



**KTO KARATAY ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
GRAFİK TASARIM ANABİLİM DALI  
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**DİJİTAL OYUN KARAKTERİ TASARIMINDA AT FİGÜRÜ**

**Furkan LİMON**

**Yüksek Lisans**

**KONYA  
Ocak 2022**

# DİJİTAL OYUN KARAKTERİ TASARIMINDA AT FİGÜRÜ

Furkan LİMON

KTO Karatay Üniversitesi  
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü  
Grafik Tasarım Anabilim Dalı  
Tezli Yüksek Lisans Programı

Yüksek Lisans

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Canan DELİDUMAN

Konya  
Ocak 2022

## BİLDİRİM

Enstitü tarafından onaylanan Yüksek Lisans/Doktora tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını basılı veya dijital biçimde arşivleme ve aşağıda belirtilen koşullar dahilinde erişime açma iznini KTO Karatay Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle, Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak ve gelecekteki çalışmalar (makale, kitap, lisans, patent vb.) için tezimin tamamının veya bir bölümünün kullanım hakları yalnızca bana ait olacaktır.

Tezimin bütünüyle kendi çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izinle kullanılması zorunlu olan kaynakları, yazılı izin alarak kullandığımı ve istenildiğinde izinlerin suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayımlanan “Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge” kapsamında, tezim, aşağıda belirtilen koşullar haricince, YÖK Ulusal Tez Merkezi ve KTO Karatay Üniversitesi Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir.<sup>1</sup>

Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir.<sup>2</sup>

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir.<sup>34</sup>

12 Ocak 2022

---

**Furkan LİMON**

---

<sup>1</sup> MADDE 6(1) Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

<sup>2</sup> MADDE 6(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

<sup>3</sup> MADDE 7(1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

<sup>4</sup> MADDE 7(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

## ETİK BEYAN

KTO Karatay Üniversitesi Lisans Üstü Eğitim Enstitüsü Tez/Proje Hazırlama ve Yazım Kurallarına uygun olarak Prof. Dr. Canan DELİDUMAN danışmanlığında tarafımdan üretilen bu tez/proje çalışmasında; sunduğum tüm veri, enformasyon, bilgi ve belgeleri bilimsel etik kuralları çerçevesinde elde ettiğimi, tüm değerlendirme, analiz, bulgu ve sonuçları bilimsel usullere uygun olarak sunduğumu, tez/proje çalışmasında yararlandığım kaynakların tümüne bilimsel normlara uygun biçimde atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, tezimin/projemin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

12 Ocak 2022

---

**Furkan LİMON**

## TEŐEKKÜR

Tez alıőmam boyunca; evvela ıőıđını Őahsımdan asla esirgemeyen, hoő gürüsü ve engin tecrübeleriyle bir meőale gibi yolumu daima aydınlatan ok kıymetli Prof. Dr. Canan DELİDUMAN hocama, bilgilerini ve katkılarını büyük özveri ile benimle paylaşan deđerli hocalarım Do. Dr. Mustafa KINIK'a ve Dr. Öđr. Üyesi Hülya KAROĐLU'na; akabinde bütün eđitim öđretim hayatım süresince üzerimde ok büyük emekleri olan deđerli öđretmenlerime ve bugünlere gelmemde en büyük pay sahibi olan sevgili aileme sonsuz Őükranlarımı sunmayı bor bilirim.

12 Ocak, 2022

Furkan LİMON

## ÖZET

Furkan LIMON

Dijital Oyun Karakteri Tasarımında At Figürü

Yüksek Lisans

Konya, 2022

At, Türk kültüründe büyük bir değere sahiptir. Türkler atı evcilleştiren ilk millettir. Aynı zamanda atın tüyünden, sütünden ve etinden yararlanmışlardır. Türklerde at, bir er için savaş meydanında arkadaş ve dost manasına gelmiştir. Atı etkin bir şekilde sosyal ve ekonomik hayatlarında kullanmaları göçebe kültürün doğmasına sebep olmuştur. Bu sebeple birçok destana ve mitolojiye konu olmasıyla bilinen atlar, ana karakterlere yardım ederek onlara yol göstermiştir. Türk mitolojisinde adı geçen atlardan bazıları; konuşabilen (Ciren), boynuzlu (Kilin) ve kanatlı uçabilen (Tulpar)'dır. Türk sanatçılarında esin kaynağı olan atlardan minyatürde, resimde, heykelde ve illüstrasyonda; kısacası sanatın her alanında yararlanılmıştır.

Sanatın bir alanı olan güzel sanatlar, illüstrasyon tasarımını barındırmaktadır. Tarihte ilk illüstrasyon örneklerine, Lascaux Mağarası'nda ki duvar resimlerinde rastlanmıştır. Antik çağ da rulo parçalarının içinde yer alan el yazmalarının resimlemelerinde görülmüştür. Ülkemizde, İbrahim Müteferrika'nın ilk matbaayı kurmasıyla illüstrasyonun gelişimi hız kazanmıştır. İllüstrasyon tasarımında içeriğin dikkat çekmesini sağlayan resimleme sanatıdır. Günümüzde daha çok dijital ortamlarda yapılan illüstrasyon sanatının kara kalem ve mürekkep gibi farklı teknikleri de bulunmaktadır. İllüstrasyon sanatı oyun karakteri tasarımında da kullanılmaktadır. Oyun karakterini konsept tasarımcıları oluşturmaktadır. Konsept tasarımcısı oyun karakteri tasarımında ilk olarak karakterin eskizini yapmakta ve daha sonra ise eskizi biten oyun karakterini dijital ortama aktarmaktadır. Tasarımı tamamlanan oyun karakterine çeşitli oyun motorlarıyla hareket kazandırılır. Oyun karakteri, konsept tasarımın uygulama alanlarından biridir. Konsept tasarım; bir düşünceyi aktarmak için kullanılan görsel sanat formudur. Tarihteki ilk konsept çalışması Leonardo da Vinci'ye ait Flying machine (Uçan Makine)'dir. Konsept tasarım; çizgi roman, film ve animasyonda da kullanılmaktadır.

Yukarıdaki açıklamalar doğrultusunda bu çalışmada, konuya ait yazılı ve görsel literatür taramaları gerçekleştirilmiştir. At ile ilgili eser üreten sanatçıların eserlerine içerik analizi yapılmıştır. Elde edilen veriler kronolojik sıralama ile ele alınmıştır. At kültürünü korumak ve öne çıkarmak adına yapılan illüstrasyon çalışmaları, araştırmanın önemini destekler niteliktedir.

### **Anahtar Kelimeler**

At kültürü, figür, illüstrasyon, konsept tasarımı, oyun karakteri

## **ABSTRACT**

Furkan LIMON

Horse Figure in Digital Game Character Design

Master Thesis

Konya, 2022

Horses has a great value in Turkish Culture. The Turks are the first nation to tame the horses. At the same time, they have utilized from the fur, milk and meat of the horses. In Turks, horse means a friend and a pal on the battlefield for a soldier. the effectively use of horse in their social and economic life caused the birth of a nomadic culture. That's why, horses, which are known to be the subject of many epics and mythologies, helped the main characters and lead them. Some of the horses mentioned in Turkish mythology are those that can talk (Ciren), fly with horns (Kilin) and wings (Tulpar). Horses inspired by Turkish artists have been used in miniature, painting, sculpture and illustration; in short, in all areas of art.

Fine arts, which is an area of art, contains illustration design. The first examples of illustration in history were found in the murals in the Lascaux Cave. It has been seen in the illustrations of the manuscripts in the roll pieces in ancient times. In our country, the development of illustration gained momentum with the establishment of the first printing house by İbrahim Müteferrika. Illustration is the art of painting, which allows you to draw attention to the content in the design. Today, the art of illustration, which is mostly done in digital environments, also has different techniques such as pencil and ink. The art of illustration is also used in game character design. The game character is created by concept designers. The concept designer first sketches the character in the game character design and then transfers the game character whose sketch is finished to the digital environment. The game character whose design has been completed is given movement with various game engines. The game character is one of the application areas of concept design. Concept design; It is a visual art form used to convey a thought. The first concept work in history is the Flying machine (Flying Machine) belonging to Leonardo da Vinci. Concept design; It is also used in comics, movies and animation.

