üniversitesi, akademi.ndd@gmail.com, ORCID 0000-0003-0785-8803

GİRİŞ

Sanat, tarih boyunca sürekli bir dönüşüm sürecine tanıklık etmiş ve bu süreçte teknolojinin etkisi her zaman belirleyici bir rol oynamıştır. Özellikle sanatta yeniden üretim, teknolojik gelişmelerle birlikte hem sanat eserlerinin yaratım süreçlerini hem de izleyiciye ulaşma biçimlerini köklü bir şekilde değiştirmiştir. Bu makalede, teknolojinin sanatta yeniden üretim üzerindeki etkisi ele alınacak ve bu etkilerin sanat anlayışını nasıl dönüştürdüğü incelenecektir.

Sanatta yeniden üretimin başlangıcı, insanların hikâyelerini, inançlarını ve kültürel değerlerini aktarmak için kullandıkları araçların gelişimiyle paralel bir yol izlemiştir. Mağara resimlerinden itibaren sanat, fiziksel ve estetik bir ifade biçimi olmanın ötesinde, bilgi aktarımının ve kolektif hafızanın bir yolu olmuştur. Ancak yeniden üretim kavramı, teknolojik yeniliklerle birlikte daha sistematik bir hale gelmiştir.

Orta Çağ'da manastırlarda üretilen el yazması kitaplar ve bu kitapları süsleyen minyatürler, yeniden üretimin erken örnekleri arasında yer alır. Sanatçılar, aynı hikâyeleri farklı tekniklerle çoğaltmış, dini veya mitolojik konuların topluma yayılmasını sağlamışlardır. Her eser tekil bir üretim olsa da içerdiği mesajlar, yeniden üretim fikrinin temellerini atmıştır. 15. yüzyılda Johannes Gutenberg'in matbaayı geliştirmesiyle sanat ve bilgi, erişilebilir bir hale geldi. Matbaa sadece yazılı metinleri değil, aynı zamanda gravür gibi görsel eserleri de çoğaltma olanağı sundu. Bu sayede dini resimler, haritalar ve çeşitli grafik eserler Avrupa genelinde yaygınlaştı (Begtimur, 2018). Matbaanın getirdiği bu devrim, sanatın orijinal ve kopya kavramlarını sorgulamaya başlamasına zemin hazırladı.

16. yüzyılda gravür ve ahşap baskı tekniklerinin gelişmesi, sanat eserlerinin kitlesel üretimini daha da ileri taşıdı. Albrecht Dürer gibi sanatçılar, bu teknikleri kullanarak eserlerini daha geniş kitlelere ulaştırmayı başardılar. Gravürler, orijinal sanat eserlerinden ziyade bir "aracı dil" olarak işlev gördü ve dönemin sanat anlayışını farklı coğrafyalara taşıdı. Camera obscura (karanlık kutu) ve camera lucida (ışıklı kutu), 17. ve 18. yüzyılda sanatçılar için çizim aracı olarak kullanılmıştır. Bu cihazlar, nesnelerin görüntülerini yüzeylere yansıtıp çizim için rehberlik sağlayarak sanatta mekanik yardımın ilk örneklerini sunmuştur. Leonardo da Vinci gibi sanatçılar, bu tür araçları perspektif ve kompozisyon geliştirmede kullanmıştır (Kuş, 2019).

19. yüzyılda fotoğrafın icadı, sanat dünyasında köklü bir değişimin habercisi olmuştur. Louis Daguerre'in geliştirdiği dagerreyotipi yöntemi, sanat eserlerinin görsel olarak belgelendirilmesine ve birebir kopyalarının üretilmesine olanak tanıyan ilk teknolojilerden biri olarak dikkat çeker. Fotoğraf, yalnızca sanatın yeniden üretim sürecini dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda sanatın algılanma biçimini de kökten değiştirmiştir.

19. yüzyılın sonlarına gelindiğinde, fotomekanik baskı yöntemleri sanatta yeniden üretimi bir üst seviyeye taşıdı. Bu yöntemler hem fotoğrafın yaygınlaşmasına hem de resimlerin daha gerçekçi bir şekilde kopyalanmasına olanak sağladı. Bu süreç, sanatta özgünlük ve kopya arasındaki tartışmaların daha da derinleşmesine neden oldu.

Fotoğrafın icadı, başlangıçta resmin işlevini tehdit eden bir teknoloji olarak algılanmıştır. O döneme kadar resim, bir nesnenin ya da olayın gerçekçi bir şekilde tasvir edilmesinin en yaygın yoluydu. Ancak fotoğraf, bu işlevi çok daha hızlı ve kusursuz bir şekilde yerine getirebiliyordu. Bu durum, resmin salt gerçeklik tasvirinden uzaklaşarak, daha soyut, duygusal ve kavramsal yönelimlere kaymasına neden oldu. Empresyonizm

gibi akımların ortaya çıkışı, bu değişimin bir sonucu olarak değerlendirilebilir. Fotoğrafın yaygınlaşmasıyla birlikte, fotoğrafçılar bu teknolojiyi yalnızca bir belgeleme aracı olarak kullanmanın ötesine geçmeye başladılar.

20. yüzyılın başlarında, fotoğrafın kendi başına bir sanat formu olarak kabul edilmesi için çaba gösterildi. Örneğin, Alfred Stieglitz, fotoğrafın bir sanat formu olduğunu kanıtlamak için fotoğraf sergileri düzenledi ve bu alandaki öncü isimlerden biri haline geldi (Işık, 2023). Fotoğraf sanatı, ışık, kompozisyon ve ifade üzerinde yoğunlaşarak özgün eserler üretmeye odaklandı. Bu durum, sanatın teknik sınırlarının genişlemesine ve yeni anlatım biçimlerinin keşfedilmesine olanak sağladı.

Fotoğrafın sanatta yeniden üretim sürecine etkisini anlamak için Walter Benjamin'in (2015) "Teknik Olarak Yeniden-Üretilirlik Çağında Sanat Yapıtı" adlı makalesi önemli bir referans noktasıdır. Benjamin, fotoğraf ve sinema gibi mekanik yöntemlerle çoğaltılan sanat eserlerinin, orijinal eserlerin sahip olduğu "aura"yı kaybettiğini savunmuştur. Ona göre, bir sanat eserinin özgünlüğü ve tarihselliği, yeniden üretim süreçleriyle birlikte zedelenmektedir.

Ancak bu görüş, teknolojik çoğaltmanın sanatın demokratikleşmesine olan katkısını göz ardı edebilir. Fotoğraf sayesinde, sanat eserleri coğrafi ve sosyal sınırlardan bağımsız olarak daha geniş kitlelere ulaşmış ve bir anlamda sanatın daha erişilebilir hale gelmesi sağlanmıştır. Fotoğrafın sanata entegre olması, modern sanat hareketlerini de etkilemiştir. Özellikle gerçeküstücülük ve dadacılık gibi akımlar, fotoğrafı farklı bir ifade aracı olarak kullanmışlardır (Yazıcı, 2023). Fotoğraf, sanatın belgelenmesi, arşivlenmesi ve yeniden üretiminde merkezi bir rol üstlenirken, aynı zamanda sanatsal yaratıcılığın yeni yollarını da açmıştır.

20. yüzyılın sonlarına doğru dijital fotoğrafçılığın ortaya çıkışı, fotoğrafın sanattaki yerini yeniden tanımlamıştır. Dijital araçlar, fotoğrafın sadece bir görüntü yakalama aracı olmaktan çıkarak manipülasyon, kompozisyon ve dijital sanatın bir unsuru haline gelmesine olanak tanımıştır. Photoshop gibi yazılımlar, sanatçıların fotoğrafı bir ham madde olarak kullanıp tamamen yeni bir gerçeklik yaratmalarını sağlamıştır.

Fotoğraf, sanatın yeniden üretim süreçlerinde devrim yaratarak hem eski yöntemleri dönüştürmüş hem de yeni estetik anlayışların doğmasına zemin hazırlamıştır. Belge niteliğiyle sanatın tarihini şekillendiren, aynı zamanda özgün bir sanat formu olarak kabul gören fotoğraf, teknolojinin sanata katkısının en somut örneklerinden biri olmuştur.

Dijital teknolojiler, sanatta yeniden üretimi radikal bir biçimde dönüştürmüştür. Dijitalleşme sayesinde sanat eserleri yalnızca fiziksel olarak değil, aynı zamanda sanal ortamda da yeniden üretilir hale gelmiştir. Sanatçılar, dijital araçları kullanarak eserlerini yaratırken, izleyiciler eserleri çevrimiçi platformlar aracılığıyla keşfetme ve deneyimleme fırsatına sahip olmuştur. Dijital sanat, bir yandan yeniden üretimin sınırlarını genişletirken, diğer yandan yeni bir sanat anlayışı doğurmuştur. Örneğin, 3 Boyutlu yazıcılar, klasik heykel sanatını yeniden yorumlamak için bir araç haline gelmiş; yapay zekâ destekli algoritmalar ise resim, müzik ve edebiyat gibi farklı sanat dallarında özgün eserler üretebilecek kapasiteye ulaşmıştır. Bu teknolojiler, sanatçı ile izleyici arasındaki geleneksel ilişkiyi sorgularken, aynı zamanda sanat eserinin kimliğini yeniden tanımlamaktadır.

Son yıllarda Non-Fungible Token (NFT) teknolojisi, sanat eserlerinin dijital ortamlarda sahiplenilmesini ve ticaretini mümkün kılmıştır. NFT'ler, dijital sanat

eserlerinin özgünlüğünü ve mülkiyetini doğrulamak için blok zinciri teknolojisini kullanır. Bu, dijital eserlerin değerini artırmakla kalmamış, aynı zamanda sanatın koleksiyonculuk ve mülkiyet boyutlarını da dönüştürmüştür (Düzenli ve Perdahçı, 2024).

Teknolojinin sanatta yeniden üretimdeki rolü, sadece sanatın kendisini değil, toplumun sanatla kurduğu ilişkiyi de dönüştürmüştür. Eserlerin dijital platformlar üzerinden yaygınlaşması, sanatın erişilebilirliğine olanak sağlamış, daha geniş kitlelerin sanata erişimini kolaylaştırmıştır. Ancak bu durum, telif hakları, sanatın ticarileşmesi ve özgünlüğün kaybı gibi etik tartışmaları da beraberinde getirmiştir.

Dijitalleşme ve Sanat

Dijitalleşme teknolojik, kültürel, sosyal değişim manzarasında, yeni tekno-kültürün parçası olarak görülmektedir (Lister, 2009:10-11). Köken olarak Latince parmak anlamına gelen “digitus”tan gelmektedir. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlüğünde sayısallaşma olarak tanımladığı dijitalleşmeyi “benzer, eş” kavramı ile açıklamıştır (TDK, 2025).

Dijitalleşme, 20. yüzyılın sonlarından itibaren sanat dünyasını dönüştüren en önemli yeniliklerden biri olmuştur. Teknolojinin sanatla olan entegrasyonu hem yaratım süreçlerini hem de sanat eserlerinin sergilenme ve izleyicilere ulaşma biçimlerini kökten değiştirmiştir. Dijitalleşme sayesinde sanat, fiziksel sınırlardan kurtularak daha dinamik, etkileşimli ve erişilebilir bir hale gelmiştir.

Dijital araçlar sayesinde sanatçılar yeni bir teknik bulmuşlardır. Grafik tabletler, dijital kalem ve yazılımlar, ressamın geleneksel fırça darbelerini dijital ortamda yeniden üretmesine olanak tanırken; müzisyenler, dijital ses işleme programları ile tamamen elektronik müzik türleri oluşturabilmiştir. Bu teknolojiler, sanatçıların deneysel çalışmalar yapmasını kolaylaştırmış ve geleneksel tekniklerin sınırlarını genişletmiştir. 3D Modelleme sayesinde Heykeltıraşlar ve tasarımcılar, üç boyutlu yazılımlar ve 3D yazıcılar sayesinde eserlerini dijital ortamda tasarlayıp somut bir hale getirebilmektedir.

Dijitalleşme, sanatın sergilenme biçimlerini de değiştirmiştir. Sanat eserleri artık yalnızca müzelerde ve galerilerde değil, çevrimiçi platformlarda ve dijital ekranlarda da sergilenmektedir. Çevrimiçi sergiler ile sanat galerileri, sanal sergi platformları üzerinden eserlerini dünya çapındaki izleyicilere sunabilmektedir. Google Arts & Culture gibi projeler, dünyanın dört bir yanındaki sanat eserlerini yüksek çözünürlükte erişilebilir hale getirmiştir.

Video ve hareketli görseller ile dijital sanatçılar, video sanatı ve hareketli görsellerle statik resim formatını aşarak daha dinamik anlatılar geliştirmiştir.

Alan taraması yapıldığında Bishop, özellikle dijital sanat ve etkileşimli sanat üzerine önemli bir çalışma yapmıştır. Bishop, C. (2012) *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship* eseri ile teknolojinin izleyiciyle olan etkileşimini ve sanatın bu bağlamda nasıl evrildiğini tartışır (Eschenburg, 2014).

Paul, C. (2015) “Digital Art” isimli kitabında, dijital sanatın tarihini ve gelişimini ele alır. Dijital araçların sanat üzerindeki etkisi, sanatçılar için yeni yaratım biçimlerinin ortaya çıkışı ve dijital sanatın toplumsal etkileri üzerine kapsamlı bir analiz sunar. Yeni medya sanatlarının dilini ve estetiğini inceleyerek dijitalleşmenin sanattaki rolünü araştırır. Ayrıca dijital araçların nasıl bir sanat formu yaratılmasına olanak sağladığını tartışır.

Dijitalleşme, sanatın etkileşimli bir boyut kazanmasını da sağlamıştır. İzleyiciler,

dijital eserlerle etkileşim kurarak deneyimin bir parçası haline gelmektedir. Artırılmış Gerçeklik (AR): AR teknolojisi, fiziksel mekanlara dijital unsurlar ekleyerek izleyicilere yeni bir görsel deneyim sunmaktadır. Örneğin, bir sergiyi ziyaret eden izleyici, AR gözlükleriyle eserleri daha farklı bir perspektiften inceleyebilir. Sanal Gerçeklik (VR): VR teknolojisi, izleyiciyi tamamen dijital bir dünyaya taşıyarak sanatla daha derin bir bağ kurmasını sağlamaktadır. VR kullanılarak oluşturulan sergiler, izleyicilere fiziksel mekânın ötesinde bir deneyim sunar. Dijitalleşme ile geleneksel sanat arasındaki ilişki, bazen çatışma bazen de uyum içinde ilerlemiştir. Bazı eleştirmenler, dijital eserlerin fiziksel bir “varlık” taşımadığı için sanatın ruhundan yoksun olduğunu savunurken; diğerleri, dijitalleşmenin sanatı daha özgür ve demokratik bir hale getirdiğini öne sürmüştür.

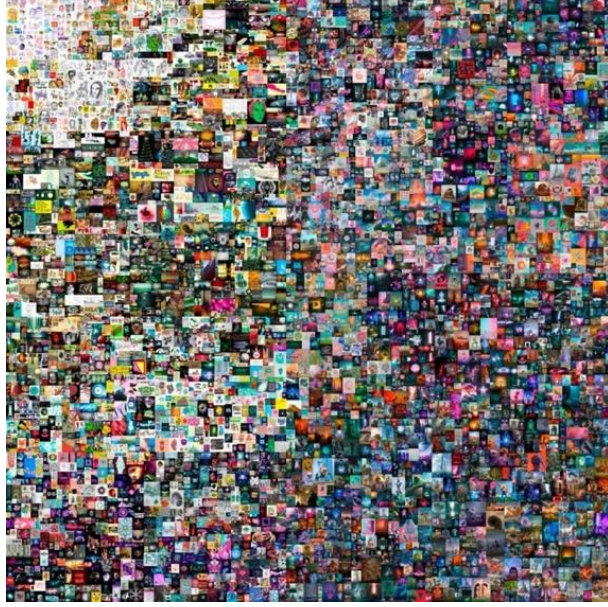
Tüm dünyayı etkisine alan ve karantina yaşatan Covid-19 salgınında insanların dışarıyla bağı koparılmış ve temel ihtiyaç dışında evden çıkmaları yasaklanmıştır. Bu dönemde yaşanan bu zorluğu dijitalleşme sayesinde mekânın ötesine ulaşmak mümkün olmuştur. İnsanlar çevrimiçi sergileri gezebilmiş ve müzelerin online ve erişilebilir olması sayesinde etkileşim devam etmiştir. Dijitalleşme süreci sanatın daha geniş kitlelere ulaşmasını kolaylaştırmıştır. Çevrimiçi platformlar, sosyal medya ve dijital arşivler sayesinde, dünyanın herhangi bir yerindeki bireyler sanat eserlerine erişebilmekte ve bu eserleri deneyimleyebilmektedir. Bu durum, sanatın elit bir etkinlik olmaktan çıkarak daha geniş bir toplumsal kitleye hitap etmesine katkıda bulunmuştur.

NFT’ler ve Sanatta Dijitalleşme

Dijitalleşmenin sanat üzerindeki en dikkat çekici etkilerinden biri, NFT’lerin (Non-Fungible Token) ortaya çıkışı olmuştur. NFT’ler, bir dijital eserin benzersizliğini ve mülkiyetini blok zinciri (blockchain) teknolojisi aracılığıyla doğrulayan sertifikalardır. Bu teknoloji, dijital sanat eserlerinin tıpkı fiziksel sanat eserleri gibi satın alınabilir, satılabilir ve koleksiyon yapılabilir hale gelmesini sağlamıştır.

NFT, bir dijital dosyanın (örneğin bir resim, video, müzik veya GIF) orijinal ve benzersiz olduğunu kanıtlayan bir dijital sertifikadır. Bu sertifika, blok zinciri üzerine kaydedilir ve eserin kime ait olduğunu, hangi tarihte üretildiğini ve önceki sahiplerini içerir. NFT’lerin en önemli özelliği, değiştirilemez ve çoğaltılamaz olmalarıdır. 2020’li yıllarda NFT’ler, özellikle dijital sanat dünyasında büyük bir popülerlik kazanmıştır.

Beeple takma isimli Mike Winkelmann’ın NFT tabanlı eseri “Everyday: The First 5000 Days” geçtiğimiz günlerde dünyaca ünlü Christie’s müzayede evi tarafından düzenlenen bir açık artırmada 69,3 milyon dolara satılmıştır (Çete, 2021). Bu dijital kolajın satılması NFT’lerin sanat piyasasındaki yerini sağlamlaştıran önemli bir olay olmuştur. Bu satış sayesinde dijital sanat eserlerinin de fiziksel eserler kadar değerli olabileceğini göstermiştir. Dijital sanatta bir devrim niteliği taşımaktadır.



Görsel 1. Beeple, Everyday: The First 5000 Days, non-fungible token (jpg) 21,069 x 21,069 pixels (319,168,313 bytes) Minted on 16 February 2021.

Bored Ape Yacht Club (BAYC), diğerlerinden farklı bir kulüptür. Sadece üyelerine ayrılmış sanal bir salonu ve kuralları vardır. En önemli kuralı asla 10.000’den fazla üye kabul etmemeleridir. BAYC 10.000 Bored Ape NFT’sinden oluşan bir koleksiyondur. Bunlar, Ethereum blockchain’i üzerine inşa edilmiş benzersiz dijital eserleri temsil eder. Her Bored Ape aynı zamanda sahibine kulübe üyelik hakkı tanımakta ve bazı özel avantajlara erişim sağlamaktadır (Aydiner, 2022).

En popüler NFT koleksiyonlarından biri olan Bored Ape Yacht Club (BAYC) NFT topluluğunun dışında bile iyi bilinmektedir. Ünlü destekçiler ve maymun avatarlarından oluşan özgün bir koleksiyon sayesinde BAYC , NFT’ler için bir tür yayınevi haline gelmiştir. Koleksiyonun tokenları, çevrimiçi bir kulübe ve yüz yüze etkinliklere erişim sağlamanın ek avantajına sahip olup, NFT sahipliğine toplumsal bir boyut katmaktadır.



Görsel 2. Bored Ape Yacht Club (BAYC) NFT’leri. Kaynak: NFT Culture

Benzersiz Token’lar, 2021 yılında kripto para piyasasındaki en sıcak trendlerden biri olmuştur. Kripto para piyasasının ana akımda tanınırlığının ve benimsenmesinin

artmasına fayda sağlayan NFT'lerin popülaritesindeki astronomik artış bazı koleksiyonların çok ciddi fiyatlardan alınıp satılmaya başlamasına yol açmıştır.

NFT teknolojisi, sanat dünyasında birçok yeniliği beraberinde getirmiştir. Sanatçılar için yeni gelir modelleri sağlamıştır. Sanatçılar, NFT'ler sayesinde eserlerini doğrudan alıcılara sunabilmekte ve galeriler gibi aracı kurumlara ihtiyaç duymadan gelir elde edebilmektedir. NFT'lerin içine gömülen akıllı kontratlar sayesinde sanatçılar, eserleri ikinci el piyasasında satıldığında da gelir elde edebilmektedir. Bu da telif haklarındaki düzenlemesini ve devamlı geliri nasıl sağladığını göstermektedir. NFT platformları, her düzeydeki sanatçının eserlerini sergilemesine olanak tanır (Düzenli ve Perdahçı, 2024). Geleneksel sanat piyasasının getirdiği sınırlamalar büyük ölçüde ortadan kalkmıştır. NFT'ler, geleneksel sanat piyasasının yapısını da değiştirmiştir. Fiziksel galeriler ve müzayede evleri, NFT satışlarına uyum sağlamak için yeni yöntemler geliştirmeye başlamıştır. Örneğin, Christie's ve Sotheby's gibi büyük müzayede evleri, artık dijital sanat eserlerini de satışa çıkarmaktadır. NFT platformları (OpenSea, Rarible, Foundation gibi), dijital eserlerin sergilendiği yeni nesil galeriler olarak işlev görmektedir.

NFT'ler, sanat dünyasında büyük bir yenilik sunmakla birlikte, özgünlük ve sahtecilik gibi eleştirileri de beraberinde getirmiştir. Koon (2021) NFT'lerin dijital sanat üzerindeki etkilerini ve dijital mülkiyetin nasıl yeniden şekillendiğini tartışarak NFT'lerin sanatçılar ve koleksiyoncular için oluşturduğu yeni pazar dinamiklerine öğretir. NFT'ler, bir dijital eserin mülkiyetini doğrulasa da o eserin kimin tarafından üretildiğini her zaman garanti edemez. Bu durum, sahte eserlerin NFT olarak satılmasına yol açabilmektedir. NFT platformlarının bazıları yüksek işlem ücretleri (gas fee) nedeniyle küçük ölçekli sanatçılar için ulaşılmaz hale gelebilmektedir. Ayrıca NFT'lerin blok zinciri üzerine kaydedilmesi, yüksek enerji tüketimine neden olmakta ve çevreye zarar vermektedir (Ustaoglu vd., 2022). Bu durum, özellikle Ethereum gibi enerji yoğun blok zinciri ağlarının eleştirilmesine yol açmıştır.

NFT'lerin sanat dünyasındaki geleceği, teknolojik gelişmelere ve bu teknolojiye yönelik toplumsal kabul seviyesine bağlıdır. Şu anda NFT alanında Fiziksel ve Dijital Eserlerin Bütünleşmesi söz konusudur. NFT'ler, fiziksel sanat eserleriyle birlikte sunulmaya başlanmıştır. Yani bir ressam tabloyu sattığında, yanında eserin dijital bir NFT versiyonunu da sunabilmektedir.

NFT'ler, sanat ve teknolojinin kesişim noktasında önemli bir yenilik olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital sanat eserlerini koleksiyon yapılabilir hale getiren bu teknoloji, sanat dünyasına hem yeni fırsatlar hem de yeni tartışmalar getirmiştir. NFT'ler, sanatın dijitalleşme sürecindeki önemli bir adım olarak, gelecekte sanat piyasasının yapısını ve sanat anlayışını daha derinlemesine şekillendirebilir.

Yapay Zekâ ve Sanat

Yapay zekâ, insan zekâsını modelleyebilmek adına görsel algılama, konuşma tanıma, karar verme ve diller arasında çeviri gibi görevleri yerine getirebilen, anlam çıkarabilen, genelleme yapabilme ve geçmiş deneyimleri öğrenebilme gibi yetkinlikleri kazanmış bilgisayar sistemleri olarak tanımlanmaktadır. Yapay zekânın bir görevi gerçekleştirirken insan beyni gibi öğrenme fonksiyonunu gerçekleştiren bilgisayar sistemleri olmasıdır. Yapay zekâ ile insanlara göre daha akıllı çalışma yeteneğine sahip olup daha hızlı akıl yürütmekte ve daha doğru karar vermektedir (TÜBİTAK, 2023).

Yapay zekâ (YZ), 21. yüzyılın en etkileyici teknolojik yeniliklerinden biri olarak sanat dünyasında yeni bir çağ başlatmıştır. Yapay zeka'nın sanata entegrasyonu, yaratım süreçlerini otomatikleştirmenin ötesinde, sanatın doğasını yeniden tanımlayan bir dönüşüm yaratmıştır. Dijital içerik üretiminin dinamik dünyasında, yapay zekanın kullanımı içeriklere yeni bir soluk olmuştur. Yeni yapay zekâ görüntü oluşturunucuları, profesyonel kalitede grafikler üretimini her zamankinden daha kolay ve hızlı hale getirmiştir. Sanatçılar ve teknolojistler, YZ'yi bir araç olarak kullanarak yeni estetik anlayışlar geliştirmiş ve bu sayede sanatın sınırlarını genişletmiştir.

Yapay zekâ destekli sanat oluşturmak için Yapay zekâ algoritmaları, veri setlerini analiz ederek resim, müzik ve edebiyat gibi birçok alanda eserler üretmektedir. Yapay zekâ araçları, sanatçıların yaratıcı süreçlerini hızlandırmakta ve yeni estetik anlayışlar sunmaktadır. Yapay zekâ destekli sanat, genellikle makine öğrenimi ve derin öğrenme tekniklerinin yaratıcı süreçlere dahil edilmesiyle ortaya çıkar. YZ modelleri, devasa miktarda veri analiz ederek yeni görüntüler, müzikler veya metinler üretebilir.

Yapay zekâ araçlarında en popüler görsel oluşturma programlarından biri olan Flux: Black Forest Labs tarafından geliştirilmiştir. Flux, farklı platformlarda indirilebilen ve kullanılabilen açık kaynaklı bir yapay zekâ görüntü işleme uygulamasıdır. Flux görüntü yapısı ve arka planlar konusunda üstün performans göstermektedir.

Sektörün lideri olarak sayılan Midjourney profesyonel fotoğrafçılığa rakip görseller üretebilmekte ve yapay zekâ sanatı yaratmak için mevcut en iyi kaynaklar arasında yer almaktadır. Discord tabanlı yapısıyla diğer araçlardan ayrılan Midjourney'e Mac, Windows, Linux, iOS veya Android cihazlarındaki Discord uygulaması üzerinden kolayca erişilebilir. Eskiden discord hesabı olmadan kullanılamayan Midjourney artık bağımsız olarak da kullanılabilir hale gelmesiyle popülerliğini artırmıştır.



Görsel 3. Midjourney ile tasarlanmış bir Mekanik Güvercin.

21 Temmuz 2022. https://storage.googleapis.com/dream-machines-output/36a505c6-e1b7-4bbb-a4e9-113241fba386/0_3.png

Ahmet Melih Turan adlı sanatçının Oturan Mesnevi adlı eserini oluştururken yapay zekâ algoritmalarından faydalanan Mevlâna ve Musiki kelimelerini seçtikten sonra renk için sepya tonlarını tercih etmesini işleyerek çalışmayı kolektif bir biçimde oluşturmuştur. Hem fiziki hem de dijital olarak kurgulanan çalışmada Midjourney alt yapısı kullanılmıştır.



Görsel 4. Midjourney ile Mevlana ve musiki kelimeleriyle tasarlanmış Oturan Mesnevi eseri. 10 Mayıs 2023 <http://midjourney.com/explore?tab=top>

Önce GPT-3 adındaki yazar yapay zekâ programını üreten OpenAI, sonrasında tarifiinize uygun resim yapabilen DALL-E adındaki yapay zekâ yazılımını geliştirdi. Görüntü işleme ve doğal dil işleme tekniklerini kullanan DALL-E adını Salvador Dali adındaki ünlü ressam ve WALL-E adındaki animasyon robottan almış. DALL-E gerçekçi resimler veya sanatsal çizimler üretebilmektedir (TÜBİTAK, 2021).



Görsel 5. DALL-E ile tasarlanmış Sandalye çizimi. Avokado şeklinde bir sandalye çiz Komutuyla oluşturulmuştur.

Ideogram sanatsal görseller oluşturmanın yanı sıra metin girdilerini otomatik olarak resimlere dönüştürebilen bir yapay zekâ modelidir. Rakiplerinden ayrılan en önemli özelliği metin görselleştirmesini çok kaliteli ve gerçekçi yapmasıdır, sanal ortamlara çok doğal ve gerçekçi cilt dokusu ile bütünsel göstermesidir. Daha öncesinde Andreessen Horowitz (a16z) ve Index Ventures liderliğinde 16,5 milyon dolar yatırım alan yapay zekâ uygulaması sıkça tercih edilen görüntü üreticileri arasında yer almaktadır (Ulukan, 2023).

Bunun yanı sıra RunwayML platformu, kullanıcıların resim oluşturması için en yeni yapay zekâ modellerine erişme ve bunları deneme fırsatı sunduğu görülmüştür. Yapay zekâ destekli görsel içerik oluşturma platformu runwayml'de soyut desenler ve gerçekçi manzaraları yeniden yaratılabilir. Runwayml'in kullanıcı dostu ara yüzü ve kapsamlı model kitaplığı ile kullanıcılar yaratıcılıklarını daha önce hiç olmadığı gibi ortaya çıkarabilir.

Yapay zekâ, sanatçılara yardımcı bir araç olarak hizmet etmektedir. Örneğin, bir ressam, YZ'nin önerdiği renk paletlerini kullanarak eserini geliştirebilir. Yapay zekâ, farklı dil, kültür ve engellere sahip bireyler için daha erişilebilir sanat deneyimleri sunabildiği gibi, "yaratıcılığının" mekanik bir süreç olduğunu ve gerçek bir insan duygusunu yansıtmadığını savunur ve YZ, mevcut eserlerden ilham alarak yeni eserler

ürettiği için, orijinal sanatçıların haklarının ihlal edilip edilmediği sıkça sorgulanmaktadır. YZ, kaybolmuş veya zarar görmüş eserleri yeniden yaratabilmektedir. Örneğin, Rembrandt'ın tarzını analiz eden bir algoritma, "yeni bir Rembrandt tablosu" yaratmayı başarmıştır. Yapay zekâ, insan müdahalesi olmadan tamamen kendi başına sanat eserleri de yaratabilir. Örneğin, Obvious adlı bir YZ ekibi tarafından üretilen Portrait of Edmond de Belamy, Christie's müzayedesinde 432.500 dolara satılmıştır (ESKOP, 2018).



Görsel 6. Edmond Belamy'nin Portresi, Obvious (Aşıkâr) adlı sanat kolektifi ile üretildi

New York'taki Christie's müzayede evinde satılan Edmond Belamy'nin Portresi adlı eser, Paris merkezli Obvious (Aşıkâr) adlı sanat kolektifi tarafından geliştirilen bir yapay zekâ programının imzasını taşımaktadır. Yapay zekâ algoritması 14. ve 20. yüzyıllar arasında yapılan 15 bin portreyi içeren bir veri tabanına sahiptir. Algoritma portreyi üretmek için kendi resmini veri tabanındaki diğer resimlerle karşılaştırarak değiştirmiş ve artık bir değişiklik yapamadığı noktada resme son halini vermiştir. Bu portre büyük bir müzayede evinde satılan ilk yapay zekâ eseri olmuştur (BBC, 2018).

Yapay zekâ destekli sanatın geleceği, teknolojik gelişmeler ve bu teknolojilerin sanat dünyasına entegrasyonu ile şekillenecektir. İnsanlar ve Yapay zekâ algoritmaları, birlikte çalışarak daha karmaşık ve yenilikçi eserler yaratabilir ve sanat eserlerini sürekli olarak öğrenen ve gelişen bir süreçte üretebilir. Nitekim Refik Anadol eserlerinde de bu kolektif çalışmayı görmekteyiz. Hem birikimini hem de yapay zekâyı kullanarak oluşturduğu görsel enstalasyonlar sanatçılar için yeni ufuk kapılarını açan örnek niteliğindedir.



Görsel 7. Refik Anadol, Melting Memories, Yapay Zekâ Algoritması Üretimi Örneği. 2018.

Refik Anadol “Melting Memories” / “Eriyen Anılar” çalışmasında beynin anıları nasıl hatırladığını görsel bağlamda sunmak için, ışık projeksiyonlarını ve yapay zekâ algoritmalarından faydalanarak, artırılmış veri heykellerini birleştirdiği görülür. Kurulum, özel bir led medya duvarında, 3 boyutlu tasarımların üzerine yansıtılarak projeksiyon ışıklarıyla İstanbul’daki Plevneli Gallery’ de izleyiciye sunulur. Anadol burada verileri oluşturmak için, California Üniversitesi, San Francisco’daki Neuroscape Laboratuvarı’nda yaptığı deneyler sonucunda, beyin dalgası aktivitelerini ölçen ve beynin zaman içinde nasıl çalıştığını ifade eden, kanıtlar sağlayan bir EGG’den (elektroensefalogram) bilişsel kontrolün sinirsel mekanizmaları hakkında geçerliliği olan verileri kullanır. Sanatçı söz konusu veri setlerini yapay zekâ algoritmalarıyla birleştirerek çok boyutlu görsel bir yapı içinde sunar (Toprak, 2020).

Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte, sanatın geleceği de hem heyecan verici hem de belirsizdir. Teknoloji ve sanatın geleceği konusunda olabilecek öngörüler arasında sınırların ortadan kalkması, yeni sanatçı profilleri ve etik ve değer tartışmaları vardır.

Sanat, fiziksel sınırları aşarak tamamen dijital bir boyuta taşınabilir. Sanat eserleri artık fiziksel bir galeride değil, sanal gerçeklik dünyalarında sergilenebilir ve bu da sınırları ortadan kaldırır. Teknolojik araçları ustalıkla kullanan bireyler, sanatçı kimliğine yeni bir boyut kazandırabilir. Yaratıcı kodlama, dijital modelleme ve algoritmik tasarım gibi alanlar, geleceğin sanatçılarının uzmanlık alanları haline gelebilir ve bu da yeni sanatçı kimliklerini doğurur.

SONUÇ

Sanat ve teknoloji arasındaki ilişki, insanlığın yaratıcılığını ve inovasyon kapasitesini gösteren güçlü bir kanıttır. Teknoloji, sanatı daha kapsayıcı, erişilebilir ve yenilikçi hale getirirken; sanat, teknolojinin insanî ve estetik bir bağlama oturmasına yardımcı olmuştur. Bu birliktelik hem bireyler hem de toplumlar için zengin ve ilham verici bir geleceğin kapılarını aralamaktadır. Sanat ve teknoloji, geçmişten günümüze sürekli bir etkileşim içinde olmuştur. Teknolojik yenilikler, sanatın hem yaratım süreçlerini hem de ifade biçimlerini dönüştürmüş; sanat ise teknolojiye insan duygusunu, estetiği ve anlamı kazandırmıştır. Geçmişte sanat, yalnızca belirli bir zümreye hitap eden ve daha sınırlı imkanlarla üretilen bir alan olarak görülürdü. Ancak dijitalleşme ve teknolojik yenilikler sayesinde sanat, artık hem üretim hem de tüketim açısından daha evrensel bir boyut kazanmıştır. Bugün bir sanat eseri, dünyanın herhangi bir yerindeki bireyler tarafından saniyeler içinde görülebilmekte ve deneyimlenebilmektedir. 21. yüzyılın dijitalleşen dünyasında bu birliktelik, yepyeni boyutlar kazanmıştır. Dijitalleşme, sanatta hem bir araç hem de bir devrim olarak etkisini hissettirmiştir. Dijital teknolojiler, sanatçıların yaratıcı potansiyellerini artırırken, izleyicilere daha erişilebilir ve etkileşimli bir deneyim sunmaktadır. Bununla birlikte, sanatın özgünlük ve etik değerleri üzerine yapılan tartışmalar, dijitalleşmenin sanat dünyasındaki yerini daha derinlemesine incelemeyi gerektirmektedir.

Yapay zekâ, sanatın yaratım sürecini zenginleştirerek ve yeni ifade biçimleri sunarak sanat dünyasında devrim niteliğinde bir değişim yaratmıştır. Bununla birlikte, bu değişim, yaratıcı özgünlük, etik ve estetik değerler açısından yeni soruları da gündeme getirmektedir. İnsan ve makine arasındaki bu iş birliği, sanatın ne olduğu ve ne olabileceği konusundaki algılarımızı yeniden şekillendirme eğilimi oluşturmuştur.

Teknolojinin sanatı dönüştürmesi, toplumların kültürel yapılarını da etkiler. Dijital sanat, farklı kültürleri ve kimlikleri bir araya getirerek kolektif bir ifade biçimi

oluşturur. Aynı zamanda, sanata erişimi kolaylaştırarak toplumun her kesimine hitap edebilmesini sağlar. Teknolojinin sunduğu bu avantajlar, sanatın evrensel bir dil haline gelmesine katkı sunmaktadır. Sanat ve teknoloji arasındaki bağ, gelecekte daha karmaşık ve derin bir hale gelecek gibi görünmektedir. Artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve yapay zekâ gibi gelişen teknolojiler, sanatın deneyimlenme biçimlerini dönüştürmeye devam edecektir. Ancak bu dönüşümde, insan yaratıcılığı ve duygusunun merkezi bir rol oynaması gerektiği unutulmamalıdır. Teknoloji, sanatçının bir uzantısı haline gelirken, sanatın özündeki insani dokunun korunması, bu dönüşümün en önemli unsurlarından biri olacaktır.

Sanatta yeniden üretim, teknolojinin sağladığı araçlarla birlikte sürekli bir evrim geçirmektedir. Matbaadan dijitalleşmeye kadar uzanan bu süreçte, sanat eserlerinin üretim, dağıtım ve tüketim biçimleri köklü bir şekilde değişmiştir. Teknoloji, sanatın sınırlarını genişletirken, aynı zamanda sanat eserlerinin anlamını, değerini ve işlevini yeniden tanımlamıştır. Bu dönüşüm, sanat dünyasında heyecan verici yeni imkanlar yaratırken, aynı zamanda sanatın özgünlüğü ve etik değerleri üzerine önemli sorular sormamıza neden olmaktadır. Bu bağlamda, teknolojinin sanattaki etkisini sadece bir araç olarak değil, sanatın geleceğini şekillendiren bir güç olarak ele almak doğru olacaktır.

Etik İlkeler

Bu çalışma etik kurul izni gerektirmemektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Araştırma kapsamında iki yazar da eşit oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Bu makalenin yazarları herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması içerisinde değildir.

KAYNAKÇA

- Aydiner, T. (2022). Bored Ape Yacht Club NFT Koleksiyonu Nedir? İşte BAYC Hakkında Bilmeniz Gerekenler. <https://cryptopotato.com/language/tr/bored-ape-yacht-club-bayc-nedir/>
- BBC. News (2018). Türkçe. Yapay zekanın yaptığı portre 432 bin dolara satıldı. Dünya Haberleri. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-45987201>
- Begtimur, Mehmet Emin (2018). İlk Matbaanın Mucidi, *Uluslararası Uygur Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 2018/12, s. 160-168.
- Çete, Ş. (2021). İşte 69 Milyon dolarlık NFT Tabanlı Eserin Alıcısı. Artdog, Çağdaş Sanat/ Dijital Sanat. <https://artdogistanbul.com/iste-69-milyon-dolarlik-nft-tabanli-eserin-alicisi/>
- Düzenli K. ve Perdahçı, N. Z. (2024). Sanatın yeni dijital çağı: NFT'ler ve kullanım alanları. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, Sanatta Dijitalizm Özel Sayısı*, 17-33. doi: 10.17484/yedi.1410042
- Eschenburg, M. (2014). Artificial Hells, A Conversation with Claire Bishop. *Historical Presence in Visual Culture Contemporaneity*. 3(1). DOI 10.5195/contemp.2014.113 <http://contemporaneity.pitt.edu>

- ESKOP (2018). Christie's Müzayede Evinde Satılan Yapay Zekâ Eserinin Perde Arkası, erişim: 15.08.2024 <https://www.e-skop.com/skopbulten/christies-muzayede-evinde-satilan-yapay-zek%C3%A2-eserinin-perde-arkasi/4032>
- Işık, M. (2023). Fotoğrafın İcadından beri Resim Sanatı ile Etkileşimi. *International Social Sciences Studies Journal*, 9(117), 9360-9368. DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/sssj.73507>
- Koon, A. (2021). NFTs and the Future of Digital Art. *Journal of the International Copyright Society of the U.S.A.*, 58(1), 123-142.
- Kuş, M. (2019). Kamera obskür, teknoloji ve görsel sanatlar, *İdil Sanat Dergisi*, 8(55), 381-386.
- Lister, M. Dovey, J. (2009). *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge
- Mayfield, A. (2010). What is Social Media. http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What_is_Social_Media_icrossing_ebook.pdf.
- Paul, C. (2015). *Digital Art. World of Art*. Thames& Hudson Yayınevi.
- TDK. (2025). Dijitalleşme. Güncel Türkçe Sözlük. Erişim: 11.03.2025. <https://sozluk.gov.tr>
- Toprak, A. (2020). Yapay zekâ algoritmalarının dijital enstalasyona dönüşmesi. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, (14), 47-59.
- TÜBİTAK. (2021). Bilim ve Teknik E-Dergisi. DALL-E. Dijital Ressam. <https://services.tubitak.gov.tr/edergi/yazi.pdf?jsessionid=SzWAtfu3eV0DWM6zckoEi3sO?dergiKodu=4&cilt=54&sayi=639&sayfa=42&yil=2021&ay=2&yaziid=45082>
- TÜBİTAK. (2023). Dene Yap Teknoloji Atölye Kitapları-14. Yapay Zekâ (YZ). https://tubitak.gov.tr/sites/default/files/25506/yapay_zeka_lise.pdf
- Ulukan, M. (2023). 2023'ün öne çıkan ücretsiz yapay zekâ destekli görsel oluşturma araçları, Erişim: 11.10.2024. <https://www.webtures.com/tr/blog/ideogram-ai-nedir-kullanim-alanlari-ve-ornekler/>
- Ustaoglu, E., Kiran, S., Bağcı, M. & Emre, İ. E. (2022). Nft (Non-Fungible Token) ve uygulama alanları. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 24 (4), 1801-1821.
- Walter, B. (2015). *Teknik Olarak Yeniden-Üretilirlik Çağında Sanat Yapıtı*. Çev. Gökhan Sarı. Zeplin Kitap. İstanbul
- Yazıcı, H. (2023). Fotoğraf Akımları: Fotoğraf Odaklı 15 Sanat Akımı, Erişim tarihi: 04.11.2024. <https://hknfpv.com/fotograf-akimlari/>

EXTENDED ABSTRACT

This study explores the relationship between technology and art reproduction, emphasizing how technological advancements have shaped artistic creation, dissemination, and perception. The authors trace this evolution from traditional printing techniques to modern digital tools such as NFTs (Non-Fungible Tokens), artificial intelligence (AI), augmented reality (AR), and virtual reality (VR). The research provides

an in-depth analysis of how technology continuously redefines the concept of art, its originality, and its accessibility.

Introduction

Throughout history, art has undergone constant transformation, heavily influenced by technological progress. The ability to reproduce art has changed the way it is created and how audiences engage with it. From cave paintings to modern digital reproductions, technology has played a key role in expanding artistic boundaries.

The study highlights significant technological milestones that have impacted art, including:

- The invention of the printing press (15th century), which allowed for the mass reproduction of artworks and texts.
- The development of photography (19th century), which challenged traditional painting techniques and led to new artistic movements.
- The rise of digital photography and editing tools (20th century), which further expanded the possibilities for artistic expression and manipulation.

The Digital Revolution in Art

With the advent of digitalization, art has moved beyond physical forms and is now widely consumed through online platforms, virtual exhibitions, and interactive installations. This shift has democratized access to art, allowing global audiences to engage with artworks in unprecedented ways. Some of the key technological innovations discussed in the paper include:

- NFTs (Non-Fungible Tokens): A blockchain-based system that authenticates digital art, ensuring its originality and ownership.
- AI-Generated Art: AI tools such as Midjourney and DALL-E enable artists to create new visual compositions by analyzing existing artworks and generating unique pieces.
- Augmented and Virtual Reality: These technologies allow audiences to experience immersive artistic environments, transforming how art is exhibited and interacted with.

The study also examines the ethical implications of these advancements, such as concerns over authenticity, copyright, and the environmental impact of blockchain-based art markets.

Reproduction and Originality in the Digital Age

One of the central debates in art history is the tension between originality and reproduction. Walter Benjamin's theory on the "Aura of Art" argues that mechanical reproduction diminishes an artwork's uniqueness. However, digital reproduction challenges this idea by making art more widely accessible while introducing new forms of originality, such as algorithmically generated artworks and interactive installations. The study further discusses how AI is being used to recreate lost artworks, raising questions about authenticity and artistic authorship. AI algorithms trained on vast datasets can now generate paintings in the style of famous artists, blurring the line between human and machine creativity.

The Impact of NFTs on the Art Market

The study provides a detailed examination of NFTs and their role in the contemporary art market. By enabling artists to sell digital artworks as unique assets, NFTs have created a new economic model for digital art. Some notable developments include:

- High-profile NFT sales, such as Beeple's artwork "Everydays: The First 5000 Days", which sold for \$69.3 million.
- The emergence of NFT-based art communities, such as the Bored Ape Yacht Club (BAYC), which combines digital ownership with exclusive membership benefits.
- Challenges and criticisms, including concerns about speculation, environmental sustainability, and art theft in the NFT space.

AI and the Future of Art

AI-generated art has become a significant force in contemporary creativity. The study explores how AI is being used to assist artists, generate original compositions, and even create independent artworks.

- AI tools such as RunwayML, Midjourney, and Ideogram are revolutionizing visual design and digital art.
- Refik Anadol's AI-generated installations, such as "Melting Memories", showcase how data-driven art can create emotionally compelling experiences.
- The sale of AI-generated artworks, such as "Portrait of Edmond de Belamy", highlights the growing acceptance of AI as an artistic collaborator.

Despite its potential, AI-generated art also raises philosophical and ethical questions about the nature of creativity, originality, and human involvement in artmaking.

Conclusion

The research concludes that technology has fundamentally reshaped art, its production, and its perception. While reproduction has historically been a means of making art more accessible, the digital revolution has completely redefined the boundaries of artistic creation. Emerging technologies like AI, VR, AR, and blockchain are not only transforming the ways art is produced and consumed but are also challenging traditional notions of originality, authorship, and artistic value.

As technology continues to evolve, artists, critics, and audiences must navigate the ethical, economic, and creative challenges posed by digital and AI-driven art. The study serves as a guide for those interested in exploring new forms of artistic expression and technological innovation in the art world.

İÇ MİMARLIK VE ÇEVRE TASARIMINDA YENİLİKÇİ BİR YAKLAŞIM:
UNICERA 2024 CREAVİT FUAR TASARIMI KURGUSU*An Innovative Approach In Interior Architecture and Environmental Design:
Unicera 2024 CreavitFair Design Concept*Abdullah Süha Ermumcu¹, Esra Uslu², Yasin Dönmez³

Makale Bilgisi	Özet
<i>Araştırma Makalesi</i> <i>Gönderilme:</i> 24 Haziran 2025 <i>Kabul:</i> 10 Temmuz 2025 <i>Yayın:</i> 25 Ağustos 2025 <i>Anahtar kelimeler:</i> Creavit Fuar tasarımı UNICERA 2024	UNICERA 2024 İstanbul Fuarı, seramik ve banyo sektörlerinde yenilikçi tasarım ve sürdürülebilirliği bir araya getiren önemli bir etkinliktir. Makale, Creavit markası için tasarlanan sergi alanının (800 m ²) tasarım sürecini; iç mekân tasarımı, kullanıcı deneyimi ve çevresel sürdürülebilirlik açısından değerlendirmektedir. Çalışmada literatür taraması, saha gözlemleri, tasarım analizi ve 2023 ile 2024 yıllarındaki sergi alanlarının karşılaştırılması yöntemleri kullanılmıştır. Araştırma bulgularına göre, Creavit sergi alanı fonksiyonellik ve estetiği dengeli bir şekilde bir araya getirmiştir. Açık plan düzeni, stratejik giriş noktaları ve geniş koridorlar ziyaretçi hareketliliğini artırırken, dijital paneller ve etkileşimli unsurlar marka kimliğini güçlendirmiştir. Sonuç olarak, Creavit'in sergi alanı, ferah, içe dönüklükten uzak ve sürdürülebilir sergi tasarımına örnek oluşturmaktadır. Kullanıcı odaklı mekânsal düzenlemeler, sürdürülebilir malzeme kullanımı ve ileri teknolojilerin entegrasyonu, serginin başarısını artırmıştır. Gelecekteki fuar tasarımları için gelişmiş dijital entegrasyon, daha kapsayıcı erişilebilirlik çözümleri, genişletilmiş sosyal alanlar, ek sürdürülebilirlik önlemleri ve hibrit sergi modellerinin uygulanmasında rol model bir stant tasarımı olmayı hedeflemiştir.
Article Information	Abstract
<i>Research Article</i> <i>Received:</i> June 24, 2025 <i>Accepted:</i> July 17, 2025 <i>Published:</i> August 25, 2025 <i>Keywords:</i> Creavit Exhibition fair design UNICERA 2024	UNICERA 2024 Istanbul Fair is a significant event that brings together innovative design and sustainability in the ceramics and bathroom sectors. This article examines the design process of the 800 m ² exhibition space created for the Creavit brand, evaluating it in terms of interior design, user experience, and environmental sustainability. The study employs literature review, on-site observations, design analysis, and a comparative evaluation of the exhibition spaces from 2023 and 2024. According to the research findings, the Creavit exhibition space successfully balances functionality and aesthetics. The open-plan layout strategically placed entry points, and wide corridors facilitate visitor movement while digital panels and interactive elements strengthen brand identity. In conclusion, Creavit's exhibition space serves as a model for spacious, open, and sustainable exhibition design. User-centred spatial arrangements, the use of sustainable materials, and the integration of advanced technologies have enhanced the exhibition's success. The exhibition stand aims to be a role model for future fair designs by incorporating advanced digital integration, more inclusive accessibility solutions, expanded social areas, additional sustainability measures, and hybrid exhibition models.