In line with the explanations above, in this study, written and visual literature reviews of the subject were carried out. Content analysis was conducted on the works of artists who produced works about horses. The data obtained were analyzed in chronological order. Illustrations made to preserve and highlight the horse culture support the importance of the research.

### **Keywords**

Horse culture, figure, illustration, concept design, game character

## İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY .....	i
BİLDİRİM .....	ii
ETİK BEYAN .....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT .....	vi
İÇİNDEKİLER .....	vii
RESİMLER DİZİNİ.....	viii
KISALTMALAR DİZİNİ.....	x
1. GİRİŞ .....	1
2.1. Araştırmanın Konusu ve Problemi .....	3
2.1. Araştırmanın Amacı .....	3
2.1. Araştırmanın Önemi .....	4
2.1. Araştırmanın Varsayımları .....	5
2.1. Araştırmanın Sınırlılıkları .....	5
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE .....	6
2.1. İllüstrasyonun Tanımı.....	6
2.2. İllüstrasyonun Tarihsel Gelişimi .....	7
2.3. İllüstrasyon Türleri .....	9
2.3.1. Reklam ve Tanıtım İllüstrasyonları .....	10
2.3.2. Basılı ve Yayın İllüstrasyonları .....	11
2.3.3. Moda İllüstrasyonları.....	13
2.3.4. Bilimsel İllüstrasyonlar.....	14
2.3.5. Kültürel İllüstrasyonlar .....	15
2.4. İllüstrasyon Teknikleri .....	15
2.4.1. Karakalem ve Kurşun Kalem Tekniği .....	15
2.4.2. Mürekkep Tekniği .....	15
2.4.3. Sulu Boya Tekniği .....	16
2.4.4. Akrilik Boya Tekniği.....	16
2.4.5. Guaj Boya Tekniği.....	16
2.4.6. Pastel Boya Tekniği.....	17
2.4.7. Air Brush Püskürtme Tekniği.....	17



2.4.7. Bilgisayar Destekli İllüstrasyon Tekniği .....	17
2.5. Dijital Oyunlar.....	18
2.6. Konsept Sanat.....	21
2.7. Oyun Karakteri Tasarımı.....	24
2.8. Oyun Motoru .....	27
2.8.1. Unreal Engine .....	27
2.8.2. Unity .....	28
2.8.3. Game Maker: Studio.....	29
2.9. Türklerde Atın Önemi .....	30
2.10. Türk Destanlarında At.....	33
2.11. Türk Mitolojisinde At Simgeleri .....	34
3. ANALİTİK ÇERÇEVE .....	39
3.1. İbrahim Çallı.....	39
3.1.1. Zeybekler Kurtuluş Savaşında Eser Analizi .....	40
3.2. Münif Fehim Özarman .....	41
3.2.1. Cumhuriyetin 15 inci Yılı Sayısı Eser Analizi .....	42
3.3. Bedri Rahmi Eyüboğlu.....	43
3.3.1. At Üstünde Aşıklar Eser Analizi .....	44
3.4. Erol Yıldır.....	45
3.4.1. Atlar ve KulelerEser Analizi .....	46
3.5. Sernur Işık .....	47
3.5.1. Personal Illustrations Eser Analizi.....	47
3.6. Mehmet başbuğ .....	48
3.6.1. Bişekte Atlar Eser Analizi .....	49
3.7. İrem Karasu .....	50
3.7.1. Unicorn Girl Eser Analizi.....	51
3.8. Eren Arık .....	52
3.8.1. Witcher Fanart Eser Analizi .....	52
3.9. Cihan Engin.....	53
3.9.1. Great Leader Atatürk Series Eser Analizi .....	54
3.10. Ertaç Altınöz.....	55
3.10.1. They Are Coming Eser Analizi .....	55
3.11. Ethem Onur Bilgiç.....	56
3.11.1. Salkım Söğüt Eser Analizi.....	57

3.12. Tolga Saraç .....	58
3.12.1. Tulpar Eser Analizi .....	58
3.13. Aykut Aydođdu .....	59
3.13.1. Dreamer Eser Analizi .....	60
3.14. Kerem Beyit .....	61
3.14.1. The Dread Wyrn Cover Eser Analizi .....	62
3.15. Efecan Sezer .....	63
3.15.1. Circle Castle Eser Analizi .....	63
3.16. Koray Kuranel .....	64
3.16.1. Sallanan At Eser Analizi .....	65
3.17. Fevzi Karakoç .....	65
3.17.1. Mavi Yađmurda Tek At Eser Analizi .....	66
3.18. Selçuk Gölcük .....	67
3.18.1. At Eser Analizi .....	68
3.19. Meriç Dođukan Kırbaç .....	69
3.19.1. Mount And Blade Bannerlord Eser Analizi .....	69
3.20. Aylin Akgül .....	70
3.20.1. Koşalım Gidelim Dört Nala Heyy Eser Analizi .....	71
4. YÖNTEM .....	73
4.1. Evren ve Örneklem .....	73
4.2. Veri Toplama Teknikleri .....	73
4.3. Verilerin Analizi ve Yorumlanması .....	73
5. BULGULAR VE YORUM .....	74
5.1. Uygulama Analizleri .....	74
5.2. İllüstrasyon Çalışmaları .....	87
6. SONUÇ .....	104
KAYNAKLAR .....	105
ÖZGEÇMİŞ .....	115

## RESİMLER DİZİNİ

Resim 1. Lascaux Mağarası Fransa yaban atı .....	7
Resim 2. Spirit film afişi .....	10
Resim 3. Horse afişi .....	11
Resim 4. Yetişkinler İçin At Boyama Kitabı kapağı illüstrasyonu .....	12
Resim 5. Savaş Atı Kitap kapağı illüstrasyonu .....	12
Resim 6. Karanlık At tişört illüstrasyonu.....	13
Resim 7. At anatomisi illüstrasyonu .....	14
Resim 8. Leonardo Da Vinci, “Flying machine”, 1488 .....	22
Resim 9. Jennifer Ludwig, “Flame and Horse Concepts”, konsept karakter tasarımı, 2020.....	23
Resim 10. Tracy Flynn, “Andyrian Horse Concept Art”, konsept karakter tasarımı .....	24
Resim 11. Karakter tasarımı.....	26
Resim 12. Charlotte Leclère, “At karakteri”, konsept karakter tasarımı .....	26
Resim 13. Ark Survival Evolved .....	28
Resim 14. Rust .....	29
Resim 15. Katana ZERO.....	30
Resim 16. Ahal Teke Türkmen Atı .....	30
Resim 17. Pazırık Halısı.....	31
Resim 18. İbrahim Çallı, “Zeybekler Kurtuluş Savaşında”, Tuval üzerine yağlıboya, 118x154cm, 1923 .....	40
Resim 19. Münif Fehim, “Cumhuriyetin 15 inci Yılı Sayısı” Yedi Gün Dergisi Kapak illüstrasyonu”, 1938 .....	42
Resim 20. Bedri Rahmi Eyüboğlu, “At Üstünde Aşıklar”, Yağlıboya, 1940 .....	44
Resim 21. Erol Yıldır, “Atlar ve Kuleler”.....	46
Resim 22. Sernur Işık, “Personal Illustrations”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2012.....	47
Resim 23. Mehmet Başbuğ, “Bişekte Atlar”, Tuval üzerine yağlıboya, 80x60cm, 2013 .....	49
Resim 24. İrem Karasu, “Unicorn Girl”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon.....	51
Resim 25. Eren Arık, “Witcher Fanart”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2014 ..	52
Resim 26. Cihan Engin, “Great Leader Atatürk Series”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2015 .....	54
Resim 27. Ertaç Altınöz, “They Are Coming”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2015.....	55