Kaynak/Cite: Ermumcu, A.S., Uslu, E. & Dönmez, Y. (2025). İç mimarlık ve çevre tasarımında yenilikçi bir yaklaşım: Unicera 2024 creavit fuar tasarımı kurgusu. *Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi*, 3(2), 319-344.
İntihal / Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve yayın öncesi intihal taraması yapılmıştır. / This article has been reviewed by at least two reviewers and has been checked for plagiarism before publication.

¹Doktora Öğrencisi/Mimar, Karabük Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, suhaermumcu@gmail.com, ORCID: 0009-0002-6374-1626² Dr. Öğr. Üyesi, Karabük Üniversitesi Safranbolu Şefik Yılmaz Dizdar Meslek Yüksekokulu Mimari Restorasyon Programı, esrauslu@karabuk.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2039-2278³ Prof. Dr., Karabük Üniversitesi Safranbolu Başak Cengiz Mimarlık Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü, yasindonmez@karabuk.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2840-6312

GİRİŞ

Fuar alanları, tarih boyunca ulusal ve uluslararası ticaretin gelişmesine olanak tanıyan, yenilikçi fikirlerin ve teknolojilerin sergilendiği alanlar olarak ekonomik ve kültürel dönüşümde kritik bir rol üstlenmiştir. Sanayi devriminden bu yana gelişen fuarcılık anlayışı, zaman içinde ürün ve hizmetlerin tanıtımının ötesine geçerek, deneyim tasarımının ve marka iletişiminin bir parçası haline gelmiştir. Özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, fuar alanları mimarlık, iç mekân tasarımı ve çevre düzenlemesi gibi disiplinlerin kesişim noktasında birer kültürel ve teknolojik merkez olarak konumlanmıştır (Osborne&Fox, 2018; Bennett, 2020).

UNICERA 2024 İstanbul Fuarı hem Türkiye'nin hem de uluslararası platformların önde gelen banyo ve seramik etkinliklerinden biri olarak, ticari hedefler ile estetik değerlerin bulunduğu bir platform sunmaktadır. Creavit markası için tasarlanan sergi alanı, yalnızca markanın kimliğini yansıtmakla kalmayıp, aynı zamanda kullanıcı deneyimi ve sürdürülebilirlik odaklı tasarım anlayışıyla dikkat çekmektedir. Bu çalışma, UNICERA 2024 özelinde, fuar tasarımının fonksiyonel ve estetik boyutlarını analiz etmeyi ve modern fuarcılık anlayışına dair bir çerçeve sunmayı amaçlamaktadır. Konuyla bağlantılı olarak literatür taraması yapıldığında devam eden alt bölümlerde her paragraf fuar ve fuarcılık ile alakalı yayınların kısa bir özeti olarak sunulmuştur. Fuarların ve Fuarcılığın, Kongre turizmi ve fuar organizasyonlarının ekonomik etkilerini ve uluslararası ticaretteki rollerini ele alır. Türkiye'nin bu alandaki potansiyeli analiz edilmiş ve gelişim için stratejik öneriler sunulmuştur. Kongre ve fuar organizasyonlarının turizm gelirlerini artırmadaki etkileri ve yerel ekonomiye olan katkıları vurgulanmıştır. Ayrıca, bu organizasyonların planlama süreçleri ve yönetim stratejileri detaylı bir şekilde incelenmiştir (Aymankuy, 2006).

Ticaret fuarlarının, işletmelerin önemli müşterileriyle ilişkilerini geliştirmedeki rolünü vurgular. B2B pazarlama bağlamında ticaret fuarlarının, müşteri sadakatini artırmada ve yeni iş fırsatları oluşturmada kritik bir araç olduğu belirtilmiştir. Çalışma, ticaret fuarlarının stratejik kullanımıyla ilgili pratik öneriler sunarak işletmelerin rekabet gücünü artırma yollarını tartışmaktadır (Blythe, 2002).

Kongre ve fuar organizasyonlarının yönetimiyle ilgili temel kavramları, organizasyonel süreçleri ve etkinlik planlama yöntemlerini ele alır. Organizasyonların başarıya ulaşması için lojistik destek, pazarlama stratejileri ve bütçe planlamasının önemi vurgulanır. Türkiye bağlamında, kongre ve fuar organizasyonlarının sektörel katkıları ve karşılaşılan zorluklar da detaylandırılmıştır (Çakıcı, 2013).

Sergi alanlarındaki aydınlatma tasarımının kullanıcı algısı üzerindeki etkilerini incelemektedir. Doğru aydınlatma tekniklerinin, sergilenen ürünlerin vurgulanmasında ve mekânın estetik çekiciliğinin artırılmasında oynadığı rol ele alınmıştır. Çalışmada, sergi tasarımında kullanılan aydınlatma düzenlemelerine yönelik öneriler sunulmuştur (Şahin, 2024; Uslu ve Bölükbaşı, 2024).

Kullanıcı deneyimini geliştirmeye yönelik iç mekân tasarımında ergonomi, mekânsal düzenleme ve estetik unsurların önemi fuar alanımızda tasarım ekibi olarak tarafımızca vurgulanmıştır. Bu unsurların, kullanıcı memnuniyetine katkı sağlama potansiyeli detaylandırılmış ve özellikle ticari alanlarda etkili bir şekilde uygulanabilme yöntemleri birlikte alışmış olduğumuz ajanslar tarafından ele alınmıştır.

Şehirlerin turistik ürün olarak pazarlanmasında kullanılan yöntemleri ve bu süreçte kongre ve fuar organizasyonlarının oynadığı rolü incelemektedir. Şehirlerin

marka değerlerini artırma stratejileri ve Türkiye'nin bu alandaki potansiyel şehirleri detaylı bir şekilde analiz edilmiştir (Giritlioğlu, İ., & Avcıkurt, 2010).

İstanbul'un kongre turizmindeki rekabet gücünü değerlendirmektedir. Kongre altyapısı, uluslararası etkinliklerdeki başarılar ve bölgesel avantajlar incelenmiş, İstanbul'un küresel pazardaki konumunu güçlendirme stratejileri önerilmiştir (Heper, & Sarıışık, 2015).

Fuar organizasyonlarının başarısını organizatörlerin perspektifinden değerlendirmektedir. Katılımcı memnuniyetinin artırılması, lojistik hizmetlerin iyileştirilmesi ve organizasyonel süreçlerde verimlilik sağlanması gibi konular ele alınmıştır. Çalışmada, fuarcılık sektörüne yönelik iyileştirme önerileri sunulmuştur (Acartürk, 2013; Ayçiçek, 2021).

Ticaret fuarlarının mekânsal tasarımında kullanılan stratejileri ve bu tasarımların kullanıcı deneyimine olan etkilerini analiz etmektedir. Yazar, görsel unsurların ve mekânsal organizasyonun markayı ve ürünleri nasıl daha etkili bir şekilde tanıtabileceğini tartışmaktadır (Lawson, 2017).

Uluslararası fuarların kültürel ve zihinsel mesafe kavramları çerçevesinde analizini yapmaktadır. Çalışma, farklı kültürel geçmişlerden gelen katılımcıların etkileşim süreçlerini ve bu süreçlerde karşılaşılan zorlukları ele almaktadır. Kültürel farkındalık ve stratejik adaptasyon önerileri sunulmuştur (Sungur, & Aytuğ, 2020).

Bölgesel turizm planlamasının Türkiye bağlamındaki uygulamalarını ele alır ve fuarların bölgesel kalkınmadaki önemine dikkat çeker. Araştırma, turizm altyapısının güçlendirilmesi, yerel ekonomilerin desteklenmesi ve bölgesel planlamada fuarların stratejik kullanımı konularında öneriler sunmaktadır. Ayrıca, turizmin bölgesel kalkınmadaki uzun vadeli etkileri vurgulanmıştır (Tosun, & Jenkins, 1996).

Türkiye'nin kongre turizmi pazarındaki konumunu değerlendirir ve İstanbul ile Antalya gibi şehirlerin kongre turizmindeki potansiyeline odaklanır. Çalışma, kongre turizminin ekonomik faydalarını, pazar genişleme stratejilerini ve Türkiye'nin bu alandaki gelişim fırsatlarını detaylı bir şekilde analiz etmektedir (Pektaş ve Aydın, 2021).

Kongre ve fuar turizminin teorik çerçevesini ele alırken, organizasyonel süreçlerin yönetiminde dikkate alınması gereken unsurları detaylandırmaktadır. Kitap, kongre ve fuarların turizm gelirlerine, yerel ekonomiye ve uluslararası tanıtıma olan katkılarını kapsamlı bir şekilde incelemekte ve Türkiye'nin bu sektördeki fırsatlarını değerlendirmektedir (Usta, 2008).

Modern ticaret fuarlarında sürdürülebilirlik ve dijital entegrasyonun önemini vurgulamaktadır. Yazar, artırılmış gerçeklik (Augmented Reality - AR), sanal gerçeklik (Virtual Reality - VR) ve interaktif ekranlar gibi dijital araçların kullanıcı deneyimine olan katkılarını incelemekte ve geri dönüştürülebilir malzemeler ile enerji verimli sistemlerin uygulanmasını detaylandırmaktadır. Çalışma, sürdürülebilir ve teknoloji odaklı tasarımın gelecekteki fuar organizasyonlarındaki potansiyelini ortaya koyar (Partarakis, 2025).

EMITT 2020 Fuarı'nda katılımcıların performans algısını değerlendirmektedir. Çalışmada, fuarın ticari başarıları, katılımcı memnuniyeti ve organizasyonun genel etkinliği detaylı bir şekilde incelenmiştir. Ayrıca, EMITT örneği üzerinden fuar organizasyonlarının ekonomik katkıları ve pazarlama stratejileri tartışılmıştır (Yılmaz, 2019).

Çukurova Sanayi ve Ticaret Fuarları üzerinden fuarların bölgesel kalkınmadaki etkilerini incelemektedir. Araştırma, fuarların yerel işletmelerin ulusal ve uluslararası pazarlara erişimini kolaylaştırdığı, bölgesel ekonomiyi desteklediği ve altyapı gelişimine katkıda bulunduğunu ortaya koymaktadır. Çalışma, bölgesel kalkınma stratejilerinde fuarcılığın önemini vurgulamaktadır (Yücel, & Ata, 2006).

Kongre ve fuar organizasyonlarının turizm sektörüne olan katkılarını EMITT örneği üzerinden analiz eder. Çalışmada, uluslararası fuarların yerel ve ulusal turizme sağladığı ekonomik faydalar, uluslararası ziyaretçi çekme potansiyeli ve istihdam yaratma kapasitesi detaylandırılmıştır. EMITT örneği, kongre ve fuarların şehir tanıtımındaki etkisini somut bir şekilde ortaya koymaktadır (Şengelvd, 2018).

Uluslararası ticaret fuarlarının firmalar için sunduğu fırsatları ve pazarlardaki etkilerini ele alır. Özellikle, Türk firmalarının uluslararası fuar etkinliklerinde karşılaştığı zorluklar ve bu zorlukların aşılması için stratejik öneriler sunulmuştur. Araştırma, fuarların markalaşma ve yeni pazar bulma süreçlerindeki önemine vurgu yapmaktadır (Güven, & Ceylan, 2019).

Türkiye’de milli fuarcılığın mevcut durumunu analiz eder ve sektörü geliştirmek için öneriler sunar. Milli fuarların yerel ekonomiye olan katkıları, yerli üreticilerin uluslararası pazarlara erişimi ve organizasyonel süreçlerin verimliliği detaylandırılmıştır. Yazar, milli fuarcılığın gelecekteki potansiyelini artırmak için öneriler geliştirmiştir (Badak, 2018).

Türkiye’de uluslararası fuarcılığın geliştirilmesi için gereken sistematik yaklaşımları ele almaktadır. Araştırma, uluslararası fuarların ekonomik ve kültürel etkilerini değerlendirirken, Türkiye’nin bu alandaki rekabet gücünü artırmak için öneriler sunmaktadır. Çalışma, global pazarda daha etkin bir yer edinmek için stratejik yaklaşımlar önermektedir (Badak ve Özdaşlı, 2019).

20 kaynağı inceleyecek olursak; fuarcılığın ekonomik, sosyal, tasarımsal ve teknolojik boyutlarını kapsamlı bir şekilde ele almaktadır. Çalışmalar, fuarların yerel ve ulusal ekonomilere sağladığı katkılara odaklanarak istihdam oluşturma, turizm gelirlerini artırma ve yerel işletmelere yeni ticari fırsatlar sunma gibi avantajlarını vurgulamaktadır. Ayrıca, fuar organizasyonlarının iç mekân tasarımındaki işlevsel ve estetik dengesi ile kullanıcı deneyimi üzerindeki etkileri detaylı bir şekilde incelenmiştir. Özellikle aydınlatma, mekânsal düzenleme ve teknoloji entegrasyonu gibi unsurların sergi alanlarını daha etkili hale getirdiği belirtilmiştir. Sürdürülebilirlik ve dijitalleşme ise modern fuarcılıkta öne çıkan temalar arasında yer almış, geri dönüştürülebilir malzemeler ve Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality-AR) ve sanal gerçeklik (Virtual Reality - VR) teknolojilerinin kullanıcı deneyimini zenginleştirdiği tartışılmıştır. Bununla birlikte, uluslararası ticaret fuarlarının kültürel farklılıklar ve zihinsel mesafeler bağlamında sunduğu zorluklar ve fırsatlar ele alınmış, bu fuarların marka bilinirliği ve pazar genişletme konusundaki önemi vurgulanmıştır. Son olarak, kongre ve fuar turizminin şehir markalaşması ve bölgesel kalkınmadaki rolü, özellikle Türkiye bağlamında değerlendirilmiş, organizasyonel süreçlerin iyileştirilmesine dair öneriler sunulmuştur. Bu kapsamda, kaynaklar fuarcılık sektörünün çok yönlü doğasını anlamak ve geliştirmek için değerli bir rehber niteliğindedir.

Taranan makalelerin genel anlamda mimarlıkla ilgisinin zayıf olduğu ve tasarım süreçlerine değinilmediği görülmektedir. Uygulama sürecinde de birçok detayın olduğu fuarcılık sektörünün çalışmayla tasarım süreçlerine ve uygulamaya katkı sağlanması planlanmaktadır.

Fuar Alanlarının Tarihsel Gelişimi

Fuarlar, tarih boyunca ticaretin, kültürün ve teknolojinin gelişim süreçlerinde önemli bir araç olarak kullanılmıştır. İlk olarak yerel pazar yerleri ve panayırlar şeklinde ortaya çıkan fuar anlayışı, sanayi devrimiyle birlikte evrilmiş ve günümüzdeki modern fuarcılığın temelleri atılmıştır. Bu bağlamda, fuar alanlarının tarihsel gelişimi hem mimari hem de işlevsel açıdan ticaretin ve toplumların değişimine ışık tutmaktadır.

Tarihsel olarak fuarların ilk örnekleri, Mezopotamya ve Antik Yunan gibi medeniyetlerde düzenlenen pazar yerleri ve festivallere dayanmaktadır. Bu alanlar, ticaretin yanı sıra sosyal etkileşim ve kültürel paylaşımlar için de bir platform sunmuştur (Ünal Kestane, 2015). Ancak modern anlamda fuarcılığın başlangıcı, 19. yüzyılın ortalarında gerçekleşen sanayi devrimi ile ilişkilendirilir.

1851 yılında Londra’da düzenlenen Büyük Sergi (The Great Exhibition), modern fuarcılığın dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. Sergiye ev sahipliği yapan Crystal Palace, dönemin mimari yeniliklerini ve sanayi devriminin teknolojik başarılarını sergilemek üzere tasarlanmıştır. Yaklaşık 6 milyon ziyaretçiyi ağırlayan bu etkinlik, uluslararası ticaretin yanı sıra fuar alanlarının mekânsal ve estetik gereksinimlerini de belirlemiştir (Osborne&Fox, 2018).

20. Yüzyılın başlarında, fuarlar yalnızca ticaret ve ürün tanıtımı için değil, aynı zamanda uluslararası ilişkiler ve kültürel etkileşimler için önemli platformlar haline gelmiştir. Expo 1900 Paris, dönemin teknolojik ve sanatsal birikimini sergileyen önemli bir etkinlik olarak öne çıkmıştır. Bu fuarda elektrik enerjisi, otomasyon ve modern tasarım yaklaşımları geniş bir katılımcı kitlesine sunulmuştur (Lawson, 2017).

İhtisas fuarları yaygınlaşmış ve belirli sektörlerle yönelik etkinlikler düzenlenmeye başlanmıştır. Özellikle II. Dünya Savaşı’ndan sonra, fuar alanları küreselleşme ve sanayileşme süreçlerinin etkisiyle daha profesyonel organizasyonlara dönüşmüştür. Fuarcılık sektörü, modern mimarlık ve iç mekân tasarımıyla birlikte evrilmiş ve kullanıcı odaklı alanlar haline gelmiştir (Yücel ve Ata, 2006).

Türkiye’de fuarcılık, özellikle Cumhuriyet döneminde hız kazanmıştır. 1930’lu yıllarda düzenlenmeye başlayan İzmir Enternasyonal Fuarı, Türkiye’nin ilk uluslararası fuarı olarak modern fuarcılığın temelini atmıştır. İzmir Kültürpark’ ta gerçekleşen bu fuar, yalnızca ekonomik değil, aynı zamanda kültürel bir etkinlik olarak da önemli bir yer edinmiştir (Karpat, 2009).

Samsun Fuarı, Anadolu’da düzenlenen ilk milli fuar olarak 1963 yılında kurulmuştur. Bölgenin ekonomik ve sosyal kalkınmasına katkı sağlayan bu etkinlik, zamanla eski gücünü yitirmiş ve 1992 yılında son kez düzenlenmiştir (Badak, 2018). Türkiye’de fuarcılık sektörü, 1980’lerden itibaren uluslararası standartlara uygun fuar merkezlerinin inşasıyla hız kazanmıştır. İstanbul, İzmir ve Antalya gibi şehirler hem ulusal hem de uluslararası etkinliklere ev sahipliği yaparak sektörde önemli bir yer edinmiştir (Acartürk, 2012).

Günümüzde fuar alanları, dijital teknolojiler ve sürdürülebilirlik odaklı yaklaşımlar sayesinde büyük bir dönüşüm geçirmektedir. Dijital ekranlar, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi teknolojiler, modern fuar alanlarının vazgeçilmez unsurları haline gelmiştir. Bu uygulamalar, ziyaretçilerin ürünlerle daha interaktif bir şekilde etkileşim kurmasını sağlamaktadır.

Sürdürülebilirlik, modern fuar tasarımlarında öncelikli bir tema olarak öne çıkmaktadır. Çevre dostu malzemelerin kullanımı, enerji tasarruflu sistemler ve geri

dönüştürülebilir sergi elemanları, fuar alanlarının çevresel etkisini azaltmayı hedeflemektedir (Bennett, 2020). Pandemi süreciyle birlikte, sanal fuarlar ve hibrit etkinlikler daha yaygın hale gelmiş, dijital platformlarla fiziksel alanların bir arada kullanıldığı bir model benimsenmiştir.

Fuar alanlarının tarihsel gelişimi, ticaret ve kültürel etkileşim açısından önemli bir dönüşümü yansıtmaktadır. Sanayi devrimiyle başlayan modern fuarcılık anlayışı, 20. yüzyıl boyunca gelişerek günümüzde dijitalleşme ve sürdürülebilirlik odaklı yaklaşımlarla birleşmiştir. Türkiye'deki fuar organizasyonları, bu küresel dönüşümün bir parçası olmuş ve uluslararası standartlara uygun yapılarla fuarcılık sektörüne katkı sağlamıştır.

Son Yüzyılda Fuarcılıkta Yaşanan Gelişmeler

Son yüzyılda fuarcılık sektörü, teknolojik yenilikler, dijitalleşme ve küreselleşmenin etkisiyle köklü bir dönüşüm geçirmiştir. Geleneksel ticaret ve sergi alanlarından, ziyaretçilerin interaktif deneyimler yaşadığı çok yönlü mekânlara evrilen fuar alanları, ekonomik ve kültürel anlamda toplumların gelişimine katkı sağlamaktadır. 20. yüzyılın başlarında fuarlar, genel endüstriyel ürünlerin sergilendiği büyük etkinlikler şeklinde düzenlenirken, zamanla sektör odaklı ihtisas fuarları ön plana çıkmıştır. Özellikle otomotiv, tarım, teknoloji ve sağlık alanlarına yoğunlaşan bu fuarlar, belirli sektör uzmanlarını bir araya getirmiştir (Lawson, 2017). Bu dönüşümün erken örneklerinden biri olan 1929 Barcelona Uluslararası Sergisi, mimarlık ve tasarımın sergi alanlarında nasıl bir dönüşüm geçirdiğini göstererek, modern mimarinin fuar tasarımlarındaki rolünü güçlendirmiştir (Osborne, & Fox, 2018).

20. yüzyılın ikinci yarısında küreselleşmenin etkisiyle fuarcılık sektörü uluslararası bir boyut kazanmış, II. Dünya Savaşı sonrası ekonomik iş birliğini teşvik eden fuarlar, ülkeler arası ticaretin gelişimine katkı sunan önemli platformlar haline gelmiştir. 1967'de Expo Montreal, sürdürülebilirlik ve teknolojik yenilikleri odağına alarak uluslararası fuar anlayışını dönemin koşullarına uyarlamıştır. Bu süreçte fuarlar, sadece ticari ürünlerin tanıtıldığı organizasyonlar olmaktan çıkıp kültürel ve sosyal mesajların aktarıldığı platformlara dönüşmüştür (Frost ve Laing, 2018). 1980'lerden itibaren dijitalleşmenin hız kazanması, fuar organizasyonlarının yapısını köklü biçimde değiştirmiştir. Dijital ekranlar, bilgisayar destekli tasarımlar ve multimedya sunumları yenilikçi ziyaretçi deneyimleri sunarken, 2000'li yıllarda artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi teknolojiler, ziyaretçilerle daha interaktif iletişim imkânı sağlamıştır (Duman, 2024).

Hannover Messe gibi uluslararası teknoloji fuarları, robotik sistemler ve yapay zekâ uygulamalarını tanıtarak teknoloji odaklı fuarcılığın gelişimine katkı sağlamıştır (Özer, 2021). Son yıllarda ise sürdürülebilirlik, fuar tasarımlarının temel unsurlarından biri haline gelmiştir. Enerji verimli aydınlatma sistemleri, geri dönüştürülebilir malzemeler ve çevre dostu yaklaşımlar, modern fuar organizasyonlarının ayrılmaz bir parçası olmuştur. 2015 Expo Milano, sürdürülebilir tarım ve çevre temalarıyla fuarların küresel sorunlara dikkat çekme potansiyelini gözler önüne sermiştir (Bennett, 2020).

Covid-19 pandemisi, fuar sektöründe yeni bir dönemin başlamasına neden olmuş, fiziksel etkinliklerin kısıtlandığı süreçte sanal fuarlar ve hibrit modeller yaygınlaşmıştır. Online platformlar üzerinden düzenlenen sanal fuarlar, küresel katılımcılara erişimi kolaylaştırırken, fiziksel katılımın sunduğu deneyim eksikliği hibrit fuar modellerini ön plana çıkarmıştır. Bu model hem dijital hem de fiziksel deneyimleri bir araya getirerek

katılımcıların farklı beklentilerine yanıt verebilmektedir ve gelecekte fuarcılığın dönüşümünde önemli bir rol oynayacaktır (Lawson, 2017).

Türkiye’de fuarcılık sektörü de bu dönüşüm sürecine paralel olarak gelişmiştir. İzmir Enternasyonal Fuarı gibi köklü etkinliklerin yanı sıra İstanbul Fuar Merkezi ve Antalya Expo gibi modern fuar alanları, Türkiye’nin uluslararası fuar sektöründeki konumunu güçlendirmiştir. Dijital teknolojilerin entegrasyonu ve sürdürülebilirlik odaklı yaklaşımlar, Türkiye’deki fuar organizasyonlarının dikkat çeken unsurları arasında yer almaktadır. Örneğin, UNICERA Uluslararası Seramik Banyo Fuarı hem yerel hem de küresel katılımcıları bir araya getirerek Türkiye’nin seramik sektöründeki gücünü uluslararası arenada temsil etmektedir. Günümüzde fuarcılık sektörü, endüstri odaklı organizasyonlardan, dijitalleşme ve sürdürülebilirlik ekseninde gelişen, kullanıcı deneyimine odaklanan etkinlik alanlarına evrilmiştir. Hem Türkiye’de hem de dünyada fuar alanlarının bu değişimlere hızla uyum sağladığı görülmektedir. Teknolojik yenilikler, çevresel farkındalık ve hibrit modeller, gelecekte fuarcılık sektörünün yönünü belirleyen temel faktörler olacaktır (Acartürk, 2012).

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Tasarım, bireylerin yaşam alanlarını estetik ve işlevsel bir şekilde düzenlemeyi amaçlayan çok yönlü bir süreçtir. Fuar alanları gibi dinamik ve geçici mekanların tasarımı ise, estetik, işlevsellik ve deneyim odaklılık gibi farklı boyutları bir araya getirir. Bu bölümde, iç mekân kavramı, fuar alanlarının tasarım yaklaşımları ve bu mekanların kullanıcı deneyimi üzerindeki etkileri detaylandırılmaktadır.

İç Mekân Kavramı

İç mekân, yapıların sınırları içerisinde bulunan ve bireylerin fiziksel, sosyal ve psikolojik ihtiyaçlarına cevap veren alanlar olarak tanımlanır. İç mekânın sadece fiziksel bir düzenleme değil, aynı zamanda bireylerin duygusal bağ kurduğu bir alan olduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda iç mekân, kullanıcılara hem işlevsel hem de estetik bir deneyim sunar.

İç mekân tasarımının, kullanıcıların mekanla olan etkileşimlerini optimize etmek için yapılandırıldığını ifade eder. İç mekân, işlevsellik, estetik, ergonomi ve sürdürülebilirlik gibi unsurların dengeli bir şekilde bir araya getirilmesiyle oluşturulur (Lawson, 2017). Fuar alanlarında iç mekân tasarımı, esneklik ve modülerlik gerektirir (Dikeç, 2013). Geçici mekanların tasarımında hızlı kurulum ve sökölme süreçlerinin yanı sıra, kullanıcı dostu düzenlemelerin önemine dikkat çekmiştir. Bu özellikler, fuar alanlarının sürekli değişen ihtiyaçlara uygun şekilde yapılandırılmasını sağlar.

Fuar Alanları ve Tasarım Yaklaşımları

Fuar alanları hem estetik hem de işlevsellik açısından bir araya gelen karmaşık mekanlardır. Bu alanlar, ziyaretçilerin kolaylıkla erişebileceği, yönlendirici ve görsel olarak çekici bir şekilde tasarlanmalıdır. Fuar alanlarının tasarımında şu yaklaşımları öne çıkarmaktadır.

Fonksiyonel tasarım, fuar alanlarının kullanıcı akışını kolaylaştıran, ürünleri ve hizmetleri en verimli şekilde sergileyen düzenlemelerdir. Geniş koridorlar, açık plan düzenlemeler ve net yönlendirme elemanları, fonksiyonel tasarımın temel unsurlarıdır. Estetik, mekanların ziyaretçilerde olumlu bir ilk izlenim yaratmasını sağlarken, tematik tasarım, belirli bir marka veya ürünle ilişkilendirilen unsurların sergilenmesini içerir. Fuar

alanlarında kullanılan malzeme, renk ve aydınlatma seçimlerinin ziyaretçi algısını doğrudan etkilediğini belirtmektedir (Beril Bal ve Bekar, 2025).

Dijital teknolojilerin modern fuar alanlarının ayrılmaz bir parçası haline geldiğini ifade etmektedir. Artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve interaktif ekranlar, kullanıcıların sergilenen ürünlerle daha derin bir bağ kurmasını sağlar (Duman, 2024).

Sürdürülebilirlik, modern tasarım projelerinin temel bir bileşenidir. Enerji verimliliği sağlayan aydınlatmalar ve geri dönüştürülebilir malzemelerin hem çevresel hem de ekonomik faydalar sunduğunu vurgulamaktadır (Akbulut, & Güvenç, 2016).

Fuar Alanlarında İç Mekân Tasarımının Kullanıcı Deneyimine Etkisi

İç mekân tasarımı, ziyaretçilerin fuar alanıyla kurduğu etkileşimde belirleyici bir rol oynar. Ziyaretçi deneyimini şekillendiren temel unsurlar şunlardır:

Mekansal Akış ve Ergonomi

Fuar alanlarında mekânsal düzenlemenin akıcı bir şekilde tasarlanması, ziyaretçilerin alanı kolayca keşfetmesini sağlar. Bu yaklaşım hem kullanıcı memnuniyetini artırır hem de sergilenen ürünlerin daha fazla dikkat çekmesine katkıda bulunur.

Teknolojik Entegrasyon

Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi teknolojiler, ziyaretçilerin ürünlerle daha derin bir etkileşim kurmasını sağlar. Dijital ekranların ve etkileşimli uygulamaların, ziyaretçilerin bilgiye hızlı ve kolay erişimini sağladığını vurgulamaktadır (Partarakis, 2025).

Dinlenme ve Sosyal Alanlar

Fuar alanlarında yer alan oturma ve dinlenme alanları, ziyaretçilerin rahatlamasını sağlayarak deneyimlerini daha keyifli hale getirir. Bu sosyal alanlar, ziyaretçilerin fuar alanında daha uzun süre vakit geçirmesine ve genel memnuniyetlerinin artmasına katkı sağlar. Tasarım kavramları, fuar alanlarının başarısını şekillendiren temel unsurlardır. İç mekân ve çevre tasarımı, fonksiyonel, estetik ve sürdürülebilir yaklaşımlarla birleştirilerek kullanıcı deneyimine katkıda bulunur. Türk ve uluslararası kaynaklardan elde edilen bilgiler, modern fuar alanlarının dinamik yapısını anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Araştırmanın temel amacı, UNICERA 2024 İstanbul Fuarı'nda Creavit için tasarlanan sergi alanının tasarım ilkelerini ve kullanıcı deneyimine etkilerini değerlendirmektir. Araştırma, modern fuar alanlarında iç mekân tasarımının rolünü irdeleyerek, bu alanların ticari ve estetik hedeflere nasıl hizmet ettiğini anlamayı hedefler.

Çalışmada, aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- İç mekân ve çevre tasarımı, fuar alanlarında kullanıcı deneyimini nasıl etkiler?
- Creavit' in marka kimliği, fuar tasarımında hangi unsurlarla desteklenmiştir?
- Modern fuar tasarımlarında sürdürülebilirlik ve dijitalleşme ne ölçüde ön plana çıkmaktadır?

Bu sorular, UNICERA 2024 örneği üzerinden ele alınarak, ticari fuar tasarımının gelecekteki uygulamaları için çıkarımlar sunulması hedeflenmektedir.

UNICERA 2024 İSTANBUL FUARI VE FUAR MERKEZİ

Bu bölümde, UNICERA 2024 İstanbul Fuarı'nın düzenlendiği İstanbul Fuar Merkezi'nin özellikleri, katılımcı profili, önceki yıllara ait istatistikler, altyapı olanakları ve yerleşim planı ele alınmaktadır (Görsel 1).



Görsel 1.İstanbul Fuar Merkezi, fuar salonları yerleşim planı
(Bölüm 1: İstanbul Fuar Merkezi, 2023)

İstanbul Fuar Merkezinin Alan Büyüklüğü ve Kapasitesi

İstanbul Fuar Merkezi (İFM), Türkiye'nin en büyük ve kapsamlı fuar merkezlerinden biridir. Toplamda yaklaşık 500.000 metrekarelik bir alan üzerine kurulu olan merkez, 96.000 metrekarelik kapalı alana sahiptir. İFM hem ulusal hem de uluslararası etkinliklere ev sahipliği yaparak birçok sektör için önemli bir platform sunmaktadır. Geniş kapasitesi ve çok sayıda salonuyla, aynı anda birden fazla etkinliğin düzenlenmesine de olanak tanımaktadır (İstanbul Fuar Merkezi, 2023).

Fuar Katılımcı Profili ve Firma Sayısı

UNICERA İstanbul, seramik, banyo ve mutfak sektörlerinde dünya çapında tanınan bir fuar olarak her yıl binlerce profesyoneli bir araya getirmektedir. Katılımcı profili, inovasyon ve tasarım odaklı firmalardan oluşmaktadır. 2024 yılında fuara toplamda 330'dan fazla katılımcı firma iştirak etmiştir. Bu firmalar, seramikten banyo ürünlerine, mimari çözümlerden teknolojiye kadar geniş bir ürün yelpazesi sunmaktadır (UNICERA, 2024).

Önceki UNICERA Fuarlarında Katılımcı İstatistikleri

Geçmiş UNICERA Fuarları, katılımcı ve ziyaretçi sayıları bakımından önemli bir başarı elde etmiştir. Örneğin, 2023 yılında düzenlenen fuar, toplamda 88.728 ziyaretçiyi ağırlamış ve 327 katılımcı firma yer almıştır. Ayrıca, 110 farklı ülkeden 12.798 yurt dışı ziyaretçi fuara katılım sağlamıştır (Expo Turkey, 2023). Bu veriler, UNICERA Fuarı'nın uluslararası çekiciliğini ve sektördeki önemini göstermektedir (Görsel 2).



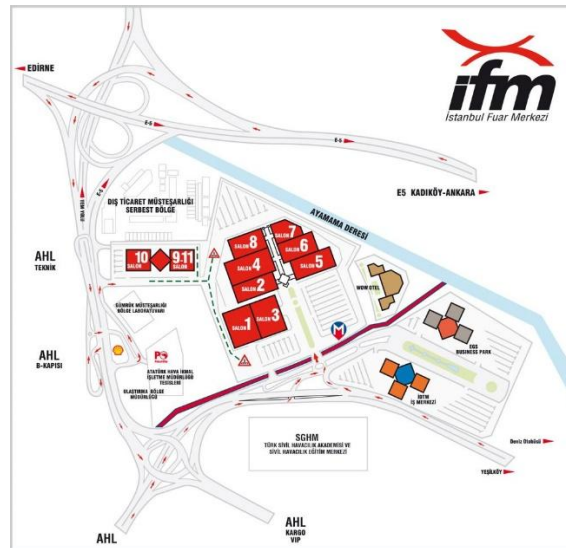
Görsel 2. İstanbul fuar merkezine UNICERA 2024 için gelen katılımcılar ve ülkeleri (Expo Turkey, 2023)

Otopark ve Altyapı Olanakları

İstanbul Fuar Merkezi, geniş otopark ve altyapı olanaklarıyla katılımcı ve ziyaretçilerin konforunu sağlamayı hedeflemektedir. 7.500 araç kapasiteli otoparkı, restoranlar, kafeler ve bankacılık hizmetleri gibi sosyal alanları ile İFM, ziyaretçiler için ideal bir ortam sunmaktadır (URL:4). Ayrıca, fuar alanında teknik destek ve güvenlik hizmetleri gibi altyapı unsurları da yer almaktadır.

Fuar Alanının Haritası ve Yerleşim Planı

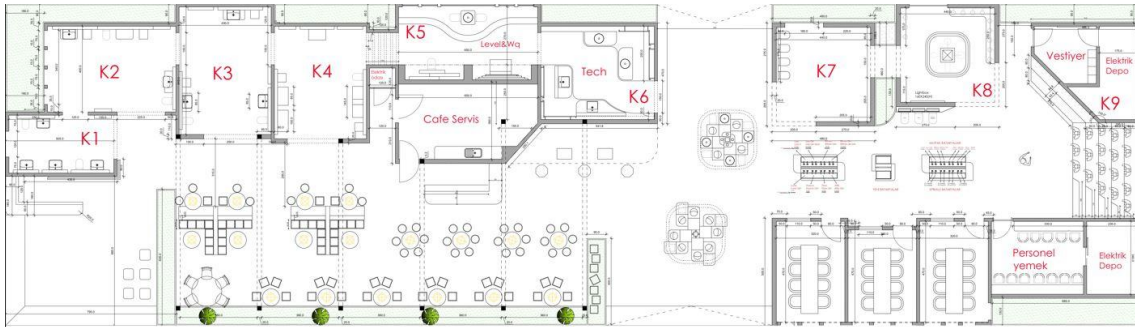
UNICERA Fuarı'nın yerleşim planı, katılımcı firmaların ve ziyaretçilerin fuar alanında kolaylıkla hareket edebilmesi için detaylı bir şekilde hazırlanmıştır. İstanbul Fuar Merkezi, 11 adet fuar salonundan oluşmaktadır ve her bir salon belirli sektörler veya ürün gruplarına tahsis edilmiştir. Ayrıca, fuarın resmî web sitesinde interaktif haritalar ve katılımcı firmaların stant yerleşimlerini gösteren salon planları bulunmaktadır (Görsel 3) (UNICERA, 2024).



Görsel1. İstanbul fuar merkezi otopark yerleşim planı (Bölüm 2: İstanbul Fuar Merkezi, 2023)

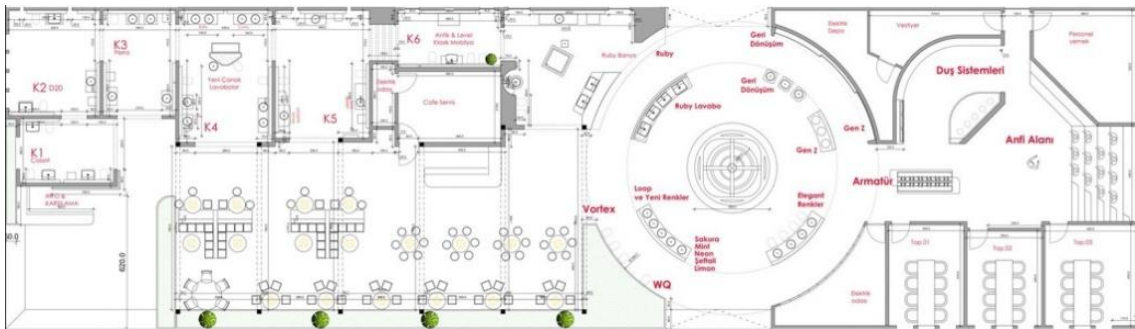
TASARIM SÜRECİ VE PROJE ÖZELLİKLERİ

İstanbul Fuar merkezi (İFM) de yapılan 04-08 Kasım 2024 Tarihleri arasında düzenlenmiş olan UNICERA 2024 İstanbul Fuarı'nda Creavit için tasarlanan sergi alanı hem markanın kimliğini yansıtmak hem de kullanıcı deneyimini zenginleştirmek amacıyla oluşturulmuştur. Bu bölümde, tasarım sürecinin aşamaları, proje özellikleri ve teknik detaylar ele alınmıştır. Projenin çıkış noktası sergileme alanları ile misafirlerin ağırlanacağı, toplanma alanı ve üniversitelerden sektör ile alakalı bilgi verilmesi hedeflenen öğrencilere yapılacak olan sunumun başlangıcı olan amfinin dengeli bir biçimde alan içerisinde kurgulanması sağlanmıştır. 15 metre genişliğinde ve 53 metre uzunluğundaki fuar alanı tasarım faaliyetlerini zorlaştırsa da lineer bir çözümle sergileme ve ağırlama bölümleri çözümlenmiştir. 2023 fuar alanından başlayan tasarım kurgusu 2024 yılında olgunluğa ulaşmıştır (Görsel 4).



Görsel2. UNICERA 2023 Creavit fuar alanı yerleşim planı
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)

2023 ve 2024 yılında görüldüğü üzere tasarımda değişiklikler yapılmıştır. İlerleyen bölümlerde yapılmış olan değişikliklerden ve mevcut değişikliklerin fuar alanına olan katkılarından bahsedilecektir (Görsel 5).



Görsel3. UNICERA 2024 Creavit fuar alanı yerleşim planı
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)

Fuar Tasarım Eskizleri ve Çizimler

Tasarım sürecinin başlangıç aşaması, konsept geliştirme ve ilk eskizlerin hazırlanması olmuştur. "Vision" teması, Creavit 'in sürdürülebilirlik ve yenilikçilik değerlerini ön plana çıkarmak için belirlenmiştir. Şirketin mottosu haline gelmiş olan “bakış açını değiştir”, “banyo bu tarafta”, “herkes bakar, görüyor musun” gibi reklam sloganları ise bakış açımızı oluşturmakta önemli katkılar sağlamaktadır. Bu bağlamda, eskizlerde aşağıdaki düzenlemeler yapılmıştır (Görsel 6).

- Giriş Alanı: Creavit logosu ve multimedya ekranlarla ziyaretçileri karşılayan etkileyici bir alan.
- Ürün Sergileme Alanları: Her ürün ailesine ayrılmış kütller.

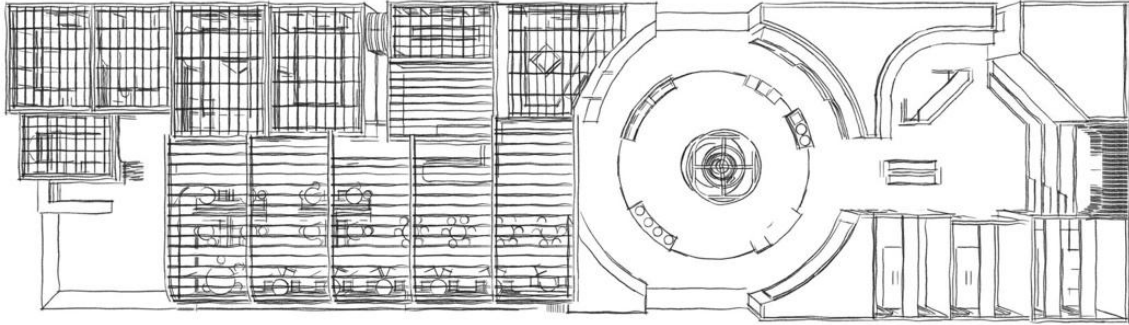
- Dinlenme Alanları: Modern oturma gruplarıyla ziyaretçilere rahat bir mola alanı sunulması.
- Etkileşim Alanları: Ziyaretçilerin dijital araçlarla ürünlerle etkileşim kurabileceği bölümler.

Fuar alanlarının tasarımında, marka kimliğini ön plana çıkaran düzenlemelerin, ziyaretçilerde olumlu bir etki yarattığı dikkate alınmıştır. Bu doğrultuda, işlevsellik ile estetik unsurlar bir araya getirilerek dengeli bir mekânsal düzen sağlanmıştır (Görsel 7).

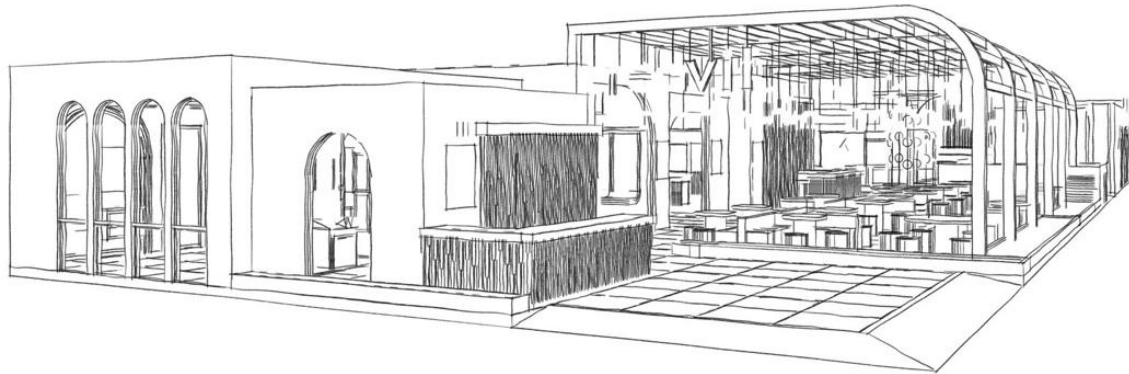
Teknik çizimler, mekânsal organizasyonu ve detayları içermektedir:

- Kat Planı: Ürün sergileme üniteleri, giriş alanı ve dinlenme bölümlerinin yerleşim düzenini gösterir.
- Aydınlatma Planı: Vurgu aydınlatmalarının ve genel ışıklandırma elemanlarının konumları belirtilmiştir.
- Modüler Sistemler: Taşınabilir sergi ünitelerinin ölçüleri ve yerleşim özellikleri detaylandırılmıştır.

Fuar tasarımı sürecinde teknik çizimlerin hem mekânsal verimliliği hem de ziyaretçilerin mekânda rahat hareket edebilmesini sağladığını vurgulamaktadır (Lawson, 2017).



Görsel 4. UNICERA 2024 eskiz plan çalışmaları
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)



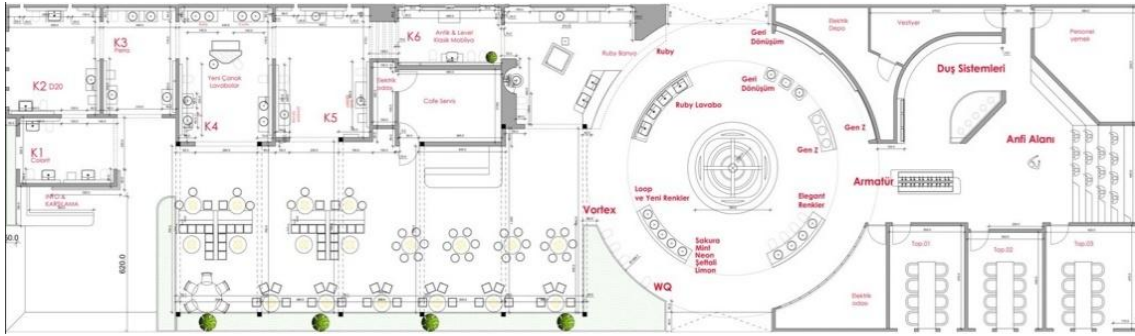
Görsel 7. UNICERA 2024 giriş bölümü eskiz çalışmaları
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)

Proje Özellikleri, Render ve Teknik Detaylar

Tasarım, 795 m² bir alan üzerine kurulmuş ve aşağıdaki özelliklere göre düzenlenmiştir. Fuarlarda sergi alanlarının tasarımı, kullanıcı deneyimini optimize etmek ve markanın etkili bir şekilde temsil edilmesini sağlamak amacıyla belirli kriterler doğrultusunda şekillendirilmektedir. Bu analizler, saha gözlemleri, literatür incelemeleri ve önceki fuarlardan elde edilen veriler ışığında gerçekleştirilmiştir. Alanın genel yerleşimi, ziyaretçi hareketliliği, ürün sunumu ve mekânsal düzenlemeler, elde edilen

bulgular doğrultusunda değerlendirilmiştir. Bu bağlamda, Creavit'in UNICERA 2024 sergi alanında uygulanan tasarım kararları; alanın farklı misafir grupları için etkin şekilde kullanılmasını sağlayan esneklik modeli, bu esneklikle paralel bağlantıda koridor genişlikleri ve yönlendirmelerin misafir ağırlama stratejisiyle birlikte daha geniş uygulanması ve özel teşhirleri diğerlerinden ayırmak adına aydınlatma vurgusu kullanılarak ziyaretçiler tarafından dikkat çekmesi sağlanmaktadır (Görsel 8 ve 9).

- Esneklik : Modüler sistemler, alanın farklı etkinliklere uyarlanabilmesini sağlamaktadır.
- Ziyaretçi Akışı : Koridorların geniş tutulması ve ürün kimliklerinin doğru yerleştirilmesiyle akıcı bir hareket sağlanmıştır.
- Odak Noktaları : Öne çıkan ürünlerin sergilendiği bölümler, özel aydınlatmalarla vurgulanmıştır.



Görsel 8. UNICERA 2024 Creavit fuar planı
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)



Görsel 9. UNICERA 2024 Creavit fuar planı renderi
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)

Stant seçiminde ise hem sürdürülebilirlik hem de 2023 yılından kullanabileceğimiz birçok malzemeyi sürdürülebilirlik adına tekrardan kullanmayı benimsediğimiz bir proje tasarımı olmuştur. Aşağıda tekrardan kullandığımız stant, mobilya, reklam panoları ve elektrik aydınlatma armatürleri sıralanmaktadır.

- Giriş bankosu mobilyası (Görsel 8 ve 9),
- Cafe alanı, bankosu ve mobilyaları,
- Cafe alanı konstrüksiyonu (Görsel 8 ve 9),
- Zemin malzemesi (Görsel 8 ve 9),
- Meydanda bulunan lale revizyonu (Görsel 9),
- Toplantı alanı mobilyaları ve koltukları,
- Tüm pencere ve kapılar,

- Amfi alanı ve Ruby parametrik tasarımı (Görsel 11),
- Elektrik ve aydınlatma malzemeleri,
- Reklam pano dili ve kutu harf tabelaları.



Görsel 10. UNICERA 2023 Creavit fuar alanı giriş fotoğrafı
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)



Görsel 11. UNICERA 2024 Creavit fuar alanı giriş fotoğrafı
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)

2023 yılında 2,8 mm kalınlığında çelik sac ile yaptırmış olduğumuz standın uyumu plan ile uyumlu olmaktaydı (Görsel 12).



Görsel 12. 2023 yılına ait çelik konstrüksiyon
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)

2024 yılında ise anıtsal bir meydan oluşturma isteğinden ötürü mevcut çelik standın etrafına eklentilerle meydan ile aynı formu oluşturmak istenmiştir (Görsel 13).



Görsel 13. 2024 yılına ait düzenlenmiş çelik konstrüksiyon
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)

Ziyaretçi deneyimini artırmak için teknoloji odaklı çözümler projede yer almıştır:

- Dijital Deneyimleri: Ziyaretçilerin Creavit ürünlerini sanal ortamda incelemesine olanak tanımıştır.
- İnteraktif Paneller: Ürün bilgilerine hızlı erişim sağlanmıştır (Görsel 14)
- Multimedya Ekranlar: Markanın hikayesi ve ürünlerinin kullanım videoları gösterilmiştir (Görsel 15).

Dijital teknolojilerin fuar tasarımı ziyaretçilerin ilgisini artırmada ve markanın yenilikçi yönünü yansıtmada önemli bir araç olmuştur.



Görsel 14. Banyo özelliklerini anlatan interaktif paneller
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)



Görsel 15. Curve dijital ekran
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)

Sürdürülebilirliği korumaya çalıştığımız bir diğer stant ise parametrik tasarım olan Ruby standı. 2023 yılında ürünün fuar içerisinde gösterimine uygun olması adına stant antrasit rengine boyanmıştır (Görsel 16).



Görsel 16. 2023 yılında kullanılan parametrik tasarım ve amfi alanı
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)

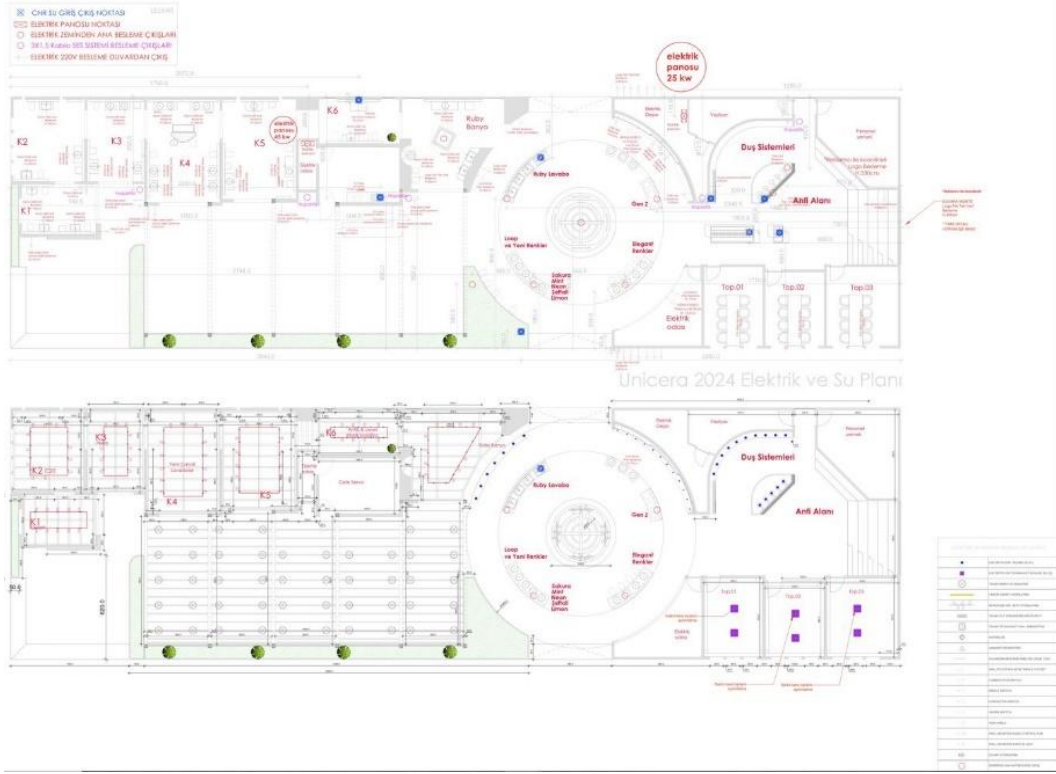
2024 yılında fuar alanı içerisindeki ruby ürününün gösterimine uygun olması amacıyla kullanılan malzeme aynı olup montaj sonrası beyaza boyanmıştır. Saha da koyu bir rengi açık bir renge çevirmek oldukça zorlamıştır. 5 kat boya ile antrasit etkisi tamamen beyaza dönmüştür (Görsel 17).



Görsel 17. 2023 yılında kullanılan parametrik tasarım ve amfi alanı
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)

Aydınlatma, ürünlerin sergileniş biçimini ve mekânın atmosferini etkileyen önemli bir tasarım unsuru olarak belirlenmiştir.

- Vurgu Aydınlatmaları: Sergilenen ürünleri ön plana çıkarmak için LED spot ışıklar kullanılmıştır.
- Dolaylı Aydınlatmalar: Mekânın genel atmosferini desteklemek için yumuşak ışıklandırma uygulanmıştır (Görsel 18).



Görsel 18. UNICERA 2024 Creavit aydınlatma ve elektrik yerleşim projesi
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)

Sergi alanlarında aydınlatma düzenlemelerinin, ziyaretçi deneyiminde odaklanmayı artırmak için stratejik bir şekilde tasarlanması gerektiğini ifade etmektedir (Çelik, 2017). UNICERA 2024 Fuarı için Creavit sergi alanı, sürdürülebilirlik, teknolojik entegrasyon ve kullanıcı deneyimini ön planda tutan bir tasarım süreciyle gerçekleştirilmiştir. Eskizlerden teknik detaylara kadar her aşamada, marka kimliğini ve yenilikçi yaklaşımı destekleyen bir tasarım hedeflenmiştir.

Projenin Nihai Fotoğrafları

Tüm detaylarının projeye uygun şekilde tamamlandığını bilmek ölçeği büyük projelerde başarı olarak kabul edilmektedir. Planlama aşamasında tüm detayların projesini çizmek üreticiler için kolaylık sağladığı için projenin kurulum sürecinde zamana karşı yarışırken tüm ürünlerin eksiksiz ve hatasız olarak alanda bulunması gerekmektedir. 7 günlük kurulum sürecinde herhangi bir kaza veya aksaklık olmadan fuar kurulumu tamamlanmıştır. Fuar alanının bitmiş haline ait fotoğraflar aşağıda gösterilmektedir (Görsel 19, 20, 21 ve 22).



Görsel 19. UNICERA 2024 Creavit fuar alanının ziyaretçileri karşıladığı en yoğun nokta
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)



Görsel 20. UNICERA 2024 Creavit fuar alanının banyo mekanlarına ait ürün ve ürün kimlikleri
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)



Görsel 21. UNICERA 2024 Creavit fuar alanının tekil ürünler standı
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)



Görsel 22. UNICERA 2024 Creavit fuar alanının meydana bulunan sürdürülebilir ürünlerle yapılmış olan standı
(Yazar fotoğraf arşivi, 2024)

SONUÇ

UNICERA 2024 İstanbul Fuarı'nda Creavit için tasarlanan sergi alanı, modern fuar tasarımının sürdürülebilirlik, estetik ve kullanıcı deneyimi odaklı yaklaşımını yansıtan bir proje olmuştur. Bu bölümde, projenin genel değerlendirmesi yapılmış, elde edilen bulgular detaylandırılmış ve gelecekteki çalışmalara yönelik öneriler sunulmuştur.

Proje, Creavit ‘in yenilikçi vizyonunu ve sürdürülebilirlik değerlerini yansıtan bir tasarım anlayışıyla gerçekleştirilmiştir. Tasarım süreci, markanın kimliğini güçlendirme, kullanıcı deneyimini iyileştirme ve sektörde öne çıkma hedeflerine uygun olarak planlanmıştır. Fuar alanı hem teknik hem de estetik açıdan bir bütünlük sunmuş, ziyaretçilere etkileyici bir deneyim yaşatmayı amaçlamıştır.

Doğal malzemelerin kullanımı ve enerji verimli aydınlatma elemanları, çevresel duyarlılığı ön plana çıkarmış ve Creavit ‘in sürdürülebilirlik hedeflerini desteklemiştir. Bu yaklaşım, modern fuar tasarımında çevre dostu uygulamaların önemini bir kez daha vurgulamaktadır. Bir önceki senelerden kalan aydınlatma elemanları tamir edilip kullanılmıştır. Bununla birlikte reklam tabelalarından da tüm ışıklı kutu harfler tamir edilip kullanılması özellikle desteklenmiştir. Ahşap stant elemanları küçük değişikliklerle bir önceki senelerden farklılaştırarak; boya rengini değiştirerek günümüzde kullanılmıştır.

Dijital deneyimleri ve interaktif paneller, ziyaretçilere ürünleri daha iyi anlama ve deneyimleme imkânı sunarak marka ile kullanıcı arasındaki etkileşimi artırmıştır. Teknolojinin bu şekilde entegre edilmesi, fuar alanlarının daha dinamik hale gelmesini sağlamıştır. Geçtiğimiz senelerden farklı olarak ilk defa büyük ekran panelini curve (eğik) şeklinde kurarak fuar tarihinde bir ilk oluşturulmuştur.

Mekânsal düzenlemelerin açık planlı ve yönlendirme elemanlarının etkili bir şekilde yerleştirilmiş olması, ziyaretçilerin alanda kolayca hareket etmelerini sağlamıştır. Bu durum, ziyaretçi memnuniyetini artırarak fuarın genel başarısına katkı sağlamıştır. Fuarın çevresindeki koridorlardan geçen ziyaretçilerde bu şekilde açık bir planlamanın fuar standımıza baka baka yürümeleriyle göstermiştir. Sadece stant içinden değil stant dışından geçen ziyaretçilerde bu ferahlığı ve dikkat çekiciliği gözlemlendiği tespit edilmiştir.

Sergi alanının estetik detayları, renk seçimleri ve malzeme kullanımı, Creavit ‘in modern ve yenilikçi kimliğini ziyaretçilere etkili bir şekilde aktarmıştır. Meydan tarafında bulunan çelik konstrüksiyon lale tasarımı renkli lavabolarımızı tij yardımıyla asmamıza vesile olurken aynı zamanda anıtsal bir öge olarak dikkat çekicilik sağlamıştır. Neredeyse tüm misafirlerimiz renkli asılı lavabolarımızın önünde fotoğraf çekmiştir.

Gelecek fuar projelerinde, yapay zekâ tabanlı yönlendirme sistemleri ve daha gelişmiş AR/VR uygulamalarının dahil edilmesi önerilmektedir. Bu yenilikler, ziyaretçilerin mekanla daha fazla etkileşim kurmasını sağlayabilir. Daha fazla geri dönüştürülebilir malzeme kullanımı, yenilenebilir enerji kaynaklarına dayalı aydınlatma sistemleri gibi uygulamalar sürdürülebilirlik vurgusunu güçlendirebilir. Gelecek tasarımlarda, engelli ziyaretçilerin ihtiyaçlarını karşılayacak daha kapsayıcı düzenlemeler yapılması önerilmektedir. Ziyaretçilerin yoğun tempoda dinlenebileceği daha fazla sosyal alan eklenmesi, deneyim kalitesini artırabilir.

UNICERA 2024 İstanbul Fuarı için tasarlanan Creavit sergi alanı, modern fuar tasarımının tüm gerekliliklerini karşılayan bir proje olarak dikkat çekmiştir. Sürdürülebilirlik, teknolojik entegrasyon ve estetik yaklaşımların bir araya getirildiği bu tasarım, marka kimliğini etkili bir şekilde ziyaretçilere aktarmış ve kullanıcı deneyimini zenginleştirmiştir. Gelecekteki çalışmalar, daha fazla dijitalleşme ve sürdürülebilirlik odaklı yaklaşımlarla bu başarıyı ileriye taşıyabilir.

Dijitalleşmeyi firmaların daha etkin kullanarak birbirlerine örnek olması gerekmektedir. 5 gün süreyle ziyaretçi ağırlayan fuar sistemi harcanan paraların önemli ölçüde kısılmasına katkı sağlayabilir.

Etik İlkeler

Bu çalışma etik kurul izni gerektirmemektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Araştırma kapsamında yazarlar eşit oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Bu makalenin yazarları herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması içerisinde değildir.

KAYNAKÇA

- Acartürk, K. (2012). Türkiye'de Fuarçılık ve Fuarların Coğrafi Dağılımı. *Coğrafya Dergisi*, (25), 55-66.
- Acartürk, K., (2013). *Fuar Organizasyonlarının Katılımcı Firmaların Finansal Performanslarına Etkileri*. Marmara Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Akbulut, E., & Güvenç, H. (2016). Sürdürülebilir Fuar Tasarımı. *Mimarlık ve Çevre Dergisi*, 12(3), 45-58. <https://doi.org/10.26835/my.1159187>
- Ayçiçek, S., (2021). *Fuar Lojistiği*. İstanbul Ticaret Üniversitesi.
- Aymankuy, Y. (2006). *Kongre turizmi ve fuar organizasyonları*. Detay Yayıncılık.
- Badak, S. (2018). Türkiye'de Milli Fuarçılığın Durum Tespiti ve Gelişimine Yönelik Bir Model Önerisi. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://doi.org/10.17932/IAU.SANAT.2015.015>
- Badak, S. & Özdaşlı, K., (2019). Sistem Yaklaşımı Açısından Türkiye'de Uluslararası Fuarçılığın Gelişimine Yönelik Bir Model Önerisi. *Suleyman Demirel University Journal of Faculty of Economics & Administrative Sciences*, 24(4), 847
- Bennett, P. (2020). *Designing for Experiences: Event Spaces and Exhibition Planning*. Architectural Press.
- Beril Bal, H. ve Bekar, İ., (2025). Sürdürülebilir Tasarım Yaklaşımıyla Fuar Stantlarında Atık Malzeme Kullanımı: Stüdyo Deneyimi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 34 (1), 520-537. DOI: 10.35379/cusosbil.1586032
- Blythe, J. (2002). Using trade fairs in key account management. *Industrial Marketing Management*, 31(7), 627-635.
- Çakıcı, A. C. (2013). *Toplantı yönetimi: Kongre, konferans, seminer ve fuar organizasyonları*. Detay Yayıncılık.
- Dikeç, I., (2013). Küçük Konutların İç Mekân Tasarımında İşlevsellik Bağlamında Esneklik: Nef Flats Levent 163 Örneği. İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Duman, A.T., (2024). Fotoğrafta Dijital Sergileme Biçimlerinin Anlam Bağlamında Esere Etkisi. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

- Expo Turkey. (2023). UNICERA 2023 istatistikleri. <https://www.expointurkey.org/tr/fuar/unicera-2024>
- Frost, W., & Laing, L., (2018). Exhibitions, Trade Fairs and Industrial Events. Routledge. New York.
- Giritlioğlu, İ., & Avcıkurt, C. (2010). Şehirlerin turistik bir ürün olarak pazarlanması: Örnek şehirler ve Türkiye'deki şehirler üzerine öneriler. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(4), 74-89.
- Güven, Ö. Z., & Ceylan, T. (2019). Fuarların uluslararası pazarlar açısından önemi: Turizm işletmeleri üzerine bir araştırma. *Alanya Akademik Bakış*, 3(3), 277-294. <https://doi.org/10.29023/alanyaakademik.616007>.
- Heper, F. Ö., & Sarıışık, M. (2015). Kongre turizmi açısından İstanbul ili'nin rekabet gücü analizi. *Kastamonu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 6, 61-75.
- İstanbul Fuar Merkezi, (2023). İFM hakkında. <https://ifm.com.tr/tr/hakkimizda/ifm-hakkında>
- İstanbul Fuar Merkezi. (2023). Altyapı ve otopark olanakları. <https://ifm.com.tr/tr/hakkimizda/ifm-hakkında>
- Karpat, G. (2009). *İzmir Kültürpark ve Fuar Alanının Tarihsel Gelişim Sürecinin Araştırılması ve Geleceğe Yönelik Tasarım Programının Oluşturulması*. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Ünal Kestane, S., (2015). Antik Çağda Pazarlama ve Pazarlama Karması Elemanlarına Yönelik Değerlendirmeler. *BEU. SBE. Dergisi*. 4 (1).
- Lawson, B. (2017). The language of space in trade fairs. Routledge.
- Osborne, J., & Fox, R. (2018). History of World Fairs and Expos. London University Press.
- Özer, İ., (2021). *Fuar Endüstrisi Kavramlar ve Hizmet Kalitesi*. Nobel Yayıncılık. Ankara.
- Pektaş, Ç. & Aydın, E., (2021). Bibliometric Profile Of Postgraduate Theses On Congress Tourism. *Turizm Ekonomi ve İşletme Araştırmaları Dergisi*. 3 (1), 72-83.
- Sungur, B., & Sözüer, A., (2020). Uluslararası fuarlar ve zihinsel mesafe. *Alanya Akademik Bakış*, 4(3), 889-910. <https://doi.org/10.29023/alanyaakademik.706465>
- Şahin, B., (2024). Modern Sanat Mekânlarında Sergileme Tasarımı: OMM Modern Müzesi, İstanbul Modern ve CerModern Örneği. *Bingöl Üniversitesi Teknik Bilimler Dergisi*. 5 (2). 28-42.
- Tosun, C., & Jenkins, C. L. (1996). Regional planning approaches to tourism development: The case of Turkey. *Tourism Management*, 17(7), 519-531.
- UNICERA (2024). Yerleşim planı ve haritalar. <https://unicera.com.tr/>
- Uslu, E., & Bölükbaşı Ertürk, E., (2024). *Tarihi Yapıdan Müze'ye: Mekân-Sergi-İnsan*. Eğitim Yayınları.
- Usta, Ö. (2008). *Kongre ve fuar turizmi*. Detay Yayıncılık.

- Yılmaz, M. (2019). Fuar organizasyonlarının performans algısı: EMITT 2020 Fuarı örneği. *Turizm ve Otelcilik Araştırmaları Dergisi*, 3(2), 45-58. <https://doi.org/10.11616/basbed.v21i60671.898003>.
- Yücel, F., & Ata, A. Y. (2006). Bölgesel kalkınma stratejileri açısından fuarcılık: Birinci ve ikinci Çukurova Sanayi ve Ticaret Fuarlarının değerlendirilmesi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15(1), 505-522.
- Şengel, Ü., Zengin, B., Şengel, T., & Işgın, M., (2018). Kongre ve fuar organizasyonlarının turizm sektörüne etkileri: EMITT örneği. *Turizm ve Araştırma Dergisi*, 7(1), 4-20.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

UNICERA 2024 Istanbul Fair is a significant event where innovative designs and sustainability in the ceramics and bathroom sectors converge. This study examines the design process of the exhibition space created for the Creavit brand, evaluating its contributions within the context of interior design and environmental planning. The research aims to explore the role of exhibition design in enhancing user experience and promoting sustainable practices while aligning with Creavit's brand identity. Additionally, it investigates how contemporary fair designs address evolving demands such as technology integration and environmental awareness.

Method

The study adopts a mixed-methods approach, incorporating qualitative and quantitative frameworks to analyze Creavit's exhibition space at UNICERA 2024 Istanbul Fair. Methods include a literature review, on-site observations, design analysis, and comparative evaluations of past and current designs. The study focuses on spatial organization, material selection, technological integration, and aesthetic features. Design sketches, technical drawings, and photographs were used as visual documentation. Furthermore, the study compares exhibition spaces from 2023 and 2024, aiming to achieve a more efficient and functional fair layout.

Findings

The study identifies several key findings regarding Creavit's exhibition space:

Spatial Organization: The 15x53-meter exhibition area strikes an effective balance between functionality and aesthetics. Open-plan layouts strategically positioned entry points, and spacious corridors facilitated visitor movement and enhanced product visibility. Interactive panels and clear directional signage enriched the user experience. The design successfully catered to both professional and individual visitors, optimizing visitor engagement. The observation of visitors entering through the designated entry points confirmed the success of the layout design.

Brand Identity and User Experience: Creavit's brand values were effectively reflected in the exhibition through thematic elements, slogans, digital displays, and innovative lighting. Vibrant colors and dynamic structures enhanced brand recognition, leaving a lasting impression on visitors. Social and rest areas improved user comfort and satisfaction. Additionally, digital panels and interactive screens presenting product stories fostered visitor engagement. Feedback highlighted the positive impact of these features on user experience.

Sustainability Practices: The project implemented sustainable practices such as reusing materials from previous exhibitions, energy-efficient lighting, and modular design elements. Recyclable materials and adaptive structures reduce waste typically associated with temporary spaces. This approach serves as a model for environmentally conscious fair design. Local materials were prioritized to minimize carbon footprints, and energy-efficient technologies significantly contributed to environmental sustainability goals.

Technological Integration: Interactive screens and advanced technologies like augmented reality (AR) and virtual reality (VR) provided visitors with innovative ways to interact with the products. These features not only enhanced the user experience but also reinforced the brand's innovation-driven identity. Technological elements effectively conveyed product specifications and applications to visitors, fostering a deeper connection with the brand.

Aesthetic Appeal: The exhibition emphasized elegance and modernity through clean lines, minimal visuals, and thematic motifs. A central installation featuring suspended lavatories stood out as a distinctive aesthetic element, encouraging social media interaction. Lighting design throughout the exhibition highlighted the products while creating a warm and inviting atmosphere. Variations in lighting schemes across different sections of the space provided visual diversity for visitors.

Conclusions and Recommendations

The Creavit exhibition space at UNICERA 2024 Istanbul Fair emerges as a model for innovative and sustainable exhibition design. By integrating functional, aesthetic, and technological elements, the project successfully met contemporary design standards and increased visitor engagement. Key takeaways include.

Importance of User-Centric Design: The inclusion of spatial arrangements and social areas underscores the necessity of prioritizing user needs in exhibition design. Ergonomics and aesthetics should harmonize to enhance user satisfaction.

Role of Sustainability: Sustainable practices, such as material reuse and energy-efficient solutions, play a critical role in aligning with global environmental goals. These approaches also provide cost-saving benefits for future exhibitions.

Value of Technology: Advanced digital tools such as AR/VR create dynamic and engaging experiences for visitors, positioning the brand as an innovator in its sector.

The study offers the following recommendations for future fair designs: **Advanced Digital Integration:** Incorporate AI-powered navigation systems for real-time guidance and personalized visitor experiences.

Enhanced Accessibility: Design inclusive spaces catering to diverse visitor needs, including individuals with disabilities, to attract a broader audience.

Expanded Social Zones: Develop more rest and interaction areas to increase visitor satisfaction and prolong engagement with the exhibition.

Further Sustainability Measures: Utilize renewable energy sources, biodegradable materials, and waste-reduction strategies to minimize environmental impacts, making exhibitions eco-friendlier and more cost-effective.

Hybrid Exhibition Models: Combine physical and digital elements in hybrid formats to enhance accessibility and foster more dynamic interactions. Strengthening the connection between digital and physical spaces can expand participation and engagement.

**KORUMANIN ÖNEMİ BAĞLAMINDA ANADOLU TÜRK-İSLAM SANAT
ESERLERİNİN ASLÎ MÜZESİ OLARAK “CAMİLER”***“Mosques” as the Essential Museums of Anatolian Turkish-Islamic Artworks in the
Context of the Importance of Preservation*Işıl Konak¹

Makale Bilgisi	Özet
Araştırma Makalesi	İnsanoğlunun dünyaya bıraktığı en kadim iz olarak “kültür varlıkları”, bağlı bulundukları uygarlık, kültür, zaman, coğrafya, teknoloji, sanat, inanç vb. özelliklerin sunduğu imkân çerçevesinde ve etkisi altında şekillenmiştir. İnanç ve sanat kavramları da bu bağlamda üretilen kültür varlıklarının sahip olduğu en önemli değerlerden olup bağlı bulunduğu öz hakkında bilgi barındıran nitelikli hafızalardır. Bu bakımdan da öneme sahiptir. Tarihi seyir içinde inanç ve sanat kavramı temelinde yapılan üretimler bir çalışma konusuna sığmayacak kadar geniş içeriklidir. Buradan hareketle bu çalışma kapsamında evreni, inanç ve sanat kavramları temelinde üretilen mimari eserler olarak belirlenmiş, örneklem ise kültür varlığı niteliği taşıyan Anadolu’daki tarihi camiler ve içinde barındırdığı çini, tezhip, hat, cilt, halı, kilim vb. Türk İslam sanat eserlerinden bazı seçkiler olarak ele alınmıştır. Bahsi geçen örneklem grubu tezyini değer bakımından değerlendirilmiş; günümüze ulaşan bazı tarihi çini ve alçı mihraplar, el yazması Kur’an-ı Kerim, kapı kanatları gibi tahrip edilen örnekler üzerinden de korumanın önemi bağlamında ele alınmıştır. Zira bir sanat eserinin önemi varlığını devam ettirebildiği müddetçe mümkündür. Aksi takdirde ancak geçmişe ait bir hikâyeye yer bulacaktır. Kültür varlığı olarak bir sanat eserinin devamlılığını sağlamaya hizmet edecek en önemli unsur, koruma bilincinin yükseltilmesi ve yaygınlaştırılmasıdır. Ancak bu sayede kültürel bir devamlılık ve ileri aktarım mümkün olacaktır.
Gönderilme: 1 Temmuz 2025 Kabul: 23 Temmuz 2025 Yayın: 25 Ağustos 2025	
Anahtar kelimeler: Anadolu Sanatı, Cami Tezyinatı, Koruma Bilinci, Korumanın Önemi, Türk İslam Sanatı	
Article Information	Abstract
Research Article	As the most ancient trace left by mankind on the world, “cultural assets” are the civilization, culture, time, geography, technology, art, faith, etc. to which they are connected. it has been shaped within the framework of the possibilities offered by the features and under the influence of them. The concepts of faith and art are also among the most important values that cultural assets produced in this context have, and they are qualified memories that contain information about the essence to which they are connected. It is also important in this regard. The productions made on the basis of the concept of faith and art in the historical course are too broad-based to fit into a subject of study. From this point of view, within the scope of this study, the universe is determined as architectural works produced on the basis of the concepts of faith and art, and the sample is considered as historical mosques in Anatolia, which are cultural assets, and some selections of Turkish Islamic art works such as tiles, illumination, calligraphy, binding, carpets, rugs, etc.. The aforementioned sample group has been evaluated in terms of decorative value; some historical tile and plaster mihrabs that have survived to the present day have been discussed in the context of the importance of protection through destroyed examples such as manuscript Qur’an, door wings. Because the importance of a work of art is only possible as long as it can continue its existence. Otherwise, it will only find a place in a story of the past. The most important element that will serve to ensure the continuity of a work of art as a cultural asset is to raise and spread the awareness of protection. Only in this way will cultural continuity and forward transmission be possible.
Received: July 1, 2025 Accepted: July 23, 2025 Published: August 25, 2025	
Keywords: Anatolian Art, Conservation Awareness, Importance of Conservation, Mosque Ornament, Turkish Islamic Art	

Kaynak/Cite: Konak, I. (2025). Korumanın önemi bağlamında Anadolu Türk İslam sanat eserlerinin aslî müzesi olarak “Camiler”. *Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi*, 3(2), 345-359. **iThenticate®**
İntihal / Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve yayın öncesi intihal taraması yapılmıştır. / This article has been reviewed by at least two reviewers and has been checked for plagiarism before publication.

¹ Doç. Dr., Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi, isilaykonak6@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1443-243X

GİRİŞ

Kültür varlığı, genel bir tanım ile herhangi bir kültürün sahip olduğu değerlerinin bütünüdür. Yani bir kültürün tarihi süreç içinde biriktirdiği ekonomik, politik, teknik, teknolojik, estetik, inanç, tarihsel, sosyal, kültürel vb. unsurları etkisiyle şekillendirdiği, ürettiği ve kuşaklar boyunca aktarılan tüm maddi ve manevi değerlerinin çıktısıdır. Yapılan tanımın geniş tabanlı içeriğinden de anlaşılacağı üzere tüm bu çıktılar, kültür varlığı başlığı altında toplanmış, yapısal ve içerik farklarına bağlı olarak da soyut ve somut kültür varlıkları olarak tasnif edilmiştir (Asatekin, 2004, s.21-45). Bu bağlamda üretilen çıktılar da ait oldukları kültürlerin tüm verilerini taşıyan toplum hafızalarıdır. Hafızanın korunarak güçlendirilmesi, devamlılık açısından büyük öneme sahip olup konuya ilişkin asli ve ivedi bir gerekliliktir.

Bu amaca hizmet etmek için kültür varlıklarının koruma ve onarımına yönelik yükseköğrenim kademesinde profesyonel eğitimler verilmekte ve alan uzamları yetiştirilmektedir. Ancak bu seviyede var olan ilerleme toplumun çok kısıtlı bir bölümünü etkilemektedir. Kültür varlıklarının toplumun tüm kademesinden kişileri ilgilendirmesi ve tüm toplum bireylerinin mirasçı olduğundan yola çıkarak, toplum bireylerinin, temel anlamda korumanın gerekliliği, kültür varlığı tanımı ve algısı, korumanın önemi ve sınırlılıkları bağlamında bilinçlendirilmesi oldukça önemlidir.

Bu bağlamda koruma bilincinin yükseltilmesinin aile içi temel eğitimden başlamasının gerektiği anlaşılmaktadır. Çalışma konusu bağlamında ele alına camiler ve camiye bağlı kullanılan kültür varlıklarının korunmasında da cemaat, ziyaretçi ve din görevlilerinin sahip olduğu koruma bilincinin etkisinin büyük olacağı anlaşılmaktadır. Bu makale çalışması da camilerin ve camilerde yer alan kültür varlıklarının korunması gerekliliğinin anlaşılmasına katkı sunmak amacıyla ele alınmıştır.

YÖNTEM

Anadolu toprakları bahsi geçen kültürel mirasın sergilendiği açık hava müzesi konumundadır. Özellikle Anadolu coğrafyasına Türklerin gelişle birlikte getirdikleri Türk-İslam etkileri ve geldikleri coğrafyanın sahip olduğu yerel kültürel birikimin sentezlenmesi sonucu Anadolu Türk İslam etkisi ile şekillenen fazla sayıda soyut ve somut kültür varlığı üretilmiştir.

Bu bağlamda çalışma kapsamında, Anadolu’da yer alan ve kültür varlığı olarak değer taşıyan üretimlerin oluşturduğu geniş yelpazede bir sınırlılık belirleyerek, konunun daha verimli olarak ele alınması ve detaylı incelenmesi amacıyla, somut kültür varlığı olarak camiler ve içinde bulunan yapısal unsurlar ele alınmış, yöntem olarak nitel araştırma yöntemlerinden alanyazın taraması ve betimsel analiz kullanılmıştır. Araştırmanın evreni Anadolu’da inanç ve sanat kavramları temelinde üretilen mimari eserler, örnekleme Anadolu’da camilere bağlı bulunan ve harici üretilerek cami kullanımına hizmet eden tezyini unsurların korumasının önemi bağlamında değerlendirilmesidir. Bu kapsamda kültür varlığı tanımı üzerine durulmuş, sanat ve inanç bağlamında üretilen camilerde bulunan dâhili ve harici tezyinat unsurlarından bahsedilerek önemli örnekleriyle önemi işaret edilmiştir. Örnekler Anadolu’ya Türker’in gelişle başlayan ve Selçuklu, Beylikler ve Osmanlı Dönemlerini kapsayan süreçten seçilmiştir. Bu bağlamda kesintisiz bir sürecin üretimleri olan ve kültür varlığı değeri taşıyan çıktılarının önemine değinilmiştir. Bu öneme binaen tarihi camiler özelinde kültür varlıklarının korumanın gerekliliği ve koruma bilincinin arttırılmasının önemi üzerinde durulmuştur.

BULGULAR VE YORUMLAR

Dini mimari eserler içinde ilk sırada camiler gelmektedir. İslam inancı gereği ibadet mekânı olarak inşa edilen camiler, sahip oldukları simgesel anlamı ile de önemlidirler. Zira İslam dininde ibadet yönü olarak yönelinen Kâbe, Allah'ın evi olarak tanımlanmış² ve buradan hareketle camiler (mescitler) de Allah'ın evi olarak benimsenmiştir³. Bu kutsal simgesellik ile de camiler temizlik ve tezyinatta ön plana çıkmaktadır. Kelime olarak cami, “Arapça cem kökünden türeyen, “toplayan, bir araya getiren” anlamındadır” (Önkal, Bozkurt, 1993, s.46). Tanımındaki toplamak, bir araya getirmek eyleminden, tatbiki ibadet için insanların birleştirilmesi kastedilmektedir. Aynı zamanda camilerin, kültür varlıklarının bir araya getirildiği, toplandığı mekânlar oldukları da anlaşılmaktadır.

Tarihi süreç içinde Anadolu topraklarının ücra kırsal mekânlarından, merkezi başkentlerine kadar tüm yaşam alanlarında farklı plan ve tezyinatta camiler inşa edilmiştir. Sadece mimari eser olarak değil aynı zamanda harici pek çok Türk İslam eserini de bünyesinde barındıran camiler bu bakımdan Türk İslam eserlerinin asli müzesi olarak varlık göstermiştir. Camilerde Türk İslam eserlerinin nitelikli uygulamalarına; taç kapı, minare, kubbe, kubbe kasnağı, Türk üçgenleri, duvar yüzeyleri, kemerler, kapı pencere alınlık ve köşelikleri, örtü sistemleri vb. yapısal olarak bağlı bulunan unsurlarda hem de mihrap, minber, vaaz kürsüsü, aydınlatma, duvar levhaları, el yazmaları, döşeme halı ve kilimler gibi harici üretilen ve camilerde kullanılan unsurlarda karşılaşılmaktadır. Sıralanan tüm tezyini unsurlarda kullanılan malzemelerde de çeşitlilik benzerdir. Zira bu unsurlarda taş, ahşap, alçı, çini, metal, tekstil, deri, kâğıt, boya vb. malzeme kullanımı söz konusudur. Buna bağlı olarak süsleme anlamında kullanılan motif, figür, form ve kompozisyonlar da dönemlere bağlı olarak oldukça zengindir. Bu bağlamda bağlı bulunduğu Anadolu Türk İslam kültürünün, coğrafyanın, zamanın, inancın, estetik düzeyin, teknolojinin vb. değerlerin bilgisini taşıyan bazı camiye bağlı ve ayrı bulunan tezyini örnekler aşağıdaki gibidir.



Görsel 1. Sivas Divriği Ulu Cami Taç Kapısı

(Kaynak: <https://www.cgtnturk.com/divrigi-ulu-camii> (Erişim Tarihi: 24.06.2025))

Taç kapı uygulamasının etkili bir örneği olarak 13. yüzyılda Mengücekli Emir Ahmet Şah tarafından inşa ettirilen Divriği Ulu Cami dikkat çekmektedir. 1985 yılında UNESCO tarafından, Dünya Mirası Listesine alınan Divriği Ulu Cami ve Şifahanesi bu

² Kura-ı Kerim'in Haç suresi, 126. Ayeti (<https://kuran.diyanet.gov.tr/tefsir/Hac-suresi/2620/25-37-ayet-tefsiri>)

³ Kura-ı Kerim'in Cin suresi, 18. Ayeti (<https://kuran.diyanet.gov.tr/tefsir/Cin-suresi/5465/18-ayet-tefsiri>)

listedeki insan yapısı ilk İslâm eseridir (Korkmaz, 2020, s. 140). Sahip olduğu bu değerle, kendi başına bir eser olan Cami taç kapısının da payı büyüktür. Taş malzemenin dantel gibi işlendiği taç kapı Anadolu'nun eşsiz kültür varlıklarındandır ⁴.

Kültür varlığı olarak camiye bağlı yapısal unsurlardan bir diğeri minarelerdir. Örnek olarak 13. yüzyılda inşa edilen, I. Alaeddin Keykubat dönemine ait ve kentin ilk İslâm eserlerinden olan Antalya Yivli Minare verilebilir. Minarenin sahip olduğu plan ve kullanılan tuğla çini malzeme ile oluşturulan sanatsal ifade sayesinde döneminin simgelerinden birisi olmuştur (Avcı, 2016, s.66).

Camilerde kubbe ve kubbe kasnağı ve Türk üçgenleri de Türk İslam Sanat eseri olarak tezyin edilen yapısal unsurlardandır. En güzel örneklerinden olan Sultan Ahmet Cami dikkat çekicidir. Cami M.1609/1616 yıllarında I. Ahmet tarafından Mimar Sedefkar Mehmet Ağa'ya yaptırılmıştır. 22,40 m çapındaki ana kubbeye dört yönde yarım kubbe ve ek olarak üçer çeyrek kubbe eklenmiş bu sayede en geniş alana ulaşılması sağlanmıştır (Çobanoğlu, 2009, s. 498). Tüm kubbeler, kubbe kasnakları ve Türk üçgenleri etkileyici kalemişi süslemelerle donatılmıştır.



Görsel 2. Antalya Yivli Minare (Sağ)

(Kaynak: <https://www.turkiyenintarihieserleri.com/?oku=2587> (Erişim Tarihi: 24.06.2025))

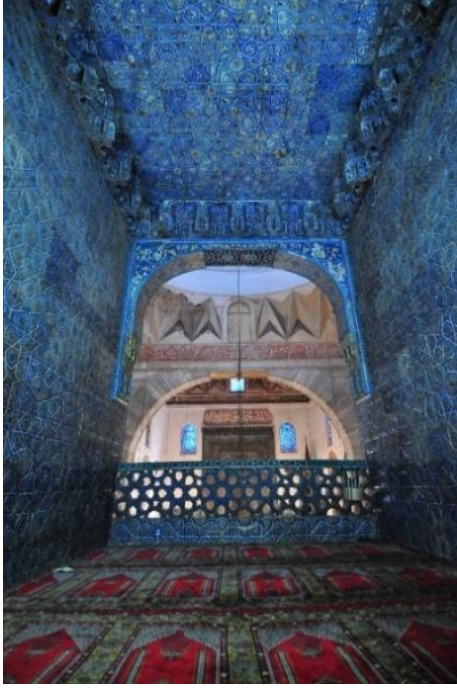


Foto 3. Sultan Ahmet Cami kubbe ve Kubbe Elemanları (Sol)

(Kaynak: <https://www.yollardan.com/sultanahmet-camii-fotograf-lari> (Erişim Tarihi: 24.06.2025))

⁴ Divriği Ulu Cami hakkında detaylı bilgi için bkz. (Korkmaz, 2020, s. 140-142), (www.divrigi.gov.tr).

Camilerde duvar yüzeyleri ve kemerlerde görülen etkili süslemelere yönelik bir örnek olarak Bursa Yeşil Cami gösterilebilir. M. 1419-20 tarihinde Çelebi Sultan Mehmet tarafından Hacı İvaz Paşa'ya yaptırılan cami dönemin ve bölgenin ilk camileri arasındadır (Yıldırım, 2007, s.166). Cami eyvanlarının ve hünkâr mahfili duvar yüzeylerinde ve duvar bitiminde konumlanan kemerlerde uygulanan çini kaplamalar, dönemin estetik zevki ve teknolojisinin göstergesidir. Farklı çini tekniklerinin bir arada kullanıldığı kaplamalar ile cami çiniler açısından ayrı bir tarihi eser niteliği taşımaktadır.



Görsel 4. Bursa Yeşil Cami Hünkâr Mahfili (Sağ)

(Kaynak:

<https://kulturportali.gov.tr/turkiye/bursa/gezilecek-yer/yesil-camin> (Erişim Tarihi: 24.06.2025))



Görsel 5. Bursa Yeşil Cami Eyvan (Sol)
(Kaynak:

<https://kulturportali.gov.tr/turkiye/bursa/gezilecek-yer/yesil-camin> (Erişim Tarihi: 24.06.2025))

İç ve dış pencere alınlıklarında uygulanan tezyinat örneklerinden birine Erzurum Lala Paşa Camisinde rastlanmaktadır. Cami Klasik Osmanlı Dönemi mimarisinin şehirdeki en önemli yapılarından birisi olup M.1562-63 tarihinde Lala Mustafa Paşa tarafından inşa ettirilmiştir (Konyalı, 1960, s.263). Yapının mimarının kim olduğu net olarak bilinmemekle ancak yayınlarda Mimar Sinan tarafından İstanbul'da çizilen bir projeye göre ya İstanbul'dan gönderilen bir ekip tarafından veya yerel bir ekip tarafından inşa edilmiş olduğu aktarılmaktadır (Gündoğdu, 1993, s.17). Mimar Sinan izi taşıyan Cami'nin iç ve dış pencerelerinin üzerinde bulunan ve çini karolarla oluşturulan alınlıklar kentin günümüze ulaşan tek çini örnekleridir.



Görsel 6. Erzurum Lala Paşa Cami Pencere Alınlık (Sol)
(Kaynak: Işıl Konak Arşivi)

Tarihi süreçte ahşap malzemenin en iyi işçilikle kullanıldığı tavanlar ve tavan göbekleri de tezyinatın uygulama alanları olarak kullanılmışlardır. Örnek olarak M. 1179 yılında Saltukoğullarından Nasirüddin Muhammed tarafından Ebü'l Feth Mehmed'e inşa ettirilen, Erzurum'un en büyük ve en eski camisi olan Ulu Cami tavanı, kırlangıç tavan olarak adlandırılan ve aslında bir kubbe formuna sahip ahşap bir örtü sistemine sahiptir (Kasapoğlu ve Çakıcı, 2024, s.96). Bu yapısal unsur sanatsal zevkin ve teknolojinin geldiği düzeyin bilgisini taşıyan önemli bir kültür varlığıdır. Yine kültür varlığı olarak değer taşıyan ve ahşap tezyinat örneği olarak 13. yüzyıla ait Kastamonu Küpceğiz Cami'nin sekizgen tavan göbeği de kalemşi süslemenin kullanıldığı güzel örneklerden bir diğeridir.



Görsel 7. Erzurum Ulu Cami Kubbesi

(Kaynak: <https://yunusalver.wordpress.com/2020/12/13/mimari-tasarim-harikasi-kirlangic-kubbe/> (Erişim Tarihi: 25.06.2025))



Görsel 8. Kastamonu Küpceğiz Cami Ahşap Tavan Göbeği
(Kaynak: Işıl Konak Arşivi)

Tarihi camilere bağlı bulunan ve yukarda örnekleriyle sıralanan yapısal unsurlardaki tezyini örneklerin yanı sıra, camilerle yapısal bir bağlılığı bulunmayan ancak yapının harici bir parçası olarak üretilen tezyini unsurları da oldukça fazladır. Bu unsurların ilk sırasında mihraplar yer almaktadır. Etkileyici bir örnek olarak Konya'daki Sahip Ata Camisi mihrabı verilebilir. Cami 1258 M. yılında Sultan II. İzzettin Keykavus döneminde Sahip Ata Fahreddin Ali tarafından mimar Kölük Bin Abdullah'a yaptırılmıştır (Doğan, 2012, s.175). Cami'nin mihrabı nitelikli çinilerle kaplıdır. Selçuklu döneminin çini işçiliğinin de güzel örneklerinden birisidir.

Yine mihraplarda kullanılan farklı bir malzeme ve tezyinat örneği olarak M.1281 tarihine ait Kayseri Develi Ulu Cami (Sitti /Sivasi Hatun) taş mihrabı da dikkat çekicidir. IV. Kılıçarslan'ın oğlu 3. Keykavus dönemine ait mihrap, taş işçiliğinin nadide örneklerindendir (<https://www.turkiyenintarihieserleri.com/?oku=28>).

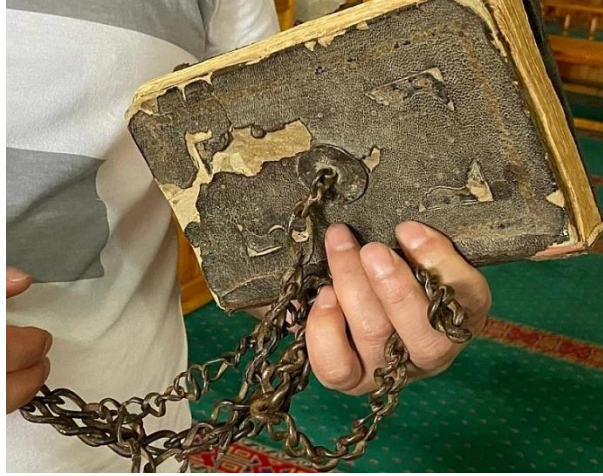


Görsel 9. Konya Sahip Ata Cami Mihrabı (Sağ)
(Kaynak: Işıl Konak Arşivi)



Görsel 10. Kayseri Develi Ulu Cami Mihrabı (Sol)
(Kaynak: <https://www.turkiyenintarihieserleri.com/?oku=28>).

ve tezhipleriyle Türk İslam Sanatının özgün tezyinat örneklerini barındırmaktadır. Benzeri şekilde camilerde zemin kaplaması ve cenaze törenlerinde kullanmak üzere üretilen halı ve kilimler de yer almaktadır. Tarihi değeri yanı sıra ait oldukları dönemin motifi renk, kompozisyon, teknik ve estetik bilgisiyle donatılan bu tekstiller de kültür varlığı olarak değer taşımaktadırlar.



Görsel 14. Elâzığ Hüseyin Kariyesi Cami, El Yazması Kur'an-ı Kerim, 17. Yy
(Kaynak: <https://www.malatyanethaber.com.tr/300-yillik-zincirli-kuran-i-kerim/48756/>)



Görsel 15. Sivas Divriği Camisi, Saray Kilimi, 16-17. yy (Sol)
(Kaynak: Hatice Tozun Arşivi)



Görsel 16. Manisa Gördes Cami, Ölümlük Kilim, 20.yy (Orta)
(Kaynak: Ömer Zaimoğlu Arşivi)



Görsel 17. Aksaray Kutlu Köy Yeni Cami, Halı Seccade, 17.yy (Sağ)
(Kaynak: Hatice Tozun Arşivi)

Camiye bağlı bulunan ve harici olarak camilerde yer alan tezyinat örnekleri yukarıda verildiği gibi iken, camilerde yer alan ve koruma bilincinin eksikliğine bağlı olarak kullanıcıları (cemaat, din görevlisi, ziyaretçi, araştırmacı vb.) tarafından meydana gelen bazı bozulmalar ve yanlış uygulama örnekleri de aşağıda verildiği gibidir.

Anadolu'daki tarihi camilerin yapı mülkiyeti Vakıflar Genel Müdürlüğü gibi ilgili kurumlara ya da tüzel kişilere ait olmaktadır. Tüzel kişilere ait olan bazı tarihi camilerde ihtiyaç duyulan onarım ve tamir işleri hayırseverler, cemaat ve cami görevlileri tarafından iyi niyetli! bir eylem olarak yürütülmektedir. Bu yapım-onarım işleri esnasında tarihi dokuya temelden zarar verecek pek çok uygulama gerçekleştirilmektedir. Bunlardan birisi Kastamonu Seydiler ilçesinde bulunan, Erken Osmanlı Dönemine ait ve süsleme

özelliği olarak ilin tek stilize çiçek tasarımlı alçı mihrabına sahip Böcek Camisidir (Çal, 2021:127). Ayrıca yine 14. yy'a ait olan Kastamonu Merkez Duruçay Köyü Halil Bey Camisi de bulunan geometrik süslemeli özgün alçı mihrapta köy sakinleri ve hayırseverler yardımıyla onarılmıştır. Alçı mihraplar üzerine birden fazla aydınlatma takılmış ve bu işlemler esnasında tarihi alçı mihraplar hasar almıştır.



Görsel 18. Kastamonu Seydiler ilçesi
Böcek Cami Mihrabı
(Kaynak: Işılak Konak Arşivi)



Görsel 19. Kastamonu Merkez Duru Çay
Köyü Halil Bey Cami Mihrabı
(Kaynak: Işılak Konak Arşivi)

Benzer olarak Konya'da bulunan 13. yüzyıla ait Tahir ile Zühre Mescidi alçı mihrabı da Konya Vakıflar Bölge Müdürlüğü tarafından yapılan onarımın ardından görsel kirlilik ve onarım ihtiyacı bahane edilerek tüm özgün çini ve alçıların da altında kalacağı şekilde muhtemelen kullanıcıları tarafından boyanmıştır (Konak, 2021: 60-63).