Resim 28. Ethem Onur Bilgiç, “Salkım Sögüt”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2015.....	57
Resim 29. Tolga Saraç, “Tulpar”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2016 .....	58
Resim 30. Aykut Aydoğdu, “Dreamer”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2016 ..	60
Resim 31. Kerem Beyit, “The Dread Wyrms Cover”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2017 .....	62
Resim 32. Efecan Sezer, “Circle Castle”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2017.	63
Resim 33. Koray Kuranel, “Sallanan At”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2018 .....	65
Resim 34. Fevzi Karakoç, “Mavi Yağmurda Tek At”, Tuval üzerine yağlıboya, 50x70cm, 2020.....	66
Resim 35. Selçuk Gölcük, “At” Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2020 .....	68
Resim 36. Meriç Doğukan Kırbaç, “Mount And Blade Bannerlord”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2021 .....	69
Resim 37. Aylin Akgül, “Koşalım Gidelim Dört Nala Heyy”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2021 .....	71
Resim 38. Fırça aracı.....	75
Resim 39. Kalem aracı .....	75
Resim 40. Katmanlar.....	75
Resim 41. Arka plan.....	76
Resim 42. Eski Türk kilimi 1941 .....	76
Resim 43. Eyer eskizi.....	77
Resim 44. Kanatlar eskizi .....	77
Resim 45. Boynuzlar ve Zırh eskizi.....	78
Resim 46. At Eskizi 1 .....	79
Resim 47. At Eskizi 2 .....	79
Resim 48. At Eskizi 3 .....	80
Resim 49. At Eskizi 4 .....	81
Resim 50. At Eskizi 5 .....	82
Resim 51. At Eskizi 6 .....	82
Resim 52. At Eskizi 7 .....	83
Resim 53. At Eskizi 8 .....	84
Resim 54. At Eskizi 9 .....	85
Resim 55. At Eskizi 10 .....	86
Resim 56. “Eyer illüstrasyonu” Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021 ....	87

Resim 57. Resim 56. “Kanatlar illüstrasyonu” Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021 .....	87
Resim 58. “Boynuzlar ve Zırh illüstrasyonu” Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021, .....	88
Resim 59. “At illüstrasyonu 1”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021 ...	89
Resim 60. “At illüstrasyonu 2”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021 ...	89
Resim 61. “At illüstrasyonu 3”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021 ...	91
Resim 62. “At illüstrasyonu 4”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021 ...	93
Resim 63. “At illüstrasyonu 5”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021 ...	95
Resim 64. “At illüstrasyonu 6”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021 ...	95
Resim 65. “At illüstrasyonu 7”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021 ...	97
Resim 66. “At illüstrasyonu 8”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021 ...	98
Resim 67. “At illüstrasyonu 9”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021 .	100
Resim 68. “At illüstrasyonu 10”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021. ....	102

## KISALTMALAR DİZİNİ

<b>Kısaltma</b>	<b>Açıklama</b>
MİT	Mitoloji
M.Ö.	Milattan Önce
TDK	Türk Dil Kurumu
VB.	Ve Benzeri

## 1. GİRİŞ

İllüstrasyon yani süsleme sanatı, bir çalışmada içeriğe dikkat çekmek veya bir mesajı iletme amacıyla kullanılmaktadır. Bir illüstrasyon çalışması görsel ve biçimsel öğeleri barındırmaktadır (Gönüllü, 2017, s. 913). Fransa’da bulunan Lascaux Mağarası’na çizilmiş duvar resimleri, tarihte yapılan ilk illüstrasyon çalışmalarına örnek olarak gösterilebilir. Bu duvar resimlerini insanların kültürel yaşamlarını, duygu ve düşüncelerini açıklamak için yaptığı söylenebilir. Resimde ise sanatçılar duygularını açığa vurmak için figür ve kompozisyona ihtiyaç duymaktadır. Bu nedenle, sanatçıların eserlerinde yer alan figür ve kompozisyon öğeleri birbirinden ayrılmaz bir bütün olarak karşımıza çıkmaktadır (Ülger, 2018, s. 13).

Kültür kelimesi Latince “cultura” kelimesinden türetilmiştir. Kültür, toplumların her türlü yaşayış ve düşünüşünü gelecek nesillere aktaran araçlar bütünüdür. Türk kültürü geçmişten günümüze kadar süregelen yönetimleri, inançları, sanatları, savaşları ve günlük yaşamları; kısacası her şeyi kapsamaktadır. Bu kültürün bir parçası olan atlar, Türklerde göçebe kültürün oluşmasında şüphesiz en büyük pay sahibi olmuş ve atlı kültürün doğmasına sebep olmuştur. Atlı kültür bozkır bölgesinde ortaya çıkmıştır. (Durmuş, 2017, s. 21).

At, Türklerde bir çok masal, hikaye ve destanda bulunan kahramanların dostu olmuş ve kahramanlara yardım etmiştir. Bunun dışında günlük hayatta kullanılan attan çeşitli spor müsabakalarında da yararlanılmıştır. Eski Türklerde cuma günlerinde, düğünlerde ve bayramlarda; kısacası özel günlerde at yarışları gelenek haline gelmiş ve sürekli düzenlenmiştir (Sivrikaya, 2007, s. 564).

Türklerde ata kahraman gözüyle bakılmaktadır. Eski Türklerde günlük yaşamda kullanılan attan, aynı zamanda savaşta binek aracı olarak yararlanılmıştır. Savaşta atın tercih edilme sebepleri arasında; hızlı hareket edebilmesi ve keskin dönüş kabiliyetinin olması söylenebilir. Günlük hayatta da atın etinden ve sütünden faydalanılmıştır. Eski Türk inancında ölüm sonrası yaşama inanılmaktadır. Yaşarken dünyada sahip oldukları kişisel eşyaları ve atları birlikte gömmüşlerdir (Esin, 2007, s. 1327).

Atlar çeşitli destanlara ve mitolojilere konu olmuştur. Eski Türklerin mitolojik inancına göre atların gökten, Yakutlar’da ise güneşten geldiği düşünülmüştür. Destanlarda ise;

kötülükleri ve iyilikleri sezebilen ve kahramanlara öğüt verebilen varlıklar olmuştur. Hal böyleyken Türklerde çeşitli sanat dallarında at motifleri kullanılmıştır (Bıyıklı, 2019, s. 406).

Destanlar, herhangi bir millete ait kahramanlıkların ön plana çıktığı ve yaşanan olayların bir kahramanın etrafında döndüğü olayları, geçmişten günümüze aktaran anlatı çeşitlerinden birisidir. Destanlarda yer alan kahramanlar, içinde bulunduğu halkı yer altında ve yer üstünde gerçek dışı varlıklardan ve kötülüklerden korumaktadır. Destandaki bir kahramanın en büyük destekçisi daima atı olmuştur (Dursun, 2018, s. 29).

Mitoloji, geçmişten günümüze toplulukların kültürel yaşamlarını ve inançlarını kapsayan değerler bütünüdür. Eski zamanlarda yaşamış olan toplumların var olduğuna inandığı dinsel öykülerdir. Mitolojinin diğer adı “mit”tir. Mitlerin kahramanları genellikle ilahi ve gerçeküstü varlıklardır. Bununla birlikte bazı mitlerde insan kahramanların bulunduğu da görülmektedir (Dursun, 2018, s. 22).

Destan, mitolojiden sonra ortaya çıkmıştır. Destan kahramanları; genellikle gerçek insanlardan oluşan, halkı kötülüklerden koruyan ve halkın sorunlarını çözüme kavuşturan varlıklardır. Mitoloji ise destanlardan çok daha önce var olmuş, genellikle dinsel öğeleri içeren eserlerdir. Yaşanmış olaylara, dini inanışlara ve abartılı unsurlara bağlı olmaları mitoloji ve destanların ortak özellikleri arasında gösterilebilir (Nar, 2014, s.61).