Görsel 20. Konya Tahir ile Zühre
Mescidi Cami Mihrabı (Restorasyon
yapılmış hali)
(Kaynak: Işılak Konak Arşivi)



Görsel 21. Kastamonu Seydiler İlçesi
Böcek Köyü Cami Mihrabı
(Restorasyondan sonraki hali)
(Kaynak: Işılak Konak Arşivi)

Bir diğer örnek olarak Dr. Rıfki Kâmil Urga Çankırı Araştırmaları Merkezi Tarihi Belgeler Müzesinde bulunan, daha önce Çankırı Büyük Camisi imamına ait olduğu bilinen ve camide muhtemelen Cami’de kullanılmış olan satır arası Kur’an-ı Kerim’dir. Osmanlı Dönemine ait el yazması, var olan bozulmalarına yönelik olarak uzman olmayan kişiler tarafından tamir edilmiştir. Ancak bu uygulamalar esnasında özgün malzemesine zarar verildiği anlaşılmaktadır (Konak vd., 2024: 201).



Görsel 22a ve 22b. Dr. Rıfki Kâmil Urga Çankırı Araştırmaları Merkezi Tarihi Belgeler Müzesi, satır Arası Kur'an-ı Kerim
(Kaynak: Işıl Konak Arşivi)

Yukarıda verilen örnekler cami kullanıcıları tarafında yapılan haddi aşan ancak iyi niyetli! onarım çalışmaları olarak tanımlana bilir. Bir de yine kullanıcılar tarafından gerçekleşen ve camilere fayda vermek dışında kendileri şifa bulmak ya da farklı ihtiyaçlarını karşılamak niyetiyle verilen zararlar ve sebep olunan bozulmalar bulunmaktadır. Bu uygulamalara kısa süre önce basına da yansiyarak ses getiren 1500 yıllık İstanbul Ayasofya Camisinin İmparator kapısı ile Kastamonu Yılanlı Külliyesinin taç kapısı yanında buluna ve külliye ismini veren yılan kabartmalı taş blok örnek verilebilir. Bu iki örnekte efsanevi inanışlardan beslenen insanlar benzer olarak şifa veya güç sahibi olabilmek için kapı ve taş blok yüzeylerini kazınarak aşındırılmış ve geri dönüşümsüz bir zara verilmişlerdir.



Görsel 23. Kastamonu Yılanlı Cami Taç kapısı, Yılan Kabartmalı Taş Blok

(Kaynak: Işıl Konak Arşivi)



Görsel 24. İstanbul Ayasofya Cami İmparator Kapısı

(Kaynak: <https://t24.com.tr/haber/ayasofya-nin-tarihi-impatorluk-kapisi-na-zarar-verildi,1028698>)

Son olarak verilecek örnek Vandalizm olarak değerlendirilebilecek kasti zararlardır. Daha önce verilen örneklerde iyi niyet! temelli ancak zararlı sonuçlanan uygulamalar söz konusuysa, bu uygulamalar tamamen kültür varlığının tahrip olmasını amaçlayan kasti zararlar yol açmaktadır. Yine kısa bir süre önce basına yansıyan Eyüp Sultan Türbesi çinilerinin çekiç ile kırılması trajik bir örnektir. Eylemi gerçekleştiren

kişinin çini karolarda yer alan “Allah” ve “Muhammet” yazılarının üzerinde şeytana benzer bir simgenin var olduğunu ve buna karşılık böyle bir eylemi gerçekleştirdiğini ifade etmiştir (<https://arkeofili.com/eyup-sultan-turbesindeki-ciniler-cekicle-parcalandi>). Bu uygulama sonucunda tarihi çini karolar yapısal bütünlüğünü kaybetmiş, restore edilesine rağmen geri dönüşü olmayan hasara uğramıştır. Tüm verilen örneklerde farklı amaç ve inançlara işaret edildiği görülmektedir. Ancak tüm bozulmaya yol açan, zarar verici örneklerin temel sebebi kültür varlıklarına ilişkin koruma bilincinin eksikliğidir.



Görsel 22. İstanbul Eyüp Sultan Türbesi Çinileri

(Kaynak: <https://arkeofili.com/eyup-sultan-turbesindeki-ciniler-cekicle-parcalandi>)

SONUÇ VE ÖNERİLER

Anadolu’da yer alan ayrı camiler üzerinden örnekleri sunulan Türk İslam Sanatı bağlamında üretilen farklı eserler, Anadolu’nun tüm bölgelerinde karşımıza çıkmaktadır. En ücra kırsal camilerde bile bu sanatsal üretimlerin birden fazlası bir arada bulunmakta iken merkezi camilerde daha fazla sanatsal üretim yer almaktadır. Buradan hareketle çalışmanın başında da vurgulandığı gibi bu tezyinatın Anadolu topraklarında bir kültür olarak var olduğu ve camilerin Türk İslam sanatı eserlerinin asli müzesi olduğu fikrini desteklemektedir.

Bu bağlamda milli hafıza olarak cami ve yapısal unsurları özelinde tüm kültür varlıklarının korunması gerekliliği önemlidir. Zira metin içinde verilen bozulma ve tahribat örnekleri sonucunda farklı amaç ve inançlar temelinde şekillenen zihinlerin, kültür varlıklarına ilişkin koruma bilinci eksikliğine bağlı hadi aşan eylemler geliştirdiği anlaşılmaktadır. Camiler özelinde kültür varlıklarına yönelik gerçekleştirilecek olası problemleri önlemek adına, tüm kültür varlığı mirasçılarının yüksek bilinç düzeyinde korumanın önemini kavraması çok önemlidir. Bu amaca yönelik sayıları az olmakla birlikte yükseköğrenim kademesinde profesyonel eğitimler verilmekte ve alan uzamları yetiştirilmektedir. Ancak bu seviyede var olan ilerleme toplumun çok kısıtlı bir bölümünü etkilemektedir. Toplumun tamamının mirasçısı olduğu düşünüldüğünde kültür varlıklarının korunması için daha temelden bir bilinç oluşturtulması gereklidir. Tam olarak aile içi temel eğitimden başlamasının gerektiği bu koruma bilinci tüm toplum ve eğitim kademelerinde yer almalıdır. Bu bağlamda tarihi bir caminin korunması sadece bir dini mimari unsur olarak değil Türk İslam sanat eserlerinin neredeyse tüm alanlarına ilişkin nitelikli üretimlerin de korunması anlamına gelmektedir. Bu bakımdan konunun niteliği gibi önemi de büyüktür.

Cami kullanıcılarının yani cemaat, ziyaretçi ve din görevlilerinin Cami ve içinde bulunan tüm kültür varlıklarının korunmasında önemi ilk sıradadır. Bu bağlamda bahsi geçen zümrenin sahip olacağı koruma bilinci toplum hafızaları olarak değer taşıyan kültür varlıklarının, mevcut durum korunması ile devamlılığı sağlanacaktır.

Etik İlkeler

Bu çalışma etik kurul izni gerektirmemektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazar tarafından hazırlanmıştır.

Çatışma Beyanı

Bu çalışmada herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Ahunbay, Z. (2023). *Tarihi çevre koruma ve restorasyon*. YEM Yayınları.
- Asatekin, G. (2004). *Kültür ve doğa varlıklarımız: Neyi? Niçin? Nasıl korumalıyız?* Kültür ve Turizm Bakanlığı.
- Avcı, Ü. (2016). Antalya Kaleiçi'nde bir simge yapı: Yivli Minare. *Art-E Sanat Dergisi*, 8(15), 52–78. <https://doi.org/10.21602/sgsfds.32806>
- Bayrakal, S. (2021). Bursa Ulu Camii minberi İran Şahı'nın hediyesi mi?. *Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(2), 299–307.
- Bozkurt, N., & Önköl, A. (1993). Cami. *TDV İslâm Ansiklopedisi*, 7, 46–56. <https://islamansiklopedisi.org.tr/cami>
- Çal, H., (2001). “Hurufat Defterlerine Göre 19. Yüzyılda Küre Kazası”, *Prof.Dr.Zafer Bayburtluoğlu Armağanı Sanat Yazıları*, Kayseri. 125-166.
- Çetinor, B. (1988). Mimar Sinan'ın ustalık eseri Selimiye Camii. *İlgi*, (55), 2–8.
- Çobanoğlu, A. V. (2009). Sultan Ahmed Camii ve külliyesi. *TDV İslâm Ansiklopedisi*, 37, 497–503. <https://islamansiklopedisi.org.tr/sultan-ahmed-camii-ve-kulliyesi>
- Çobanoğlu, A. V., & Mülayim, S. (2009). Selimiye Camii ve külliyesi. *TDV İslâm Ansiklopedisi*, 36, 430–434. <https://islamansiklopedisi.org.tr/selimiye-camii-ve-kulliyesi--edirne>
- Doğan, K. (2012). Konya Sahip Ata Külliyesi ve Vakıf Müzesi. *Vakıflar Dergisi*, 38, 174–181.
- Gündoğdu, H. (1993). *Erzurum Lala Paşa Külliyesi*. Ankara.
- Kasapoğlu, M., & Çakıcı, F. Z. (2024). Erzurum Ulu Cami üzerine kronolojik bir değerlendirme. *Modular Journal*, 7(1–2), 95–118. <https://doi.org/10.59389/modular.1583925>
- Konak, I., Kartal, M., & Dilber, M. (2024). Dr. Rıfkı Kâmil Urganı Çankırı Araştırmaları Merkezi Tarihi Belgeler Müzesi'nde Bulunan 1790 Kayıt No'lu Satır Arası Kur'an-ı Kerim'in Mevcut Korunma Durum Tespiti, *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (63), 199-215. <https://doi.org/10.53568/yyusbed.1432382>
- Konyalı, İ. H. (1960). *Erzurum tarihi*. İstanbul.

Korkmaz, A. (2020). Unesco Dünya Mirası Listesi'nde yer alan Anadolu'nun Elhamrası Divriği Ulu Cami ve Şifahanesi. *Uluslararası Türk Kültür ve Sanatı Sempozyumu*, 3, 160.

Kumbaracılar, S. (1970, Şubat 1). Ayasofya'nın levhaları. *Hayat Tarih Mecmuası*, 1(1), 74–77.

Özcan, A. R. (2020). “Dünyanın en büyük yazıları” Ayasofya'nın celîleri. *Lale Kültür, Sanat ve Medeniyet Dergisi*, Temmuz–Eylül, 6–11.

Özbek, Y. (2007). Bursa Ulu Camii minberi. *Prof. Dr. Haşim Karpuz'a Armağan Kitabı*, 295–314.

T.C. Divriği Kaymakamlığı. (2025). <https://www.divrigi.gov.tr>

Yıldırım, S. (2007). Bursa Yeşil Camii mihrabı. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 47(1), 165–177.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Cultural property, by a general definition, refers to the totality of the material or spiritual values of any culture. In other words, the economic, political, technical/technological, aesthetic, belief, historical, social, cultural, etc. accumulated by a culture in the historical process. it is the abstract or concrete output of all the material and spiritual values that it shapes, produces and transmits through generations with the influence of qualities.

Method

Within the scope of the study, by determining a limitation in the wide range of productions in Anatolia that have value as cultural assets, mosques and structural elements in them were discussed as concrete cultural assets, and qualitative research methods such as literature review and descriptive analysis were used as methods. The universe of the research is ornamentation in Anatolian Turkish Islamic Art, and the sample is the evaluation of the importance of preserving the ornamentation elements that are attached to mosques and produced externally and serve the use of mosques.

Findings

Throughout history, mosques have been built in all living spaces from the rural areas of Anatolia to the capital cities, with different plans and decorations. In mosques, qualified applications of Turkish Islamic works are encountered in structurally connected and externally produced but used elements in mosques. In this context, examples of decorations attached to mosques that carry the information of Anatolian Turkish Islamic culture, geography, time, belief, aesthetic level, technology, etc. are as follows.

Divriği Ulu Mosque Crown gate, which is on the UNESCO World Heritage List, is located on the 13th century Antalya Fluted Minaret, belonging to the Seljuk Period of the century and one of the first Islamic monuments of the city, I. Sultan Ahmed Mosque, built by Ahmet in 1609/1616 AD and having the widest dome, dome and dome pulley and pencil work decorations on Turkish triangles, tiles seen on the wall surfaces and arches of Bursa Green Mosque, the first mosque of the period and region belonging to

the date of 1419-20 AD, The tiled interior and exterior window pediments of the Erzurum Lala Paşa Mosque, commissioned by Lala Mustafa Pasha in 1562–63 AD; the octagonal wooden ceiling medallion adorned with kalemîşi (painted ornamentation) in the 13th-century Kastamonu Küpçeğiz Mosque; the swallowtail ceiling of the Erzurum Ulu Mosque, which dates back to the Saltukid Principality; the tiled mihrab of the Sahip Ata Mosque in Konya, dated to 1258 AD; and the stone mihrab of the Kayseri Develi Ulu Mosque (Sitti/Sivasi Hatun), built during the reign of Sultan Kaykaus III in 1281 AD, are among the decorative examples found in architectural components attached to historical mosques. In addition to these examples, examples of external decorations found in historical mosques are as follows. The geometric forms on the Bursa Ulu Mosque pulpit, dated 1389-1402 AD, are thought to be depictions of planets and galaxies on the pulpit surface, since the size ratios and orbits of real planets match the real ratios. While the lighting lamps made of tiles and metal are also impressive with their workmanship and design in terms of decoration, the calligraphy panels written in different stacks also indicate the artistic level reached. The Hagia Sophia Mosque plaques are among the best examples as the largest plaques written in terms of calligraphy and the history of writing. Manuscripts and carpets and kilims are also external decorative elements found in mosques.

Conclusion and Discussion

Different decorative works produced in the context of Turkish Islamic Art, examples of which we have presented through separate mosques in Anatolia, are encountered in all regions of Anatolia. Based on this, it supports the idea that decorative works exist as a culture in Anatolian lands and those mosques are the primary museums of Turkish Islamic art works. In this context, it is important and necessary to create a fundamental awareness for the preservation of mosques and their decorative structural elements as national memory and for the preservation of cultural assets that the entire society is the heir of. This protection awareness, which should start from basic education within the family, should be present in all levels of society and education. In this context, the preservation of a historical mosque means the preservation of qualified productions related to almost all areas of Turkish Islamic art works, not only as a religious architectural element. Because in this way, the healthy continuity of cultural assets that have value as social memories will be ensured by preserving their status.

KHOKAND COPY OF ALİ SHİR NAVAYÎ'S KHAMSA

*Ali Şir Nevai Hamse'sinin Hokand Nüshası*Gulzoda Makhmudjonova Akay¹

Article Information	Abstract
<i>Research Article</i> <i>Received:</i> July 13, 2025 <i>Accepted:</i> August 9, 2025 <i>Published:</i> August 25, 2025 <i>Keywords:</i> Ali Shir Navayî, Khamse, Khokand	The subject of this research is Ali Shir Navayî's Khamse Masnavi, prepared by Khokand-based artists. This copy, completed in Khokand between 1824 and 1825, is the most illustrated work of the poet among his extant works. The work is currently preserved in the The Ali Shir Navayî State Museum of Literature of the Academy of Sciences of Uzbekistan, Inventory. No. 23. In the Majmuai Shâirân of Fazlî, the court tazkira poet of the period, it is pointed out that this copy was prepared at the request of Omar Khan. Although the Khokand school of painting created the work, it bears the characteristics of the Kashmiri painting style. As a result of the research, information was given about the formation and content of the painting program of the Khamse copy, which has the common features of the Khokand-Kashmir painting style. Thus, it is aimed to introduce the copy, which has not been sufficiently studied, and it is envisaged to contribute to the literature.
Makale Bilgisi	Özet
<i>Araştırma Makalesi</i> <i>Gönderilme:</i> 13 Temmuz 2025 <i>Kabul:</i> 9 Ağustos 2025 <i>Yayın:</i> 25 Ağustos 2025 <i>Anahtar kelimeler:</i> Ali Şir Nevaî, Hamse, Hokand	Bu araştırmanın konusu, Hokand merkezli sanatçılar tarafından hazırlanan Ali Şir Nevai'nin Hamse mesnevisidir. 1824-1825 yılları arasında Hokand'da tamamlanan nüsha, şairin günümüze ulaşan eserleri arasında en çok resimlenmiş olanıdır. Eser günümüzde Özbekistan Bilimler Akademisi Ali Şir Nevai Devlet Edebiyat Müzesi, Envanter No. 23'te muhafaza edilmektedir. Dönemin saray tezkire şairi Fazlî'nin Mecnûa-i Şâirân'da nüshanın Ömer Han'ın isteği üzerine hazırlandığına işaret edilmektedir. Eser, Hokand resim okulu tarafından hazırlanmış olmakla birlikte, Keşmir resim üslubunun özelliklerini taşımaktadır. Araştırma sonucunda Hokand-Keşmir resim üslubunun ortak özelliklerini taşıyan Hamse nüshasının resim programının oluşumu ve içeriği hakkında bilgi verilmiştir. Böylece, üzerinde yeterince çalışılmamış olan nüshanın tanıtılması amaçlanmış ve literatüre katkı sağlanması öngörülmüştür.

Kaynak/Cite: Makhmudjonova Akay, G. (2025). Khokand copy of Ali Shir Navayî's Khamse. *Lokum Journal of Art and Design*, 3(2), 360-369.

✓ iThenticate®
İntihal / Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve yayın öncesi intihal taraması yapılmıştır. / This article has been reviewed by at least two reviewers and has been checked for plagiarism before publication.

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Karabük Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sanat Tarihi Bölümü, gulzodamakhmudjonova@karabuk.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7758-9210

INTRODUCTION

The Khanate of Khokand, located in the southwest of the Fergana valley, ruled between 1710 and 1876 (Konukçu, 1998, p. 215). It is known as one of the three khanates that ruled Central Asia. In 1710, the Khanate separated from the Bukhara Khanate and began strengthening and developing politically, commercially and culturally. The strengthening of the political authority of the Khokand Khanate was realized during the reign of Alim Khan (r. 1799-1809). Alim Khan, who was known for his insufficient reforms, indulgence in pleasure and hasty decisions during his rule, was removed from power in 1809 by a coup d'état carried out by statesmen. The Khan's brother Omar Khan was the main supporter of his brother in wars and expansion of the state borders. Omar Khan soon turned the city of Khokand into the main centre of science, wisdom, literature and art. Omar Khan was proclaimed khan following the assassination of his older brother in 1810. Adopting a peaceful state concept, Omar Khan's first act as the new Khan of Khokand was to remove the statesmen who carried out the coup from the administration (Şen, 2020, pp. 115-118). Paujol states that the city of Khokand was one of the major art centers of the Uzbek Ming dynasty from the mid-18th century (1998, p. 214).

Omar Khan, who used the pseudonym 'Emiri' and wrote poems in Chagatai Turkish and Persian, transformed the city of Khokand into the main center of literature and art during his short reign (Varol, 2023, p. 505). Known for his Sufi poetry, Omar Khan modelled himself after Navayî and remained faithful to this tradition. It has been observed that the ruler admired the literary works of Ali Shir Navayî and adopted his sufi thoughts in his 'Divân-ı Emirî' (Tagaev, 2017, p. 240).

Omar Khan conducted intensive cultural and reconstruction activities during his rule within the Khanates. Religious architectural monuments, educational institutions and water canals to meet the city's water needs were built in various parts of the town during his reign (Argunşah, 2024; Tagaev, 2017).

The *Khamisa* Masnavi of Ali Shir Navayî, one of the pioneers of classical Chagatai literature, which is analyzed in this study, was copied in 1824-1825 in the city of Khokand. Analyzing Fazlî's *Majmuai Shâirân* tazkir, Hakimov and Boltabayev reports that the copy was prepared at the request of Emir Omar Khan, the Khan of Khokand (Boltabayev 2021, p. 110; 1983, p. 143) Fazlî mentions the support of his patron Omar Khan in writing this work and includes the names and poems of 63 poets in the work (Kayumov, 1961, p. 8). According to Fazlî's statement, the *Khamisa*, which is thought to have been written for Omar Khan, includes Navayî's *Lisan al-Tayr* (f.1v-61v), *Farhad va Shirin* (f.62r-159v), *Layla and Majnun* (f.160v-224r), *Sab' ai Sayyar* (f.224v-311r) and *Sadd-i Iskandari* (f.311v-429r) (Kambarova, 1973, s. 241). Among the usual five masnavis, *Lisan al-Tayr* was added instead of *Hayrat al-abrar*. The manuscript is currently preserved at the The Alisher Navayî State Museum of Literature of the Academy of Sciences of Uzbekistan, Inv. No. 23 (Pugachenkova et al. 2001, pp. 148-153).

CODICOLOGICAL REVIEW

The size of the work is 305 mm and 180 mm, the written area is 225 mm, the width is 105 mm, the number of lines is 30 and it consists of 429 leaves. The text is written in black in large Nestalik (Alparslan, 2007, pp. 11-15; Blair, 2008, pp.277-288) script on cream-colored Khokand paper and the titles are written in red ink. From the examination of the work, it is understood that the large Nastaliq script used in the capital Kokand was used in Central Asia in the early 19th century. The text is written in two columns, and the

text is also included in the marginal glosses. The text in the marginal gloss is surrounded by two rows of red and gold borders. A floral ornament is placed in the triangular area in the centre of the text. There is a continuous floral ornamentation in a border between the text and the marginal gloss. The Khokand copy has a total of forty-six illustrations (Figure 1). In the text, chapter-head illumination is not encountered at the beginning of each masnavi (Hakimov, 1983, p 144).

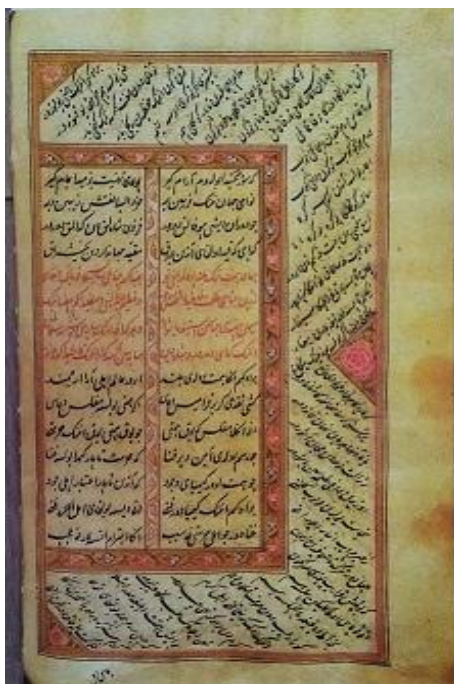


Figure 1. A page with a design. Khokand 1824-1825, *Khamsa*, Ali Shir Navayî, The Ali Shir Navayî State Museum of Literature of the Academy of Sciences of Uzbekistan, Inv. N.23 (Suleiman and Sulimanova, 1982, figure 263).

Calligrapher

Hakimov states that the *Sadd-i Iskandari masnavi* ends on f. 428v and gives the name of the calligrapher and the date of printing on this page based on the note '*Mullakh Ruzi Katib Sana 1240*' (1973, p. 242; Kambarova, 1983, p. 143; Pugachenkova., at all. 2001, p. 148). Kambarova supports Hakimov's assessment. Mullakh Ruzi states that the calligrapher was one of the those who served at the court during the reign of Amir Omar Khan and his son Muhammad Ali Khan (1973, p. 242). There is insufficient information about calligraphy. No findings have been made in written sources from the period.

Binding of the Book

The binding is a brown leather-bound cardboard cover with embossed and painted decorations (Pugachenkova., at all. 2001, p. 148). The *mikleb* binding measures 318 mm and 180 mm. When the binding is examined, it is observed that it was prepared in engraving and printing techniques. The binding preserves its originality. It reflects the same period in which the manuscript was copied. The front and back covers of the binding have an oval *Shamsa* in the centre. The inside of the oval *Shamsa* is decorated with ornaments resembling the shape of a Rumi leaves. Salbeks emerging from each side of the *Shamsa* is decorated with floral ornamentation in the shape of a water drop surrounded by two rows of gold frames. The binding cover is composed of three borders, with flowers Rumi and passionflower motifs in the second border from the inside out between two straight borders. The oval ornament on the inner third border is decorated with printing

technique, while the floral ornament is painted in gold and red colors. The first and last blank pages of the book have a decorated page called *ebru* (Kambarova, 1973, p. 242). In the upper corners of f.290v there is a seal with an illegible text decoration (Pugachenkova., at all. 2001, p. 148).



Figure 2. The binding, Khokand 1824-1825, *Khamsa*, Ali Shir Navayî, The Ali Shir Navayî State Museum of Literature of the Academy of Sciences of Uzbekistan, Inv. N.23 (Suleiman and Sulimanova, 1982, figure 260).

Repairs On *Khamsa*

The copy is generally in good condition. Kambarova states that Baqi Nasriddinov obtained the manuscript in 1950 during his research in the Fergana region, and that the work has been repaired once until today, and its pages have been renumbered in this process (1973, p. 242). It is detected that the bookbinding was renewed. It is also observed that the scattered pages of the book were rebound during this process. Except for yellow stains caused by moisture on some pages, the copy is not significantly damaged.

Naqqash

No name of a naqqash or a note about him can be found on the paintings. Suleiman ve Sulimanova mentions the name '*dar fazlı Muhammad Emin Kosoni*' on page 472 of Fazlî's *Majmuai Shâirân* and states that the Naqqash was as skilled as Mani and Bihzad in the art of depiction and was renowned in calligraphy. This information supports the idea that the paintings are from the pen of Muhammad Kosoni (Munshi) (1982, p. 16). Although there is not much information about the artist, it is known that he was born in Koson district of Namangan city of Uzbekistan. Kambarova, who states that the Naqqash used the pseudonym Munshi in his poems, also says that the Naqqash was one of the known calligraphers of the period and supports Suleiman's findings (1973, p. 242).

A BRIEF ANALYSIS OF THE PAINTINGS PREPARED FOR *KHAMS*

There are forty-seven paintings in the *Khamsa*, including *Lisan al-Tayr* (f. 4v, 23v, 30r, 36v, 39v, 42v, 48r and 52v), *Farhad and Shirin* (f. 111r, 115r, 115v, 121r, 125r, 150v, 152v, 153v and 159r), *Layla and Majnun* (f. 178r, 188r, 196r, 204r, 211v, 216r,

218b and 223v), *Sab'ai Sayyar* (f. 241v, 243v, 247r, 249v, 253v, 266v, 273r, 281v, 289r and 294r) and *Sadd-i Iskandari* (f. 348v, 354v, 359r, 370r, 375r, 380v, 386r, 390r, 393r, 400r, 404r, 409r and 411v) (Suleiman and Sulimanova, 1982, p. 16; Kambarova, 1973, p. 242; Pugachenkova., at all. 2001, pp. 148-153). In Ali Shir Navayî's copy of *Khamisa*, a painting program that has not been encountered before is observed.

There is no portrait of the Prophet Muhammad in the painting on leaf 4b, which depicts the Prophet Muhammad ascending to heaven with Buraq. There is a move away from the usual composition. In the composition, Buraq is surrounded by four angels, two of them holding torches, while one of the other two angels is depicted with his hands outstretched in prayer. The sun rising behind the mountains and the white cloud behind the angel indicate that the event took place in the sky full of stars. Intensive use of gilding and red color is observed (figure 3). *The Asension of the Prophet Muhammad with Buraq* in miniatures covering the subjects of Jami's *Yusuf and Zulaikha* (Institute of Oriental Studies, Uzbek Academy of Sciences, No. 791, f. 30v), Hafiz Shirazi's *Divan* (Institute of Oriental Studies, Uzbek Academy of Sciences, No. 10042, f. 24r) copied in India in the 18th century. The last two episodes are the most typical (Suleiman and Sulimanova, 1982, p 17). In both miniatures, Solomon's throne is born by white, black, red and brown divs, followed by two nymphs fanning the Prophet.

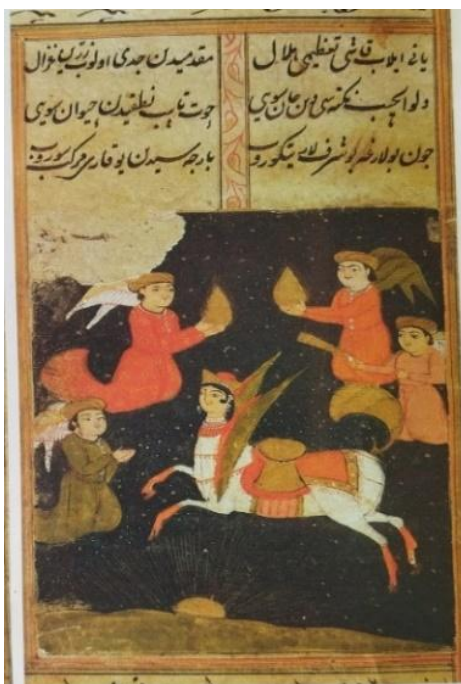


Figure 3. The Asension of the Prophet Muhammad with Buraq, *Khamisa*, Ali Shir Navayî, The Ali Shir Navayî State Museum of Literature of the Academy of Sciences of Uzbekistan, Inv. N.23, f. 4v.

(Suleiman and Sulimanova, 1982, figure 265).

The painting subject of the work titled *Sheikh San'an in Rum next to the Christian beauty* (f.23v) differs from the other six paintings prepared for *Lisan al-Tayr*. In the centre of the painting titled *The Story of Sheikh Said Abul'l-khayr* (f.30r), the sheikh holding a prayer beads, his four disciples, and a figure with a human head and bird wings are depicted around them. In the painting entitled *Flight of the Prophet Solomon to India*, the Prophet Solomon is depicted on a throne, carried by white, black, orange and brown-colored genies (y. 36b). Behind the Prophet, an angel is trying to cool Solomon with a fan. The subject content, which is described in two columns and three lines of text, is

completed in a simpler form. Among the figures depicted on the clouds, Solomon and the angel holding a fan are dressed in intense red. The appearance of fire on the Prophet's turban and the use of gilding on the angel's wings and crown are observed. The contrasting colors used in the depiction of the djinns gave mobility to the composition (Suleiman and Sulimanova, 1982, p. 16).

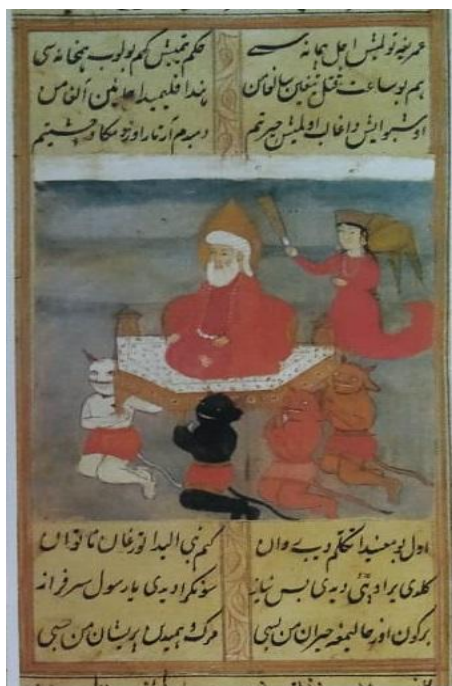


Figure 4. The Flight of the Prophet Solomon to India, *Khamsa*, Ali Shir Navayî, The Ali Shir Navayî State Museum of Literature of the Academy of Sciences of Uzbekistan, Inv. N.23, f. 36v.

(Suleiman and Sulimanova, 1982, figure 267).

In the *Khamsa*, the main feature of the paintings titled *Sheikh Porso responds to a question from one of the representatives of justice* (f. 39v), *Shah Balkha and his son* (42v), *Sufi in the valley of astonishment* (f. 48r), *Sheikh Ebul Abbas in the Valley of Fana* (f. 52v) is that they were completed by drawing on separate sheets of paper, which were then pasted onto the pages of the manuscript. Religious and mystical motifs are reflected in the miniatures.

The nine paintings prepared for *Farhad and Shirin* masnavi are as follows: *Shirin is with Farhat who pierced the mountains* (f.111r), *Farhad carrying Shirin riding a horse on his shoulder* (f. 115v), *Khosrev watches Shirin bathing* (f.115r), *Khosrev and Buzonik Ummud* (f. 121r), *Shirin viewing a painting of Khosrev* (f. 125r), *The Death of Farhad* (f. 150v), *Shirin in her own mansion* (f. 152v) and *Farhad and Shirin in a coffin* (f. 153v). Among these paintings, the subject that has not been encountered before is *Shirin in her own mansion*. Suleiman examines in detail the connection between the illumination program of the manuscript and the text, noting that the text of the masnavi is completed in f.158r. It has been identified by the researcher that the pictures titled *Khosrev watches Shirin bathing* (f. 119r), *Shirin examining the painting of Khosrev* (f. 125r) and *Shiruya catches Shirin and Khosrev in bed and kills Khosrev* (f. 159r) are not included in Navayî's Masnavi (Suleiman and Sulimanova, 1982, p. 16).



Figure 5. Khosrev watches Shirin bathing, *Khamsa*, Ali Shir Navayî, The Ali Shir Navayî State Museum of Literature of the Academy of Sciences of Uzbekistan, Inv. N.23, f. 115r.

(Suleiman and Sulimanova, 1982, figure 275).

A total of seven illustrations were prepared for *Layla and Majnun* masnavi. Suleiman and Sulimanova, describes the painting subjects as follow: The topics named *Layla and Majnun at school* (f. 178r), *Majnun and his father in Mecca* (f. 188r) are embedded in a text describing Majnun among animals in the desert. The relationship between the paintings titled *Nawfal's arrival in the presence of Majnun, who is among the animals* (f.196r), *Nawfal with Majnun's father* (f. 204r), *Layla in the desert, in the presence of Majnun* (f. 216r), *Majnun in front of Layla's tent* (f. 218r) and *Layla and Majnun in front of a grave* (f. 223v, 1982, p. 16) and the text of the masnavi is determined. No deviation from the subject was detected. The image content prepared for other Nevayi works is also included here.

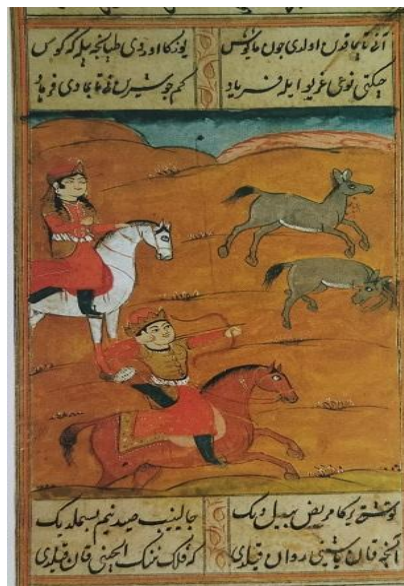


Figure 6. Bahram on the hunt. *Khamsa*, Ali Shir Navayî, The Ali Shir Navayî State Museum of Literature of the Academy of Sciences of Uzbekistan, Inv. N.23, f. 247r.

(Suleiman and Sulimanova, 1982, figure 279).

It has been determined that there is a departure from the usual subject content in the paintings made for the masnavi *Sab'ai Sayyar*. In the painting titled *Mani in the presence of Bahram* (f. 241v) we do not see the figure of Diloram. In f. 247r, which contains another example of *Bahram on the hunt* (f. 243v), Diloram is depicted on horseback next to Bahram, without a musical instrument. Suleiman mentions that the color of the pavilions depicting Bahram with seven beauties is inconsistent with the text (1982, pp. 16-17). These miniatures differ from the earlier primitive depictions of landscapes, interiors and architecture by the simplicity of the composition and the presence of few people.

Twelve miniatures illustrate in *Sadd-i Iskandari* masnavi. The illustrations titled *Iskandar and the dying Doro* (f. 354v), *Indian sovereign in the presence of Alexander* (f. 380v), *Iskandar and the Princess* (f. 390r) are included in the masnavi. The subjects of *the Judge of Kashmir and his sister Mehrinaz* (f. 370r), *Iskandar and Ravshanak/Doro* (f. 348v and 411v), *The war with Rad* (f. 400r), *Iskandar dragging the arrested giant* (f. 409r) are not found in the illustrated examples of Navayî's *Khamsa* copies. It is seen that the copy has a different painting program than the other hamses and that the painter did not hesitate to add new subjects. No other examples of the illustrated subjects have been found.

INFLUENCE OF KASHMIRI STYLE

The 17th and 19th centuries were periods of more vibrant and fruitful cultural relations with Mughal India² and Central Asia. In Khokand and Kashmir, two important centers, artists exchanged styles from time to time. As a result of this process, the influence of Mughal Indian art began to be observed in Central Asian painting. In the 18th and 19th centuries, there are similarities between the subject matter and compositions of the illustrated copies created in Kashmir, the most important painting centre in India, and Bukhara in Central Asia. The city of Kashmir, one of the centres connecting India to Central Asia and the Near East, adopted many styles that came to the region and combined these elements within its own structure.

As a result of the analysis of the paintings in the Khokand copy of the *Khamsa*, which is the subject of our study, the distinctive features of the Kashmiri painting style were identified. It is emphasized that the figures, which are the main features of the Kashmiri painting style, have oval faces, full cheeks, arched noses, full lips, mustaches and beards, curved eyebrows, almond eyes and curly hair. Landscape descriptions lack depth. Architectural description is insufficient in painting compositions. In the present paintings, a rich variety of clothing used by the contemporary society of the period can be observed. It is preferred to depict clothing and ornaments down to the finest details. Intensive use of jewellery is visible on male and female figures. The manuscript is dominated by various shades of intense red and orange colors. In the manuscript, there are various works bearing the stylistic characteristics of this centre. Examples include *Yusuf and Zulaikha* by Abdurrahman Jami, preserved in inventory N. 791 at the Abu Rayhan Berunî Institute of Oriental Studies of the Academy of Sciences of the Republic

² For additional information, see: Goetz, H. (1969). *Studies in the History and Art of Kashmir and the Indian Himalaya*. Wiesbaden, Germany: Otto Harrassowitz; Goswamy, K. (1998). *Kashmiri Painting: Assimilation and Diffusion; Production and Patronage*. Shimla: Indian Institute of Advanced Study; Losty, J. (1982). *The Art of the Book in India*. London: British Library.

of Uzbekistan, Ashik's *Divan* prepared between 1806-1807 in inventory N. 1454, and Hafiz Shirazi's *Divan* in inventory N. 10042 in the same collection (Suleiman and Sulimanova, 1982, p. 35). The painting programs of the aforementioned works have similar features to those of the Khokand copy. This recent work reflects the fact that the naqqashas influenced each other.

CONCLUSION

The 19th century is known as the period of the rise of the Khanates in Central Asia. In the cities under the rule of the Khokand Khanate, there was a great interest in book arts and literary works. During the reign of Omar Khan, who was known for his literary/poetical personality, the works of various poets were recopied and thus these works took their place in the treasury library. The Khokand copy that is the subject of this study is of Ali Shir Navayî's *Khamsa*, which is thought to have been prepared at the request of Omar Khan. During the process of reorganizing the scattered pages of the manuscript, it could not be determined whether there was any evidence of a patron. As a result of the analysis and the data obtained, it was decided that the manuscript was a sovereign's copy. Kambarova states that Islamic rules intensified in Khokand in the 19th century and illustrated copies in book arts decreased in this process (1973, p. 243). However, the fact that the Khokand copy has the highest number of illustrations among the illustrated copies of Navayî's *Khamsa* to date somewhat disproves this idea.

Encountering Kashmiri painting style features in the Khokand palace library in the first quarter of the 19th century, indicates that the artists of the two regions were stylistically influenced by each other. One of the main reasons for the insertion of topics irrelevant to the text of the masnavi is that the artist responsible for the manuscript saw no problem in adding his own interpretation. The feature that distinguishes the *Khamsa* masnavi, copies of which were prepared by various painting centers over the centuries, from other copies is that it contains many paintings. In the copy, the stereotypical painting program was modified by the artists in the Khokand copy. It is evident from the clothing and facial expressions of the figures that they adopted the Kashmiri style of painting. The copy is important in terms of bearing the common features of Khokand and Kashmiri painting style.

However, the artistic level of Khokand miniatures was below those made in Samarkand, Herat, Tabriz, Qazvin, Mashhad, Shahrukhiya and Bukhara in the 15th-17th centuries in terms of coloring, variety of landscape sketches, arrangement of human figures and grace. Despite all this, these miniatures are very valuable because they illustrate manuscripts of the works of a great writer and humanist who lived in a period when religious dogma became a general law and reactionary behaviour was violent.

Ethical Issues

No ethical board approval is required for this study.

Contribution Rate of the Researchers

The study was prepared by a single author.

Statement of Conflict of Interest

There are no personal or financial conflicts of interest related to this study.

REFERENCES

- Alparslan, A. (2007). Nesta'lik. *TDV İslam Ansiklopedisi*, Vol. XXXIII, 11-15, Ankara: Turkish Diyanet Foundation.
- Argunşah, İ. (2024). *Khokand hanlığı (1709-1876) mimarisi (Khokand şehri)* [Unpublished Doctoral Thesis]. Kayseri Erciyes University.
- Blair, S. (2008). *Islamic Calligraphy*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Boltabayev, S. (2021). Emir Ömer han'ın sultan II. Mahmud'a gönderdiği muhabbetname mecmuası hakkında. *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, 98, 107-130.
- Hakimov, M. (1983). *Navayîy asarlari kolyozmalarining tavsifi*, Uzbekistan: Science Publishing of Uzbekistan SSR.
- Kambarova, Sh. (1979). *Syujeti poem Alishera Navayi v iskusstve Sredney Azii*, Azarbayjan: LKD.
- Kambarova, Sh. (1973). Lisanut tayır'ın 1824 yılında nüshalanmış örneğine işlenen resimler. *Edebiy Meros*, 3, 241-248.
- Kambarova, Sh. (1971). 19. yüzyıl minyatürleri. *Gülistan*, 9, 16-17.
- Kayumov, A. (1961). *Kukan edebi muhiti (XVIII-XIX. asır)*, Uzbekistan: Uzbekistan SSR Academy of Sciences.
- Kut, G. (1989). Ali Şîr Nevâî. *TDV İslam Ansiklopedisi*, Vol. II, 449-453, Ankara: Turkish Diyanet Foundation.
- Poujol, C. (1998). Hokand. *TDV İslam Ansiklopedisi*, Vol. XVIII, 214, Ankara: Turkish Diyanet Foundation.
- Pugachenkova G. A. at al. (2001). *Oriental miniatures, the collection of the Beruni institute of oriental studies of the academy of sciences of the rebuplic of Uzbekistan, II, 18th-19th Centuries*. Uzbekistan: The Beruni Institute of Oriental Studies.
- Suleiman H. and Sulimanova, F. (1982). *Miniatures Illustrations of Alisher Navayî's works of the XV-XIXth centuries*, Uzbekistan: Science.
- Şen, H. (2021). Ömer Han dönemi Khokand hanlığı (1809-1822). *Genel Türk Tarihi Araştırmaları Dergisi*, 3(5), 115-32.
- Tagaev, M. (2017). *Khokand hanlığı'nın (1709-1876) sosyal ve kültürel tarihi*. [Unpublished Doctoral Thesis] İstanbul Marmara University.
- Varol, Y. E. (2023). Bir Mahlas iki şair: Yûsuf Emîrî ve Emir Ömer Han üzerine notlar. *Divan Edebiyatı Araştırmaları Dergisi*, 30 (30), 499-512.

BATI BAKIŞ AÇISINA SAHİP TÜRK SANATININ ELEŞTİRİSİ

*Critique of Turkish Art with a Western Perspective*Laçın Hazal Karadağ¹, F. Deniz Korkmaz²

Makale Bilgisi	Özet
<i>Araştırma Makalesi</i>	Bu makalede, Türkiye’de sanat eğitimi ve üretiminin Batı merkezli bir paradigma doğrultusunda şekillenmesinin nedenleri üzerinde durulmuştur. Konuyla ilintili olarak Oryantalizm çalışma alanı incelenmiştir. Konunun kökenlerini saptayabilmek için kültür emperyalizmi, Batılılaşma ve İslamiyet’te var olduğuna inanılan tasvir yasağının etkileri tartışmaya açılmıştır. Türkiye’deki sanat pratiği ve eğitim anlayışının genellikle Batılı bakış açısına sahip olması eleştirilmiştir. Çoğunlukla farkında olunmadan gerçekleştirilen bu yönelimi görünür kılmak ve sanat üretimine katkısını ortaya koymak hedeflenmiştir. Oluşturulan bu farkındalık aracılığıyla daha kapsayıcı ve özgün bir eğitim perspektifi kazandırılması amaçlanmıştır.
<i>Gönderilme:</i> 19 Mart 2025	
<i>Kabul:</i> 12 Mayıs 2025	
<i>Yayın:</i> 25 Ağustos 2025	
<i>Anahtar kelimeler:</i> Batılılaşma, Kültür Emperyalizmi, Oryantalizm	
Article Information	Abstract
<i>Research Article</i>	This article examines the reasons why art education and production in Turkey have been shaped by a Western centric paradigm. The field of Orientalism is examined in relation to this topic. To identify the roots of this topic, the effects of cultural imperialism, Westernization, and the prohibition of depiction believed to exist in Islam are discussed. The general Western perspective on art practice and education in Turkey has been criticized. The aim is to make this often unconscious trend visible and to reveal its contribution to artistic production. Through this awareness, the aim is to foster a more inclusive and original educational perspective.
<i>Received:</i> March 19, 2025	
<i>Accepted:</i> May 12, 2025	
<i>Published:</i> August 25, 2025	
<i>Keywords:</i> Cultural Imperialism, Orientalism, Westernization,	

Kaynak/Cite: Karadağ, L.H. & Korkmaz, F.D. (2025). Batı bakış açısına sahip Türk sanatının eleştirisi. *Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi*, 3(2), 370-385.

 iThenticate
İntihal / Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve yayın öncesi intihal taraması yapılmıştır. / This article has been reviewed by at least two reviewers and has been checked for plagiarism before publication.

¹ Sanatta Yeterlik Öğrencisi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, karadaglacinhazal@gmail.com, ORCID: 0000-0001-9588-4758

² Prof. Dr., Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, fdenizkorkmaz@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2201-5070

GİRİŞ

Doğu, insanlık tarihine yön veren köklü medeniyetlerin ortaya çıktığı ve tarihsel sürecin biçimlenmesinde belirleyici rol oynayan bir coğrafyadır. Kurulan medeniyetlerin bıraktığı kültürel miras, değerli hazineler ve coğrafyanın sahip olduğu toprak zenginliği, Batı'nın ilgi odağı olmuştur. Bu ilginin etkisiyle Avrupa, Türklerin de dahil olduğu Doğu kültürlerini tanıyabilmek, keşfedebilmek dahası tahakküm altına alabilmek için kapsamlı araştırmalar yapmıştır. Bu araştırmaların sonucunda elde ettiği bilgi ve kaynakları kendi gelişimine katkı sağlayabilecek şekilde kullanmıştır.

Kaynaklar, Avrupa'nın bugünkü konumuna erişebilmesi için atılan ilk adımların Antik Döneme kadar uzandığını göstermektedir. Antik Yunan ve Persler arasında oluşan gerilim, iki coğrafya arasında yapılan ötekileştirmenin ilk izleri olarak kaydedilmiştir. Persler, Yunanlılar tarafından köle, maddiyata düşkün ve barbar olarak literatüre dahil edilmiştir (Kaymakçı, 2022, s. 103). Bu ötekileştirme 18. yüzyıl sonları ve 19. yüzyıl ile birlikte Oryantalizm adıyla akademik bir düzeye ulaşmıştır (Köse & Küçük, 2015, s. 103). Akademik bir çalışma alanı olan Oryantalizm, Doğulu uygarlıklara ait her türlü unsuru incelerken; aynı zamanda Doğu'nun barbar, cahil, bilgisiz ve benzeri tanımlamalarla Batı tarafından olumsuz bir tutum içerisinde ele alındığını ortaya koymaktadır. Böylece Batı, bilginin merkezi, gelişmiş ve modern görünümüne kavuşmuştur.

Oryantalizm

Oryantalizm, 1838 yılında Fransız Akademisi Sözlüğünde “Doğu Bilimi” olarak yerini almıştır. “Doğu bilimi” veya “Şark İlmi” anlamına gelmektedir (Güner, 2008, s. 58-59). Oryantalizm Doğuya ait inanış biçimlerinin, dillerinin, tarihinin, sanatının, ait olduğu coğrafyanın düşünsel yapısının araştırıldığı, “*bilgi ve değer yargılarının üretildiği kurumsal bir yapı*”, olarak karşımıza çıkmaktadır. Doğu dillerini bilen, Doğulu toplumlar üzerinde çalışmalar yapan ve Doğu dünyasına dair eserler üreten sanatçılar Oryantalist olarak adlandırılmaktadır (Bulut, 2007, s. 428).

Abdülhak Adnan Adıvar, Edward Said, Bryan Turner ve Anouar Abdul-Malek gibi isimler Oryantalizm konusunu ele almış ve yaptıkları araştırmalar sonucunda, Doğu'ya olan ilginin farklı amaçlar taşıdığını tespit etmişlerdir (Bulut, 2012, s. 2). Oryantalizm, Batılı bakış açısıyla Doğulu toplumların incelendiği bir alan olarak tanımlanmalıdır. İdeolojik yaklaşımların ekseninde bilgi üreten bu alanın kültür politikası olduğu su götürmez bir gerçektir (Okmeydan, 2021, s. 10). Oryantalizmin akademik bir düzeye ulaşmasının ardından, kimi düşünür ve yazarlar tarafından konu yapısökümcü bir yaklaşımla ele alınmıştır.

Türk siyasetçi, araştırmacı ve hekim olan Abdülhak Adnan Adıvar'ın İslam Ansiklopedisi içerisinde yer alan Mukaddime'sinde, Oryantalizmin Batı'nın Doğu'ya duyduğu ilginin sonucunda ortaya çıkan bir kavram olduğu ve Oryantalizmin oluşturduğu bilgi ve bilgiye giden yolun doğruluğunun şüpheli olduğu vurgulanmıştır. Bu nedenle alan içerisinde yer alan her bilgi, bilimsel bir gerçek olarak sayılmamalıdır (Adıvar, 1940, s. I). Siyaset bilimci ve sosyolog Anouar Abdul-Malek, 1963 yılında yayınlanan “Krizdeki Oryantalizm” adlı makalesinde, Oryantalizmin emperyal bir arzu üzerinden şekillendiğini belirtmiştir. Abdul-Malek, coğrafyanın kültürel açıdan bir sömürge unsuru haline dönüştüğünü iddia etmektedir. Şark, konunun öznesi değil nesnesi haline gelmiştir. O'na göre Oryantalist araştırmalar, Avrupa'nın kendisine köleler oluşturabilmek ve coğrafyanın ele geçirilmesine odaklı bir anlayışa sahiptir (Abdel-Malek, 1963, s. 107).

Bu alandaki önemli kaynaklardan biri olarak kabul edilen 1978 tarihli “Oryantalizm” adlı kitabında Edward Said, konuyu Foucault’nun iktidar ve bilgi arasında kurduğu bağ üzerinden ele almaktadır. Said’e göre Foucault; bilgiyi “*iktidar ağının bir parçası*” olarak açıklamaktadır ve Oryantalizm; Batı iktidarının gölgesinde bilgi üreten bir alandır. Bu bilgi üretimi akademileri, eğitim anlayışını, toplumsal yapıyı ve kültürü etkisi altına almıştır (Said, 2006, s. 196,197). Bilgi ve iktidar arasında kurulan bağın okunabilmesi için Michael Foucault’nun söylem analizi önem arz etmektedir. Çünkü bir toplum, geçmişten miras olarak aldığı bilgiyi, o bilginin kökenlerini ve düşünsel açıdan taşıdığı gizli anlamları sorgulamaya yatkın değildir. Bilginin arka planında taşıdığı anlamlar nadiren sorgulanmaktadır (Aydın, 2021, s. 13). Oysa toplumun belleğine yerleşen her bilginin iktidar kavramıyla bir bağlantısı bulunmaktadır.

Edward Said’in oryantalizm alanındaki çalışmaları, alanın itibarsızlaşmasında önemli bir adım olmuştur. Yazar, Oryantalistlerin oluşturduğu metinleri tahlil ve kıyaslama yoluyla irdeleyerek, Oryantalizmin siyasal ve epistemolojik sömürge biçimine katkı sağlaması amacıyla oluşturulduğunu iddia etmiştir. Fakat Said’in Oryantalizme doğrulttuğu silah Oryantalistlerin hızını kesmeye yetmemiştir. Aksine Batı’nın alana olan direnci sayesinde bu çalışmalarda ivme artmıştır. İktidar yapısının korunabilmesi adına akademik düzeyde konferans ve seminerler düzenlenmiştir. İslamiyet’in yaygın olduğu ve Müslüman toplumlara dair gizemli, kanlı bir tarih ve mistikleştirilmiş bir öteki algısı oluşturulması amaçlanmıştır. Bu amaçla her türlü iletişim aracı ve yayın organları kullanılmıştır. Tüm bu çabaların sonucunda geçmişten günümüze değin Oryantalizmin etkisinin artarak Batılı toplumlar dışında Doğulular tarafından da benimsendiği görülmüştür. Böylelikle Doğulu artık kendine bile yabancıdır. Bu yabancılaşma öylesine derinde bir yerde bulunmaktadır ki, Doğulun kendisini unuttuğu hatta kendi içerisinde yine kendisinden olanı ötekileştirdiği bir sürece doğru hızla ilerlemiştir. Doğu’nun içerisine yerleşen bu yabancılaşma artık coğrafyanın bir iç meselesi haline gelmiştir (Yetiş, 2022, s. 174, 175).

2006 yılında Nobel Ödülü’ne layık görülen Orhan Pamuk’un eserlerinde içselleştirilmiş Oryantalizmi okumak mümkündür. 1983 yılında yazdığı ve kendisinin ikinci kitabı olan “Sessiz Ev”, verilebilecek örnekler arasından yalnızca biridir. Romanda, bilimsel açıdan geri kalmış bir Doğu temsili yaratılmıştır. “Sessiz Ev” 1900’lü yıllarda yaşayan, siyasetle ilgili olan hekim Selahattin ve eşi Fatma’nın yaşamını konu almaktadır. Selahattin, Batı’nın bilimselliğini ve modernitesini aşlamaya çalışan bir karakterdir. Eşi Fatma ise bilimle günahı bir tutmaktadır. Selahattin bilim ansiklopedisi hazırlamıştır. Bu ansiklopedi Batı’dan elde edilen bilgiler ışığında düzenlenmiştir. Fatma ise Selahattin’in hazırladığı bu ansiklopediyi “*günah kağıtları*” olarak adlandırmaktadır. Selahattin Doğuyu bilimsel bir yönü olmadığından geri kalmış olarak görmektedir (Ayan, 2019, s. 47). Fakat bu romanda subliminal olarak verilen mesajın aksine; tıp alanına Doğu’nun katkısı bilinen bir gerçektir. Roman içerisinde karakter bilime Batı’dan ulaşırken, bilimi yok sayan bir Doğu profilinin yansıtılması, Oryantalizmin bir toplumun kendisine ne kadar yabancılaştırdığını göstermektedir.

Batı’nın hegemonyasının en önemli basamağı olan oryantalizm, oluşturduğu Doğulu bilgisini her iki topluma da aşılamıştır. Oryantal yaklaşım, Doğulu birçok bireyi, araştırmacıyı, aydını ve akademisyeni etkisi altına almıştır (Said, 2017, s. 104, 105). Oluşan önyargı ve kötücül bakış toplumların her noktasına işlemiş durumdadır. Bu sebeple Oryantal yaklaşımın etkisinden kurtulmak coğrafya fark etmeksizin aşılması gereken bir sürece işaret etmektedir (Yıldız, 2013, s. 234).

Kapitalizm ve Kültür Emperyalizmi

Kapitalizm, sermayecilik anlamına gelmektedir. Üretim ve tüketim piyasası üzerinde tümüyle hakimiyet kuran ve onu kontrol altında tutan iktisadi bir yapıdır. Bu yapı, ekonomide tekelleşme eğilimine sahiptir. Marx kapitalizmi, üretim ve emek arasında oluşan yabancılaşma olarak tanımlamaktadır. Marx'a göre, üretim araçlarının sermaye sahipleri tarafından kontrol altında alınması, tekelleştirilmesi ve üretim sürecinde beden gücünden belli bir ücretle faydalanılacak olan işçilerin var olması, kapitalizmin oluştuğunun bir göstergesi olmaktadır (Alptekin, 2015, s. 232). Fakat kapitalizmin vurgulanması gereken yanı toplumsal yaşamın her noktasına nüfuz ederek ulaştığı toplumu kendi karakterine dönüştürebilen güçlü bir sistem olmasıdır (Gençoğlu, 2020, s. 238).

Sanayii Devrimi ile birlikte, başta İngiltere olmak üzere birçok Avrupa ülkesi, sömürgeleştirdiği topraklar üzerinden sermaye gelirlerini elde ettiği bir süreç başlatmıştır. Bu topraklar üzerinden akan sermaye, kapitalizmin ortaya çıkmasına temel etken olmuştur. Kısa süre içerisinde dünyayı hakimiyeti altına alan bu yapı, günümüze kadar toplumları büyük ölçüde değiştirerek, üretim ve dağıtım süreçlerini inşa etmiştir. Teknolojik gelişmelere hız kazandırırken toplumsal yapıyı da bir dönüşüme uğratmıştır. Kapitalizm, kimilerine göre dünyayı vahşice dönüştüren bir sistemdir. Doğu'nun konumu gereği ticaret duraklarına sahip olması, kültürel yapısı ve göz ardı edilemeyecek kadar değerli olan toprak zenginlikleri bölgeyi cazip kıldığından, Batılılar tarafından bölgenin ele geçirilme arzusunu pekiştirmiştir (Akbaş, Babahanoğlu, & Çaylı, 2014, s. 88).

Kapitalizm, küreselleşme ve kültür emperyalizmini beraberinde getirmiştir. Kültürün yeniden üretilmesi ve küreselleşme tıpkı kapitalizm gibi Avrupa ülkelerinin faydasına olmuştur. Kapitalizmle birlikte sömürgeciliğin diğer toprakları kontrol altına almış olması, Batı toplumlarının yaşayış biçiminin Doğu coğrafyalarındaki tanınırlığına olanak sağlamıştır. Kapitalizmin gelişimine katkı sağlayan küreselleşme, Batı yaşamının kendisi dışındaki coğrafyalarda tanınırlığını artırmıştır. Avrupa ülkelerinin ekonomik anlamda yükselişe geçmesi Doğu uygarlıkları tarafından ilgiyle izlenmiş ve bazı alanlarda model alınmasına sebep olmuştur. Başta hukuk sistemi olmak üzere teknolojik gelişmeler gözlemlenerek örnek alınmıştır. Bu süreçle birlikte Doğu, Batı'yı takip etmeyi bir gereklilik olarak görmüş ve bu takip zamanla bağlılığa dönüşmüştür. Ekonomi ile başlayan bu bağlılık, Doğu'nun Batı'ya olan yakınlığını en yüksek seviyeye ulaştırmıştır. Oryantalizmin yerleştirdiği öteki algısından kurtulmak isteyen Doğulu toplumlar için Batılı olma çabası kaçınılmaz olmuştur. Küreselleşme, kalkınma, iktidar ve toplumsal bir yükselişe ulaşmanın en önemli adımı olarak görülen bu bağlılık Doğulular için büyük bir tehdit olmuştur. Avrupa ve daha sonra ABD'nin Doğu'yu ötekileştirmesi, Doğulu kaynaklara ulaşmasına olanak sağlamıştır. Kendini Batı'ya göre daha değersiz gören Doğulu'nun sahip olduğu başta hammadde olmak üzere her türlü değerini Batılı güçlere kaptırması daha kolay hale gelmiştir.

Kapitalizm, milletler ve ülkeler arasında kurulan ekonomik ilişkiler ve teknolojinin gelişmesiyle birlikte ortak bir pazar oluşmasını sağlamıştır. Bu süreçte, tekelci yapılar kendini gösterirken, küreselleşmenin etkisi de oldukça büyük olmuştur (Güner & Gülaçtı, 2019, s. 245). Kapitalizmin sınırları genişlemiş ve ülkeler arasındaki sınırları ortadan kaldırmıştır (Dağtaş & Yıldırım, 2018, s. 98). Küreselleşme yalnızca kapitalizmin sınırlarını genişletmekle kalmamış aynı zamanda toplumsal yapı üzerinde de olumsuz etkileri olmuştur. Yaşamını ben merkezci bir biçimde sürdüren Batı, toplumsal olanı ön planda tutan Doğu'nun kolektif yaşam anlayışına zarar vermiştir.

Batı'ya göre özgürlük bireysel olmaktan geçer düşüncesini Doğu'ya benimsetmiştir (Bozoklar, 2016, s. 17).

Kültür, bir toplumun düşünce yapısını, yaşayış biçimini, inancını, gelenek ve göreneklerini kapsayan bir anlama sahiptir ve toplumun kimliğini yansıtmaktadır (Arat, 2022, s. 1). Toplumun varoluşsal mirası olan bu değerler, kolektif hazinelerdir. Her hazine kendi toplumunu eşsiz kılmaktadır. Küreselleşmeyle birlikte bireysele yönelen dünya, bir toplumun kimliğinin kaybolmasına giden yolu açmıştır. Toplumsal olanın sıradanlaştığı bir dönem başlamış ve tek tip bir insan profili yaygınlaşmıştır. Doğu'nun öteki damgasından kurtulmaya karşı olan hevesi ve güce ulaşabilmek adına attığı her adım kimliğinin kaybolmasına sebep olmuştur. Küreselleşen dünya, Batı'ya benzemeye başlamıştır. “Batılılaşma” veya “Amerikalılaşma” olarak okuduğumuz küreselleşme tıpkı Oryantalizm gibi ideolojik bir yapıya sahiptir (Demirhan & Taylan, 2017, s. 89).

Kapitalizm, kültürün yeniden oluşturulması bakımından önemlidir. Kültür, bilinen tanımından uzaklaşmış, tüketilmek için üretilen bir mefhum halini almıştır. Kitlelerin kendi kültürüne yabancılaştırılması, toplumun tahakküm altına alınmasını kolaylaştırmıştır. Kendine ait olanı tanımamak, kendine yabancılaşma sürecini başlatmıştır. 1923 yılında Almanya'da kurulan Frankfurt Okulu'nun mühim isimlerinden olan Herbert Marcuse, yazmış olduğu makaleler ile kültürün endüstrileştirilmesini ele almıştır. Marcuse, kültürün endüstrileşmesinin kaçınılmaz olduğunu vurgulamaktadır. Kapitalizmin eleştirisinin önünü kesebilmek için, kültürün yeniden inşa edilmesi, endüstrileşmesi bir gereklilik haline gelmiştir. Böylelikle toplumun kapitalizmi eleştirebilmesinin önü kesilmiştir (Kayalı, 2020, s. 89,90). Marcuse'a göre; yaşanan bu dönüşüm siyasidir ve iktidar yapısına hizmet etmektedir. Eleştirel bakışın ekarte edilmesi yalnızca kapitalizmin eleştirisinin önüne geçmekle kalmamış, aynı zamanda iktidarın egemenlik sınırlarını sessizce genişletebilmesine yardımcı olmuştur (Marcuse, 2001, s. 24, 25). Herbert Marcuse gibi Frankfurt Okulu'nun temsilcilerinden olan Horkheimer ve Adorno'ya göre; kapitalizm kültürü ele geçirmiştir. Kültür ait olduğu uygarlıklardan taşınarak ait olmadığı coğrafyalara uyarlanmaya çalışılırken, dönüşüme uğrayarak yapaylaşmıştır. Horkheimer ve Adorno tarafından, kültürün egemen sınıfların denetiminde yeniden üretildiği düşüncesi öne sürülmüş ve bu egemen sınıf “*büyük kültür acenteleri*” olarak tanımlanmıştır. Kitlelere yön verilirken, ideolojileri de toplumlara sessizce aşılanmıştır (Kayalı, 2020, s. 89,90).

Kültürün büyük bir dönüşüme uğradığı bu süreçte Batı'da da değişimler yaşanmıştır. Fakat en büyük dönüşüm şüphesiz Doğu toplumları üzerinde gerçekleşmiştir. Batılılaşma; Avrupa dışı ulusların Batı'nın gelişmiş biçimlerine doğru evrilme isteğidir. Bu arzu, zemini Batı tarafından oluşturulmuş olsa da Doğulular gönüllü olarak benimsemişlerdir. Toplumsal yapı, üretim ve tüketim biçimleri, kültür, eğitim ve devlet yapısına kadar geniş bir alanda Batı örnek alınmış ve yeni bir toplum yapısının oluşum süreci başlamıştır (Ritter, 1994, s. 38, 39).

Anadolu'nun Batılılaşma Süreci

Osmanlı geniş hakimiyet alanına sahip olmuş bir imparatorluktur. 600 yıl boyunca geniş topraklara hakimiyeti, etkinliği ve gücü nedeniyle hem saygı hem de korku uyandırmıştır. Kurulan bu güçlü imparatorluk Doğu ve Batı arasında bir köprü görevi görmüştür. Zengin toprakları ve konumu geçmişten bugüne zaman fark etmeksizin ilgi odağı olmuştur. Duraklama ve gerileme dönemine girmesi ise coğrafyanın ele geçirilmesi adına büyük bir fırsat yaratmıştır.

Osmanlı'nın duraklama dönemi “hasta adam” benzetmesiyle anılmıştır. Osmanlı

bu süreçte bir yandan kaybettiği gücünü geri toparlamaya çalışırken diğer yandan da emperyalizm ile mücadele etmek zorunda kalmıştır. Kendisinde yeterince gücü bulamaması nedeniyle “hastalıktan iyileşmeye” doğru atılan adımlar etkisiz kalmıştır. Osmanlı kaybettiği güce tekrar kavuşabilmek için öncelikle ordusu üzerinde yenilik yapmayı tercih etmiştir. Bu yeniliği, Batı’dan aldığı örnekler üzerinden yapılandırmıştır. Fakat bu durum Osmanlı için olumsuz giden süreci hızlandırmıştır. Batı seviyesine ulaşmayı hedeflediğinden öncelikli olarak Batılı kaynakların tercümesi yapılmıştır. Çevrilen kaynaklar ile eğitimde yeni düzenlemeler gerçekleştirilmiştir. Osmanlı’nın Batılılaşma sürecinin başlaması aynı zamanda kapılarını da Batı’ya açması anlamına gelmektedir. 18. ve 19. yüzyılda Batılı birçok isim Osmanlı’ya gelmiş ve “Paşa” unvanı almıştır. Bu süreçte Batılı isimler Osmanlı topraklarında eğitim vermeye başlamışlardır. Böylelikle çağdaş bir seviyeye ulaşabilmenin Batı’nın çizgisini takip etmekle olabileceği düşüncesi yerleşmiştir (Çınar, 2014, s. 28).

Türk topraklarına Batılılaşmanın nüfuz etmesinde, Osmanlı ve Fransızlar arasında kurulan ilişkiler önemli olmuştur. Kanuni Sultan Süleyman’ın tahtta olduğu dönemde, Türkler ve Fransızlar arasında bir yakınlık kurulmuştur. Bu yakınlık sonraki dönemlerde de sürmüştür. Osmanlı’da Lale Devri’nin başlamasıyla birlikte kurulan yakınlık daha da güçlenmiştir. Ticaret ile başlayan ilişkiler, kültürel etkileşimi de beraberinde getirmiştir. Önce Mehmet Çelebi sonra da oğlu Sait Efendi, Fransa’ya elçi olarak gitmiştir. Fransa’da elçilik görevini yapan iki isim, yaptıkları incelemeleri kendi topraklarına taşımıştır. Bu durum, Osmanlı’da Batı kültürünün yayılmasına hız kazandırmıştır. Osmanlı’da Avrupa etkisinin görülmeye başlandığı bu dönemde Batı aynı ölçüde Osmanlı’dan etkilenmiştir. Örneğin; Fransa’nın mimari yapısı, moda tekstil ürünleri, sanat etkinlikleri ve sanat eserleri incelendiğinde Osmanlı’nın etkisi belirgin bir biçimde görülmektedir (Croutier, 2009, s. 172, 180).

III. Selim savunmasını güçlendirebilmek için Fransız askerlerini orduya dahil etmiştir. Ordu ile başlayan Fransız etkisi yıllar içerisinde eğitimi şekillendiren temel etken olmuştur. Eğitimde Fransız modeli örnek alınmış, Fransızca önemli bir dil olarak kabul görmüştür. Sonraki dönemlerde Alman ve İngiliz eğitim sistemleri örnek alınmaya başlanmıştır (Ergün, 1990, s. 439, 441). Avrupa ile kurulan ilişkiler ve Batı’nın örnek alınması, Osmanlı’da farklı ülkelerin dillerine, bilimine ve kültürüne olan ilginin artmasına neden olmuştur. Sultan II. Mahmut’un tahta oturmasıyla birlikte birçok Osmanlı genci Avrupa kentlerine gönderilmiştir. Osmanlı gençleri, yeni diller öğrenmiş ve farklı kültürler tanımıştır. Gençlerin Avrupa dillerini öğrenmesinin yanı sıra 1789 Fransız İhtilali’yle birlikte Batı’da oluşan yeni düşünce yapılarından ve fikirlerden etkilenilmiştir. Bu süreçle birlikte Osmanlı gençleri, Batılı aydın görünümünü kazanmış ve kendi topraklarına da aydın olanın Batı olduğu düşüncesinin tohumları ekilmiştir. Avrupa’nın düşünce yapısını tanıyan gençler, Osmanlı topraklarında daha önce benzeri olmayan yeni bir aydın profili oluşmasında etkili olmuşlardır. Eski ilmiye sınıfı yerine modern aklın başlatıcısı olarak tanınmışlardır. Böylece Batı’nın siyasi ve fikri yapısı Osmanlı’da yayılmaya başlamış ve Osmanlı’nın politik dönüşüm süreci hızlanmıştır (Aslan, 2009, s. 3).

II. Murat döneminde Avrupa’ya eğitim amaçlı gönderilen gençler, Osmanlı yönetimini eleştirmeye başlamış, yönetim ve yaşayış biçimlerinin hızlıca değiştirilmesi gerektiği düşüncesini öne sürmüşlerdir. Gençlerin Batı modelinde ısrarcı olması ve devlet yönetiminin tehditlere karşı güçlü duramaması, Osmanlı’nın sırtını Avrupa’ya yaslamasına sebep olmuştur (Cemaloğlu, 2005, s. 160, 161). İhtiyaçlar doğrultusunda 3 Kasım 1839 tarihinde Sultan Abdülmecid, Tanzimat Fermanı’nı ilan etmiştir.

Tanzimat’la birlikte Osmanlı Devleti’ne Avrupa’ya özgü olan yönetim biçimi uygulanmaya başlanmıştır. Osmanlı’da köklü bir dönüşümün yaşandığı bu süreç, Türk topraklarının sonraki yıllarını da etkilemiştir. Amerikalı tarihçi Bernard Lewis, Anadolu topraklarının modernleşmek ve mahvolmak arasında bir seçim yapmak zorunda kaldığını aktarırken Tanzimat’ın Osmanlı için kaçınılmaz olduğunu vurgulamıştır. Lewis, Tanzimat dönemini başarısız olarak değerlendirmiş olmasına rağmen Türkiye’nin modernleşmesinin temellerinin bu dönemde atıldığını da dile getirmiştir (Cemaloğlu, 2005, s. 154).

Tanzimat döneminde eğitim, siyasi yapı ve hukuki düzen Avrupa örnek alınarak yenilenmiştir. Fakat bu yenilikler yapılırken Batı’yı üstün kılan temel unsurlar göz ardı edilmiştir. Avrupa’ya üstünlük sağlayan temel etkenlerin sorgulanmaması atılan adımların etkisiz olmasına neden olmuştur. Yeniliklerin aceleci bir şekilde gerekli inceleme ve değerlendirmeler yapılmadan uygulamaya konulması, atılan adımların başarısız olmasına sebep olmuştur. Osmanlı Avrupa’nın gelişimini takip edememiş ve teknolojik açıdan da geri kalmıştır. Özellikle eğitim alanına getirilen Avrupa modeli bir eğitim sistemi, Türk toplumuna özgü bir biçimde uyarlanmadan uygulanmıştır. Bu durum kimi araştırmacılara göre, günümüz eğitim sisteminde yaşanan sorunların başlatıcısı olarak değerlendirilmektedir. Tanzimat’ın yanı sıra Osmanlı’da medrese üzerinde Arap ve İran etkisinin devam etmesi, yapılan yeniliklerin aksamasına da neden olmuştur. Bir yandan Batı’nın sahip olduğu araçlar, kurumlar ve yasalar uygulanmaya çalışılırken diğer yandan Arap ve İran etkisinin devam etmesi sonraki kuşaklara sorunlu bir miras kalmasıyla sonuçlanmıştır (Cemaloğlu, 2005, s. 163).

Mustafa Kemal Atatürk’le birlikte Batılılaşma süreci, tersine döndürülmüştür. 3 Mart 1924 tarihinde Tevhid-i Tedrisat Kanunu’yla birlikte, Avrupa modeli ile düzenlenen eğitim sistemi değiştirilmiştir. Türk tarihinin korunabilmesi önemli hale gelmiştir. Batı’dan yararlanılmaya devam edilmiş olsa da uygulanan eğitim ve kültür politikalarında millilik ön plana çıkmıştır. Doğu ve Batı’dan gelen yabancı tesirlerden uzak bir anlayış benimsenmiş, ülkenin milli karakterine orantılı bir eğitim amaçlanmıştır. Atatürk, Türkiye’nin gelişebilmesinde en önemli adımın millilik olduğunu vurgulamıştır. Coğrafi konumu ve zenginlikleri sebebiyle Batı için her zaman ele geçirilme arzusu taşıyan Anadolu’nun toprak bütünlüğünün korunabilmesinin yolu ancak ve ancak milli kültür bilinciyle sağlanabileceği düşüncesi olmuştur. Atatürk’e göre, taarruza karşı müdafaa sağlayabilmek için bu değerlerin benimsendiği bir nesil yetiştirmek atılacak en büyük adım olarak görülmüştür (Çınar, 2014, s. 38).

Mustafa Kemal Atatürk’le birlikte büyük bir gelişme yaşanmış olmasına rağmen Atatürk’ten sonra bu anlayış sürdürülememiştir. Hasan Ali Yücel’in Millî Eğitim Bakanlığı yaptığı dönemde eğitim politikalarında önemli adımlar atılmaya devam edilmiş, fakat Atatürk’ün işaret ettiği iki coğrafyanın etkisinden sıyrılmak yerine Batı eğitim anlayışı tekrar yerleştirilmeye çalışılmıştır. 18 Şubat 1952 tarihinde Türkiye’nin NATO’ya girmesiyle birlikte ülke ABD’nin etkisi altına girmeye başlamıştır (Çınar, 2014, s. 38).

Türk Sanatında Batı Etkisi

Çalışmanın başlıkları oluşturulurken kullanılan Batılılaşma kavramı batının etkisinde olumlu çabaları çağrıştıracakı gerekçesiyle değiştirilmiştir. Batılılaşma kavramının olumlu etkisi dahi tek başına Doğu’nun batı kavramına karşı bakışını ortaya koyması bakımından bu çalışmanın önemini ortaya koymaktadır. Kavramları ters çevirdiğimizde aynı etki oluşmamaktadır. Örneğin Batılı bir çalışmada “Avrupa

sanatında Doğululaşma” başlığı kullanıldığında hem batılılarda hem de doğulularda olumlu bir içerik çağrıştırmaz.

Anadolu, coğrafi koşulları sayesinde birçok medeniyete ev sahipliği yapmış ve zengin bir kültürel birikim kazanmıştır. Türk uygarlıklarının konumu gereği farklı gruplarla yakın ilişkiler kurmuş olması da bu kültürel zenginliğini pekiştirmiştir. Bu zenginlik sanat üretimleri üzerinde etkili olmuştur. Kültürel açıdan birbirlerini besleyen Türk ve Doğu toplumlarının sanat üretimlerinde büyük bir benzerlik bulunmaktadır. Bu eserlerde; doğaya, dini inanışa ait figürler ve hayvan motifleri ana unsur olmuştur. Türklerin sanat üretim biçimleri kendi kültürel kimliklerini yansıtanın yanı sıra çevresindeki toplumlarla olan etkileşimi yansıtan bir araca dönüşmüştür (Eycil & Us, 2019, s. 93).

751 tarihinde Abbasiler ve Çinliler arasında yapılan Talas Savaşı, Orta Asya’da İslamiyet’in yayılmasını sağlamıştır. Savaşla birlikte Müslüman Araplar ve Türkler arasında dostane ilişkiler kurulmuş, kurulan ilişkinin sonucu olarak Türkler İslamiyet’i benimsemiştir. Müslüman toplumlar içerisinde yer alan Türklerin sanat üretim biçimleri, değişen inançlarının etkisiyle şekillenmiştir. Müslüman toplumlarda, İslam’da tasvir yasağı olduğuna dair bir inanış bulunmaktadır. Fakat Kur’an-ı Kerim incelendiğinde böyle bir yasağa dair herhangi bir hüküm bulunmadığı görülmektedir. Çoğunlukla Maide Suresi’nin 93. Ayeti tasvir yasağı olarak yorumlanmaktadır. Ayet, “*Şarap, kumar, ensap ve fal okları şeytan işi pis işlerdir*”, şeklindedir. Ensap kelimesi; bazı kişiler tarafından resim ve tasvir olarak yorumlanmış olsa da o dönem “ibadet amacıyla dikilen putları” tanımlamak için kullanılmıştır. Bu nedenle İslam’ın sanata dair unsurları yasakladığı sonucuna varmak mümkün değildir (Konak, 2013, s. 969). İslam’da tasvir yasağı olduğuna dair inanış daha çok hadislerle dayandırılan, kesinliği olmayan bilgilerdir. Her ne kadar gerçekliği kanıtlanmamış da olsa da İslamiyet’in kabulüyle birlikte sanatta figüratif eserlerin azaldığı görülmüştür (Konak, 2013, s. 972). Sıklıkla doğadan esinlenen, bitkilerin stilize edildiği motifler kullanılmıştır. Bu motifler geometrik biçimlerle geliştirilerek Anadolu ve Doğu topraklarına özgü motiflere dönüşmüştür.

Anadolu coğrafyasının kendi kimliğini yansıtan sanat üslubu, Osmanlı’nın Batılılaşma sürecine girmesiyle dönüşüme uğramaya başlamıştır. Batılılaşmanın; ilerleme ve gelişim olarak algılandığı bu süreçte, öncelikli olarak askeri alanda ve sonrasında da eğitimde yenilikler yapılmaya başlanmıştır. 1795 tarihinde Mühendishane-i Berri Hümayun’un eğitime başlaması, atılan önemli adımlardan biri olmuştur. Askeri eğitim vererek subaylar yetiştirilen bu okulda Batı’nın rol model alındığı bir eğitim sistemi uygulanmıştır (Tansuğ, 2008, s. 11). Fransız modelinin örnek alındığı Mühendishane-i Berri Hümayun’un, askeri amaçla olsa da perspektif, ışık gölge ve iki boyutlu yüzey üzerinde üç boyutlu görünüme ulaşabilmek için resim dersleri müfredata dahil edilmiştir. Alanda başarılı görülen yetenekli öğrenciler, 1835 tarihiyle birlikte sanat eğitimi almaları için Avrupa’ya gönderilmişlerdir. Viyana, Berlin, Paris ve Londra gibi şehirlere gönderilen öğrenciler Batı’nın sanat üretim biçimini benimsemişlerdir (Papila, 2008, s. 120, 121). Avrupa’ya gönderilen yetenekli öğrenciler arasında Ferik İbrahim Paşa, Şeker Ahmet Paşa ve Süleyman Seyit bulunmaktadır. Adı geçen isimler Anadolu’da Batılı anlamda resme yönelimi başlatarak Batılı resim anlayışında öncü olarak literatüre girmişlerdir (Yurttadur, 2012, s. 363).

Osmanlı’nın son döneminde 1882’de kurulan Sanay-i Nefise Mektebi, sanat adına atılan en büyük adım olarak değerlendirilmektedir. II. Abdülhamit tarafından okul müdürü olarak Osman Hamdi Bey’in atanmasıyla birlikte okul sanat eğitimi faaliyetlerine

başlamıştır. Okul aracılığıyla Türk sanatında görsel sanatlar alanına bir zemin hazırlanmıştır. Asker ressamının yanı sıra sivillerin de sanat eğitimi alabileceği, toplum ve sanat arasında bir bağ oluşum sürecine başlangıç yapılmıştır. Sanay-i Nefise'nin eğitimci kadrosu birçok yazılı kaynakta yer almakta iken ilk alınan ve ilk mezun olan öğrencilere ait bilgilere ulaşamamıştır. Daha sonradan mezun olan öğrenciler, devlet bursuyla Batılı eğitim almak üzere farklı ülkelere gönderilmeye devam edilmiştir. Anadolu topraklarında Osmanlı'dan Cumhuriyet'e geçişi simgeleyen bu ressamlar arasında İbrahim Çallı, Avni Lifi, Feyhaman Duran, Namık İsmail ve Sami Yetik gibi çok sayıda sanatçı bulunmaktadır. Adı geçen sanatçılar, 1914 Kuşağı ya da Çallı Kuşağı olarak anılmaktadırlar (Oran & Aydın, 2022, s. 152, 153).

Ülkede sanat eğitimi veren bir kurum açılarak, sanat ortamı oluşturulmuştur. Oluşan sanat ortamı içerisinde sanatçıların aktif olarak yer alması sağlanmıştır. Sanay-i Nefise Mektebi'nden mezun olan sanatçıların Batılı üslubu benimsemiş olması, Türk sanatında Batılı gibi olma arzusunu ortaya çıkarmıştır. Türk sanatının Çallı Kuşağından olan Namık İsmail'in söylemleri bu durumu kanıtlar bir nitelik taşımaktadır. Namık İsmail'in; *“Cezanne ve Matisse gibi ressamlar yetiştirmek bizim idealimizdir”* söylemi, Batı'nın sanat anlayışının eğitim ve sanat üretimleri için model olarak kullanılmasının bir gereklilik olduğu düşüncesini yansıtmaktadır. Elbette Matisse ve Cezanne sanat tarihinin önemli isimlerindendir. Fakat onlar gibi sanat üretme düşüncesi Türk sanatının yönünü Batı'ya dönük olduğunu yansıtmaktadır (Pelvanoğlu, 2007, s. 37).

Bazı Türk akademisyenlerin metinleri incelendiğinde bu düşüncenin pekiştiği görülmektedir. Metinler içerisinde Anadolu topraklarının *“sanattan bihaber”* olarak ele alındığı ifadeler rastlanmaktadır (Dilmaç, 2010, s. 69). Çok sayıda ismin sanat eğitimi için Batı topraklarına gönderilmesi ve Anadolu'nun sanattan uzak olduğuna dair yazılan metinler, sanatın Batı'ya ait olduğu düşüncesinin oluşmasına sebep olmuştur. Günümüzde bu düşüncenin etkisi kimi çevrelerce hala devam etmektedir. Özellikle sanat eğitimi veren akademilerin ders programları ve müfredatları incelendiğinde Batı merkezli bir sanat eğitimi verildiği görülmektedir. Türk sanatı veya kültürünü içeren derslerin bazı üniversitelerde seçmeli ders olarak yer aldıkları görülürken çoğu akademide 4 yıllık öğrenim süresi içerisinde 1 dönem ve yalnızca haftada 2 saat olacak şekilde dahil edildikleri görülmektedir. Halbuki her eser, üretenin kendi toplumunun ve kültürünün etkisiyle şekillenmektedir. Sanatçı yetiştirmeyi hedefleyen akademilerin, öğrencilerine kendi sanat üretim biçimlerini veya kültürüne dair değerlerini aktaracak bir program tercih etmemesi alanın başarısına da gölge düşürmektedir. Sanat eğitimi alan birey, bir yabancılaşma içerisinde eğitim süreci geçirmektedir. Tanımadığı, bilmediği, kültürünün bir parçası olmadığı tarihin anlatılması hem öğrencilerin gelişiminde hem de Türkiye'de sanatın ilerleyebilmesinde bir engel oluşturmaktadır.

Türk sanatının arzu edilen düzeye erişememesinin birçok nedeni bulunmaktadır. İslamiyet'in benimsenmesiyle birlikte ortaya çıkan tasvir yasağı düşüncesi, bu olumsuzluğu oluşturan en önemli etkidir. Osmanlı'nın son dönemlerinde gerçekleştirilen ıslahat hareketleriyle birlikte Türk öğrenciler Avrupa'ya gönderilmiş olsa da beklenen gelişim sağlanamamıştır. Bu durumun temel sebebi, Türk öğrencilerin Avrupa'daki eğitim süreçleri sırasında I. Dünya Savaşı'nın patlak vermesiyle yurda dönmek zorunda kalmalarıdır. 1910'lı yıllarda özellikle başkent Paris'te bulunan Türk öğrencilerin sanat eğitimi aldıkları önemli Avrupalı sanatçılar o dönemde avangart nitelik taşıyan sanat üretimleri gerçekleştirmekteydiler. Fakat yurda dönen Türk sanatçıların natürlü, manzara ve klasik olarak tanımlanabilecek figüratif anlatım dilini yansıtan eserler ürettiği görülmüştür. Avrupa'da ortaya çıkan Rönesans ve sonrasındaki gibi bir

sanat geçmişine sahip olmayan Türk sanatının, doğrudan avangart üretimlerin benimsenmesi için bir geçişe ihtiyacı vardı. Bu nedenle, natürmort, peyzaj ve diğer figüratif anlatım biçimini benimsemiş eserlerin üretilmesi bir gereklilik olarak görülmüştür. Kimi çevrelerce ise Türk sanatçılarının Batılı karşısında ötekileştirilmiş hissiyatı, cesur adımlar atmalarına engel olmuştur.

Sanat, ülkelerin konumuna, ekonomisine ve gelişimine büyük ölçüde katkı sağlayan önemli bir alandır. Sanatın bir ülkeye entegre olabilmesi o ülke tarafından geliştirilen bir sanat politikasıyla mümkündür. Avrupa ve Amerika’da sanata olan eğilim ve ülkelerin sanatı bir devlet politikası haline getirmeleri, Türk devlet yöneticileri tarafından fark edilmiş ve bazı girişimlerde bulunulmuştur. Cumhuriyetin ilan edilmesi ile birlikte sanat adına önemli adımlar atılmaya başlanmıştır. Sanat eğitiminin yaygınlaşması hedeflenirken, sanat etkinlikleri devlet kurumları tarafından desteklenmeye başlanmıştır. 1882 yılından 1927 yılına kadar Sanay-i Nefise olarak bilinen okul, 1929’da Güzel Sanatlar Akademisi’ne dönüştürülmüştür. 1932 yılında açılan halkevleri 970 sergi düzenlemiş ve bu sergiler 1939 yılıyla birlikte Devlet Resim ve Heykel Sergilerine dönüştürülmüştür. 1937’de İstanbul Resim ve Heykel Müzesi kurulmuş ve iki yıl sonra da kurum içerisinde yarışmalar düzenlenmeye başlamıştır. Atılan adımlar bunlarla da kalmamış devlet desteğiyle sanatçıya maddi kaynaklar da sunulmuştur. Yarışmalar düzenlenmiş, projeler oluşturulmuş ve ödüller verilmiştir. Uluslararası seyahatler ve sergiler devlet tarafından finanse edilmiştir. Eser satın almak ve bankaların vergi muafiyeti karşılığında sanat koleksiyonları oluşturma zorunluluğu getirilmiştir. Avrupa’ya öğrenci gönderilmesinde finansal destek sağlanmaya devam edilmiştir. Sanat etkinliklerinin desteklenmesinin yanı sıra mecliste sanatçılara da yer verilmiştir (Uğuz, 2023, s. 58, 59).

Cumhuriyet’in ilk yıllarında sanatın bir devlet politikası olabilmesi için önemli adımlar atılmıştır. Fakat 1950 yılıyla birlikte bu düşüncenin değiştiği görülmektedir. Demokrat Parti’nin iktidar konumuna gelmesiyle birlikte kamusal kaynaklar kültür ve sanat alanından uzaklaştırılmıştır. Takip eden yıllarda iktidar, entelektüel girişimler üzerinde baskı kurmuştur. Örneğin; 1986 yılında Ankara’da Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından “Uluslararası Asya-Avrupa Sanat Bienali” düzenlenmiştir. Ülkenin sanatının, turistik değerlerinin ve kültürünün ön plana çıkarılması arzulanırken dünya sanat kamuoyunda da önemli bir yere sahip olmak hedeflenmiştir (Yılmaz, 2013, s. 484). Düzenlenen ilk bienalde Cumhurbaşkanı Kenan Evren, Polonyalı sanatçı Jan Dubkowski’nin resmini “*ahlaka aykırı*” bulmuştur. Sanatçının çalışması bürokratlar tarafından kaldırılmış ve yaşanan bu olay tartışmalar yaratmıştır. Ülke için oldukça önemli bir yeri olan sanat etkinliğinde devlet iradesinin baskın bir şekilde söz sahibi olması bienalin sürdürülmesinde sorunlar yaratmıştır. Sermayenin yetersiz olması, resmî kurumların içerisinde bulunduğu durum ve kültüre dair bakış, olumsuz gidişatı etkilemiş ve bienal yalnızca 4 defa gerçekleştirilebilmiştir (Yılmaz, 2013, s. 485). Böylece, Türkiye’de sanatın özelleşmesine giden yol açılmıştır. Kültür ve sanat alanı finansal kuruluşların, bireylerin ve burjuva ailelerinin korumasına geçmiştir. Halbuki sosyal refaha ulaşmayı amaçlayan coğrafyalarda kamu kaynaklarının sanat alanında kullanılması temel bir hak olmalıdır. Kültür ve sanatın bir devlet politikası haline getirilememiş olması da sanatçının bahsi geçen kurumlara bağımlı olmasını mecburi kılmaktadır. Varoluşunu sürdürebilmek adına yapılan fedakarlıklar, sistemsel problemler ve dahası bağımsız bir duruşun da önünü kesmektedir (Altunok, 2023).

Sanat üretimi yalnızca bireysel bir yaratıcılık ürünü değildir. Aynı zamanda toplumsal, ekonomik ve politik katmanlarla şekillenmektedir. Bu doğrultuda Türk

politikalarında sanatın mevcut konumu, Batı'nın sanat anlayışının rol model alınması ve kültür emperyalizmi Türkiye'de sanatı bir çıkmaza sürüklemiştir. Yaşanılan bu olumsuz durum toplum ve sanatçılar üzerinde bir kimlik bunalımına sebep olmakta ve üretim sürecini olumsuz yönde etkilemektedir. Yeterince desteklenmeyen sanatçılar geleceğe daha kaygıyla bakmaktadırlar (Akın & Ece, 2014, s. 122). Türkiye'de sanat eğitimi alan öğrencilerin kaygı düzeyi üzerine yapılan bir araştırmada, bu kaygı seviyesinin yüksek düzeyde olduğu görülmüştür (Salderay, 2019, s. 332). Ayrıca kimi çevrelerin sanatı bir üst yapı kurumu ürünü olarak algılamaları ve kimi türlerine yönelik önyargıları nedeniyle yeterince ilgi görmemiş ve yayılım sağlayamamıştır.

YÖNTEM

Hazırlanan makale, nitel araştırma yöntemlerinden olan literatür taraması ve söylem analizinin birlikte kullanıldığı bütüncül bir çerçevede yapılandırılmıştır. Araştırmanın temel amacı, Türkiye'deki sanat eğitimi ve üretiminin Batı merkezli bir paradigma doğrultusunda şekillenmesinin tarihsel, kültürel ve ideolojik kökenlerini ortaya koymak ve bu yönelimin günümüzdeki etkilerini eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmektir.

İlk aşamada, konuya ilişkin kapsamlı bir literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Oryantalizm, kültür emperyalizmi, Batılılaşma ve İslamiyet'te var olduğuna inanılan tasvir yasağı gibi başat konular, çalışmanın alt yapısını oluşturmaktadır. Ulusal ve uluslararası akademik kaynaklar araştırılarak, Türkiye'deki sanat üretiminin Batı ile kurduğu ilişkiler çok boyutlu bir bağlamda ele alınmıştır.

İkinci aşamada söylem analizi yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntemle, Türkiye'deki sanat üretimi ve eğitimi şekillendiren temel dinamikler analiz edilmiştir. Sanat kurumlarının resmi yayınları, eğitim müfredatları, akademik metinler gibi belge ve kaynaklar aracılığıyla, söylemlerin ideolojik yönleri incelenmiştir. Bu analiz, Batılı normların içselleştirilmesini ve sanat pratiği üzerindeki yönlendirici rolünü ortaya çıkarmaktadır.

BULGULAR VE SONUÇ

Sanat toplumsal ve kültürel kimlik üzerinden şekillenmektedir. Türk sanatı da tarihsel süreç içerisinde birçok etkenin gölgesinde şekillenmiştir. Coğrafi konumu, tarihsel geçmişi hatırı sayılır bir kültürel miras oluşturmıştır. Sahip olduğu değerler, Batılı araştırmacıların ilgisini çekmiş ve bu ilginin sonucunda araştırmalar yapılmıştır. Yapılan çalışmalar zaman içerisinde Batı'ya katkı sağlayacak bir dönüşüme uğramıştır.

Batılı düşünce yapısı, Doğu hakkında bilgi üretirken coğrafyanın kendisini temsil edemeyeceği olduğu düşüncesini toplumlara kabul ettirmiştir. Böylece Doğu'nun yaşamı, bilgisi ve bütün değerleri Batılılar tarafından kaynak haline getirilmeye başlanmıştır. Doğu'nun yaşamı, inançları, sanatı, tarihi, mitolojisi ve daha birçok alan mercek altına alınmış, kaynaklar hazırlanmıştır. Doğunun kendisini temsil edemeyeceğine dair oluşturulan izlenimin aksine Doğulu birçok araştırmacı ve yazar kendi coğrafyasına dair kaynaklar üretmiştir. Fakat günümüzde Doğu toplumları kendilerine ait bilgiye Batı kaynaklarından ulaşmayı tercih etmektedir. Bu durum ötekilik halinin kabul edildiğini göstermektedir.

Kapitalizm ve kültür emperyalizmi Doğu'nun kontrol altına alınmasında etkili olan adımlardır. Kültürel değerler, yaşam ve sanat üretimlerine dair kimlik kavramı büyük ölçüde değişmiştir. Batı'dan yükselen kapitalizm, Batılılaşmayı zorunlu hale getirmiştir. Bu zorunluluk bütün toplumlara sessizce aşılanmış, gereklilik olarak

görülmüştür. Doğu ihtiyaçları doğrultusunda yönünü Batı'ya çevirmiştir. Gereksinimlerle birlikte Batılılaşma hız kazanırken, Doğu'da bir kimlik kaybı ve yabancılaşma hâkim olmuştur. Osmanlı'nın gerileme dönemine girmesi ve yanlış politikaların izlenmiş olması da Türk toprakları için olumsuz giden süreci hızlandırmıştır. Batı, Doğu için bir rol model haline gelmiştir. Eğitim, yaşam ve toplum üzerinde Batı etkisi, sanat alanını da büyük ölçüde şekillendirmiştir. Diğer alanlarda olduğu gibi sanat eğitimi almaları için gençlerin Batı'ya gönderilmesi, Batılı üslubu popüler hale getirmiştir. Sanatta Batılı tarzının ön plana çıkmasının yanı sıra sanatın Batı'ya özgü olduğu düşüncesi toplumda yer etmiştir. Batılı gibi olabilme arzusu Türk sanatçılar üzerinde etkili olmuştur. Böylece Türk sanatçılar, kendi topraklarında yaşanan mühim olayları nadiren ele almışlardır. Yapılan eserlerin birçoğu da maddi kaynakların yetersizliğinden üzeri kapatılarak yeni eserler üretebilmek için kullanılmıştır. Bu durum Türk sanat tarihini de olumsuz etkileyen unsurlar arasında yer almaktadır.

Türkiye'de Batılılaşmanın bir sonucu olarak sanat eğitimi veren akademilerin kendi topraklarına ait üretim biçimlerinin, tarihinin ve kültürel geçmişin müfredatta kısıtlı olarak verildiği görülmektedir. Akademilerin kendi coğrafyasına oldukça az yer vermesi ne yazık ki sanat eğitimi alan bireylerin kültürel bir kimlik kazanmasına engel olmaktadır. Kendi topraklarına dair bir bilgiyi sınırlı alan ve başka bir kültürün, tarihin etrafında alınan eğitim, nitelikli eserler oluşturulmasına engel olmaktadır. Sanat eğitimi alan bireyler bilmedikleri ve kendilerine ait olmayan bir tarih üzerinden eğitim alırken sanatın kendilerine ait olmadığı düşüncesi de pekişmektedir. Batı'da sanata dair atılan adımlar, yenilikler ve daha birçok önemli husus elbette ki kıymetlidir ve akademiler tarafından eğitimin bir parçası olarak kabul edilmelidir. Fakat kendi topraklarına ait değerlerin göz ardı edilmesi sanat eğitimi alan bireylerin kendi potansiyellerini ortaya çıkarabilmesine ve gelişimine gölge düşürmektedir. Yaşanılan bu sorunlar ülkede özgün eserlerin ortaya çıkarılmasında problem yaratmaktadır.

İslam'da var olduğuna inanılan tasvir yasağı sanatın bir devlet politikası haline gelmesine engel olmuştur. Bu durum, Türk sanatını baltalayan önemli bir sorun olmuştur. Sanatın bir politika olarak benimsenmemiş olması, sanat eğitimi alan bireylerin ve sanatçıların geleceğe dair büyük kaygılar yaşamasına yol açmaktadır. Türk sanatının geleceği için bu olumsuz etkenlerle mücadele etmek ve sanatı özgün bir kimlik arayışı olarak yeniden tanımlamak büyük bir önem taşımaktadır. Sanat sadece estetik unsurları barındıran bir faaliyet değildir. Aynı zamanda toplumsal bir bilinçlenme ve kimlik oluşumunda etkin rolü olan bir alandır. Türk sanatında merkezin Batı yerine kendi kökleri olması, her iki medeniyetin de sanat eğitiminde yer verilmesi oldukça önemlidir. Bu sayede evrensel bir dil geliştirilmesi ülkenin küresel olarak daha sağlam bir konuma ulaşmasına yardımcı olacaktır.