Günümüzde çevrimiçi dijital oyunlar, insanların birlikte internet üstünde oynayabilecekleri ortamlar sunmaktadır. Farklı kıtadan ve kültürden insanları bir araya getiren çevrimiçi dijital oyunlar, oyuncuların psikolojik yönden rahatlamalarını sağlamakta, oyuncular arasında kültürler arası aktarımı gerçekleştirmektedir. Dijital oyunlar bireylerin görsel hafızalarını güçlendirmekte ve bireyler, oyunlarda bulunan karakterlerle kendilerini bütünleştirmektedir (Bakan, 2020, s. 110).

Dijital oyun türlerine; savaş, macera, korku, yarış, strateji, aksiyon, dövüş ve çevrim içi oyunlar örnek gösterilebilir. Bu oyun türlerinde oyuncular, tek başına veya arkadaşlarıyla birlikte oyun oynayabilmektedir. Ayrıca dijital oyunlar, oyuncuların günlük yaşamındaki sinir ve stresini azaltmaya yardımcı olmaktadır (Keş ve Kara, 2015, s. 20).

Bu araştırmada, Türk kültürünün bir parçası olan ata verilen öneme dikkat çekmek ve bu değeri korumak amacıyla önceden belirlenmiş olan sanatçıların eserlerine içerik analizi yapılarak illüstrasyon çalışmaları oluşturulmuştur.



## **1.1. Araştırmanın Konusu ve Problemi**

Bu araştırmanın konusu; Geçmişten günümüze atın, Türk sanatçıların eserlerinde ne şekilde kullanıldığı, illüstrasyon ile oyun karakteri tasarımının yorumlanması üzerinedir.

Teknolojiyle birlikte sanat alanları sürekli gelişmektedir. Bu alanlardan biri olan güzel sanatlar illüstrasyonu barındırmaktadır. Sanatçı yaşamış olduğu yerdeki kültür birikimine göre illüstrasyon tarzını oluşturur (Dursun, 2013, s. 141). İllüstrasyon, genel olarak tasarımda içeriğin desteklenmesi ve dikkat çekmesi amacıyla kullanılan görseller olarak tanımlanmıştır (Arıkan, 2009, s. 149).

İllüstrasyon sanatçıların kullandıkları teknik ve yöntemlerin farklılık göstermesinin sebebi; her sanatçının ayrı bir kültürünün olmasıdır. Bu nedenle bütün illüstrasyon tasarımları yapıldıkları ülkelerin kültürünü yansıtır. İllüstrasyon, oyun karakter tasarımında da kullanılmaktadır. Herhangi bir oyun karakter tasarımında karakterin hikâyeye uyacak bir biçimde tasarlanması, oyuncunun ilgisini çekerek oyunu daha cazip hale getirecektir (Mayer, 2016, s. 62).

Konu çerçevesinde, Türk toplumunun attan ekonomik ve sosyal hayatta nasıl yararlandıkları, konuya uygun seçilen sanatçıların tasarımları göz önünde bulundurularak yorumlanacaktır.

Araştırmanın problemi; Türk kültürünün vazgeçilmez bir parçası olan atın incelenmesi ve günümüz sanatçıların eserlerinde ele alınış biçimleri üzerinde durularak illüstrasyon sanatına yansımalarının değerlendirilmesidir.

## **1.2. Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı; Türk İllüstrasyon tarihinde geçmişten günümüze sanatçıları etkilemiş olan atın sanat eserlerine nasıl yansıdığına çözümlenerek, yorumlama ve uygulama biçimlerinin irdelenmesidir.

Araştırma, at kavramı ile ilgili elde edinilen bilgilerin kişisel yaklaşımla dışa vurulmasını ve farklı tekniklerle illüstrasyon çalışmaları yapılarak kişisel bir bakış açısı sunulmasını amaçlamaktadır.

### 1.3. Araştırmanın Önemi

Her toplumun kutsal gördüğü kendisine ait öğeler vardır. Türk kültüründe kadın ve silahla birlikte at da kutsal sayılmıştır (Çubukçu, 1987, s.51). Bu sebeple atlar çeşitli sanat eserlerine konu olmuştur. Sanat eserleri, toplumların kültürleriyle bağlantılı olarak farklılık göstermektedir. Bu açıdan bir sanat eserinin yorumlanması için o toplumun kültürünü araştırmak gerekmektedir.

Türk illüstrasyon sanatında atın önemi ve farklı şekillerde kullanımı, araştırılması gereken bir unsurdur. Atların, Türklerde göçebe kültürün oluşmasında doğrudan katkısı vardır. Ulaşımında kullanılan atlar, bu kültürün ortaya çıkmasını sağlamıştır (Başbuğ, 1986, s. 2). Yapılan araştırmalara göre; atı ilk evcilleştiren ve kullanan Türklerdir (Çınar, 1993, s.13). Türklerde, at kültürü çok önemli bir yere sahiptir. Savaşlarda ölenlerin mezarına atkuyruğu asılması buna örnek gösterilebilir (Ögel, 2000, s. 197). Türkler, ekonomik ve sosyal yaşantılarında atın etinden, sütünden, derisinden, kılından da yararlanmışlardır (Ögel, 2000, s. 13).

Türk toplumu, atı sosyal ve ekonomik yaşantılarında etkin bir şekilde kullanmıştır. Farklı Türk toplumlarında değeri hiç değişmeyen at; Uygurlarda kutsal ve önemli olmasının yanında motif olarak da kullanılmıştır. Göktürkler' e ait, "Gökte ay ne ise er için de at odur" mısralarında atların çok önemli bir yere sahip olduğunu görmek mümkündür (Kökyay, 1974, s. 74).

Türk sanatının geçmişten günümüze kadar geçen sürede kültürel etkisinin ve değişiminin incelenmesi, günümüz sanatında at figürünün çalışmalarda nasıl ve neden kullanıldığını anlamamızı sağlayacaktır. Figür, bütün canlılar için kullanılan bir terimdir. Sanatta, gerçekliğe figür sayesinde göndermeler yapılmaktadır (Sözen ve Tanyeli, 2001, s. 84).

İnsan zihninde atlar kuşkusuz asil bir hayvan olarak ön plana çıkmaktadır. Bu sebeple atlar tıpkı insanlar gibi iyi ve kötü rolde çeşitli mitolojik efsanelere konu olmuştur (Delice, 2001, s. 131). Türk mitolojisinde ise atlar genellikle; çok hızlı hareket eden, toprak ve sudan çıkararak mağaralarda yaşayan, kanatlı ve ölümsüz bir varlık olarak nitelendirilmiştir (Uraz, 1978, s. 8371). Atlar, çeşitli masallarda da yer almıştır. Türklerle ait bir masalda, at bataklıktan çıkararak kahramana ne yapması gerektiği konusunda yol göstermiştir. Bu sayede kahramanın bazı zorlukları aşmasını sağlamıştır (Akman, 2003, s. 239).

Günümüzün en büyük sorunlarından birisi; toplumların kültürel değerlerini kaybetmesidir. Bu sorunların önüne geçebilmek için yeni uygulama ve tasarımların gerekli olduğu düşünülmektedir. Zira sanatçıların eser üretirken edindiği birikimlerin incelenmesi kültürel değerleri koruma açısından önemlidir.

#### **1.4. Araştırmanın Varsayımları**

Bireyin sanat kimliğinin oluşmasında yaşadığı toplumun rolü büyüktür. Sanatçılar yetiştiği toplumun kültürünü, gelenek ve göreneklerini toplumda bilinç oluşturmak amacıyla eserlerine yansıtır. Bu eserler toplumla bağlantılı olduğu için toplumu da etkilemiş olur.

Sanatçı, toplumsal gelişmeleri yorum süzgecinden geçirerek eserlerine yansıtır. Aynı zamanda yaşadığı dönemin sosyolojik ve psikolojik etkileri eserlerini dışa vurmasında etkilidir.

Bu çalışmada yer alan soruların cevaplarını içeren kaynakların gerçeği yansıttığı kabul edilmiştir.

#### **1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları**

Bu araştırma kapsamında; Türk kültüründe at figürü ile ilgili eserler incelenip Türk illüstrasyon sanatında at figürü işleyen sanatçılar araştırılacaktır.