Etik İlkeler

Bu makalede literatür taraması ve söylem analizi kullanıldığı için etik kurul izni gerektirmemektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Makalenin hazırlanma sürecinde iki yazarın da eşit katkısı bulunmaktadır.

Çatışma Beyanı

Bu çalışma kapsamında yazarların herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması bulunmamaktadır.

KAYNAKÇA

- Abdel-Malek, A. (1963). Orientalism in crisis. *Diogenes*, 11(44), 104-112.
- Adivar, A. A. (1940). Mukaddime. *İslam Ansiklopedisi*, 1.
- Akbaş, Z., Babahanoğlu, V., & Çaylı, Ş. (2014). Kapitalist küreselleşmenin Ortadoğu'da sosyo ekonomik ve politik alana etkileri: istikrar ve kalkınma için fırsat mı? tehdit mi? *DÜSOBED Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(2).
- Akın, Z. F., & Ece, Ö. (2014, Aralık). *Türkiye'de sanat eğitimi (yeniden düşünmek)*. İKSV: https://www.iksv.org/i/content/230_1_SanatEgitimi_2014.pdf adresinden 30 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- Alptekin, M. Y. (2015). Kapitalizmin ortaya çıkışı: jeo-kültürel yaklaşım. *KTE SBR Sosyal Bilimler Dergisi*(10), 231-241.
- Altunok, Ö. (2023, Ağustos 20). Bienal krizi ve İKSV'nin sessizliğine dair. <https://argonotlar.com/bienal-krizi-ve-iksvnin-sessizligine-dair/> adresinden 3 Ocak 2025 tarihinde alınmıştır.
- Aslan, T. (2009). Osmanlı aydınlarının gözüyle Batılılaşma. *Erdem*(55), 1-32.
- Arat, A. (2022). Impact of cultural imperialism on global communication today. *Global Journal of Sociology and Anthropology: Perspective*, 11(4), 1-2.
- Ayan, E. (2019, Ocak-Haziran). Edward Said'in Oryantalizm kuramından hareketle Orhan Pamuk'un anlatıları üzerine bir inceleme. *yeni Türk edebiyatı araştırmaları*, 11(21), 38-59.
- Aydın, C. (2021). *İslam dünyası fikri: küresel bir entellektüel tarih çalışması*. (H. Aksakal, Çev.) İstanbul: Alfa Basım Yayım.
- Bozoklar, K. (2016). *Emperyalizm küreselleşme ve yalanlar*. İstanbul: Ceylan Yayınları.
- Bulut, Y. (2007). Oryantalizm. *TDV İslam Ansiklopedisi*, 33, 428-437.
- Bulut, Y. (2012). Orientalism'in ardından. *Sosyoloji Dergisi*, 3(24), 1-57.
- Cemaloğlu, N. (2005). Osmanlı devleti'nde yapılan tanzimat reformlarının eğitim sistemine etkileri, uygulamaları ve sonuçları (1839- 1876). *Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(14), 153-165.
- Croutier, A. A. (2009). *Harem gizemli dünya*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Çınar, İ. (2014). Türk eğitim politikasında Batı etkisi: bitmeyen Batılılaşma. *TURAN-SAM*(22), 20-51.
- Dağtaş, E., & Yıldırım, O. (2018). Kültürel emperyalizm çerçevesinde tüketim pratiklerinin Türkiye basınındaki yansımaların çözümlenmesi: 24 kasım 2017 "kara cuma" örneği. *Globak Media Journal: Turkish Edition*, 9(17), 96-127.
- Demirhan, Y., & Taylan, Ö. (2017). Amerikanlaşmanın kültürel boyutu: Diyarbakır örneği. *Marmara Üniversitesi Siyasal Bilimler Dergisi*, 5(2), 87-105.
- Dilmaç, O. (2010). 1914-1940 yılları arasında Avrupa'da eğitim alan sanatçılarımızın ülkemizdeki sanat eğitimine olan katkıları. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(13), 63-78.
- Ergün, D. M. (1990, Mart). Türk eğitiminin Batılılaşmasını belirleyen dinamikler.

- Atatürk Araştırma Merkezi Dergisi*(17), 435-457.
- Eycil, A., & Us, Ü. (2019). İslamiyet öncesi Türk sanatını etkileyen unsurlar. *Asia Minor Studies*, 7(1), 81-94. doi:<https://doi.org/10.17067/asm.498779>
- Gençoğlu, A. Y. (2020). Kapitalizme teorik yaklaşımlar: kapitalist ekonomik sistemin nitelikleri üzerinden karşılaştırmalı bir analiz. *Temaşa Felsefe Dergisi*(14), 237*256.
- Güner, A., & Gülaçtı, İ. E. (2019). Küreselleşme ve çağdaş sanat. *Akademik İncelemeler Dergisi*, 14(1), 245-274.
- Güner, S. (2008, Haziran). Oryantalizmin Ortaçağ Avrupasındaki düşünsel kökenleri: Batı'nın "ötekileştirdiği" Müslüman Doğu. *Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 25(1).
- Kayalı, S. (2020). Kültür endüstrisi ve Mevlana kapitalizmi. *Nosyon: Uluslararası Toplum ve Kültür Çalışmaları Dergisi*(6), 88-98.
- Kaymakçı, M. (2022). Yunan algısında Türk imgesinin Oryantalizm kökenleri. *İzmir Araştırmaları Dergisi*(16), 99-139.
- Konak, R. (2013, Ocak). İslam'da tasvir yasağı sorunu ve minyatür sanatı. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 6(1), 967-988.
- Köse, M., & Küçük, M. (2015). Oryantalizm ve "öteki" algısı. *Sosyal ve Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 1(1), 107-127.
- Marcuse, H. (2001). Towards a critical theory of society. Collected papers of Herbert Marcuse. (D. Kellner, Dü.)
- Okmeydan, P. D. (2021, Ağustos 1-2). Bir kültür politikası olarak Oryantalizm: covid-19 haberlerinde Türkiye'nin Oryantalist sunumu. *International Conference on Globalization: International Relation -IV*, 9-21. Kasım 28, 2021
- Oran, E., & Aydın, S. S. (2022, Aralık). Osmanlı'da sanatın gelişimi ve sanata yön veren padişahlar. *İletişim ve Sanat*, 3(7), 134-159.
- Papila, A. (2008). Osmanlı İmparatorluğu'nun Batılılaşma döneminde resim sanatının ortaya çıkışı ve osmanlı kimliğinin resimsel anlatımı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(1), 117-134. doi:<https://doi.org/10.18603/std.02349>
- Pelvanoğlu, B. (2007). *Hale Asad Türk resminde bir dönüm noktası*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ritter, J. (1994). *Avrupa'nın sorunu olarak Avrupalılaşma*. (A. Sabuncuoğlu, Çev.) İstanbul: AFA Yayıncılık.
- Said, E. W. (2006). Kış ruhu. (T. Birkan, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Said, E. W. (2017). Şarkiyatçılık; Batı'nın şark anlayışları. (B. Yıldırım, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Salderay, B. (2019, Aralık). Güzel sanatlar fakültelerinde okuyan veya mezun kişilerin görüşlerine göre alana yönelik kaygı düzeyleri *STD*, 321-337.
- Tansuğ, S. (2008). *Çağdaş Türk sanatı*. Remzi.
- Uğuz, S. Ç. (2023). Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluşundan günümüze sanat-turizm ilişkisi ve sanat turizmi potansiyelinin değerlendirilmesi *Anatolia: Turizm Araştırmaları Dergisi*, 34(3), 53-70. doi:<https://doi.org/10.17123/atad.1308679>

- Yetiş, Y. (2022). Self-Oryantalizm: Batı mukallitliğiyle yozlaşan kendilik meselesi. *10. Türkiye Lisansüstü Çalışmalar Kongresi Bildiriler Kitabı IV (Siyaset Bilimi & Uluslararası İlişkiler - Psikoloji)*, (s. 171-189). İstanbul.
- Yıldız, A. (2013, Ekim 1). Türk düşünce tarihinde Oryantalizm eleştirinin alımlanışı. *Folklor/ Edebiyat*, 19(75), 221-236.
- Yılmaz, M. (2013). *Modernden postmoderne sanat*. Ankara: Ütopya Sanat Dizisi.
- Yurttadur, O. (2012). Cumhuriyetin ilk yıllarında yurtdışına gönderilen ressamların Türk resim eğitimine etkileri. *İdil Dergisi*, 1(5), 361-378. doi:10.7816/idil-01-05-24

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

This article examines the reasons why art education and production in Turkey are shaped by a Western-centric perspective. It discusses topics such as Orientalism, cultural imperialism, and the claims that art is forbidden in Islam.

Method

The article uses literature review as a qualitative research method. Relevant books, articles, journals, and interviews were researched to create a conceptual framework. Additionally, discourse analysis was applied in some sections to understand ideological structures.

Findings

Turkey has a rich cultural heritage due to its geographical location and historical background. The cultural wealth of these lands is expected to highlight Turkish art through unique artistic productions on a global scale. However, art in Turkey has remained overshadowed by various factors. The primary reason for the global marginalization of Turkish art is Orientalism. Orientalism is known as a field where Westerners conduct research on Eastern societies, producing information and value judgments about them.

Turkey acts as a bridge between the West and the East; however, it is geographically located among Eastern countries. This situation leads to the influence of knowledge produced through Orientalism on Turkish lands. The West has studied the East through Orientalism and transformed the knowledge gained to contribute to its own development. During this process, Eastern societies have been defined as ignorant and backward, and these definitions have been persistently maintained. The East has accepted these definitions, lost self-confidence and began to follow the West. This has resulted in the perception of Eastern societies as individuals who cannot express themselves.

The Industrial Revolution is another factor that accelerated the negative processes in the East. Europe's industrialization allowed it to turn Eastern countries into colonies. Capitalism has spread to the East, transforming geography. Cultural imperialism and globalization have played a significant role in controlling the East. The rising capitalism from the West has made Westernization a necessity, leading Eastern societies to lose their identities.

Anatolian lands have hosted important civilizations throughout history. The heritage left by these civilizations has attracted Western interest. The Ottoman Empire

ruled these lands for over 600 years. However, the stagnation period of the Ottoman Empire led to the beginning of a negative process for Anatolia. The wrong policies pursued during this time accelerated the ongoing negative trends. Education, life, and culture have been transformed under Western influence. Turkish artists were sent to the West for education and brought back the knowledge they gained to their homeland. Thus, Western-style art production began to emerge in Turkey. The popularity of Western art has reinforced the idea that art is exclusive to the West.

One of the negative factors affecting Turkish art is the claim that depiction and representation are forbidden in Islam. This claim has significantly negatively impacted Turkish art. Research has shown that this claim is unfounded. However, this rumor has led to prejudices against art. Economic problems and the belief that art is sinful have hindered the establishment of art as a state policy in Turkey. These negativities have cast a shadow over the development of art in Turkey.

Conclusion and Discussion

Westernization in Turkey has resulted from art education institutions neglecting their own cultural heritage. When examining the curricula of art academies, it is found that they allocate limited time to Turkish history and culture. Art education centered around an unfamiliar culture prevents the creation of quality works. This situation reinforces the belief among individuals receiving art education that art does not belong to them.

While Western art includes significant steps and innovations, art academies in Turkey should not overlook their own cultural values. This will help artists realize their potential. To secure the future of Turkish art, it is essential to combat these negativities and redefine art with a search for an original identity. Art is not only an aesthetic domain but also serves to create social awareness. As an effective contributor to the formation of cultural identity, art also supports the country's economy and position. Therefore, the center of art in Turkey should be its own roots rather than the West. It is important to represent both civilizations in art education. This way, Turkish art can develop the potential to create a universal language.

MÜZİĞİN BEYİN ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ: fNIRS ÇALIŞMALARININ
LİTERATÜR DERLEMESİ¹*The Effects of Music on the Brain: A Literature Review of fNIRS Studies*Emin Abdülkadir Çolakoğlu²

Makale Bilgisi	Özet
<i>Derleme Makalesi</i> <i>Gönderilme:</i> 9 Mayıs 2025 <i>Kabul:</i> 30 Mayıs 2025 <i>Yayın:</i> 25 Ağustos 2025 <i>Anahtar kelimeler:</i> Beyin, fNIRS, Müzik	Bu derleme çalışması, fNIRS nörogörüntüleme aracı kullanılarak müziğin beyindeki etkilerini inceleyen 40 deneysel çalışmayı ele almaktadır. Çalışma, geleneksel anlatı derlemesi (narrative review) türündedir. Ele alınan çalışmalar yıl, ülke, katılımcı profili, deneysel desen, kullanılan cihazlar, incelenen beyin bölgeleri, kullanılan müzikal uyaranlar ve süreleri gibi çeşitli özellikleri açısından betimsel olarak analiz edilmiştir. Ardından tematik bir yaklaşımla içerik analizi gerçekleştirilerek beş ana tema altında sınıflandırılmıştır: müziğin bilişsel işlevler üzerindeki etkileri, müziğin nörofizyolojik ve duygusal etkileri, müzik terapi ve sağlık uygulamaları, müziğin sosyal etkileri ve beyinler arası senkronizasyon, yöntemsel yenilikler ve fNIRS analitik yaklaşımlar. Derleme sonucunda, fNIRS ile yapılan müzik araştırmalarının son yıllarda arttığı, çalışmaların çoğunlukla Çin, Japonya, Brezilya ve Güney Kore’de yoğunlaştığı görülmüştür. İncelenen çalışmalar, müziğin beyin üzerindeki çeşitli etkilerini ortaya koymakla birlikte, bazı metodolojik sınırlılıklar içermektedir. Bu derleme, alandaki mevcut durumu ve eğilimleri özetlemenin yanı sıra ülkemiz araştırmacılarına bu alandaki potansiyeli sunmayı ve gelecekteki araştırmalara yön vermeyi amaçlamaktadır.
Article Information	Abstract
<i>Review Article</i> <i>Received:</i> May 9, 2025 <i>Accepted:</i> May 30, 2025 <i>Published:</i> August 25, 2025 <i>Keywords:</i> Brain, Functional near- infrared spectroscopy, Music	This review study examines 40 experimental studies investigating the effects of music on the brain using the fNIRS neuroimaging tool. The study is a narrative review. The studies included were analysed descriptively in terms of various characteristics such as year, country, participant profile, experimental design, devices used, brain regions examined, musical stimuli used, and their durations. Subsequently, a thematic content analysis approach was used to classify the studies under five main themes: the effects of music on cognitive functions, the neurophysiological and emotional effects of music, music therapy and health applications, the social effects of music and interbrain synchronization, methodological innovations and fNIRS analytical approaches. The review results show that fNIRS-based music research has increased in recent years, with studies predominantly concentrated in China, Japan, Brazil, and South Korea. While the studies examined reveal various effects of music on the brain, they also have some methodological limitations. This review aims to summarize the current state and trends in the field, to present the potential of this field to researchers in our country, and to guide future research.

Kaynak/Cite: Çolakoğlu, E.A. (2025). Müziğin beyin üzerindeki etkileri: fNIRS çalışmalarının literatür derlemesi. *Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi*, 3(2), 386-412.

✓ iThenticate
İntihal / Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve yayın öncesi intihal taraması yapılmıştır. / This article has been reviewed by at least two reviewers and has been checked for plagiarism before publication.

¹ Bu makale, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İslam Tarihi ve Sanatları Anabilim Dalı Türk Din Musikisi Doktora Programı’nda Prof. Dr. Ayşe Başak İlhan Harmancı danışmanlığında yürütülmüş olan “Farklı Akortlardaki Ney’ler ile İcra Edilen Makamsal Müzik Öğelerinin Beyinde Meydana Getirdiği Etkiler: Bir fNIRS Çalışması” adlı doktora tezinin literatür taramasından türetilmiştir.

² Arş. Gör., Karabük Üniversitesi, acolakoglu@karabuk.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4022-6122

GİRİŞ

Müziğin insan üzerindeki etkileri günümüzde çeşitli nörogörüntüleme araçlarıyla nesnel ve sistematik biçimde gözlemlenebilmektedir. Nöromüzikoloji adını alan bir disiplin bu konuları araştırmaktadır. Nöromüzikoloji, insanın müzikle ilişkili davranışlarını ve bu süreçlerin beyindeki karşılıklarını araştıran bir bilim dalı olup, beynin müzikal bilgiyi nasıl işlediğine dair sinirsel kodlama, işlevsel haritalama (belli işlevlerin belli beyin bölgelerinde faaliyete yol açması ve bunun tespiti) ve dinamik süreçler hakkında bilgi edinmeyi amaçlar (Leman, 1999). Ele aldığı konu kısaca müziğin beyin üzerinde meydana getirdiği etkileri araştırmaktır.

Bu çalışmalarda birçok beyin görüntüleme aracı kullanılmaktadır. Bunların her birinin ulaşabildiği beyin bölgesi, zamansal ve mekânsal çözünürlük, radyoaktiflik oranı gibi artı ve eksileri mevcuttur. Bu araçların arasında fMRI, PET, EEG, fNIRS gibileri daha sık kullanılarak öne çıkmaktadır. fNIRS (functional Near-Infrared Spectroscopy- işlevsel Yakın Kızılötesi Spektroskopisi) bunlar arasından müzik çalışmalarında doğal ortamlara daha yakın deney tasarımlarına olanak sağlaması ve hareket hassasiyetinin düşük olması gibi avantajlarla sıyrılmaktadır.

fNIRS, beynin kortikal bölgelerinde (dış yüzeyinde) meydana gelen faaliyeti, kandaki oksijenlenmiş hemoglobin (HbO) ve oksijensiz hemoglobin (HbR) konsantrasyonlarındaki değişiklikler üzerinden tespit ederek sinirsel faaliyet hakkında bilgi sunan, girişimsel olmayan bir tekniktir (Machado vd., 2021). Bu özellikleri sebebiyle son yıllarda müzik dinleme, müzik icrası, müzik eğitimi, müziğe verilen sinirsel ve duygusal tepkiler gibi farklı boyutlardaki müzikal deneyimlerin sinirsel temellerini araştıran çalışmalarda sıkça tercih edilmektedir.

Anlatıya dayalı geleneksel derleme türünü benimseyen bu çalışmada fNIRS aracıyla yürütülen ve müzikle doğrudan ilişkili hakemli çalışmaları sistematik bir biçimde bir araya getirmek amaçlanmaktadır. Amaç, mevcut literatürdeki eğilimleri, yöntemsel tercihleri ve bulguları karşılaştırmalı olarak değerlendirmek ve alanın mevcut durumunu ortaya koymaktır.

Alandaki yayınların çoğunluğu İngilizcedir. Son yıllarda ülkemizde de bu alana karşı artan bir ilgi olduğunu görmekteyiz. Ülkemizde gerçekleştirilen nöromüzikoloji çalışmalarına baktığımızda bunların çoğunun lisansüstü tezlerinden meydana geldiğini söyleyebiliriz (Çağman, 2021).

Nöromüzikoloji alanı nispeten yeni bir disiplin olmakla birlikte özellikle fNIRS aracının son on yıllarda bu alanda artan bir ivme ile daha sık kullanılmaya başlandığını yaptığımız çalışmada tespit ettik. fNIRS ile yapılan müzik çalışmalarına dair mevcut uluslararası literatürde iki tane literatür derleme çalışması gerçekleştirildiği görülmektedir (Curzel vd., 2024; Ding vd., 2024). Bununla birlikte yapmış olduğumuz çalışma bu iki çalışmadan belli yönlerle ayrılmaktadır. Çalışmalardan biri sistematik derleme, diğeri kapsam belirleme derlemesi türündedir. Ele aldıkları literatür ikisinde de birbirinden farklıdır, bizim derlediğimiz literatür, yayınlardan bazıları bu çalışmalarda da ele alınmış olmakla birlikte genel itibarıyla farklıdır. Bunda her bir çalışmanın farklılık gösteren dahil etme ve dışlama kriterleri etkindir. Ele alınan literatürün değerlendirildiği temalaştırma başta olmak üzere veri toplama ve analiz yöntemleri de bu çalışmalardan ayrılmaktadır. Literatür derleme türleri, birbirlerine göre çeşitli avantaj ve dezavantajlara sahiptir (Özer ve Görgülü, 2021, s.700). Yine derlemeyi gerçekleştiren yazar ve yazarların öznel fikir, görüş ve tecrübeleri yapılan çalışmanın farklı yönlerde ele alınıp belli okur kitlelerine hitap etmesinde etken olabilmektedir. Bu durum, Özer ve Görgülü

(2021, s.700) tarafından “Geleneksel derlemeler sistematiklere göre yazara esneklik tanımakta ve böylece literatürdeki önemlerini korumaktadırlar.” ifadesiyle desteklenmektedir. Diğer iki çalışma konunun daha teknik yönlerini irdelemiş olup bu derleme çalışmasında alana dair daha genel ve betimleyici bir yaklaşım benimsenmiştir. Böylelikle bu alanda çalışma yapmayı arzu eden araştırmacıların, özellikle de müzisyenlerin kolaylıkla genel bir fikir edinip kendilerinin de benzer çalışmaları gerçekleştirebileceklerini görmelerini sağlamak ve bunu teşvik etmek hedeflenmektedir. Yine bu çalışmayı yapmaya bizi motive eden bir diğer etken alanda Türkçe yapılmış bir literatür derlemesinin bulunmamasıdır. Bundan dolayı bu alandaki boşluğu doldurarak Türk araştırmacılara fNIRS ile gerçekleştirilen müzik çalışmalarını tanıtmak, mevcut literatürü olabildiğince kapsamlı bir şekilde değerlendirip ülkemiz akademi camiasına sunmak amaçlanmıştır. Böylelikle alana yeni girmiş olan veya çalışma yapmayı arzu eden araştırmacılar alana dair genel bir fikir edinebileceklerdir.

Çalışmanın yöntem bölümünde yaptığımız taramanın nasıl gerçekleştirildiği, incelenen çalışmalarda bulguların nasıl toplandığı ve sunulduğu anlatılmıştır. Çalışmanın bulgular ve yorumlar kısmında ise incelenen eserlere dair genel değerlendirmelerin ardından tematik analiz yapılmış, incelenen çalışmalar konuları bakımından beş temaya ayrılarak değerlendirilmiştir. Sonuç ve öneriler bölümünde ise elde edilen bulgular kısaca değerlendirilmiş ve gelecek çalışmalarda ele alınabilecek konulara dair önerilere yer verilmiştir.

YÖNTEM

Bu çalışma, fNIRS (Functional Near Infrared Spectroscopy) aracı kullanılarak gerçekleştirilen müzik odaklı araştırmaları inceleyen, anlatıya dayalı geleneksel bir derleme (narrative review) niteliğindedir. “Derlemeler belirli bir konuda var olan literatürü gözden geçirerek o konudaki bilimsel kanıtın güncel durumunu anlatan yazılardır.” (Erol, 2021, s.1) Derlemede, yalnızca birincil kaynak niteliği taşıyan, hakemli dergilerde yayımlanmış orijinal araştırma makaleleri ile hakemli konferans bildirileri değerlendirilmiştir. Tez çalışmaları, derleme makaleleri, editoryal yazılar, kitap bölümleri ve diğer ikincil kaynaklar kapsam dışı bırakılmıştır.

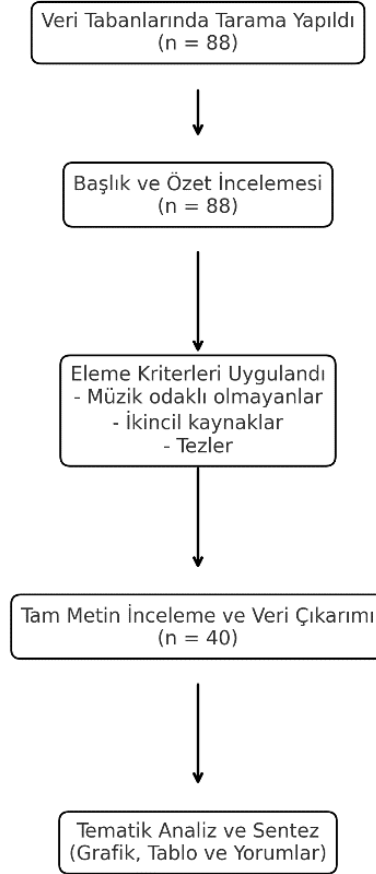
Derlemeye yalnızca Türkçe ve İngilizce dillerindeki çalışmaların dahil edilmesi amaçlansa da seçilen çalışmalar arasında Türkçe yayına rastlanmadığı için yalnızca İngilizce yayınlar dahil edilmiştir.

Çalışmanın evrenini, fNIRS aracı kullanılarak müzikle ilgili yapılan tüm akademik çalışmalar oluşturmaktadır. Literatür taraması sonucunda ulaşılan toplam 88 yayın, bu evreni temsil etmektedir. İçerik incelemesi ve belirlenen dahil etme kriterleri doğrultusunda (dahil etme kriterleri: doğrudan müziğin etkilerini inceleyen fNIRS çalışmaları, hakemli dergide yayımlanmış makale veya konferans bildirileri), odak noktası müziğin etkilerini fNIRS aracıyla deneysel olarak inceleyen toplam 40 çalışma derleme kapsamına alınarak örnekleme oluşturmuştur.

Literatür taraması 27-28 Ocak 2025 tarihlerinde gerçekleştirilmiş ve bu tarihe kadar yayımlanan çalışmalar değerlendirilmiştir. Tarama sırasında, fNIRS OR NIRS OR functional Near Infrared Spectroscopy AND music OR music cognition OR music perception anahtar kelimeleri kullanılmıştır. Bu anahtar kelimeler, fNIRS teknolojisinin farklı adlandırmalarını ve müzik alanındaki temel kavramları bir araya getirerek, ilgili tüm çalışmaların kapsanmasını sağlamak amacıyla seçilmiştir. Aramalar; Web of Science (WOS), PubMed, Google Scholar, Medline, Scopus, SpringerLink, Taylor & Francis ve IEEE Xplore veri tabanlarında yapılmıştır. Bu veri tabanları, ilgili alandaki önde gelen ve

kapsamlı yayınlara erişim sağlaması nedeniyle seçilmiştir. Özellikle Web of Science ve Scopus, bilimsel literatürün geniş bir taramasını sunarken, Pubmed ve Medline sağlık bilimleri alanındaki çalışmalara odaklanmaktadır. Tam metin erişimi için Marmara Üniversitesi ve Karabük Üniversitesi kütüphanelerinin sağladığı uzaktan erişim imkanlarından faydalanılmıştır.

Başlık ve özet incelemesi sonucunda ilgili bulunan yayınlar indirilmiş, ardından içerikleri incelenerek yalnızca müzik odaklı deneysel fNIRS çalışmaları dahil edilmiştir. Tezler ve diğer uygun olmayan yayınlar dışlanmıştır (bkz. Şema 1).



Şema 1. Çalışmaya dahil edilen literatürün seçim sürecini aşamalarıyla gösteren akış şeması.

Derlemeye dahil edilen çalışmaların yayımlanma yılları 2008-2024 aralığında olup, bu durum konunun güncelliğini ve literatürde artan ilgiyi göstermektedir. Seçilen çalışmaların verileri, sistematik biçimde Microsoft Office Excel programı kullanılarak tabloya kaydedilmiştir. Tabloda; çalışmanın yapıldığı ülke, amacı, kullanılan fNIRS cihazı, deney deseni, katılımcı bilgileri, müzikal uyaran türü ve süresi, incelenen beyin bölgeleri, deney görevleri, ana bulgular, yorumlar, güçlü ve zayıf yanlar, gelecek araştırmalara yönelik öneriler detaylandırılmıştır.

Elde edilen veriler doğrultusunda, çalışmalar konularına göre tematik analiz uygulanarak kategorize edilmiş, benzerlik ve farklılıkları ortaya konmuştur. Bu süreçte, literatürdeki ana temalar ve eğilimler belirlenmiştir. Bulgular, ihtiyaç duyulan yerlerde grafik ve tablolarla desteklenerek yorumlanmıştır. Çalışmada betimsel analiz yaklaşımı benimsenmiştir. Betimsel analizde amaç kısaca; elde edilen bulguların düzenlenerek ve yorumlanarak okuyucuya sunulmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s.224).

BULGULAR VE YORUMLAR

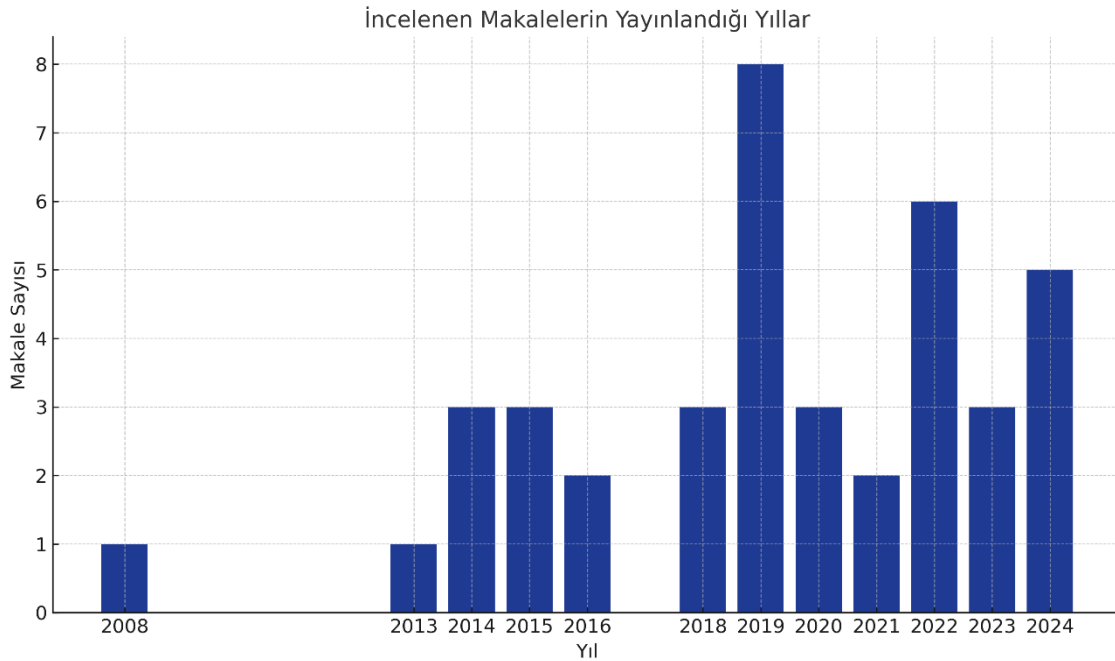
Bu çalışmada, fNIRS nörogörüntüleme aracı kullanarak müziğin beyindeki etkilerini inceleyen deneysel araştırmalar kapsamlı bir şekilde incelenmiştir. Derlenen toplam 40 çalışma, yıl, ülke, katılımcı profili, deney desenleri, kullanılan fNIRS cihazları, müzikal uyaran türleri ve süreleri, incelenen beyin bölgeleri gibi çeşitli parametreler açısından değerlendirilmiştir.

Bulgular kısmında öncelikle bu çalışmaların genel özellikleri betimleyici analizlerle ortaya konulmuş, ardından tematik bir yaklaşımla içerik analizi gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda, incelenen çalışmalar beş temaya ayrılmış, temaların genel özellikleri ve örnekler sunulduktan sonra bu temalar altındaki çalışmalarda kullanılan müzikal uyaranlar, incelenen beyin bölgeleri, ana bulgular, çalışmaların güçlü ve zayıf yanları ve son olarak çalışmaların gelecek çalışmalara yönelik önerileri sunulmuştur. Elde edilen veriler gereken yerlerde grafik ve tablolarla desteklenerek, okuyucunun alandaki mevcut durumu ve eğilimleri daha net bir şekilde kavrayabilmesi amaçlanmıştır.

Genel Bulgular

Bu kısımda derlemede ele alınan çalışmalara dair genel bulgulara yer verilmiştir. Bunlar sırasıyla yıllara göre dağılım, çalışmaların ülkelere göre dağılımı, katılımcı profili, deneysel tasarım dağılımı, kullanılan fNIRS cihazları, deneklerin görevleri, çalışmalarda kullanılan müzikal uyaranlar ve uyarma süreleri ve son olarak incelenen beyin bölgeleridir. Bu alt başlıkların ardından tematik analiz kısmı gelmektedir.

Yıllara Göre Dağılım

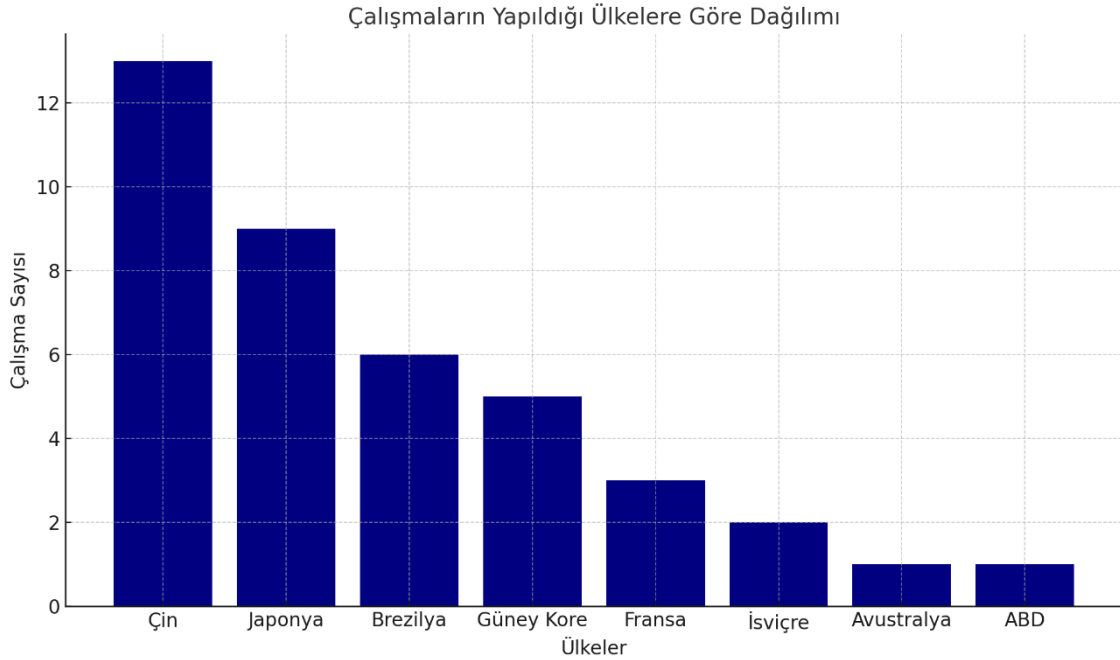


Grafik 1. Makalelerin yayınlandığı yıllar

İncelenen çalışmaların en erkeni 2008 yılında yapılmıştır. 2008 ile 2013 yılları arasında herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. 2013 yılında bir çalışma tespit edilmişken 2014 itibarıyla bu alana yönelik ilginin artmaya başladığı görülmüştür. 2014 ve 2015 yıllarında üçer çalışma yapılmışken 2016 yılında iki çalışma yapılmıştır. 2017 yılında herhangi bir çalışma bulunamamıştır. 2018 itibarıyla git gide artan bir seyir

gözlenmektedir. 2018 yılında üç çalışma, 2019 yılında ise sekiz çalışma yapılmıştır ki bu veri 2019'un çalışma sayısı bakımından en yoğun yıl olduğunu göstermektedir. 2020 yılında üç çalışma yapılırken 2021 yılında iki çalışma yapılmıştır. Bunu da Covid-19 pandemisi süresinde çalışmaların azaldığı şeklinde yorumlamak mümkün görünmektedir. Sonraki süreçte ise çalışma sayıları artmaya devam etmiş, 2022 yılı en çok çalışma yapılan ikinci sıradaki yıl olarak tespit edilmiş, bu yılda altı çalışma yapılmıştır. 2023 yılında üç, 2024 yılında ise beş çalışma tespit edilmiştir. Genel dağılımı görmek için Grafik 1 incelenebilir. Elde edilen bu dağılım, alanın son yıllarda hızla geliştiğini ve araştırmacıların ilgisinin arttığını ortaya koymaktadır.

Çalışmaların Ülkelere Göre Dağılımı



Grafik 2. Makalelerin yayınlandığı ülkeler

Bu derlemede ele alınan 40 çalışmanın coğrafi dağılımı incelendiğinde, çalışmaların büyük bir kısmının Çin, Japonya, Brezilya ve Güney Kore gibi ülkelerde yoğunlaştığı görülmektedir. Özellikle Çin, 13 çalışma ile en fazla sayıda çalışmanın gerçekleştirildiği ülke olmuştur. Japonya 9 çalışma ile ikinci sırada yer alırken, Brezilya 6 çalışma ile üçüncü sırada yer almaktadır. Güney Kore'de ise 5 çalışma gerçekleştirilmiştir. Avrupa ülkelerinde daha sınırlı sayıda çalışma gerçekleştirilmiştir. Fransa'da 3 çalışma yapılırken İsviçre'de 2 çalışma yapılmıştır. Avustralya ve ABD'de ise yalnızca birer çalışma gerçekleştirilmiştir. Görsel olarak kıyaslamak için Grafik 2. incelenebilir.

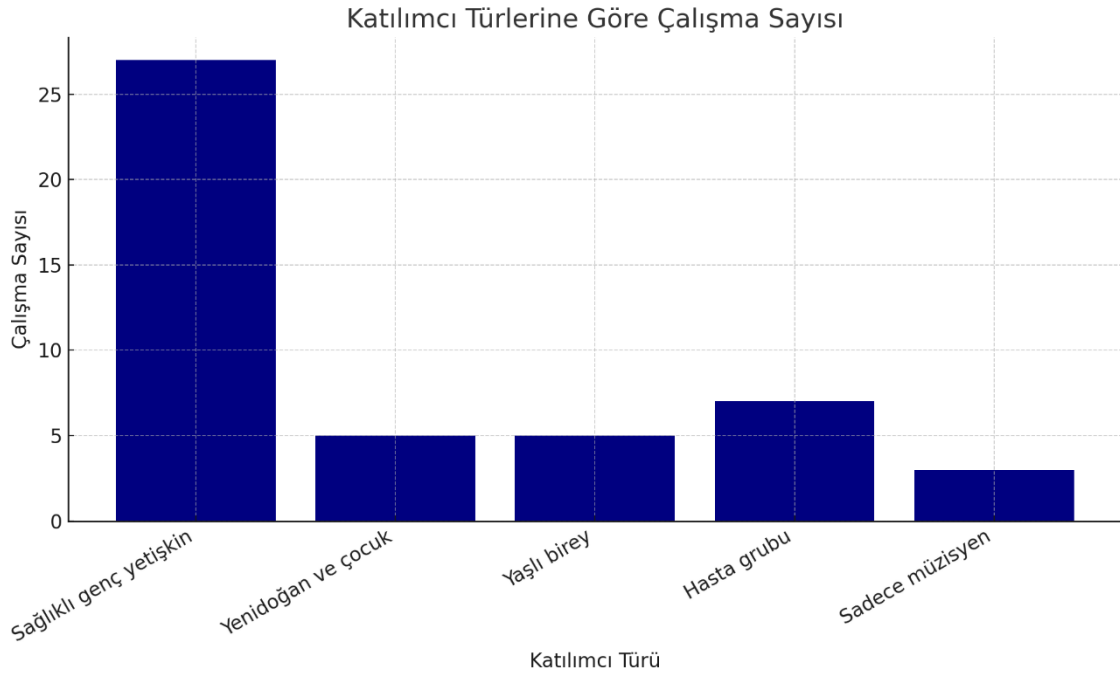
Bu dağılım, fNIRS nörogörüntüleme aracıyla gerçekleştirilen müzik araştırmalarına olan ilginin coğrafi açıdan nasıl şekillendiği hakkında önemli ipuçları sunmaktadır. Özellikle Doğu Asya ve Güney Amerika'daki araştırmacıların bu alana yoğun bir ilgi duyduğunu gözler önüne sermektedir. Bilim ve teknolojinin beşiği olarak görülen Avrupa ve Kuzey Amerika'da ise daha sınırlı sayıda çalışmanın bulunması, bu coğrafyalarda fNIRS odaklı müzik araştırmalarının henüz yeterli ilgiyi göremediğini göstermektedir.

Katılımcı Profili

İncelenen 40 çalışmada yer alan toplam katılımcı sayısı yaklaşık 962 kişi olarak bulunmuştur. Katılımcı sayısı, çalışmadan çalışmaya değişiklik göstermektedir; en az 3 katılımcıdan oluşan küçük ölçekli pilot çalışmalardan, 59 birey içeren daha büyük örneklemelere kadar çeşitlilik arz etmektedir. Ortalama katılımcı sayısı 24.05 olarak hesaplanmıştır.

Katılımcı profillerine bakıldığında, çoğu çalışmada sağlıklı bireylerin yer aldığı görülmektedir. Bununla birlikte, depresyon, otizm, karaciğer hastalığı, minimal bilinç durumu ya da miyofasiyal ağrı sendromu gibi özel duruma sahip bireylerle gerçekleştirilen araştırmalara da rastlanmaktadır. Ayrıca, yalnızca müzisyenlerin yer aldığı nispeten az sayıda çalışma bulunmakla birlikte müzik eğitimi almamış kişilerin bulunduğu çalışma sayısı çoğunluğu teşkil etmektedir. Bu ise, mevcut durumda alanda müziğin etkilerini genel popülasyon üzerinden değerlendirme eğiliminin daha baskın olduğunu göstermektedir.

Katılımcılar yaş bakımından da geniş bir dağılım göstermektedir: yenidoğanlar, çocuklar, genç ve orta yaşlı yetişkinler ile yaşlı bireyler örneklemde temsil edilmiştir. En yaygın yaş grubu 18–30 yaş arası bireylerdir. Bu durum, gençlerin, özellikle de üniversite öğrencilerinin kolay erişilebilirliği ve deneysel çalışmalara katılma konusunda daha istekli olmaları şeklinde yorumlanabilir.



Grafik 3. Katılımcı türleri

Grafik 3’ te de görüldüğü gibi; sağlıklı genç yetişkinlerin kullanıldığı 27 çalışma, yenidoğan ve çocukların kullanıldığı 5 çalışma, yaşlı bireylerin kullanıldığı 5 çalışma, hasta gruplarının kullanıldığı 7 çalışma, yalnızca müzisyenlerin kullanıldığı 3 çalışma tespit edilmiştir.

Ayrıca çalışmaların 9’unda kontrol grubu kullanılmış ve iki farklı grubun karşılaştırıldığı deneysel tasarımlar uygulanmıştır. Bunlar ise örneğin genç ve yaşlı grubun bilişsel özelliklerinin kıyaslandığı veya hasta grubu ve sağlıklı kontrollerin kullanıldığı müzik terapinin etkilerini inceleyen çalışmalardır. Müziğin nörolojik,

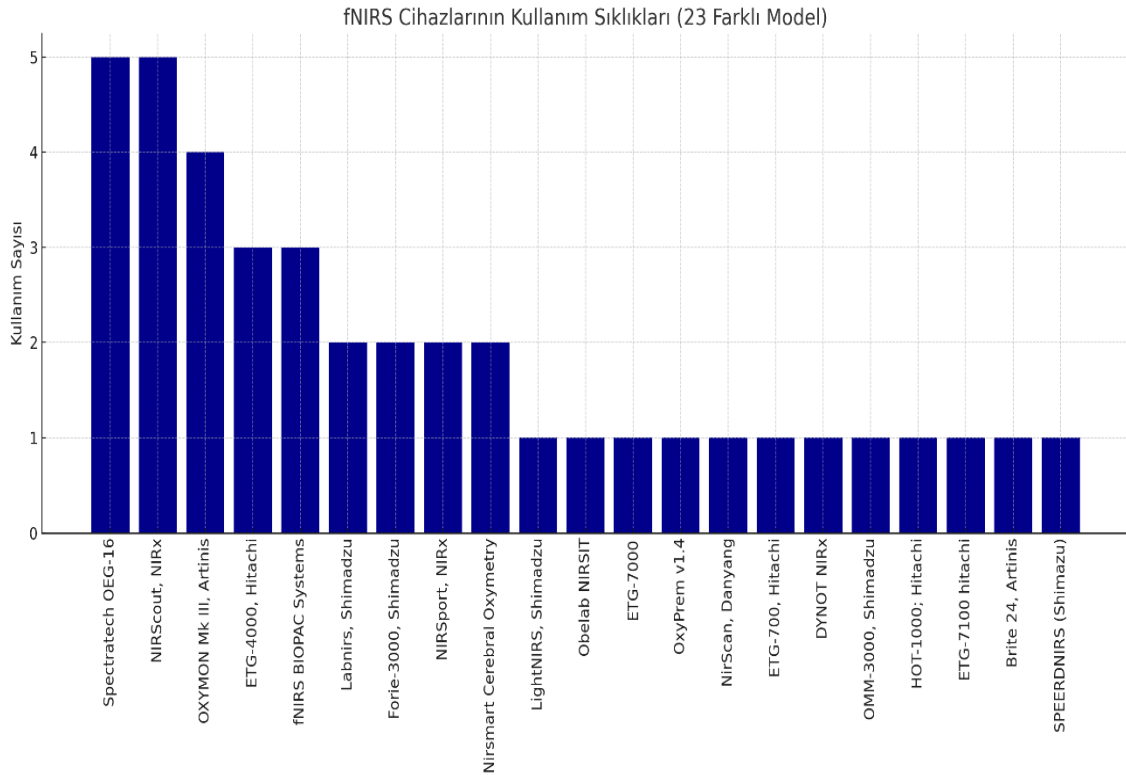
bilişsel, duygusal vb. etkilerinin incelendiği nörogörüntüleme çalışmalarında deney ve kontrol grubunun kullanımı daha doğrulanabilir ve genellenebilir sonuçlara ulaşabilmek adına önem arz etmektedir.

Deneysel Desen Dağılımı

İncelenen çalışmaların büyük bir kısmında blok tasarımı (block design) deseni tercih edilmiştir. Bu desende müzikal uyaranlar belirli aralıklarla ve tekrarlarla sunulmakta, aralara dinlenme periyotları yerleştirilmektedir. Bu yapı sayesinde fNIRS ölçümleri sırasında uyarana verilen hemodinamik yanıtın daha net bir şekilde gözlemlenmesi ve yorumlanması mümkün hale gelmektedir. Blok tasarıma ek olarak, bazı çalışmalarda olay ilişkili (event-related) tasarım, doğal deneysel tasarım gibi alternatif yaklaşımlara da yer verilmiştir. Bu durum, fNIRS aracılığıyla gerçekleştirilen müzik çalışmalarında deneysel tasarım tercihlerinin çoğunlukla yapılandırılmış ve tekrarlanabilir protokollere dayandığını, ancak son dönemde daha doğal ortamlara yönelik yaklaşımlara da ilgi duyulmaya başlandığını göstermektedir.

Sayısal olarak 38 çalışmada blok tasarımı tercih edilmişken; 1 çalışmada olay ilişkili, 1 çalışmada ise doğal deneysel tasarım (naturalistic experimental design) tercih edilmiştir.

Kullanılan fNIRS Cihazları



Grafik 4. Çalışmalarda kullanılan fNIRS cihazları

İncelenen 40 çalışmada toplamda 23 farklı fNIRS cihazı kullanıldığı görülmüştür. En sık tercih edilen cihazlar Spectratech OEG-16 ve NIRScout (NIRx) olup, her biri beş farklı çalışmada kullanılmıştır. Bunları dört çalışmada kullanılan OXYMON Mk III (Artinis) ve üç çalışmada yer alan ETG-4000 (Hitachi) takip etmektedir. Cihaz çeşitliliği, araştırmaların farklı ülkelerde yürütülmesiyle birlikte değerlendirildiğinde; bazı cihazların yerli üretim olması veya üniversite ya da araştırma merkezlerinin sahip olduğu

maddi olanaklar gibi etkenlerle açıklanabilir. Hangi cihazın kaçar kez kullanıldığını görmek için Grafik 4. incelenebilir.

Deneklerin Görevleri

İncelenen çalışmaların büyük çoğunluğunda katılımcıların, gözleri kapalı ve hareketsiz bir şekilde müzikleri pasif olarak dinledikleri ve sonrasında dinlenen müziğe yönelik duygusal tepkilerini çeşitli ölçekler aracılığıyla değerlendirdikleri görülmüştür. Görev türleri arasında melodik kontur (seyir yönü) tanıma, kelime hafızası görevleri, doğaçlama müzik icrası ve bebeklere veya hastalara yönelik müzik terapisi uygulamaları yer almaktadır. Bununla birlikte, bazı çalışmalarda daha özgün ve bilişsel yük içeren görevler de kullanılmış; örneğin yap/yapma görevleri. Genel olarak müziğin duygu, algı, ağrı ve bilişsel işlevler üzerindeki etkileri araştırılmıştır.

Çalışmalarda Kullanılan Müzikal Uyarılar ve Uyarım Süreleri

Bu başlık altında derlemede ele aldığımız 40 çalışmada kullanılan müzikal uyarın türleri ve uyarım süreleri sunulmuştur. Uyarın olarak kullanılan müziğin türü, ilgili çalışmalarda yazarların ifade ettiği şekilde kayıt altına alınmıştır.