Atın sanatçılar tarafından nasıl ele alındığı değerlendirilecektir. Ortaya çıkan veriler analiz edilerek yorumlanacaktır.

At figürü belirli ölçütler üzerinden değerlendirilerek, yeni tasarımlar ile konunun desteklenmesi sağlanacaktır.

## 2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

### 2.1. İllüstrasyonun Tanımı

İllüstrasyon, kelime olarak Latince illu'stro ve illustra'tio köklerinden türetilmiştir. Öğretmek ve bilgilendirmek gibi anlamlara gelmektedir. İllüstrasyon, sanatçının kendini ifade etmesini ve bir konu hakkında mesaj vermesini sağlamaktadır (Büyüктаşçıyan, 2016, s. 41). TDK'ye göre ise illüstrasyon; verilmek istenilen bir mesajı yazı veya resim öğeleriyle birlikte kullanma sanatıdır. Diğer bir ifadeyle düşüncelerin ve fikirlerin en etkili yolla aktarılmasını sağlayan tekniktir. Genel olarak katalog, dergi, kitap gibi basılı mecralarda kullanılmaktadır. İllüstrasyonu icra eden kişiye illüstratör denmektedir. İllüstratörler çalışmalarını genellikle dijital ortamlarda meydana getirmektedir (Başbuğu, 2007, s. 4).

İllüstrasyon sanatı, verilmek istenilen mesajın daha kolay ve hızlı aktarılmasını sağlamaktadır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte yeni illüstrasyon teknikleri ortaya çıkmıştır. Bu teknikler uygulanırken çeşitli resimlerden, yazı biçimlerinden ve dijital platformlardan faydalanılmaktadır (Deliduman ve Çakmak, 2017, s. 315). Eskiden mürekkep, suluboya ve akrilik tekniğiyle üretilmiş olan illüstrasyon çalışmaları, günümüze daha çok dijital ortamlarda varlığını sürdürmektedir. Dijital ortamlarda üretilen illüstrasyon çalışmalarına bilgisayar destekli illüstrasyon da denmektedir. Bilgisayar destekli illüstrasyonlarda tıp, moda, çocuk kitapları ve afişler yer almaktadır (Çeken ve Ersan, 2019, s. 320).

İllüstrasyon, sanatçının bir konu hakkında düşüncelerini görselleştirerek eserine yansıttığı resimleme tekniğidir. Bu teknik, sanatçının bir konu hakkında hedef kitleye vermek istediği mesajın en iyi şekilde aktarılmasını sağlar.

İyi bir illüstratör olmayı, çizimlerin etkili kullanılması ve daima en iyisini hedeflemek mümkün kılmaktadır. Farklı teknikleri araştırmak, çizim becerisini geliştirmek ve çeşitli kompozisyonları denemek illüstratöre katkı sağlayacaktır. İllüstratörün gerçek objelerden yararlanarak çizim yapması, çizim becerisinin gelişmesinde etkili olacaktır. İllüstrasyon fotoğraf tekniklerini esas aldığından önemli olan, yöntem ve teknikten ziyade ortaya çıkan üründür. Farklı tarzda eserler üretmek için insan yaşamını esas alan çizimler yapmak gerekmektedir (Gray, 2015, s. 7). İllüstratör sanatçısının kendi teknik ve

üslubunu oluřturması, onun herkes tarafından tanınmasını saęlar. Bu üslup; renk, ışık ve çizgi gibi öğelerin özgün bir şekilde kullanılmasıyla ortaya çıkar. Sanatçının illüstrasyon tasarımı yaparken şeklini ve dokusunu farklı kullanması çalışmasını özgün kılmaktadır. Teknik ve üslubun bir arada kullanılması, verilmek istenen mesaja daha fazla dikkat çekilmesine yardımcı olacaktır (Rideal, 2015, s. 25).

İllüstrasyon sanatında bilinen özgün bir sanatçı olmak isteniyorsa; çizimlerde farklı tarzlar denenmeli ve gerçek objeler kullanılmalıdır. Bunun sonucunda verilmek istenilen mesaj ile hedef kitlenin dikkatinin daha fazla çekilmesi sağlanır.

## 2.2. İllüstrasyonun Tarihsel Geliřimi

Tarih boyunca ilk sanat eserleri buzul çağına dayanmaktadır. Bu eserler 1879'da Altamira'da keşfedilmiştir. Bilimsel anlamda ilk incelemeler ise 1901 yılında gerçekleştirilmiştir. Böylece mağara resimlerinin varlığı ortaya çıkmıştır. Fransa'da bulunan Lascaux ve İspanya'daki Asturias bulunan ilk mağara örneklerindedir. İlkel insanlar genellikle düşüncelerini, hayallerini kısacası gündelik yaşamını bu mağaralara resmetmiştir. Bu buluntular o dönem yaşamış insanların neler yaptığını anlamamızda fayda sağlamıştır. Mağara duvar resimleri ilk illüstrasyon çalışmalarına örnek olarak gösterilebilir (Turani, 2010, s. 29).



**Resim 1. Lascaux Mağarası Fransa yaban atı**

(Kaynak: <https://www.milliyet.com.tr>)

İllüstrasyonun kökeni orta çağ resimli el yazması kitaplarına dayanmaktadır. İlk eserler antik rulo parçalarıdır. Bu rulo parçaları içerisinde el yazmalarıyla oluşturulmuş renkli resimleri barındırır. El yazması kitapların içerisinde; Hristiyanlığın peygamberi olan Hz. İsa'nın hayatını ve Hristiyan dininin ne olduğunu anlatan görseller bulunmaktadır. Bu kitapların incelenmesi o dönemin sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik olaylarını anlamamızda büyük bir fayda sağlamaktadır. Tarihte bilinen illüstrasyona ait en eski rulolar Ramesseum Medical Papyri ve Mısır Ölüler Kitabı'dır. Günümüzde Klasik Roma'ya ait "Vergilius Vaticanus" gibi az örnekler ulaşabilmiştir. M.S. IV yüzyıldan itibaren illüstrasyon tekniklerinin gelişimi hız kazanmıştır. Kitabın icadıyla birlikte kitap resimlemeleride meydana çıkmıştır. Tarihte ilk basılı illüstrasyon rulosu olan tahta baskı "Elmas Sutra" Çin'de basılmıştır. Günümüzde British Museum'da sergilenmektedir (Keş, 2001, s. 37).

Helenistik dönemde Yunanistan'da kitap resimlemelerine rastlanılmamış, fakat süslemelere rastlanılmıştır. Almanya'da ise Ulrich Boner'in 1461'de "Der Edelstein" adlı eseri illüstrasyon sanatında basılmış olan ilk kitaptır. Kitap basımında kullanılan ağaç oyma tekniği illüstrasyonun gelişimine doğrudan katkı sağlamıştır. Bununla birlikte el çizimleriyle yapılan illüstrasyon kapakları etkisini yitirmiştir (Kürşad, 2008, s. 9).

Geçmiş dönemlerde kitaplar yalnızca ciltli olarak satılmıştır. 18. Yüzyılın sonlarında ise kitap kapaklarında yazısız olarak satışa sunulmuştur. 19. Yüzyılda kitap kapakları matbaada basılmaya başlanmıştır. Bu yüzyıllarda illüstrasyon sanatı kitap kapaklarında kullanılmaya başlanmıştır. Bilim ve teknolojinin gelişimiyle birlikte dergi ve gazete üretimi yapan matbaalar, topluma daha etkili mesaj verebilmesi için etkileyici görsellere ihtiyaç duymuşlardır. Bu durum illüstrasyon sanatının oldukça fazla talep görmesine olanak tanımıştır (Kürşad, 2008, s. 10).

Türk kültürünün hayat bulduğu bölgelerde ortak benimsenmiş davranış biçimleri sürdürülmüştür. Türkler islamiyetin kabulünden itibaren islam kültüründen etkilenmiş ve kendi kültürlerini de bu yönde harmanlamışlardır. Minyatürler, yani eski kitap resimlemelerinde yer alan düğünler, törenler, ölümler ve inanışlar Türk illüstrasyon sanatının temelini oluşturmaktadır (Başbuğu, 2007, s. 14). M.S. 8-9. yüzyıllarda illüstrasyon sanatının Uygur minyatürlerinde görülmesi Türkler'de illüstrasyona verilen önemin göstergesidir. Bununla birlikte Osmanlı zamanında kitap görselleştirme

çalışmaları önem kazanmış ve bu bölümle alakalı okullar açılmıştır. Okullarda minyatür eğitimi verilmiştir. Minyatürlerin konusu; din, savaş, mitolojik hikayeler ve padişahların günlük yaşamını içermektedir (Tepecik, 2002).

Ülkemizde 1727 yılında İbrahim Müteferrika ilk kez Darü't-Tıbbâti'l Amire isimli matbaayı kurmuştur. Burada basılan ilk Türkçe kitap Vankulu Lügatı'dır. Matbaanın kurulmasıyla birlikte resimli yapıtların basılmaya başlanması Türk illüstrasyon ve grafik sanatlarını yükselişe geçirmiştir. İllüstrasyon alanında Türk tarihinin en eski resim kitabı III. Murad'a sunulan ancak yazarının belli olmadığı Batı Hint Tarihi (Tarih-i Hindi Garbî)'dir. Tarih-i Hindi Garbî, içinde 13 adet gravür baskı resmi ve kâinatın ortasında dünyayı gösteren gök haritası vardır (Başbuğu, 2007, s. 89).

Geçmişten günümüze illüstrasyon çalışmaları, yapıldığı dönemin önemli şahsiyetlerini ve olaylarını yansıtmıştır. Sanayi devriminden sonra illüstrasyona verilen değer artmış ve illüstrasyon marka tanıtımında sıkça yer almıştır. 1920'li yılların başında Türkiye'de İllüstrasyon; afişler, kataloglar, ambalajlar, kitap kapakları, takvimler ve ilanlarda kullanılmıştır (Atan, 2013, s. 27). Günümüze oranla o dönemin zorlu koşullarında Mithat Özer, İlhap Hulusi Görey, Münif Fehim gibi nice isimler ön plana çıkmıştır. 1950'den itibaren sanatçılar kendilerine ait veya özel atölyelerde, çeşitli reklam firmalarında illüstrasyon çalışmaları yapmışlardır. 1995 yılında ülkemizde illüstratörlerin beraber çalışmalarını ve fikir birliği oluşturmalarını sağlamak amacıyla illüstratörler derneği kurulmuştur (Boztepe, 2015, s. 28).

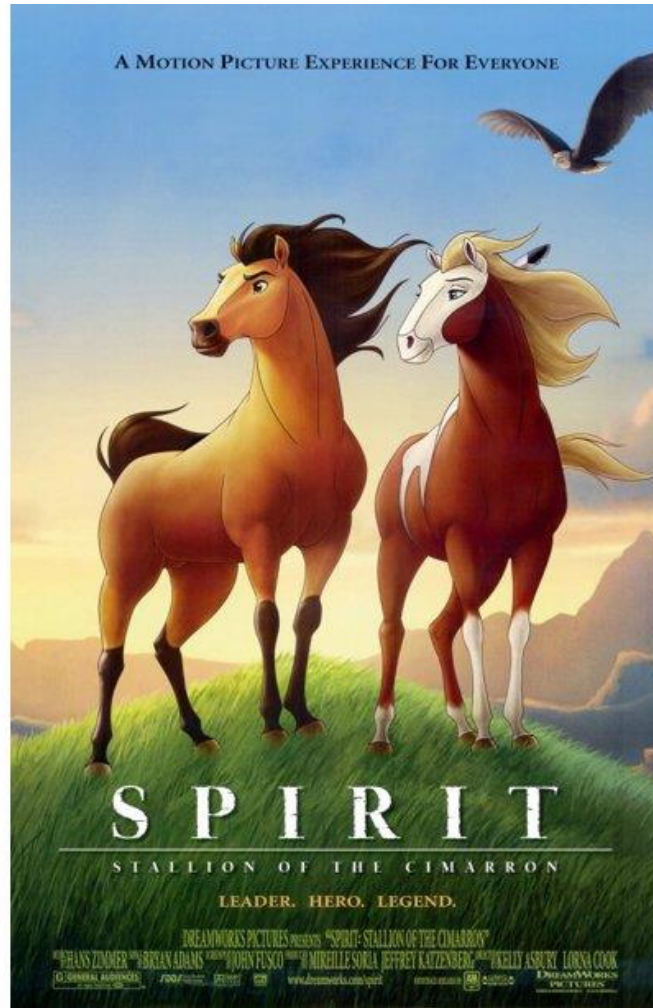
1960'dan sonraki yıllarda Türk illüstrasyon sanatı, ağırlıklı olarak üniversite mezunu olan sanatçıların çalışmalarından oluşmaktadır. Bu yıllardan itibaren grafik sanatların bir dalı olan illüstrasyonun toplumsal alanlarda görülmesi yaygınlaşmıştır. İllüstrasyon sanatında kullanılan teknikler batı ülkelerine paralel bir şekilde ilerleme göstermiştir. (Boztepe, 2015, s. 43).

### **2.3. İllüstrasyon türleri**

İllüstrasyon türleri meslek gruplarına göre farklılık göstermektedir. İllüstrasyon tekniğiyle yapılan bir çalışma orijinal fotoğraftan daha etkilidir. Örneğin; insan anatomisini yansıtan fotoğraflar illüstrasyonda yapıldığı kadar kaliteli değildir (Tepecik, 2002).

### 2.3.1. Reklam ve Tanıtım İllüstrasyonları

Reklam ve tanıtım illüstrasyonları; etiket, ambalaj, sinema, afiş, takvim ve billboard gibi alanlarda en fazla kullanılan illüstrasyon çeşitlerindedir. Bunun dışında bir ürünün tanıtımını yapmak için de reklam-tanıtım illüstrasyonlarından yararlanılmaktadır. Hedef kitle iyi belirlenmeli, verilmek istenilen mesaj alıcı tarafından anlaşılmalıdır (Becer, 2019).



**Resim 2. Spirit film afişi**

(Kaynak: <https://www.walmart.com>)



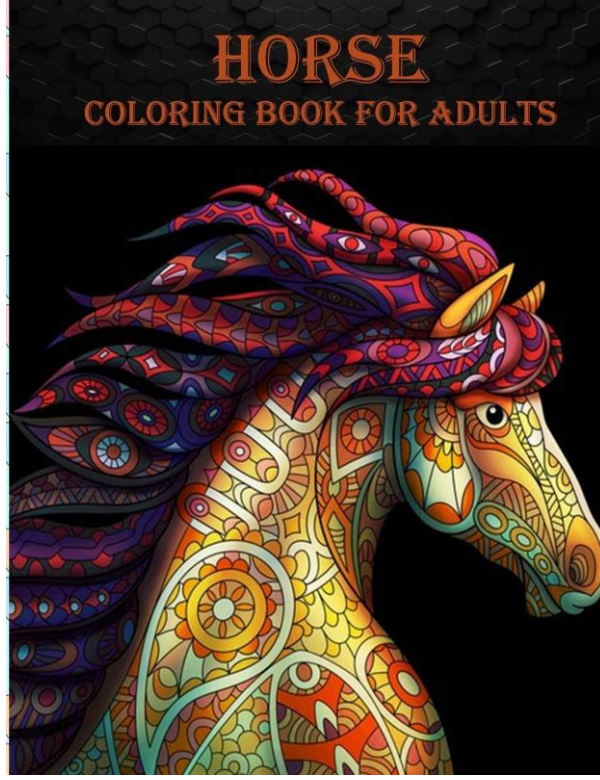


### **Resim 3. Horse afişı**

(Kaynak: <https://www.adsoftheworld.com>)