Tablo 1. Çalışmalarda kullanılan müzikal uyarınlar

Kullanılan Müzikal Uyarınlar
Mozart piyano sonatı K448. 4 Çalışma
Melodik kontur testi. Çıkıcı, düz ve iniçi melodiler. 4 Çalışma
Olumlu his uyandıran ve orta uyarım seviyeli bir caz eseri. 3 Çalışma
Beethoven Für Elise. 2 Çalışma
Kişilerin tercih ettiği müzikler. 2 Çalışma
Mi minör pentatonik dizisi. Gitaristler 40'ar saniye ölçülü ve doğaçlama gitar icrasında bulunmuş. 2 Çalışma. Çalma görevi
1 sakinleştirici 1 hareketli müzik
Klasik, enstrümantal ve pop
Rahatlatıcı müzik ve rahatsız edici gürültü
Wagner opera, enstrümantal
Alman ninnisi, Si majör
8 duygudan oluşan 27 müzik parçası
Olumlu, olumsuz ve nötr duygu verdiği söylenen müzikler.
Hafif piyano eseri-sakinleştirici
Anketle kişisel müzik tercihleri belirlenmiş ardından kişilerin tercih ettiği müzikler dinletilmiş
Bela Bartok Keman Düeti No 37. Çalma görevi
Groove müzik ritmi
Do majör, la minör ve fa majör tonlarında piyanoda arpej ve akor çalımı öğrenimi. Çalma görevi
Klasik batı müziği Beethoven ve Tekno müzik
Kişilerin kendi seçtiği, egzersiz esnasında motive edebilecek 1 müzik ve sakinleştirici 1 müzik
Farklı özellikte 2 müzik
Düşük, orta ve yüksek frekansta sesler. Mozart Korno Konçertosu no 2
1 favori müzik, 4 tane de meşhur olmayan sakinleştirici müzikten 1'ini katılımcı seçmiş
Rock, Folk, Trans, Klasik, Soft Rock, katılımcının seçtiği bir müzik, Egzersiz sırasında motive eden bir müzik
Olumlu ve olumsuz duyguları çağrıştıran 4 türde enstrümantal müzik
Müzikal ritimler
Ağrı azaltımını amaçlayan yapay bir müzik. Soğutucu sentetik müzik diye tanımlanmış.
Japonya'da kullanılan popüler çocuk şarkılarının piyanoyla çalınmış enstrümantal halleri

Tablo 1.'de de görüleceği üzere 12 çalışmada klasik batı müziği çalışmanın ya ana müzikal uyaranıdır ya da uyaranlardan biridir. En sık kullanılan bu türden sonra çeşitli türlerde müzikler, müzikal sesler veya ritimler çalışmalarda uyaran olarak kullanılmıştır. Çalışmaların 36'sında çeşitli görevleri kapsayan müzik dinleme deneyleri yapılmıştır. Yalnızca 4 çalışmada müzikal icra görevi vardır ki ikisi blues tarzda doğaçlama gitar çalımı, biri Bartok'un Keman Düeti'nin icrası, bir diğeri ise piyanoda basit tonlarda arpej çalımının öğrenim görevidir. Yine dört çalışmada çeşitli amaçlarla uygulanan müzikal kontur tanıma test görevi vardır ki bu çalışmalardaki müzikal uyaran; çıkıcı, düz veya inici seyir izleyen basit bir melodi parçasının dinlenilmesi ardından yönünün tahmin edilmesine dayanmaktadır. Tabloda ilk altı satırda birden fazla kullanılan aynı türden uyaranlar kaydedilip kaç çalışmada kullanıldıkları belirtilmiştir, devamındaki satırdaki tüm uyaranlar yalnızca birer çalışmada kullanılmıştır.

Kısaca 40 çalışmada daha baskın olarak klasik batı müziği repertuarından eserler kullanılmakla beraber pop, rock, caz, folk gibi farklı türlerden müziklerin yanı sıra; küçük melodi grupları (melodik kontur), basit arpej ve akorlar, müzikal frekanslar, terapi müzikleri, müzikal ritimler vb. bu çalışmanın örnekleminde tespit edilmiştir. Katılımcı tercihinine dayalı müziklerin kullanıldığı çalışmalar daha az sayıda olsa da mevcuttur. Ayrıca farklı türden müziklerin nörolojik ve duygusal etkilerini kıyaslayan çalışmalar da bulunmaktadır. Bu çeşitlilik, çalışmalarda hem bireysel farklılıklara hem de örneklem çeşitliliği açısından müzikal yapıya önem verildiğini ortaya koymaktadır.

İncelenen 40 çalışmanın her birinde müzikal uyaranları dinleme-çalma ve dinlenme süreleri değişiklik arz etmektedir. Bu sebeple bu kısımda genel eğilimi ortaya koymak adına yalnızca dinleme-çalma görevlerinde her bir blokta tek sefer kullanılan uyarmı ve ardından gelen dinlenme sürelerini saniye ve dakika bazında sunacağız. Dinleme ve çalma görevlerinde uygulanan uyarmı süreleri kısıdan uzuna doğru Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2. Çalışmalarda kullanılan müzikal uyaran süre ve sayıları.

Uyaran Süresi	Çalışma Sayısı
5.25 saniye	2
10 saniye	2
12 saniye	1
15 saniye	6
24 saniye	1
10-30 saniye arası	1
30 saniye	2
40 saniye	1
62 saniye	1
90 saniye	1
120-180 saniye arası	1
2 dakika	1
3 dakika	4
4 dakika	2
5 dakika	2
6 dakika	1
9 dakika	1
10 dakika	1
20 dakika	1
30 dakika	1

Uyaran Süresi	Çalışma Sayısı
60 dakika	1
30 saniye çalma	2
40 saniye çalma	2
Belirtilmemiş	2

Tablo 2.'de görüldüğü gibi çalışmalardaki müzikal uyaran süreleri 5.25 saniyeden 60 dakikaya kadar geniş bir yelpazede yer almaktadır. En sık tercih edilen müzikal uyaran süresi 6 çalışma ile 15 saniyedir. Bunun ardından 4 çalışma ile 3 dakikalık süre gelmektedir. Ardından 5.25 saniye, 10 saniye, 30 saniye, 4 dakika ve 5 dakikalık sürelerdeki uyaranlar dinleme çalışmalarında 2'şer kez kullanılmıştır. Müzikal icra-çalma çalışmalarında ise 2 çalışmada 30 saniyelik, diğer 2 çalışmada ise 40 saniyelik çalma periyotları mevcuttur. Ayrıca 14 çalışmada birer kez çeşitli uyaran süreleri kullanılmışken 2 çalışmada uyaran süreleri belirtilmemiştir.

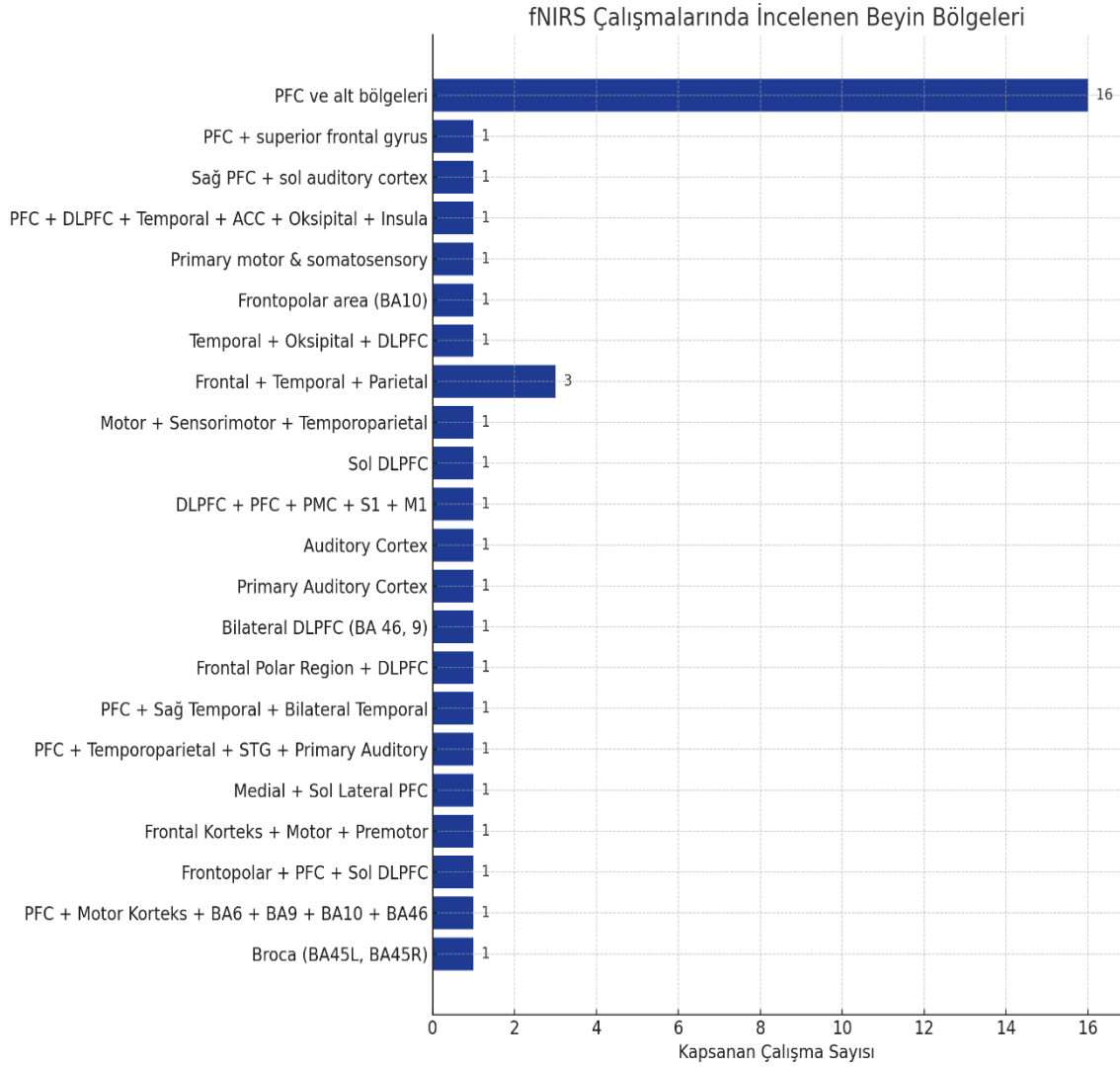
Tablo 3. Çalışmalarda kullanılan müzikal uyaran sonrası dinlenme periyotlarının süre ve sayıları.

Dinlenme Süresi	Çalışma Sayısı
3 saniye	1
10 saniye	1
20 saniye	4
30 saniye	9
1 dakika	2
2 dakika	1
3 dakika	2
5 dakika	2
9 dakika	1
10 dakika	1
22 saniye	1 (çalma çalışması)
30 saniye	1 (çalma çalışması)
40 saniye	2 (çalma çalışması)
Ölçek doldurma	11
Belirtilmemiş	1

Tablo 3.'de görüldüğü üzere çalışmalardaki dinlenme periyotları 3 saniyeden 10 dakikaya kadar çeşitlenmektedir. 40 çalışmada en sık tercih edilen dinlenme (rest) periyot uzunluğu 10 çalışma ile 30 saniyedir. Bunun ardından 4 çalışmada 20 saniyelik dinlenme periyotları kullanılmıştır. Yine 11 çalışmada müzikal uyaranın hemen ardından dinlenen müzikle ilgili duygusal, psikolojik vb. ölçekler doldurulmuştur. Yine 1 dakika, 3 dakika ve 5 dakikalık dinlenme periyotları 2'şer çalışmada kullanılmıştır. Ayrıca 40 çalışmanın 4'ü müzikal icra yani çalma eylemi içermekte olup bunların 2'sinde 40'ar saniyelik, 1'inde 22 saniyelik, 1'inde ise 30 saniyelik dinlenme periyotları kullanılmıştır. Son olarak 3 saniye, 10 saniye, 2 dakika, 9 dakika ve 10 dakika uzunluğundaki dinlenme periyotları yalnızca 1'er kez kullanılmış olup çalışmaların 1 tanesinde ise dinlenme periyodunun süresi belirtilmemiştir. Bu çeşitlilik ise yapılan çalışmaların deneysel amaçlarına göre farklı beyin tepkilerini hedefleyen protokolleri yansıtmaktadır.

İncelenen Beyin Bölgeleri

Çalışmalarda müziğin olası etkilerini incelemek amacıyla odaklanılan beyin bölgeleri burada sunulmuştur.



Grafik 5. İncelenen beyin bölgeleri ve çalışmalarda kullanılma sayıları.

Bu derlemede yer alan 40 çalışmada en sık incelenen bölge prefrontal korteks (PFC) ve alt bölümleri olmuştur (16 çalışma). Bunun dışında frontal, temporal ve paryetal lobların birlikte ele alındığı çalışmalar da dikkat çekmektedir. Birçok çalışmada birden fazla bölgeye odaklanılmış, özellikle PFC ile birlikte dorsolateral prefrontal korteks (DLPFC), auditory korteks, motor ve somatosensoriyel bölgeler de değerlendirilmiştir. Grafik 5, bu bölgelerin incelenme sıklığını göstermektedir.

Çalışmaların Tematik Analizi

Bu bölümde incelenen 40 çalışma konularına göre beş ana temaya ayrılmıştır. Bu temalar sırasıyla şunlardır: (1) Müziğin bilişsel işlevler üzerindeki etkileri, (2) Müziğin nörofizyolojik ve duygusal etkileri, (3) Müzik terapi ve sağlık uygulamaları, (4) Müziğin sosyal etkileri ve beyinler arası senkronizasyon, (5) Yöntemsel yenilikler ve fNIRS analitik yaklaşımlar.

Bu temalar kısaca tanımlanacak, ilgili çalışmalardan temaya dair örnekler sunulacak, tema özelinde; çalışmalarda kullanılan müzikal uyaranlar, çalışmalarda incelenen beyin bölgeleri, çalışmaların ortak ana bulguları, çalışmaların güçlü ve zayıf yanları ve çalışmaların gelecek çalışmalara yönelik ortak önerileri belirtildikten sonra temaya dâhil olan eserler listelenecek, ardından sonraki temaya geçilecektir.

Müziğin Bilişsel İşlevler Üzerindeki Etkisi

Bilindiği üzere müziğin insan duyguları üzerinde önemli tesirleri vardır. Benzer şekilde, beyin üzerinde de çeşitli etkileri vardır ve bunlar günümüzde nörogörüntüleme araçlarıyla gözlemlenebilmektedir. Birçok çalışmada müziğin beyinde oluşturduğu faaliyetler gözlemlenirken bazı çalışmalarda ise müziğin beyin diğer işlevleri üzerinde oluşturduğu olumlu veya olumsuz etkiler incelenmektedir. Oluşturduğumuz bu temanın da konusu budur, müziğin bir uyaran olarak beyin gerçekleştirdiği zihinsel görevlere, örneğin çalışma hafızası veya dikkat gibi yürütücü fonksiyonlarına nasıl bir tesiri olduğu bu çalışmalarda incelenmiştir. Söz gelimi bilişsel bir test olan kelime ezberleme ve daha sonra bunu hatırlama çalışması yapılırken bunun sessizlik koşulunda ve fon müziği eşliğinde yapılmasını karşılaştırarak inceleyen bir çalışma mevcuttur (Ferreri vd., 2015). Fon müziği esnasında gerçekleştirilen kelime öğrenme ve hatırlama aşamalarında prefrontal kortekste aktivasyonun azalması ve daha fazla kelime öbeğinin hatırlanması yani davranışsal testte de başarı oranının müziksiz koşula göre daha yüksek olması ve beyinde incelenen bölgenin faaliyetinin azalması gözlemlenmiştir. Bu durum çalışmada, müziğin rahatlatıcı ve bilişsel yükü hafifletici bir etkisi olması, dolayısıyla öğrenmeye ve hafızaya katkı sağladığı şeklinde yorumlanmıştır.

Bu temada toplam 11 çalışma bulunmaktadır. Bunların kimisi Mozart müziğinin zekâya etkisini (Suda vd.,2008.), kimisi dinlenen müzik türünün bilişsel faaliyete etkisini (Zheng vd., 2020), kimisi yaşlıların kelime öğrenme görevindeki başarısına müziğin etkisini (Ferrari vd., 2014), kimisi ise melodik kontur (seyir yönü) tanıma testi kullanarak yaşlanmanın bilişsel etkisini ortaya koymayı amaçlamıştır (Jeong ve Ryu, 2016). Görüldüğü gibi tema altında çeşitli amaçlarla birçok çalışma gerçekleştirilmiştir.

Çalışmalarda, çeşitli amaçlara yönelik çeşitli müzikler kullanılmıştır. Klasik batı müziği, caz müzik, kişilerin kendi tercih ettikleri müzikler, olumlu-olumsuz etkili farklı duyguları uyaran, örneğin rahatlatıcı müzik veya rahatsız edici gürültü bu çalışmalarda kullanılmıştır.

Çalışmalarda incelenen beyin bölgelerine gelecek olursak, en çok prefrontal korteks ve alt bölgeleri incelenmiştir. Dorsolateral prefrontal korteks dört çalışmada incelenmiştir. Temporal korteks, oksipital lob, frontal lob, superior frontal gyrus, frontal polar bölge incelenen diğer bölgelerdir.

Müziğin bilişsel işlevler üzerindeki etkisini inceleyen çalışmalarda, özellikle prefrontal korteks başta olmak üzere birçok beyin bölgesinde anlamlı hemodinamik değişimler gözlemlenmiştir. Müzik, bazı görevlerde zihinsel yükü azaltarak performansa katkı sağlarken, bazı durumlarda da dikkat ve inhibisyon kontrolü gibi yürütücü işlevlerde yaş grubu veya bireysel tercihlere göre farklı etkiler oluşturmuştur. Genç yetişkinler karmaşık görevlerde yaşlılara nazaran daha başarılı olurken, özellikle motivasyonel müziklerin ve tanıdık müzikal yapıların bilişsel süreci olumlu yönde desteklediği görülmüştür. Genel olarak, müzik dinleme sırasında davranışsal başarıyla birlikte PFC faaliyetinin azaldığı birçok çalışmada bildirilmiştir.

Çalışmaların ortak güçlü yanlarını fNIRS çekiminin yanında çeşitli davranışsal ölçeklerin de kullanılması olarak belirtebiliriz. Ortak zayıf yanlarını ise sayısal olarak küçük katılımcı grubu kullanılması, yalnızca belli bir veya birkaç beyin bölgesine odaklanması şeklinde sıralayabiliriz.

Çalışmaların gelecek çalışmalara yönelik öne çıkan ortak önerileri, daha fazla kişi ile çalışılması, farklı müzik türlerinin de deneylerde kullanılması, kişisel farklılıkların ve

müzik tercihlerinin göz önünde bulundurulması, farklı beyin bölgelerinin de incelenmesi, farklı nörogörüntüleme araçlarıyla da çalışılmalar yapılması şeklindedir.

Çalışmaların başlıkları şunlardır:

- 1- An fNIRS Study on the Effect of Music Style on Cognitive Activities
- 2- Cerebral blood oxygenation changes during a hearing music task in measurement with fNIRS
- 3- Cognitive Load Changes during Music Listening and its Implication in Earcon Design in Public Environments: An fNIRS Study
- 4- Cortical responses to Mozart's sonata enhance spatial-reasoning ability
- 5- Groove rhythm stimulates prefrontal cortex function in groove enjoyers
- 6- Increase in Low-Frequency Oscillations in fNIRS as Cerebral Response to Auditory Stimulation with Familiar Music
- 7- Less effort, better results: how does music act on prefrontal cortex in older adults during verbal encoding? An fNIRS study
- 8- Melodic Contour Identification Reflects the Cognitive Threshold of Aging
- 9- Music improves verbal memory encoding while decreasing prefrontal cortex activity: an fNIRS study
- 10- The Impact of Listening to Background Music on Inhibition Control and Prefrontal Cortical Activation in Healthy Older Adults: A Study Using Functional Near-Infrared Spectroscopy
- 11- The Influence of Music on Prefrontal Cortex during Episodic Encoding and Retrieval of Verbal Information: A Multichannel fNIRS Study

Müziğin Nörofizyolojik ve Duygusal Etkileri

Müziğin beyinde meydana getirdiği çeşitli etkileri ve ayrıca müziğin duygusal etkilerini inceleyen çalışmaları bu tema altında topladık. Bu çalışmalardan kiminde müzik pasif olarak dinlenirken beyinde meydana getirdiği etkiler incelenmiş, kiminde ise profesyonel müzisyenler aktif olarak gitar çalmış, kiminde müziğin duygusal etkileri incelenmişken kimisinde ise duyguları tespit etmesi amaçlanan sistemler geliştirilmiştir.

Örneğin klasik batı müziği ve tekno müziğin etkilerini inceleyen bir çalışmada, prefrontal kortekste beyin bu iki müziğe nasıl tepkiler verdiği kıyaslanmıştır (Bigliassi vd., 2015). Klasik müzik dinlenirken tekno müziğe kıyasla dorsolateral prefrontal kortekste (DLPFC) daha fazla aktivasyon gözlemlenmiş, duygusal olarak ise klasik müzik rahatlatıcı bir etkiye sebep olurken tekno müzik daha canlandırıcı bir etkiye yol açmıştır. Bir diğer çalışmada covid-19 pandemisi sırasında müziğin genç bireyler üzerindeki duygusal etkileri incelenmiştir (Luo vd., 2022). Yapılan başka bir çalışmada basit tonlarda akor ve arpej çalışmalarını piyanoda çalmayı öğrenen bireylerin bu öğrenme esnasında beyinlerinde meydana gelen nöral tepkiler incelenmiştir (Heinze vd., 2019). Yine bu tema altında bir başka çalışmada doğaçlama gitar çalmanın, ölçülü çalma kıyasla beyinde meydana getirdiği etkiler araştırılmıştır (Tachibana vd., 2019). Yine dikkat çeken bir başka çalışmada yeni doğan bebeklere Mozart'ın bir piyano eseri dinletilmiş, bebeklerde müziği algılamada ortak olarak çalışan nöral ağlar tespit edilmiş, bunun sonucunda insanın müzik algısının doğuştan geldiği yorumu yapılmıştır (Ren vd., 2022). Görüldüğü gibi aynı tema altında farklı amaçları hedefleyen birçok çalışma gerçekleştirilmiştir.

Bu tema altındaki çalışmalarda çeşitli amaçlarla çeşitli müzikler kullanılmıştır. Daha çok klasik batı müziği kullanılmıştır. Farklı duyguları uyaran örneğin motive edici ve sakinleştirici müzikler, klasik müziğin tekno müzikle kıyaslanması gibi örnekler

mevcuttur. Ayrıca iki çalışmada gitaristlerden hem sabit tempolu bir müzik çalmaları hem de doğaçlama icrada bulunmaları istenmiştir ki bunun tarzı da blues'dur. Müzikal öğrenim gerçekleştirilen çalışmada ise do majör, la minör gibi basit tonlarda arpejler çalınmıştır. Bunların dışında birkaç çalışmada rock, pop, klasik, folk gibi birden fazla türün çeşitli etkilerinin incelendiği çalışmalar bulunmaktadır.

Temadaki çalışmalarda daha ziyade prefrontal korteks ve alt bölgeleri incelenmiştir. Bir çalışmada işitsel korteks incelenmiştir. Doğaçlama ile ilgili olan çalışmada ise bu eylem ile alakası olduğu düşünülen Broca alanı özellikle incelenmiştir.

Çalışmaların ortak ana bulguları: Bu tema altında ele alınan çalışmalarda, müziğin hem dinleme hem de çalma süreçlerinde özellikle prefrontal ve işitsel korteks bölgelerinde anlamlı hemodinamik tepkilere yol açtığı tespit edilmiştir. Müzikal uyaranların beyindeki etkileri; müzik türüne, uyaranın duygusal içeriğine, katılımcının cinsiyetine ve icra biçimine (pasif dinleme ya da aktif çalma) göre değişkenlik göstermektedir. Özellikle motivasyonel ve bireysel olarak tercih edilen müziklerin, prefrontal kortekste daha güçlü sinirsel yanıtlar oluşturduğu; bu etkinin erkek katılımcılarda daha belirgin olduğu bazı çalışmalarda vurgulanmıştır. Ayrıca, doğaçlama müzik icrası gibi yaratıcı eylemler, ölçülü çalmaya kıyasla daha yaygın ve yoğun kortikal aktivasyonlarla ilişkilendirilmiş, Broca bölgesi ve dorsolateral PFC gibi alanlarda artan sinirsel faaliyetler gözlemlenmiştir.

Çalışmaların güçlü ve zayıf yanları çeşitlilik arz etmektedir. En öne çıkanları sıralayacak olursak; güçlü yan olarak, daha fazla sayıda kişiyle veya çeşitli gruplarla çalışma yapılması, birden fazla müzik türünün etkilerinin incelenmesi, beyin görüntüleme dışında çeşitli ölçeklerle verilerin sağlamlasının yapılması gibi sebepler ifade edilebilir. Çalışmaların zayıf yanları ise, az sayıda kişiyle çalışma yapılması, yalnızca tek bir müzik türünün kullanılması veya katılımcıların tercihlerine göre müzik belirlenmemesi, yahut veri analizinde yalnızca oksijenlenmiş hemoglobinin (HbO) ele alınması şeklinde örneklendirilebilir.

Çalışmaların gelecek çalışmalara yönelik ortak önerileri, daha büyük katılımcı gruplarıyla çalışılması, daha fazla müzik türü kullanılması, kişisel farklılıkların ve müzik tercihlerinin dikkate alınması, diğer beyin bölgelerinin de incelenmesi veya farklı nörogörüntüleme araçlarıyla daha kapsayıcı beyin görüntüleme gerçekleştirilmesi şeklinde ifade edilebilir.

Çalışmaların başlıkları şunlardır:

- 1- Brain Melody Interaction: Understanding Effects of Music on Cerebral Hemodynamic Responses
- 2- Effects of long-term COVID-19 confinement and music stimulation on mental state and brain activity of young people.
- 3- fNIRS-Based Dynamic Functional Connectivity Reveals the Innate Musical Sensing Brain Networks in Preterm Infants
- 4- Hand motor learning in a musical context and prefrontal cortex hemodynamic response: a functional near infrared spectroscopy (fNIRS) study
- 5- How Does the Prefrontal Cortex “Listen” to Classical and Techno Music? A Functional Near-Infrared Spectroscopy (fNIRS) Study
- 6- How Motivational and Calm Music May Affect the Prefrontal Cortex Area and Emotional Responses: A Functional Near-Infrared Spectroscopy (fNIRS) Study
- 7- Profound Haemodynamic Response in the Prefrontal cortex Induced by Musical Stimuli

- 8- Lateralization of music processing with noises in the auditory cortex: an fNIRS study
- 9- Music and cortical blood flow: A functional near-infrared spectroscopy (fNIRS) study
- 10- Prefrontal activation related to spontaneous creativity with rock music improvisation: A functional near-infrared spectroscopy study
- 11- Rock music improvisation shows increased activity in Broca's area and its right hemisphere homologue related to spontaneous creativity

Müzik Terapi ve Sağlık Uygulamaları

Bu temada çeşitli rahatsızlıkların iyileştirilmesi amacıyla müzik terapi uygulayan veya müziğin sağlıkla ilgili çeşitli amaçlarla kullanıldığı, örneğin belirli bir hastalığın teşhisinde müzik algılama testi yapılması gibi çalışmalar bulunmaktadır.

Prematüre doğan çocuklara müzik terapi uygulayan üç çalışmanın ikisinde bebeklere kuvözde Mozart müziği dinletilmişken (Ren vd., 2019, 2021), diğerinde bebek, terapistin kucağına alınarak sakın bir sesle Alman ninnisi dinlemiştir (Scholkmann vd., 2024). Bir diğer çalışmada sağlıklı katılımcılara koklear implantı takan işitme kaybı yaşayan hastaların duyumunu simüle eden cızırtı ve gürültü içerikli müzik dinletilerek bunun beyinde aktive ettiği bölgeler incelenmiştir (Guo vd., 2019).

Müziğin ağrı dindirici özelliğini inceleyen iki çalışmanın birisi bel ağrısı yaşayan siyahi yaşlı bireylerin ağrılarına müziğin rahatlatıcı etkisini incelerken (Sorkpor vd., 2023), diğeri Miyofasiyal Ağrı Sendromu (kas ağrısı) hastalarının ağrılarına müziğin rahatlatıcı tesirini incelemiştir (Zhang vd., 2023). İki çalışmada da müzik uyarını öncesi ağrıyan bölgelerine profesyonel terapistler tarafından bası uygulanmış, bunun peşine dinlenen müziğin ağrıyla ortaya çıkan nöral aktiviteye etkisi incelenmiş.

Ayrıca beyin hasarlı kişilerin sağlıklı kontrol grubuyla karşılaştırıldığı müzik algısını değerlendiren bir çalışma (Jeong vd., 2018), otizmlili çocuklara faydalı olacak özel bir müzik terapi uygulaması geliştirmeyi amaçlayan; otizmlili ve normal gelişen çocukların (kontrol) karşılaştırıldığı bir müzik terapi çalışması (Shi vd., 2023), müzik terapinin majör depresyon hastaları üzerindeki etkisini araştıran bir çalışma (Feng vd., 2019), minimal biliş düzeyindeki hastaların bilinç düzeylerine olumlu etki edecek bir müzik terapi geliştirmeyi amaçlayan bir çalışma (Yin vd., 2024) ve kronik karaciğer hastalarının bilişsel gerilemesini tespit için müzikal kontur (seyir yönü) tanıma testi uygulayan bir çalışma da mevcuttur (Jo vd., 2020).

Temadaki çalışmalarda terapi söz konusu olduğundan olsa gerek, kişilerin kendi tercih ettiği müzikler daha fazla kullanılmıştır. Ayrıca kontur tanıma görevlerinde çıkıcı, inici ve düz seyreden basit melodiler, bazı terapilerde sade ve dinlendirici etkiye sahip müzikler, çeşitli duyguları tetikleyen müzikler ve klasik batı müziği kullanılmıştır.

Bu tema altında incelenen beyin bölgeleri daha fazla çeşitlilik arz etmektedir. Yine fNIRS çalışmalarının çoğunda olduğu gibi PFC ve alt bölgeleri en sık incelenen bölgeyi teşkil etmektedir. Ağrı ile ilgili çalışmalarda yine PFC, ayrıca motor korteks ve somatosensoryal bölgeler incelenmiştir. İşitme bozukluğu ile ilgili çalışmada işitsel korteksler, Mozart müziği dinletilen iki prematüre bebek çalışmasında frontal, temporal ve paryetal bölgeler incelenmiştir. Frontopolar ve dorsolateral bölgeler de diğer birkaç çalışmada incelenmiştir.

Tema altındaki çalışmalarda, müzik terapinin farklı hasta gruplarında çeşitli beyin bölgelerinde kayda değer etkiler oluşturduğu görülmüştür. Özellikle prefrontal korteks,

motor ve somatosensoryal bölgelerde müzik sonrası anlamlı aktivite değişimleri gözlenmiş, bu değişimler bazı çalışmalarda ağrı algısının azalması ve bilişsel işlevlerin gelişmesiyle ilişkilendirilmiştir. Prematüre bebeklerden depresyon hastalarına kadar birçok grupta müziğin nörofizyolojik fayda sağladığına dair bulgular bulunmuştur.

Çeşitli güçlü ve zayıf yanları olan çalışmalarda ortak güçlü yan olarak ilgili rahatsızlıkların tedavisinde müzik terapinin etkisini fNIRS ile inceleyip bu etkiyi kayıt altına almış olmaları, ortak zayıf yan olarak ise katılımcı sayılarının ilgili hasta grubunu temsil edecek yeterli sayıda olmaması şeklinde belirtilebilir.

Çalışmaların gelecek çalışmalara yönelik ortak önerileri, daha fazla sayıda katılımcı ile çalışmak, daha derin bölgelere nüfuz eden nörogörüntüleme araçlarıyla çekim yapmak, belirli hasta gruplarına yönelik belirli fNIRS çekim protokol standartları oluşturmak, farklı beyin bölgelerini de incelemek, farklı hasta gruplarıyla çalışarak ilgili etiklerin geçerliliğini doğrulamak şeklinde sıralanabilir.

Çalışmaların başlıkları şunlardır:

- 1- A study based on functional near-infrared spectroscopy: Cortical responses to music interventions in patients with myofascial pain syndrome
- 2- Assessing the impact of preferred web app-based music-listening on pain processing at the central nervous level in older black adults with low back pain: An fNIRS study
- 3- Creative music therapy in preterm infants effects cerebrovascular oxygenation and perfusion
- 4- Effects of different types of visual music on the prefrontal hemodynamics of children with autism spectrum disorder based on functional near-infrared spectroscopy
- 5- Effects of different frequencies music on cortical responses and functional connectivity in patients with minimal conscious state
- 6- Effects of music therapy on major depressive disorder: A study of prefrontal hemodynamic functions using fNIRS
- 7- Evaluation of the Effects of Mozart Music on Cerebral Hemodynamics in Preterm Infants
- 8- Evaluation of the Short-Term Music Therapy on Brain Functions of Preterm Infants Using Functional Near-Infrared Spectroscopy
- 9- High Oxygen Exchange to Music Indicates Auditory Distractibility in Acquired Brain Injury: An fNIRS Study with a Vector-Based Phase Analysis
- 10- Lateralization of processing spectrally-degraded music in the auditory cortex: An fNIRS study
- 11- Pitch Processing Can Indicate Cognitive Alterations in Chronic Liver Disease: An fNIRS Study

Müziğin Sosyal Etkileri ve Beyinler Arası Senkronizasyon

Bu temadaki çalışmalarda müziğin sosyal etkileşim üzerindeki etkileri ve beyinler arası senkronizasyon konuları incelenmiştir. Tema altında üç çalışma mevcuttur.

Macar besteci Béla Bartók'un keman düetini çalan kemancıların eserin gidişatında yer yer değişen lider ve takipçi rollerini müziğin gidişatından içgüdü ile sezip bu role uyum sağlamaları çalışmanın incelediği odak noktasıdır (Vanzella vd., 2019). Çalışmada iki kemancı da fNIRS ile beyin görüntülemesine tabi olup eş zamanlı çekim yapılmıştır. Bir diğer çalışmada fon müziği olarak kullanılan farklı duyguları tetikleyici özellikte

(hoş-hoş olmayan) ve farklı türden müziklerin grup yaratıcılığı üzerindeki etkileri araştırılmıştır (Sarinasadat vd., 2019). Yine eş zamanlı fNIRS çekimi yapılan çalışmada pozitif ve yüksek tempolu müziğin grup iletişimini arttırdığı sonucuna ulaşırken beyinler arası senkronizasyon yani ortak nöral ağlar bulunamamıştır. Temadaki son çalışmada ise müzikal ritmin çeşitlerinin (vurgu farklı, hızlı, yavaş) kişilerarası uyum ve beyin senkronizasyonu üzerindeki etkileri incelenmiştir. Bu çalışmada müzikal ritmin kişilerarası koordinasyonu ve beyin senkronizasyonunu özellikle orta frontal kortekste (MFC-medial frontal cortex) artırdığı sonucuna ulaşılmıştır (Hu vd., 2022).

Çalışmaların birinde klasik batı müziği, bir diğerinde birbirine zıt duyguları (olumlu-olumsuz) hissettirecek dört farklı türde müzik kullanılmış, son çalışmada ise çeşitli hızlarda ve vurgularda müzikal ritimler kullanılmıştır.

Bu çalışmalarda daha çok motor korteks incelenmiş, sensorimotor korteks, temporoparyetal junction, yine PFC'nin geneli ve alt bölgeleri ele alınmış, ayrıca bir çalışmada frontal korteksin geniş bir alanından veri toplanmıştır.

Çalışmaların ortak ana bulguları: keman çalışmasında takipçi rolündeki kemancıda daha yüksek beyin aktivitesi gözlenmiş, diğer iki çalışmada fon müziğinin kişilerarası uyumu artırdığı tespit edilmiştir. Ana bulgu olarak yine müziğin kayda değer bir etkisi olduğunu ifade edebiliriz. Bununla birlikte, her durumda beyinler arası senkronizasyonun net bir şekilde oluşmadığı da belirtilmiştir.

Çalışmaların ortak güçlü yanları çoklu fNIRS çekimi kullanmış olmalarıdır. Ayrıca çalışmalarda beyin görüntüleme dışında duygusal ölçekler de doldurulmuştur. Ortak zayıf yanları olarak ise az kişiyle yapılmış olmaları, yalnızca belli bölgelerden çekim almaları ve fNIRS'ın düşük uzamsal (mekânsal) çözünürlüğü şeklinde sıralanabilir.

Çalışmaların gelecek çalışmalara yönelik ortak önerileri, yine önceki temalara benzer şekilde bu temadaki çalışmalarda da daha fazla kişiyle çalışılması, daha farklı gruplarla çalışılması, farklı beyin bölgelerini de ele alan çalışmalar yapılması, farklı nöro görüntüleme araçlarıyla da çalışmalar yapılması şeklinde sıralanabilir.

Çalışmaların başlıkları şunlardır:

- 1- fNIRS Responses in Professional Violinists While Playing Duets: Evidence for Distinct Leader and Follower Roles at the Brain Level
- 2- Musical Meter Induces Interbrain Synchronization during Interpersonal Coordination
- 3- Music Valence and Genre Influence Group Creativity

Yöntemsel Yenilikler ve fNIRS Analitik Yaklaşımlar

Bu temadaki çalışmalarda da müziğin bilişsel yahut duygusal etkileri incelenmekle birlikte esas odak noktaları daha teknik detaylara inerek yöntemsel yenilikler önermektir.

Çalışmaların birinde müziğin beyinde meydana getirdiği etkileri yorumlayarak müzik tercih tahmini yapabilecek bir model geliştirilmeye çalışılmıştır (Yamada & Ono, 2019). Bir diğer çalışmada EEG ve fNIRS'ı bir arada kullanarak veri toplamadan analizine kadar kişinin kendi tercih ettiği müziğin beyindeki etkisini inceleyen yeni bir sistem kurgulamak amaçlanmıştır (Qui vd., 2022). Bir diğer çalışmada yine EEG ve fNIRS'ı bir arada kullanıp müziğin duygular üzerindeki düzenleyici etkisi kapsamlıca araştırılmıştır. Çalışmada EEG ile beyin elektriksel faaliyeti, fNIRS ile kan akış ölçümleri birlikte yorumlanarak beyin aktivitesi ve kan akışının eş zamanlı ölçümü

yapılmış, bu verilerle bir duygu tahmin sistemi geliştirilmiştir. Çalışmada müziklerin duygusal etkilerini tahmin eden bu sistemin doğruluğu duygusal ölçeklerle karşılaştırılarak test edilmiş ve büyük oranda başarılı sonuç verdiği ifade edilmiştir (Li vd., 2024). Temadaki son çalışmanın amacı ise fNIRS verilerini yorumlamada kullanılan iki istatistiksel yaklaşımı birleştirerek yeni bir analiz yöntemi oluşturmaktır (Da Silva Ferreira Barreto vd., 2020).

Çalışmalardan birinde Wagner'in operalarından enstrümantal bölümler dinletilmiş, iki çalışmada kişilerin tercihlerine dayanan müzikler dinletilmiştir. Duygu tahmin sistemi geliştiren çalışmada ise 8 duyguyu temsil eden 27 müzik parçası kullanılmıştır. Bu duygulardan bazıları; hoş, korkutucu, enerji dolu, öfkeli şeklindedir.

Dört çalışmada da prefrontal korteks kullanılmıştır. Bunların yanında temporal korteks, işitsel korteks (auditory cortex), anterior singulat korteks, insula ve oksipital lob incelenen diğer beyin bölgeleridir.

Bu temadaki çalışmalarda müzikle ilişkili beyin verilerini analiz etmek için yeni teknik yaklaşımlar geliştirilmiş ve bu yaklaşımların oldukça başarılı sonuçlar verdiği görülmüştür. Her bir çalışmada geliştirilen yöntemlerin geçerliliği fNIRS aracıyla gerçekleştirilen müzik deneyleri üzerinden kontrol edilmiş, yüksek yüzdeyle başarılı oldukları saptanmıştır. Özellikle kişisel müzik tercihleri ve duyguların beyin oksijenlenmesi verileriyle yüksek doğrulukla tahmin edilebildiği, negatif duyguların ise nörofizyolojik olarak daha güçlü tepkiler oluşturduğu saptanmıştır. Geliştirilen modellerin hem bireysel farklılıkları hem de müziğin taşıdığı duygusal özellikleri ayırt etmede etkili olduğu belirtilmiştir.

Çalışmaların belirtebileceğimiz ortak güçlü yan çalışmalarda kullanılan detaylı teknik ve yöntemsel çalışmalardır. EEG ve fNIRS verilerinin eş zamanlı kaydedilmesi ve analiz edilmesi, kişiselleştirilmiş duygu sınıflandırma ve müzikal tercih tahmin modellerinde yüksek doğruluk oranları elde edilmiştir. Ortak zayıf yanları ise kısıtlı beyin bölgelerinin incelenmesi, sınırlı katılımcı sayısına sahip olmaları şeklinde özetleyebiliriz.

Bu temadaki çalışmaların da ortak önerileri daha fazla beyin bölgesini kapsayan çalışmaların yapılması, daha geniş katılımcı gruplarının kullanılması, kişisel müzik tercihlerinin üzerinde durulması ve daha fazla müzik türü kullanarak çalışmalar yapılması şeklindedir.

Çalışmaların başlıkları şunlardır:

- 1- Combining the intersubject correlation analysis and the multivariate distance matrix regression to evaluate associations between fNIRS signals and behavioral data from ecological experiments
- 2- Detection of Music Preferences using Cerebral Blood Flow Signals
- 3- EEG-fNIRS-based Music Emotion Decoding and Individualized Music Generation
- 4- Multi-Modal Integration of EEG-fNIRS for Characterization of Brain Activity Evoked by Preferred Music

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu derleme çalışmasında, fNIRS nörogörüntüleme aracı kullanılarak müziğin beyindeki etkilerini inceleyen 40 deneysel çalışma kapsamlı bir şekilde incelenmiştir. Çalışmaların genel özellikleri betimsel analizlerle ortaya konulmuş ve tematik bir yaklaşımla içerik analizi uygulanmıştır. İncelenen çalışmalar; müziğin bilişsel işlevleri,

nörofizyolojik ve duygusal etikleri, müzik terapi ve sağlık uygulamaları, sosyal etkiler ve beyinler arası senkronizasyon ile yöntemsel yenilikler ve fNIRS analitik yaklaşımları olmak üzere beş ana tema altında tasnif edilmiştir.

Derleme sonucunda, fNIRS ile yapılan deneysel müzik araştırmalarının son yıllarda önemli bir ivme kazandığı görülmüştür. Çalışmaların büyük çoğunluğu Çin, Japonya, Brezilya ve Güney Kore gibi ülkelerde gerçekleştirilmiştir. Katılımcı profilleri geniş bir yelpazede çeşitlilik arz etmekle birlikte, sağlıklı genç yetişkinler en yaygın grubu teşkil etmektedir. Çoğu çalışmada deney tasarımı olarak blok tasarımı tercih edilmiş ve çalışmalarda çeşitli fNIRS cihazları kullanılmıştır. Müzikal uyaranlar açısından klasik batı müziği en sık kullanılan tür olmakla birlikte farklı türler ve belli amaçlara yönelik müzikler ile müzikal sesler (frekans ve ritim gibi) de çalışmalarda yer almıştır. Çalışmalarda incelenen beyin bölgelerinden en sık ele alınan PFC ve alt bölgeleridir.

Tematik analizler, müziğin bilişsel işlevler üzerinde çeşitli etkileri olduğunu, özellikle prefrontal korteks aktivitesine etki ederek çalışma belleği, dikkat ve inhibisyon kontrolü gibi beynin yürütücü işlevlerine olumlu katkı sağlayabileceğini göstermiştir. Müziğin nörofizyolojik ve duygusal etkilerini ele alan temada, farklı müzik türlerinin beyinde farklı faaliyetlere yol açtığı ve duygusal tepkileri etkilediği tespit edilmiştir. Müzik terapi uygulamaları, çeşitli rahatsızlıkların iyileştirilmesinde ve semptomların hafifletilmesinde müziğin potansiyel faydalar sunabileceğini ortaya koymuştur. Sosyal etkiler ve beyinler arası senkronizasyon teması altında, müziğin sosyal etkileşimi ve grup işleyişini etkileyebileceği görülmüştür. Yöntemsel yenilikler teması ise, fNIRS verilerinin toplanması ve analizine yönelik yeni yaklaşımların geliştirilmesine odaklanmıştır.

Genel olarak, ele alınan çalışmalar müziğin beyindeki çeşitli etkilerini ortaya koymakla birlikte, bazı sınırlılıkları da bulunmaktadır. Bunlar arasında küçük katılımcı sayıları, sınırlı beyin bölgelerinin incelenmesi, belirli müzik türlerine odaklanılması ve kişisel farklılıkların ve kültürel arka planın yeterince göz önünde bulundurulmaması dile getirilebilir. Ayrıca fNIRS çekim ve analiz yöntemlerinde çeşitli birçok yaklaşım kullanılması dikkat çekmektedir. Yine 40 çalışmadan yalnızca 4'ü müzikal icra çalışmalarından oluşmaktadır. Ele alınan çalışmaların gelecek çalışmalara yönelik önerilerinden bazıları; daha geniş katılımcı gruplarıyla çalışılması, farklı müzik türlerinin ve kişisel müzik tercihlerinin değerlendirilmesi, daha fazla beyin bölgesinin incelenmesi ve farklı nörogörüntüleme araçlarının kullanılması şeklindedir.

Bu bulgular doğrultusunda gelecekte yapılacak çalışmalara yönelik şu önerilerde bulunulabilir:

1- fNIRS çekim ve analiz protokollerinde (kanal yerleşimi, müzikal uyaran sunum süreleri, deney tasarımı vb.) standartlaşmaya gidilmesi daha tutarlı ve karşılaştırılabilir sonuçların üretilmesine yardımcı olacaktır. Bu standartlaşma yalnızca fNIRS protokollerinde değil, uyaran olarak verilen müziğin türü üzerinde de uygulanabilir. Örneğin aynı tür müziğin çeşitli yönleriyle birçok katılımcı profiline uygulanması ile bu tür hakkında daha genellenebilir bulguların ortaya çıkıp etkilerinin belirli bir çerçeveye oturtulmasını kolaylaştırabilir.

2- Çeşitli müzikal koşulların kullanımı, söz gelimi alanda daha baskın tercih edilen müzikal dinleme deneylerinin yanı sıra çalma-söyleme gibi icra çalışmalarına da gereken ilginin gösterilmesi bu etkinliklerin altında yatan nöral bağlantıların daha genellenebilir şekilde ortaya çıkmasına yardımcı olacaktır.

3- Çeşitli müzik türlerinin ve çeşitli kültürlerin müziklerinin kullanımı. Örneğin Türkiye’de yaşayan bireyler üzerinde makam müziğinin etkilerinin araştırılması, bu müziğin beyinde meydana getirdiği etkilerin gün yüzüne çıkmasını sağlayacaktır. Alanda daha baskın olarak klasik batı müziğinin kullanıldığı tespit edilmiştir. Yalnızca Türk müziği özelinde değil, tüm kültür ve medeniyetlerin müziklerinin çeşitli yönler ve etkileriyle detaylıca araştırılması, bunun yerlilere ve yabancılara olan tesirlerinin ortaya çıkarılması ile deney protokolü itibariyle standardize edilmiş çalışmalardan oluşan küresel bir müzik-beyin atlasında bir araya getirilmesi devrim niteliğinde büyük bir çalışma olabilir. Bu elbette bir kişi veya grubun değil, dünyanın her yerinden çeşitli araştırma gruplarının ortak bir amaçla inşa edebileceği bir hedef olabilir.

4- Bireysel farklılıklar açısından, müzikal eğitim, yaş, kişilik özellikleri ve duyu durumunun fNIRS yanıtlarına etkisini araştıran daha fazla çalışmaya ihtiyaç vardır.

5- Çalışmamızda deneysel fNIRS çalışmalarına katılan ortalama kişi sayısı 24 olarak bulunmuştur. Daha fazla katılımcı sayısına sahip, çeşitli sağlıklı ve hasta gruplarını inceleyen çalışmaların gerçekleştirilmesi daha genellenebilir bulgulara ulaşmayı kolaylaştıracaktır.

6- Son olarak çalışmaların çoğunda kısıtlı sayıda beyin bölgesi incelenmiştir. Oysa beynin müzikle ilgili karmaşık ağlarını anlayabilmek için daha geniş alanlardan veri toplayan çalışmalara ihtiyaç vardır. EEG-fNIRS kombinasyonunda olduğu gibi çeşitli araçların bir arada kullanıldığı çoklu yaklaşımlar, fNIRS ve fMRI gibi farklı araçların bir arada veya sıralı kullanılması gibi çalışmalar ve mekânsal çözünürlüğü artırmak için fNIRS alıcı ve vericilerinin daha sık aralıklı olarak konumlandırıldığı çalışmalar önerilebilir. Bununla birlikte bu önerilerin gerçekleştirilmesinde maliyet, teknik zorluk, yoğun planlama ve iş yükü gibi karşılaşılabilecek olumsuzluklar da göz önünde bulundurulmalıdır.