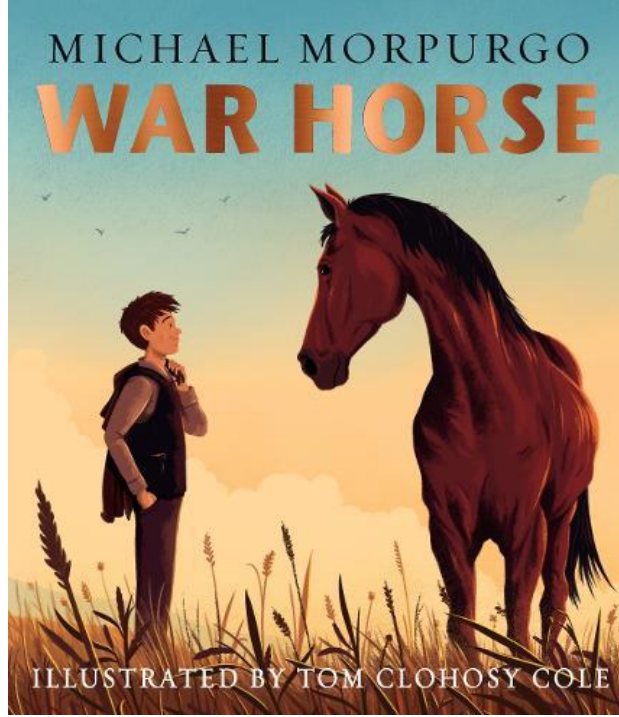
#### 2.3.2. Basılı ve Yayın İllüstrasyonları

Basılı ve yayın illüstrasyonları arasında; romanlar, makaleler, dergiler, şiirler, kitaplar ve çocuklara yönelik eserler yer almaktadır. Çocuk kitabı tasarımı, tasarımcının en özgür çalışma alanıdır. Bu alanlarda çalışan illüstratör, çalışacağı metni iyi bilmeli ve metinle ilgili mesajı görsellere yansıtmalıdır (Becer, 2005, s. 210).



**Resim 4. Yetişkinler İçin At Boyama Kitabı kapağı illüstrasyonu**

(Kaynak: <https://www.amazon.com>)



**Resim 5. Savaş Atı Kitap kapağı illüstrasyonu**

(Kaynak: <https://www.waterstones.com/>)

### 2.3.3. Moda İllüstrasyonları

Bu illüstrasyon türü genellikle tekstil alanında daha fazla kullanılmakta olup üretim ile ilgili detayları içermemektedir. Giysilerin üretilmeden önce nasıl olacağı hakkında bilgi vermektedir. Basılması istenilen görsellerin bilgisayar ortamında tasarlanıp giysilere aktarıldığı çalışma yöntemidir (Akdemir, 2016, s. 187).



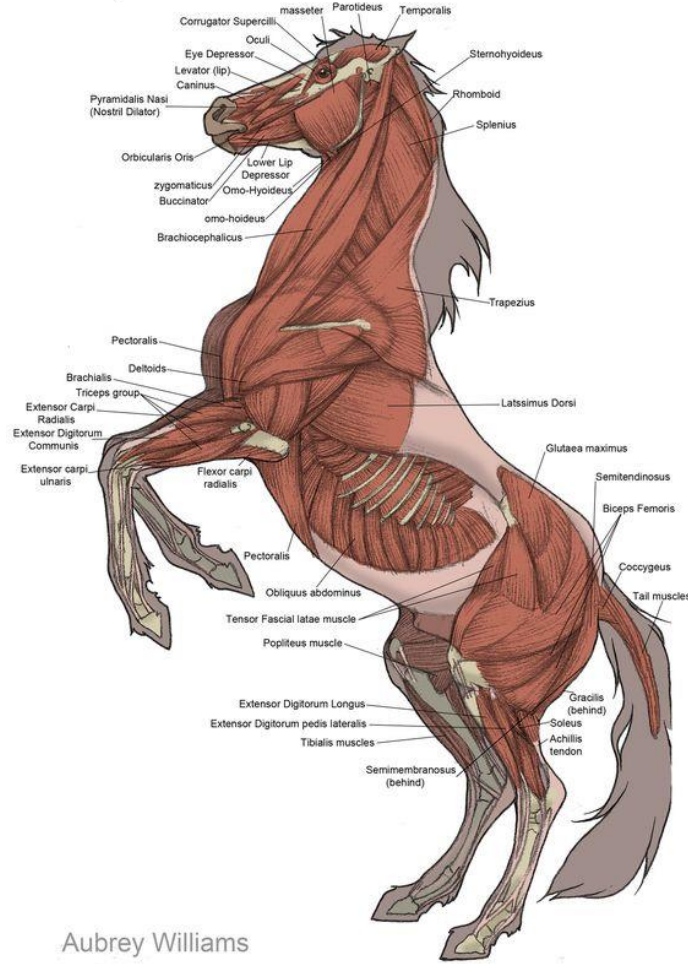
**Resim 6. Karanlık At tişört illüstrasyonu**

(Kaynak: <https://deathwishinc.com/>)

### 2.3.4. Bilimsel İllüstrasyonlar

Bilimsel illüstrasyonlar genellikle tıp, endüstri, zooloji ve biyolojik gibi alanlarda ayrıntılı görüntüler için öğretici ve açıklayıcı olması amacıyla yapılan illüstrasyon türlerindedir. Canlıların iç organlarını ve iskelet sistemlerini detaylı görselleştirmeye yarayan çalışmalardır. İllüstratör, resimleyeceği objelerin detaylı bilgisine sahip olmalı ve alanında uzman birisiyle beraber çalışmalıdır (Tepecik, 2002).

## Equus Caballus - Lipizzan



**Resim 7. At anatomisi illüstrasyonu**

(Kaynak: <https://www.pinterest.jp/>)

### 2.3.5. Kültürel illüstrasyonlar

Kültürel illüstrasyonlar: Bir toplumun sosyo-kültürel yaşantısını anlatan görsellerdir. Halk oyunlarını yerli veya yabancı turistlere sunmak için yapılan çalışmalar örnek gösterilebilir (Tepecik, 2002).

## 2.4. İllüstrasyon Teknikleri

İllüstrasyonda kullanılan başlıca malzemeler; mürekkep, makas, silgi, cetvel, kâğıt, yapıştırıcı, pergel, maket bıçağı ve fırçadır. Eskiz çalışmalarında genellikle ince ve saydam, illüstrasyon çalışmalarında ise kalın ve yarı saydam kağıtlar kullanılmaktadır. İllüstratörler, fırça olarak ise sağlam ve dayanıklı olduğu için samur kılından üretilenleri tercih etmektedir. İllüstrasyon teknikleri; karakalem ve kurşun kalem, mürekkep, sulu boya, akrilik boya, guaj boya, pastel boya, air brush püskürtme ve bilgisayar desteklidir (Becer, 2019, s. 211).

### 2.4.1. Karakalem ve Kurşun Kalem Tekniği

İllüstratörler, eskiz çalışmalarında ve tasarımlarında silinebildikleri ve açık-koyu tonlamalarını verebildikleri için kara kalem tekniğini daha çok kullanırlar. Karakalem, kömür tozunun sıkıştırılıp asma ve söğüt dalının yakılmasıyla elde edilir. Karakalem bir çeşidi olan kurşun kalem ise kolaylıkla kullanılabilen, sivriltilebilen ve silgiyle silinebilen bir tekniktir. Kurşunkalem grafit ve kilden üretilen uygun fiyatlı yazı ve çizim aletidir. Kurşunkalem tekniğiyle yapılan illüstrasyon çalışmalarında, çeşitli çizgi geçişleriyle gerçekçi tonlamalar yapılmaktadır (Atabey, 2010, s. 76).

### 2.4.2. Mürekkep Tekniği

Günümüzde daha çok tercih edilen mürekkep tekniği; kâğıt, kalem ve mürekkepten oluşur. Mürekkep tekniğinde; sulandırılmış anilin ve guaj boya, rapido ve çini mürekkebi kullanılır. Bu teknik ile yapılan illüstrasyon çalışmalarında tarama ucu ve rapido kaleminden faydalanılmaktadır. Tarama uçları sivri bir metalden ibaret olduğu için bunlar ile çeşitli çizgi tarama teknikleri uygulanabilir. Rapido kaleminin iğne kalınlığında farklı uçları bulunmaktadır. Sadece özel mürekkebi ile dik tutularak kullanılır (Ünal, 2019, s. 54).