Bu derleme çalışması, fNIRS aracıyla gerçekleştirilen müzik araştırmalarının mevcut durumunu ve eğilimlerini ortaya koyarak alana önemli bir katkı sunmaktadır. fNIRS, doğala yakın deney ortamlarında kullanılmaya uygunluğu ve nörogörüntülemeadaki işlevselliği sayesinde, müziğin insan beynindeki çok boyutlu etkilerini incelemede güçlü ve yaygın olarak tercih edilen bir araçtır. Elde edilen bulguların, gelecekte gerçekleştirilecek çalışmalara yön vermesi ve müziğin beyin üzerindeki etkilerinin daha derinlikli ve kapsamlı biçimde anlaşılmasına katkı sağlaması umulmaktadır.

Etik İlkeler

Gerçekleştirilen bu derleme çalışması için etik kurul izni gerekmemektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışma tek yazar tarafından hazırlanmıştır.

Çatışma Beyanı

Bu araştırmmanın yazarı tarafından herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması belirtilmemiştir.

KAYNAKÇA

- Alves Heinze, R., Vanzella, P., Zimeo Morais, G. A., & Sato, J. R. (2019). Hand motor learning in a musical context and prefrontal cortex hemodynamic response: A functional near-infrared spectroscopy (fNIRS) study. *Cognitive Processing*, 20(4), 507-513. <https://doi.org/10.1007/s10339-019-00925-y>
- Bicciato, G., Keller, E., Wolf, M., Brandi, G., Schulthess, S., Friedl, S. G., Willms, J. F., & Narula, G. (2021). Increase in Low-Frequency Oscillations in fNIRS as Cerebral Response to Auditory Stimulation with Familiar Music. *Brain Sciences*, 12(1), 42. <https://doi.org/10.3390/brainsci12010042>
- Bigliassi, M., Barreto-Silva, V., Altimari, L. R., Vandoni, M., Codrons, E., & Buzzachera, C. F. (2015). How Motivational and Calm Music May Affect the Prefrontal Cortex Area and Emotional Responses: A Functional Near-Infrared Spectroscopy (fNIRS) Study. *Perceptual and Motor Skills*, 120(1), 202-218. <https://doi.org/10.2466/27.24.PMS.120v12x5>
- Bigliassi, M., Barreto-Silva, V., Kanthack, T. F. D., & Altimari, L. R. (2014). Music and cortical blood flow: A functional near-infrared spectroscopy (fNIRS) study. *Psychology & Neuroscience*, 7(4), 545-550. <https://doi.org/10.3922/j.psns.2014.4.13>
- Bigliassi, M., León-Domínguez, U., & Altimari, L. R. (2015). How does the prefrontal cortex “listen” to classical and techno music? A functional near-infrared spectroscopy (fNIRS) study. *Psychology & Neuroscience*, 8(2), 246-256. <https://doi.org/10.1037/h0101064>
- Curzel, F., Tillmann, B., & Ferreri, L. (2024). Lights on music cognition: A systematic and critical review of fNIRS applications and future perspectives. *Brain and Cognition*, 180, 106200. <https://doi.org/10.1016/j.bandc.2024.106200>
- Çağman, T. (2021). Türkiye’de Nöro-Müzikoloji Alanında Yapılmış Çalışmalara Dair Literatür Değerlendirmesi. *Online Journal of Music Sciences*, 118-126. <https://doi.org/10.31811/ojomus.953529>
- Da Silva Ferreira Barreto, C., Zimeo Morais, G. A., Vanzella, P., & Sato, J. R. (2020). Combining the intersubject correlation analysis and the multivariate distance matrix regression to evaluate associations between fNIRS signals and behavioral data from ecological experiments. *Experimental Brain Research*, 238(10), 2399-2408. <https://doi.org/10.1007/s00221-020-05895-8>
- Ding, K., Li, J., Li, X., & Li, H. (2024). Understanding the Effect of Listening to Music, Playing Music, and Singing on Brain Function: A Scoping Review of fNIRS Studies. *Brain Sciences*, 14(8), 751. <https://doi.org/10.3390/brainsci14080751>
- Erol, A. (2021). Derleme yazmanın temel ilkeleri. *Archives of Neuropsychiatry*, 59 (1), 1-2. <https://doi.org/10.29399/npa.28093>
- Feng, K., Shen, C.-Y., Ma, X.-Y., Chen, G.-F., Zhang, M.-L., Xu, B., Liu, X.-M., Sun, J.-J., Zhang, X.-Q., Liu, P.-Z., & Ju, Y. (2019). Effects of music therapy on major depressive disorder: A study of prefrontal hemodynamic functions using fNIRS. *Psychiatry Research*, 275, 86-93. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2019.03.015>
- Ferreri, L., Aucouturier, J.-J., Muthalib, M., Bigand, E., & Bugaiska, A. (2013). Music improves verbal memory encoding while decreasing prefrontal cortex activity: An

- fNIRS study. *Frontiers in Microbiology*, 7. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2013.00779>
- Ferreri, L., Bigand, E., Bard, P., & Bugaiska, A. (2015). The Influence of Music on Prefrontal Cortex during Episodic Encoding and Retrieval of Verbal Information: A Multichannel fNIRS Study. *Behavioural Neurology*, 2015, 1-11. <https://doi.org/10.1155/2015/707625>
- Ferreri, L., Bigand, E., Perrey, S., Muthalib, M., Bard, P., & Bugaiska, A. (2014). Less Effort, Better Results: How Does Music Act on Prefrontal Cortex in Older Adults during Verbal Encoding? An fNIRS Study. *Frontiers in Human Neuroscience*, 8. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2014.00301>
- Fukuie, T., Suwabe, K., Kawase, S., Shimizu, T., Ochi, G., Kuwamizu, R., Sakairi, Y., & Soya, H. (2022). Groove rhythm stimulates prefrontal cortex function in groove enjoyers. *Scientific Reports*, 12(1), 7377. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-11324-3>
- Guo, Z., Ma, T., & Chen, F. (2019). Lateralization of processing spectrally-degraded music in the auditory cortex: An fNIRS study. *2019 41st Annual International Conference of the IEEE Engineering in Medicine and Biology Society (EMBC)*, 2981-2984. <https://doi.org/10.1109/EMBC.2019.8856756>
- Hu, Y., Zhu, M., Liu, Y., Wang, Z., Cheng, X., Pan, Y., & Hu, Y. (2022). Musical Meter Induces Interbrain Synchronization during Interpersonal Coordination. *Eneuro*, 9(5), ENEURO.0504-21.2022. <https://doi.org/10.1523/ENEURO.0504-21.2022>
- Imamura, Y. (2018). *Profound Haemodynamic Response in the Prefrontal cortex Induced by Musical Stimuli*.
- Jeong, E., & Ryu, H. (2016). Melodic Contour Identification Reflects the Cognitive Threshold of Aging. *Frontiers in Aging Neuroscience*, 8. <https://doi.org/10.3389/fnagi.2016.00134>
- Jeong, E., Ryu, H., Jo, G., & Kim, J. (2018). Cognitive Load Changes during Music Listening and its Implication in Earcon Design in Public Environments: An fNIRS Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(10), 2075. <https://doi.org/10.3390/ijerph15102075>
- Jeong, E., Ryu, H., Shin, J.-H., Kwon, G. H., Jo, G., & Lee, J.-Y. (2018). High Oxygen Exchange to Music Indicates Auditory Distractibility in Acquired Brain Injury: An fNIRS Study with a Vector-Based Phase Analysis. *Scientific Reports*, 8(1), 16737. <https://doi.org/10.1038/s41598-018-35172-2>
- Jo, G., Kim, Y.-M., Jun, D. W., & Jeong, E. (2020). Pitch Processing Can Indicate Cognitive Alterations in Chronic Liver Disease: An fNIRS Study. *Frontiers in Human Neuroscience*, 14, 535775. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2020.535775>
- Leman, M. (1999). Relevance of neuromusicology for music research. *Journal of New Music Research*, 28(3), 186–199. <https://doi.org/10.1076/jnmr.28.3.186.3110>
- Li, H., Zeng, Y., Bai, Z., Li, W., Wu, K., & Zhou, J. (2024). EEG-fNIRS-Based Music Emotion Decoding and Individualized Music Generation. *2024 5th International Conference on Intelligent Computing and Human-Computer Interaction (ICHCI)*, 394-397. <https://doi.org/10.1109/ICHCI63580.2024.10808139>

- Luo, L., Shan, M., Zu, Y., Chen, Y., Bu, L., Wang, L., Ni, M., & Niu, W. (2022). Effects of long-term COVID-19 confinement and music stimulation on mental state and brain activity of young people. *Neuroscience Letters*, 791, 136922. <https://doi.org/10.1016/j.neulet.2022.136922>
- Machado, A., Cai, Z., Vincent, T., Pellegrino, G., Lina, J.-M., & Grova, C. (2021). Deconvolution of hemodynamic responses along the cortical surface using personalized functional near infrared spectroscopy. *Scientific Reports*, 11, 5964. <https://doi.org/10.1038/s41598-021-85386-0>
- Misumi, M., Oori, H., Sharmin, T., Mishima, K., & Nishihara, K. (2016). Cerebral Blood Oxygenation Change in a Hearing Music Task Measured with fNIRS. *The Proceedings of the 4th International Conference on Industrial Application Engineering 2016*, 438-442. <https://doi.org/10.12792/iciae2016.079>
- Özer, A., & Görgülü, Z. (2021). Bir bilimsel derlemenin planlanması ve yazımı. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(3), 698-713. <https://doi.org/10.17556/erziefd.819971>
- Qiu, L., Zhong, Y., Xie, Q., He, Z., Wang, X., Chen, Y., Zhan, C. A., & Pan, J. (2022). Multi-Modal Integration of EEG-fNIRS for Characterization of Brain Activity Evoked by Preferred Music. *Frontiers in Neurobotics*, 16, 823435. <https://doi.org/10.3389/fnbot.2022.823435>
- Rahman, J. S., Caldwell, S., Jones, R., & Gedeon, T. (2022). Brain Melody Interaction: Understanding Effects of Music on Cerebral Hemodynamic Responses. *Multimodal Technologies and Interaction*, 6(5), 35. <https://doi.org/10.3390/mti6050035>
- Ren, H., Jiang, X., Meng, L., Lu, C., Wang, L., Dai, C., & Chen, W. (2022). fNIRS-Based Dynamic Functional Connectivity Reveals the Innate Musical Sensing Brain Networks in Preterm Infants. *IEEE Transactions on Neural Systems and Rehabilitation Engineering*, 30, 1806-1816. <https://doi.org/10.1109/TNSRE.2022.3178078>
- Ren, H., Jiang, X., Xu, K., Zou, L., Wang, L., Lu, C., Liu, X., & Chen, W. (2019). Evaluation of the Effects of Mozart Music on Cerebral Hemodynamics in Preterm Infants. *2019 IEEE Biomedical Circuits and Systems Conference (BioCAS)*, 1-4. <https://doi.org/10.1109/BIOCAS.2019.8919100>
- Ren, H., Zou, L., Wang, L., Lu, C., Yuan, Y., Dai, C., & Chen, W. (2021). Evaluation of the Short-Term Music Therapy on Brain Functions of Preterm Infants Using Functional Near-Infrared Spectroscopy. *Frontiers in Neurology*, 12, 649340. <https://doi.org/10.3389/fneur.2021.649340>
- Santosa, H., Hong, M. J., & Hong, K.-S. (2014). Lateralization of music processing with noises in the auditory cortex: An fNIRS study. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 8. <https://doi.org/10.3389/fnbeh.2014.00418>
- Sarinasadat, H., Hattori, Y., Miyake, Y., & Nozawa, T. (2019). Music Valence and Genre Influence Group Creativity. İçinde D. Harris (Ed.), *Engineering Psychology and Cognitive Ergonomics* (C. 11571, ss. 410-422). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-22507-0_32

- Scholkmann, F., Haslbeck, F., Oba, E., Restin, T., Ostojic, D., Kleiser, S., Verbiest, B. C. H., Zohdi, H., Wolf, U., Bassler, D., Bucher, H. U., Wolf, M., & Karen, T. (2024). Creative music therapy in preterm infants effects cerebrovascular oxygenation and perfusion. *Scientific Reports*, 14(1), 28249. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-75282-8>
- Shi, S., Wang, J., Wang, Y., Wang, H., Zhang, Q., & Qie, S. (2023). Effects of different types of visual music on the prefrontal hemodynamics of children with autism spectrum disorder based on functional near-infrared spectroscopy. *Translational Pediatrics*, 12(2), 162-171. <https://doi.org/10.21037/tp-22-693>
- Sorkpor, S. K., Montero-Hernandez, S., Miao, H., Pollonini, L., & Ahn, H. (2023). Assessing the impact of preferred web app-based music-listening on pain processing at the central nervous level in older black adults with low back pain: An fNIRS study. *Geriatric Nursing*, 54, 135-143. <https://doi.org/10.1016/j.gerinurse.2023.09.005>
- Suda, M., Morimoto, K., Obata, A., Koizumi, H., & Maki, A. (2008). Cortical responses to Mozart's sonata enhance spatial-reasoning ability. *Neurological Research*, 30(9), 885-888. <https://doi.org/10.1179/174313208X319143>
- Tachibana, A., Noah, J. A., Ono, Y., Irie, S., Tatsumoto, M., Taguchi, D., Tokuda, N., & Ueda, S. (2024). Rock music improvisation shows increased activity in Broca's area and its right hemisphere homologue related to spontaneous creativity. *BMC Research Notes*, 17(1), 61. <https://doi.org/10.1186/s13104-024-06727-6>
- Tachibana, A., Noah, J. A., Ono, Y., Taguchi, D., & Ueda, S. (2019). Prefrontal activation related to spontaneous creativity with rock music improvisation: A functional near-infrared spectroscopy study. *Scientific Reports*, 9(1), 16044. <https://doi.org/10.1038/s41598-019-52348-6>
- Vanzella, P., Balardin, J. B., Furucho, R. A., Zimeo Morais, G. A., Braun Janzen, T., Sammler, D., & Sato, J. R. (2019). fNIRS Responses in Professional Violinists While Playing Duets: Evidence for Distinct Leader and Follower Roles at the Brain Level. *Frontiers in Psychology*, 10, 164. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00164>
- Yamada, Y., & Ono, Y. (2019). Detection of Music Preferences using Cerebral Blood Flow Signals. *2019 41st Annual International Conference of the IEEE Engineering in Medicine and Biology Society (EMBC)*, 490-493. <https://doi.org/10.1109/EMBC.2019.8856351>
- Yin, J., Xu, G., Xie, H., Liu, Y., Dou, Z., Shao, B., & Li, Z. (2024). Effects of different frequencies music on cortical responses and functional connectivity in patients with minimal conscious state. *Journal of Biophotonics*, 17(5), e202300427. <https://doi.org/10.1002/jbio.202300427>
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (8. Baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Zhang, J., Shi, P., Du, J., & Yu, H. (2023). A study based on functional near-infrared spectroscopy: Cortical responses to music interventions in patients with myofascial pain syndrome. *Frontiers in Human Neuroscience*, 17, 1119098. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2023.1119098>

Zheng, M., Lin, H., & Chen, F. (2020). An fNIRS Study on the Effect of Music Style on Cognitive Activities. *2020 42nd Annual International Conference of the IEEE Engineering in Medicine & Biology Society (EMBC)*, 3200-3203. <https://doi.org/10.1109/EMBC44109.2020.9176441>

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Music has coexisted with humanity throughout history, appearing in every era and culture. With the advancement of neuroimaging technologies, the effects of music on the human brain can now be observed objectively and systematically. Neuromusicology, the discipline that investigates these phenomena, focuses on the neural basis of music-related behaviours, including encoding, functional mapping, and dynamics in the brain (Leman, 1999). Among the tools used in this field, functional Near-Infrared Spectroscopy (fNIRS) stands out due to its suitability for ecologically valid experimental designs and tolerance to motion artifacts. fNIRS is a non-invasive neuroimaging technique that detects hemodynamic changes in cortical brain regions by measuring variations in oxygenated (HbO) and deoxygenated haemoglobin (HbR) concentrations, thus providing insights into neural activity (Machado et al., 2021). This feature makes it highly suitable for studying various aspects of musical experience, such as listening, performance, education, and emotional responses to music.

The present review aims to systematically compile peer-reviewed studies that employ fNIRS in music research. The objective is to assess current trends, methodological preferences, and findings within the literature, and to present an overview of the field's development. Additionally, this review addresses the lack of comprehensive Turkish-language literature on this topic and seeks to introduce this research field to Turkish scholars.

Method

This study is a narrative review focusing on peer-reviewed experimental research using fNIRS to examine music-related processes. Only primary sources—original articles and conference papers—were included. Theses, reviews, editorials, book chapters, and other secondary sources were excluded. The literature search was conducted on January 27–28, 2025, using databases such as Web of Science, PubMed, Scopus, SpringerLink, and others. The search terms included "fNIRS OR NIRS OR functional Near Infrared Spectroscopy AND music OR music cognition OR music perception." The final sample consisted of 40 studies selected from an initial pool of 88 based on predefined inclusion criteria.

Key data from the selected studies were systematically recorded in an Excel spreadsheet, including details such as country of study, participant demographics, fNIRS device, experimental design, musical stimuli, brain regions examined, and main findings. A thematic content analysis was then applied to categorize the studies into five thematic areas: cognitive functions, neurophysiological and emotional effects, music therapy and health applications, social effects and inter-brain synchronization, and methodological innovations.

Findings

The 40 reviewed studies span from 2008 to 2024 and show an increasing trend in research using fNIRS for music studies, especially in countries like China, Japan, Brazil, and South Korea. Most participants were healthy young adults, with an average group size of 24 individuals. Block design was the most common experimental method, and the musical stimuli varied widely—from classical Western music to personalized selections, synthetic sounds, and rhythmic patterns.

Thematic analysis revealed that music has various cognitive, emotional, and physiological effects. In studies focusing on cognitive functions, music often improved memory and attention by modulating prefrontal cortex activity. Emotional response studies showed that different genres elicited different brain activation patterns. Music therapy applications suggested potential benefits for pain relief, mood improvement, and neural stimulation in clinical populations. Some studies demonstrated that music could facilitate social interaction and inter-brain synchronization. Additionally, new analytical techniques and multimodal imaging approaches were proposed in methodological innovation studies.

Conclusion and Discussion

This review identifies a growing interest in using fNIRS to explore music's effects on the brain, with a notable concentration in East Asian and South American research communities. While classical Western music predominates as a stimulus, the inclusion of diverse genres and participant backgrounds is increasing. fNIRS proves to be a valuable tool for naturalistic and ecologically valid research designs in music neuroscience.

The field would benefit from standardization in experimental protocols, broader participant diversity, and integration with other imaging modalities like EEG. Furthermore, expanding research to include underrepresented musical traditions and individual differences will enrich our understanding of the neural basis of musical experience.

**W.A. MOZART'IN ERKEN DÖNEM VIYANA PIYANO-KEMAN SONATLARI
ÜZERİNE TARİHSEL BİR DEĞERLENDİRME***A Historical Perspective on W. A. Mozart's Early Viennese Piano–Violin Sonatas*Ezgi Yürümez¹

Makale Bilgisi	Özet
<i>Derleme Makalesi</i> <i>Gönderilme:</i> 8 Temmuz 2025 <i>Kabul:</i> 9 Ağustos 2025 <i>Yayın:</i> 25 Ağustos 2025	Wolfgang Amadeus Mozart'ın piyano ve keman için yazdığı sonatlar, bestecinin müzikal yönelimlerdeki dönüşümü net bir şekilde gözler önüne sermektedir. 1781 yılında Viyana'ya yerleşmesinin ardından yazdığı sonatlar, onun hem müzikal hem de kişisel bağımsızlığını ilan ettiği bir döneme işaret eder. Bu bağlamda piyano öğrencisi Josepha Barbara Auernhammer'e adanan ve Auernhammer Sonatları olarak bilinen altı sonatlık grup, Mozart'ın bu yeni dönemdeki üretkenliğini ve çalgılar arasındaki hiyerarşik düzeni nasıl ele aldığını yansıtır. Bu sonatlardan K.296 ve K.378 numaralı olanları, Mozart'ın hâlen Salzburg'da yaşadığı dönemde bestelenmiştir. Geriye kalan dört sonat K.376, K.377, K.379 ve K.380 ise doğrudan Viyana'da yazılmış, Viyana'daki müzikal çevreyle kurduğu yeni ilişkilerin ve değişkenlik göstermeye başlayan ifade özgürlüğünün izlerini taşımıştır. Sonatların değerlendirilmesi, nitel veri toplama tekniklerinin kullanıldığı bir araştırmadır. Bu bağlamda çalışma, Mozart'ın ifade dilinde ve biçim anlayışında gerçekleşen farklılığı görünür kılarken, erken Viyana dönemine ait sonatlarda keman ve piyano arasındaki rol paylaşımının daha eşitlikçi bir yapıya evrildiği ve müzikal motiflerin iki çalgı arasında daha dengeli dağıldığı gözlemlenmiştir. Çalışma; buna paralel olarak erken dönem Viyana sonatlarının klasik dönem oda müziği repertuarı içindeki konumunu yeniden değerlendirmeye olanak sunmakta ve sonat formundaki dönüşümün izlerini tarihsel bir çerçevede ele almaya imkân tanımaktadır.
Article Information	Abstract
<i>Review Article</i> <i>Received:</i> July 8, 2025 <i>Accepted:</i> August 9, 2025 <i>Published:</i> August 25, 2025	Wolfgang Amadeus Mozart's sonatas for piano and violin, when considered in chronological order, offer a revealing perspective on the composer's musical inclinations. Composed in 1781 following his relocation to Vienna, these sonatas signify a period in which the artist declared both his musical and personal independence. In this context, the group of six sonatas dedicated to his piano student Josepha Barbara Auernhammer, known as the Auernhammer Sonatas, reflects Mozart's productivity in this new period and how he handled the hierarchical transformation between instruments. However, two of these sonatas, K.296 and K.378, were composed during Mozart's residency in Salzburg. The remaining four sonatas, K.376, K.377, K.379 and K.380, were composed in Vienna and bear the imprint of his new relationships with the city's musical milieu and the emerging freedom of expression that was beginning to transform the artistic landscape. The evaluation of the sonatas is a scientific research project that employs qualitative data collection techniques. In this context, the study elucidates the transition in Mozart's expressive language and understanding of form and style. It is observed that the role sharing between the violin and piano in the sonatas of the early Viennese period has evolved into a more egalitarian structure, with musical motifs being distributed more evenly between the two instruments. Concurrently, a re-evaluation of the position of the early Viennese sonatas in the chamber music repertoire of the classical period is possible, as is analysis of the traces of the transformation in sonata form within a historical framework.
<i>Keywords:</i> Sonata, Violin, W. A. Mozart	

Kaynak/Cite: Yürümez, E. (2025). W.A. Mozart'ın erken dönem Viyana piyano-keman sonatları üzerine tarihsel bir değerlendirme. *Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi*, 3(2), 413-423.

 **iThenticate**
İntihal / Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve yayın öncesi intihal taraması yapılmıştır. / This article has been reviewed by at least two reviewers and has been checked for plagiarism before publication.

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, ezgi.yurumez@yildiz.edu.tr,
ORCID: 0000-0003-0651-7521

GİRİŞ

Wolfgang Amadeus Mozart'ın piyano, keman ikilisi için yazdığı sonatlar, klasik dönemin müzikal yapı ve estetiğini kişisel anlatım incelikleriyle birleştirdiği önemli yapıtlar arasında yer alır. Bestecinin 1781 yılında Viyana'ya yerleşmesinden hemen sonra bestelediği sonatlar, yalnızca mekânsal bir değişimle sınırlı olmamış, aynı zamanda üslup, ifade ve enstrümantasyon açısından belirgin bir dönüşümün de habercisi olmuştur. Bu sonatlar 1781 yılı Kasım ayı sonunda Viyana'da Artaria yayınevi tarafından Opus II başlığıyla basılmıştır. (Reeser, 2005) “Auernhammer Sonatları” olarak bilinen altı sonatlık grup, Mozart'ın erken Viyana dönemindeki üretiminin önemli bir bölümünü oluşturur. Bu grup içinde yer alan K.296 ve K.378 numaralı sonatlar Salzburg dönemine ait olmakla birlikte, K.376, K.377, K.379 ve K.380 numaralı sonatlar Viyana'da bestelenmiş (Seiffert, 1995) keman ile piyano arasında kurulan eşitlikçi yapı ve müzikal unsurların özgürce işlenişleriyle dikkat çekmiştir.



„Auernhammer“-Sonaten, Titelblatt der Erstausgabe
Österreichische Nationalbibliothek Wien
Wiedergabe mit freundlicher Genehmigung

Görsel 1. Altı sonatlık serinin Artaria baskısında yer alan ilk sayfası.

(Kaynak: Mozart: Werke für Klavier und Violine (HN 9080) Henle Verlag. (T.y.)

Görsel 1’de, Mozart’ın keman ve piyano için yazdığı altı sonattan oluşan serinin Artaria baskısına ait kapak sayfası yer almaktadır. Görsel, Henle Verlag (t.y.) tarafından yayımlanan nota edisyonundan alınmış olup, orijinali Avusturya Ulusal Kütüphanesi (Österreichische Nationalbibliothek Wien) arşivinde yer almakta ve edisyon firması tarafından söz konusu kütüphaneden izin alınarak kullanılmıştır.

Mozart’ın piyano ve keman için yazdığı sonatlar kronolojik olarak incelendiğinde temel üç döneme ayrılabilir. İlk dönem 1761-1773 yılları arasında bestelediği K. 6-31 arasında yer alan sonatlardır. Orta dönem ise Kurfürstin serisi olarak adlandırılan K. 301-306 sonatlarıdır. Geç dönem ise bu çalışmada ele alınan K. 376–380 Aurhammer sonatları ve K. 296 ve K. 454 sonatlarını kapsamaktadır.

İlk keman sonatını yedi yaşında besteleyen Mozart’ın (Aktüze,2007:1486) müzikolog Rushton’a göre Viyana yıllarının başlarında yazdığı sonatlar, Mannheim’da elde ettiği kazanımların üzerine inşa edilmiştir. (Rushton, 2006:77) Bu noktada, Mozart’ın Viyana’da yazdığı sonatlara geçmeden önce, Mannheim etkisinin nasıl evrilerek daha gelişkin bir ifade diline dönüştüğünü gözlemlemek oldukça önemlidir. Bu

sonatlar ağırlıklı olarak galant² üslubun etkisi altındadır ve yoğun kontrpuan özelliklerine sahip yapılar yerine melodik akış, zarif süslemeler sade armonik yapıyla ön plandadır. Özellikle keman sanatçıları açısından bakıldığında, bu sonatlarda keman partisinin piyanoya göre daha geri planda kaldığı düşünülse de aslında melodik hatlarda zarafet ve dengeyi öne çıkaran bir ifade biçimi sunmaktadır. Bu örnekler Mozart'ın eğitim yıllarında etkisinde kaldığı Mannheim üslubunun ve dönemin yaygın sonat yazım yöntemlerinin izlerini taşır; özellikle lirik melodilere ve yalın biçimlere odaklanırlar (Fiona & Li, 2024). Zamanla, bestecinin sonatlarında dokusal yoğunluk ve tematik işleme bakımından belirgin bir artış gözlemlenir; bu da bizlere bestecinin *sonat allegrosu* formuna dair daha olgun bir anlayış geliştirdiğini göstermektedir (Harlow, 2012). Viyana'ya taşındıktan hemen sonra yazdığı sonatlar ise artık ev içi ya da davetler için organize edilen müzik ortamını geride bırakarak Viyana salonlarında icra edilen oda müziğine dönüşen bu türün olgunluğunu, (Rushton, 2006) ek olarak Ludwig van Beethoven gibi bir sonraki kuşaktan besteciler için de estetik ve biçimsel olarak bir zemin hazırladığının göstergesi olmuştur.

Çalışmanın kavramsal çerçevesi, Wolfgang Amadeus Mozart'ın keman ve piyano için yazdığı sonatların klasik dönemdeki gelişimini tarihsel açıdan incelemek üzerine kuruludur. Araştırma, Mozart'ın 1781'de Viyana'ya yerleşmesiyle başlayan üretim sürecine odaklanmakta ve bu dönemde bestecinin mekânsal değişimin ötesinde üslup, ifade, enstrümantasyon tercihlerinin kayda değer dönüşümler yaşadığını vurgulamaktadır. Sonatlar hem Mozart'ın kişisel anlatım inceliklerini hem de Mannheim ve galant stil gibi etkileşimlerle dönemin müzikal eğilimlerini yansıtarak, gelecekteki klasik sonat formunun geçireceği evrimi de bir nebze ortaya koymaktadır.

Araştırmada içerisinde hedeflenen, Wolfgang Amadeus Mozart'ın erken dönem Viyana yıllarında kaleme aldığı sonatlarının, klasik dönem oda müziği repertuarı ve sonat formunun evrimi açısından önemli bir yere sahip olması nedeniyle tarihsel bir perspektifle incelenmesinin; bu alandaki literatüre katkı sağlaması, özellikle keman ve piyano repertuarına yönelik yapılacak ileri düzey çalışmalara yol gösterici olması amaçlanmıştır.

Araştırmanın uluslararası literatürdeki güncel yeri, Rushton ve Harlow gibi önde gelen müzikologların çalışmalarıyla desteklenmekle birlikte, Mozart'ın erken Viyana dönemi sonatlarının genel müzikal yapısı ve tarihsel bağlamı üzerine yoğunlaşmaktadır. Türkiye'de ise bestecinin piyano ve keman sonatları yapılmış akademik çalışmalar sınırlı olmakla birlikte bu alandaki mevcut boşluk, genç araştırmacıların ve icracıların yönelimiyle gelecekte daha kapsamlı ve derinlemesine çalışmaların gelişmesine olanak tanımaktadır. Mozart'ın erken dönem Viyana sonatlarını tarihsel bağlamda ele alan bu çalışma hem müzikoloji literatürüne katkı sunmayı hem de bu alanda çalışacak yorumculara icra felsefesine katkıda bulunmayı amaçlayan bir zemin oluşturmayı hedeflemektedir.

YÖNTEM

Bu araştırma, kaynak taraması, yerli ve yabancı dilde yazılmış olan müzikte klasik dönem yorumculuğu tarihi kitapları, bestecinin hayatı ve eserleri ile ilgili biyografik kitaplar, makale ve tezler hakkında belge incelemesi yapılarak verilerin toplandığı nitel bir araştırmadır. Veri toplama aşamasında doküman incelemesi yöntemi tercih edilmiştir. Doküman incelemesi, araştırma konusu ile ilgili yazılı materyallerin sistematik analizini

² 18. yüzyılda barok müzik tarzı süslemelerine karşıt olarak ortaya çıkan, sade armoniler, zarif melodiler ve karmaşık olmayan dokuya dayalı bir müzik anlayışıdır.

içerir ve nitel araştırmalarda tek başına ya da diğer veri toplama yöntemleri ile kullanılabilir (Yıldırım & Şimşek, 2016, s. 189). Ayrıca, Wolfgang Amadeus Mozart'ın erken dönem Viyana'da kaleme aldığı piyano keman sonatlarının notaları, çeşitli bilimsel edisyonlar üzerinden yapısal, biçimsel ve ifadeye yönelik yönleriyle incelenmiştir.

BULGULAR VE YORUMLAR

Mozart'ın erken dönem Viyana sonatlarında dikkat çeken en önemli özelliklerden biri, keman ve piyano arasında kurulan diyalogun önceki dönem sonatlara göre belirgin biçimde artmasıdır. Bu durum, Wolfgang Amadeus Mozart'ın oda müziğinde çalgılar arası hiyerarşiyi yeniden düşündüğünü ve özellikle Beethoven gibi bestecilere yol açacak eşitlikçi bir anlayışa geçişin öncüsü olduğunu göstermektedir (Riggs, 1991; Harlow, 2012). Örneğin, K.376 sonatının birinci bölüm girişinde keman ve piyano arasında geçen açılış teması, öncelikle piyanoda sunulmakta, ardından keman tarafından neredeyse eşit hacim ve ağırlıkta tekrar edilmektedir. (Stowell, 2012). Bu, sadece tematik paylaşım açısından değil, ifade derinliği ve anlatımı açısından da her iki çalgıya eşit bir yük ve fırsat verilmesi anlamına gelmektedir.



Şekil 1. K.376 Sonatının ilk bölüm başlangıcı

Kaynak: (The Morgan Library & Museum imslp nota platformundan alındı, t.y. 1781)

Şekil 1’de yer aldığı üzere eser, keman ve piyanonun çaldığı üç parlak akor ile başlamaktadır. İlk bakışta keman, piyanodan devraldığı temayı yalnızca tekrar etmekle yetiniyor gibi görünse de partinin içerdiği artikülasyon çeşitliliği ve süslemeler bu çalgının artık yalnızca bir eşlik işleviyle sınırlı olmadığına dair kanıtlardan biridir.

Keman sanatçısı Andrew Manze ise K. 376 sonatının açılışını şu şekilde yorumlamıştır;

“İlk üç yay vuruşu, neredeyse gösterişli bir orkestral tınıyla dikkat çeker. Piyano, ilk iki cümlede adeta bir konçerto solisti gibi ilerlerken, keman uzun tutulan notalarla sanki bir obua ya da korno gibi arka planda destek verir. Üçüncü cümlede ise roller değişir. Bu tür orkestral renkler ve konçerto tarzı solo–tutti karşıtlığı, sonat boyunca kendini sürekli hissettirir.” (Manze,2005)

K.376 numaralı sonatın ilk bölüm girişinde gözlemlenen etkileşim, Mozart'ın sonat yazımında giderek artan biçimsel özgünlüğün adeta habercisi olmuştur. Bu anlayışın farklı bir boyutta vücut bulduğu bir diğer örnek ise, bestecinin yaklaşık aynı dönemde yazdığı K.379 numaralı sonattır.

K. 379 sonatı, birinci bölüm sonrası ikinci bölümünde tema ve varyasyonlarla gelişen bir forma sahiptir. Bu yapı, Mozart'ın dramatik anlatımını yoğunlaştırmak, çeşitlendirmek amacıyla bilinçli bir tercih olarak yorumlanabilir. Şekil 2'de yer aldığı üzere K.379 sonatında açılış Andantino teması, kemanın girişinden hemen sonra piyanoya devredilmekte, ardından her iki çalgının birlikte işlediği kısa motiflerle karşılıklı bir müzikal söylem oluşturulmaktadır. Ek olarak tema sonrası varyasyonlar bölümünde de keman partileri oldukça aktif ve teknik pasajlar içermektedir.



Şekil 2. K.379 Tema, andantino cantabile

Kaynak: (C.F. Peters edisyon, 1912)

Mozart'ın bu yaklaşımla ulaştığı çalgılar arası dengeli söylem anlayışı K.380 numaralı sonatta daha da belirgin bir biçimde karşımıza çıkmaktadır. Şekil 3'te görülebileceği üzere, K.380 numaralı sonatın ilk satırında yer alan tema hem keman hem de piyano tarafından adeta iki eşit solist gibi sunulmakta; her iki partide de tematik malzeme aktif biçimde işlenmektedir.



Şekil 3. K.380 numaralı sonat kesiti

Kaynak: (Bärenreiter-Verlag Edisyon, 1965)

Şekil 4'te yer alan Mozart'ın erken dönem sonatlarından biri K.31 numaralı sonatta çalgılar arasındaki denge erken dönem Viyana sonatlarına göre farklılık göstermektedir. Bu eserin genelinde tematik malzemenin büyük bölümü piyano tarafından sunulmakta, keman ise daha çok eşlikçi bir rol üstlenmektedir. Keman partisi, zaman zaman temayı devralsa da bu geçişler genellikle kısa süreli olup, eserin genelinde piyanonun belirgin üstünlüğü göze çarpmaktadır. Dolayısıyla K.31, Mozart'ın ilerleyen dönemlerde ulaşacağı çalgılar arası diyalog ve eşitlik anlayışının henüz başlangıç aşamasında olduğunu göstermesi bakımından önemli bir örnek teşkil etmektedir.



Şekil 4. K.31 numaralı sonat 1.varyasyon

Kaynak: (Bärenreiter-Verlag Edisyon,1965)

K.377 numaralı sonatın açılışı, Mozart'ın kemanı eşlikçi bir çalgı olmaktan çıkarıp parlak bir solistik profile kavuşturduğunu gösteren etkileyici bir örnektir. Özellikle keman partisine yazılmış üçlemeler, eserin başında dinamik bir enerji yaratır; bu yapı hem ritmik canlılık hem de teknik parlaklık bakımından dikkat çekicidir. Üçlemeler, yalnızca gösterişli bir dışavurum değil, aynı zamanda tematik karakterin kurucu bir ögesi olarak işlev görür.



Şekil 5. K.377 numaralı sonat bölüm başlangıcı

Kaynak: (Breitkopf & Härtel, 1879)



Şekil 6. K.377 6.varyasyon
Kaynak: (Breitkopf & Härtel, 1879)

K.377 numaralı sonat üzerinden bir örnek daha verecek olursak eğer; Şekil 6’da genelinde modülasyonlara sıkça yer veren yapısıyla dikkat çeker ve özellikle süslemelerle zenginleştirilmiş pasajlarda, kemanın Mi teli üzerinde 3. pozisyonun kullanımıyla teknik açıdan dikkat çekicidir.

Mozart’ın erken dönem Viyana sonatlarında, örneklerde değinildiği üzere, keman ve piyano partileri arasında belirgin bir eşitlik ve dengeli bir iş bölümü göze çarpar. Bu karşılıklı diyalog yapısı, sadece tematik paylaşımda değil, aynı zamanda eserlerin biçimsel kurgusunda da kendini hissettirir. Bu bağlamda, sonatların iki ya da üç bölümlü yapılar göstermesi, biçimsel kurgu değişiklikleri, Mozart’ın sonatlarının formuna dair anlayışının sabit kalıplar içinde değil, esere özgü estetik kararlarla şekilleneceğini ortaya koymaktadır. 1781-1784 yılları arasında yazdığı sonatlarda gözlemlenen bu değişim, Viyana’daki yeni ilişkiler ağı ve müzikal beğeniye uyum sağlama çabasıyla da ilişkilendirilebilir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma, Wolfgang Amadeus Mozart’ın erken dönem Viyana’da kaleme aldığı piyano-keman sonatlarında gözlemlenen biçimsel ve ifadesel dönüşümleri tarihsel bir bağlam içerisinde ele almayı amaçlamıştır. İncelenen sonatlar, yalnızca klasik dönem oda müziği repertuarında değil, aynı zamanda keman ve piyano arasındaki işlevsel ilişkiyi yeniden tanımlayan yapılar olarak değerlendirilmiştir. Yapılan incelemeler neticesinde, Mozart’ın Viyana’ya yerleşmesiyle başlayan üretim sürecinin, yalnızca fiziksel bir yer değişimi değil; bestecilik anlayışında yaşanan köklü bir dönüşümün de habercisi olduğu anlaşılmıştır. Söz konusu sonatlar, galant stilin melodik sadeliği ile klasik dönemin biçimsel olgunluğunu ustaca harmanlarken, keman ve piyano arasında gelişen yeni bir söylem dili geliştirmiştir. Çalgılar arası tematik paylaşımın giderek daha dengeli hale gelmesi, o döneme ait form anlayışının katı yapısından uzaklaşıp daha esnek ve anlatım odaklı bir forma yöneldiğini göstermektedir. Bu durum, Mozart’ın yalnızca döneminin değil, sonraki kuşak bestecilerinin estetik eğilimlerini de etkilediğinin göstergesidir.

Araştırmada ulaşılan bulgular, Mozart’ın galant stilin zarafeti ve melodik akıcılığını, klasik dönemin biçimsel olgunluğuyla birleştirdiğini ve Mannheim etkisinden

aldığı öğeleri dönüştürerek Viyana çevresine özgü yeni bir üslup geliştirdiğini ortaya koymuştur. Bu dönüşüm, özellikle keman partilerindeki teknik zenginlik ve melodik ifadeye dayalı yapıların güçlenmesiyle daha da görünür hâle gelmiştir.

Bu çalışma, Mozart'ın erken dönem sonatlarına dair kapsamlı bir tarihsel okuma sunmakla birlikte, konuya ilişkin çok katmanlı araştırmalara zemin hazırlamayı ve yeni sorular doğurmayı amaçlamaktadır.

Etik İlkeler

Bu çalışma Etik Kurul izni gerektirmemektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Bu çalışma tek yazarlıdır.

Çatışma Beyanı

Bu makalenin kişisel ve finansal çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Aktüze, İ. (2007). Müziği okumak (Cilt 4). Pan Yayıncılık.
- Breene, S. (2007). *Mozart's violin sonatas and the gestures of embodiment: The subjectivities of performance practice*. [Doctoral dissertation] Duke University.
- Danitz, J. (2023). *Bow articulations in the late galant (1775–1812): An analysis of bow strokes in selected violin sonatas of Mozart and Beethoven*. [Doctoral dissertation]. The City University of New York.
- Fong, F. F., & Li, T. (2024). A brief analysis of Mozart Violin Sonata No.17 K.329. Midwest University. <https://doi.org/10.32629/asc.v5i2.2197>
- Greenberg, R. (2004). *The chamber music of Mozart course guidebook*. The Great Courses, The Teaching Company.
- Harlow, M. (2012). The chamber music with keyboard in Mozart biography. In M. Harlow (Ed.), *Mozart's Chamber Music with Keyboard* (pp. 1–24). Cambridge University Press.
- Manze, A. (2005). Mozart, Violin Sonatas, (1781). Richard Egarr. (cd kitapçığı). Harmonia Mundi. HMU 807380.
- Kim, E. E. (2015). *The early, middle, and late styles of wolfgang amadeus mozart and ludwig van beethoven in their sonatas for piano and violin*. [Doctor of Musical Arts]. University of Maryland.
- Lacroix, F. (2014). *Texture and balance in the keyboard and violin sonatas of Wolfgang Amadeus Mozart* [Doctoral dissertation]. Cornell University.
- Radice, M. A. (2012). *Chamber music: an essential history*. University of Michigan Press.
- Riggs, R. (1991). *Mozart's Sonata for Piano and Violin, K. 379*. Internationale Stiftung Mozarteum Salzburg, Bibliotheca Mozartiana: Digitale Sammlungen.
- Stowell, R. (2012). Mozart's 'Viennese' sonatas for keyboard and violin according to Ferdinand David: a survey of editorial and violin performance practices. In M.

- Harlow (Eds.), *Mozart's Chamber Music with Keyboard* (pp. 69–103). Cambridge University Press.
- Seiffert, W.D. (1995). *Studienedition zu dieser Ausgabe / Study score for this edition: Mozart, Werke für Klavier und Violine* (HN 9080)]. G. Henle Verlag.
- Reeser, E. (Ed.). (2005). *Mozart sonatas for violin and piano: Early Viennese sonatas*. Baerenreiter.
- Rushton, J. (2006). *Mozart*. In *Composers across cultures*. [The Master Musicians Series]. Oxford University Press.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayınları.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Wolfgang Amadeus Mozart's sonatas for piano and violin are among the most significant works in which the composer combined the structural and aesthetic principles of the Classical period with the subtleties of personal expression. The sonatas composed immediately after his relocation to Vienna in 1781 not only reflect a spatial transition but also indicate a marked transformation in style, expression, and instrumentation. These works were published in Vienna under the title *Opus II* by Artaria in November 1781 (Reeser, 2005). The set of six sonatas, commonly referred to as the “Auernhammer Sonatas,” constitutes a substantial portion of Mozart's early Viennese output. Although K.296 and K.378 belong to his Salzburg period, the remaining four—K.376, K.377, K.379, and K.380—were composed in Vienna and are particularly notable for their egalitarian structure between violin and piano, as well as the freely treated musical elements (Seiffert, 1995).

When examined chronologically, Mozart's piano–violin sonatas can be divided into three main periods. The first period includes the early works composed between 1761 and 1773 (K.6–K.31). The middle period is represented by the *Kurfürstin* sonatas (K.301–K.306). The late period comprises the sonatas analysed in this study—K.376 to K.380—as well as K.296 and K.454. Mozart, who composed his first violin sonata at the age of seven (Aktüze, 2007), built his early Viennese sonatas upon the musical gains he had acquired during his experiences in Mannheim (Rushton, 2006). These sonatas are heavily influenced by the *galant* style, prioritizing melodic flow, graceful ornamentation, and clear harmonic textures over dense contrapuntal writing. From a violinist's point of view, although the violin part may initially appear subordinate to the piano, a closer reading reveals a lyrical and balanced expressivity within the melodic lines.

The conceptual framework of this study is based on a historical analysis of the development of Mozart's sonatas for violin and piano during the Classical period. This research focuses on the productive period that began with Mozart's relocation to Vienna in 1781, emphasizing significant transformations in his style, expression, and instrumental writing beyond the spatial shift. These sonatas not only reflect Mozart's evolving expressive language but also embody the stylistic characteristics of the era, influenced by the Mannheim school and the *galant* idiom, while simultaneously offering early indications of the transformation that the Classical sonata form would undergo.

Method

This study is a qualitative research project in which data were collected through document analysis, including a literature review of both local and international sources. These sources comprise historical texts on Classical period performance practice in music, biographical works concerning the life and compositions of the composer, scholarly articles, and academic theses. During the data collection phase, the document analysis method was employed. Document analysis involves the systematic examination of written materials relevant to the research subject and can be used either independently or in conjunction with other data collection methods in qualitative research (Yıldırım & Şimşek, 2016, p. 189). In addition, the piano–violin sonatas composed by Wolfgang Amadeus Mozart during his early Viennese period were analysed in terms of structure, form, and expression, based on various scholarly editions of the scores.

Findings

One of the most striking features of Mozart’s early Viennese sonatas is the significantly increased level of dialogue between the violin and piano compared to his earlier works. This evolution indicates that Wolfgang Amadeus Mozart reconsidered the hierarchical relationship between instruments in chamber music, laying the groundwork for a more egalitarian approach that would later influence composers such as Beethoven (Riggs, 1991; Harlow, 2012). For instance, in the opening of the first movement of the Sonata K.376, the main theme is initially presented by the piano and then repeated by the violin with almost equal prominence and weight (Stowell, 2012). This equality is evident not only in the thematic distribution but also in the depth of expression and interpretative responsibility assigned to both instruments.

The interaction observed in the opening of K.376 serves as a precursor to the increasing formal originality in Mozart’s sonata writing. Another example that embodies this evolving approach is Sonata K.379, composed around the same period. Following its first movement, the sonata progresses into a second movement constructed as a theme with variations—a deliberate choice that appears to intensify and diversify Mozart’s dramatic expression.

The opening of Sonata K.377, on the other hand, offers a compelling example of how Mozart redefined the violin’s role. No longer a mere accompanist, the violin is elevated to a brilliant soloistic profile. Particularly noteworthy are the triplet figures written for the violin in the opening, which generate a dynamic energy. These passages are remarkable not only for their rhythmic vitality and technical brilliance but also for their function as essential thematic components.

As illustrated in the examples above, Mozart’s early Viennese sonatas exhibit a clear sense of equality and a well-balanced division of roles between the violin and piano. This mutual musical dialogue is apparent not only in thematic distribution but also in the structural organization of the works. The varying use of two- or three-movement forms, along with shifts in formal design, demonstrates that Mozart approached sonata form not as a rigid template but as a flexible framework shaped by aesthetic decisions specific to each work. The changes observed in the sonatas composed between 1781 and 1784 can also be interpreted as a reflection of Mozart’s efforts to adapt to Vienna’s evolving musical taste and to establish new artistic relationships within its cultural milieu.

Conclusion and Discussion

This study aims to examine the formal and expressive transformations observed in Wolfgang Amadeus Mozart's early Viennese sonatas for piano and violin within a historical context. The sonatas analysed in this research have been evaluated not only as significant works within the Classical period chamber music repertoire but also as compositions that redefined the functional relationship between the violin and piano. The findings reveal that the compositional process initiated by Mozart's relocation to Vienna marked not merely a physical change of environment, but also a profound shift in his compositional outlook. These sonatas skilfully blend the melodic simplicity of the *galant* style with the formal maturity of the Classical period, all while establishing a new mode of discourse between the two instruments. The increasingly balanced thematic distribution between violin and piano suggests a departure from the rigid framework of traditional sonata form toward a more flexible, expression-driven structure. This evolution not only characterizes Mozart's own stylistic development but also foreshadows the aesthetic tendencies of future generations of composers.

The findings of the study demonstrate that Mozart successfully combined the elegance and melodic fluidity of the *galant* style with the structural sophistication of the Classical idiom, while simultaneously transforming the Mannheim influences, he had previously absorbed into a distinct Viennese language. This transformation is particularly evident in the violin parts, which show a noticeable increase in technical richness and expressive depth.

While this study provides a comprehensive historical reading of Mozart's early Viennese sonatas, it also aims to lay the groundwork for further multidimensional research and to provoke new questions regarding performance, form, and stylistic evolution.