#### 2.4.3. Sulu Boya Tekniđi

Emici bir kâđıt üzerine yapılan suluboyalar, plastik tabletlerde satılmaktadır. Őeffaf ya da kapatıcı olarak fırça ile sulandırılıp kullanılır. Suluboyanın bileşenleri; Arap ve Senegal zamkı, gliserin ve kaynamış sudur. Pürüzlü kâđıtta samur fırça ile yapılan suluboya çalışmalarında daha kaliteli renk tonları elde edilir. Böylelikle kaliteli suluboyalar, illüstrasyon çalışmalarında daha güzel sonuçlar elde edilmesini sağlar. Suluboya teknikleri; kuru boyama ve sulu boyama olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Kuru boyamada, renk tonları sürüldükten sonra bir önceki boya tabakalarının kuruması beklenmelidir. Sulu boyamada ise renk tonları sürüldükten sonra boya tabakalarının kuruması beklenmeden renklerin birbirine karışması gerçekleşir (Araz, 2010, s. 88).

#### 2.4.4. Akrilik Boya Tekniđi

Cam şişelerde veya tüplerde satılan, su bazlı akrilik boyaların hızlı kuruma ve kurduğunda su geçirmeme özelliđi bulunduđu için akrilik boyanın sürüldüđu yüzeye farklı su bazlı boylarla çalışmalar yapılabilir. Akrilik boyalar su ile inceltilebilir. Akrilik reçine, cilt, pigment ve polimerden oluşan akrilik boyalar; ıspatula ya da fırça yardımıyla bütün yüzeylere uygulanabilmektedir. Polimer içermesi sebebiyle diđer su bazlı boylara göre daha parlak olan akrilik boyalar, illüstrasyon çalışmalarında sıkça kullanılan boya çeşitlerindedir (Abay, 2017, s. 23).

#### 2.4.5. Guaj Boya Tekniđi

Su ile karıştırılarak istenilen kıvamda inceltilebilen guaj boylar, cam şişelerde veya tüplerde satılmaktadır. Guaj boyanın yoğunluđu sulu boyaya oranla daha fazladır. Yanlışlıkla yapılan hataları bu şekilde düzeltmek daha kolaydır. Bu nedenle guaj boya tekniđi, illüstrasyon çalışmalarında sıkça tercih edilmektedir. Kurduğunda su ile dağılan guaj boylar, su bazlı boylardandır. Saydam olmayan bu boylar pigment ile zamktan oluşmakta ve cam, kâđıt, plastik, bez, seramik, duvar vb. üzerinde kullanılmaktadır. Bu teknikte kullanılan kâđıt, genellikle pürüzsüz ve kaliteli olmalıdır. Ayrıca ıspatula, sünger ve fırça yardımı ile belirlenen yüzeylere uygulanmaktadır (Acartürk, 2019, s. 36).

#### 2.4.6. Pastel Boya Tekniđi

Pastel boya tekniđi: Bu teknikte pastel boyalar kuru veya yağlı olabilir. Genellikle roman, masal ve çocuk hikayerlerinin illüstrasyonlanmasında kullanılır. Direkt kağıt üstüne sürülür ve sürülen boyalar siyah boyayla kaplanarak kazınır. Böylelikle ışıklı renkler elde edilmiş olur (Tepecik, 2002).

#### 2.4.7. Air Brush Püskürtme Tekniđi

Mühendislik ve tıp ekipmanlarını detaylı bir biçimde görselleştirmek amacıyla kullanılan tekniktir. Bu tekniđi icra edebilmek için belirli bir birikim ve incelik gerekmektedir (Tepecik, 2002).

#### 2.4.8. Bilgisayar Destekli İllüstrasyon Tekniđi

Bilgisayarın icadından önce grafik tasarımcılar, tasarım aşamalarını resim kâğıtlarına yapmışlardır. Bu yöntem kâğıt israfına ve zaman kaybına sebep olmuştur. Bilgisayar destekli tasarımlar ise zamanı ve parayı idareli kullanmayı sağlamaktadır. Bilgisayarların ortaya çıkış sürecinden itibaren 1990'lı yıllara gelindiğinde, grafik tasarımla ilgilenen sanatçılar ve reklam ajansları çalışmalarını bilgisayar üzerinde yapmaya başlamışlardır. 2000'li yılların başında bilgisayar destekli grafik tasarım dersleri, Güzel Sanatlar Fakültelerinde verilmeye başlanmıştır. Grafik tasarımın bir dalı olan illüstrasyon, photoshop ve illustrator gibi bilgisayar programlarında veya çizim tabletlerinde uygulanmaktadır (Arıcan, 2014, s. 50).

Bir illüstrasyon çalışmasının iyi olması, içeriğinin doğru şekilde belirlenmesine bağlıdır. İçeriği doğru belirlenemeyen çalışmalar mesajı hedef kitleye aktarmada yetersiz kalacaktır. İllüstrasyon sanatçıları eserlerini kâğıt ya da dijital ortamda çizerek oluştururlar. Hem zaman hem de kullanılan malzemeler düşünüldüğünde, bilgisayar destekli illüstrasyon; çalışmada yapılan bir hatayı eski haline getirmek, tasarıma ara verip tekrar devam edebilmek gibi avantajlar sağlamaktadır. Bilgisayar destekli illüstrasyonlar çeşitli çizim programlarında yapılmaktadır.

Bilgisayar destekli illüstrasyon, yavaş yavaş dijital olmayan (kağıt ve mürekkep) illüstrasyonun önüne geçmektedir. Bunun haricinde görseller üzerinde sınırsız oynama, şekil verme, kullanım kolaylığı gibi sebepler ile illüstratörler için önemli hale gelmiştir. Bilgisayar programlarını kullanan bütün illüstratörler, görseller üzerinde dikkat çekici

tasarımlar yapmaktadır. Günümüzde teknolojinin gelişimine bağlı olarak bilgisayar destekli illüstrasyon çalışmaları, hızlı ve kolay bir şekilde yapılmaktadır (Sarı, 2006).

## 2.5. Dijital Oyunlar

İnsanları diğer canlılardan ayıran özelliklerden biri de çeşitli ortamlarda oyun üretme ve ürettiği oyunu oynama yeteneğidir. Bu ortamlardan olan bilgisayar tabanlı oyunlarda kurgusal karakterler ve hikâyeler bulunmaktadır. Bilgisayar oyunlarının rahatlatıcı ve dinlendirici bir etkisinin olduğu düşünülmektedir. Buna ek olarak bilgisayar oyunları, oyuncuların liderlik vasfını artırmakta ve sosyal yaşamında karşılaştığı sorunları azaltmaktadır (Uyan, 2014, s. 168).

Geleneksel oyunlar genellikle teknolojinin yaygınlaşmadığı ve internetin fazlaca kullanılmadığı dönemlerde oldukça yaygındır. Teknolojinin gelişimi ve buna bağlı olarak internet kullanımının artmasıyla dijital oyunlara olan talepte doğrudan artış gözlenmiştir. Buna göre dijital oyunları üç başlıkta toplamak doğru olacaktır; Bilgisayar yardımıyla üretilen resimlerin kullanımı, özgün üslubunun olması, ve geniş bir kitleye hitap etmesidir. Değişen ve gelişen teknoloji dijital oyunların görünüm ve oynanış kalitesini arttırmaktadır. Örneğin; oyunun türüne göre online oyunlarda karakterlerin ve kıyafetlerinin çeşitliliği, karakterin bakış açısı, silahlarının modeli ve ekipmanlardaki fazlalık gibi etkileri söz konusudur. Ayrıca online oyunlarda oyuncular farklı kıtalardan kendilerine arkadaş edinerek, iletişim kurabilmektedirler. Dijital oyunların dışında sadece hikayesiyle ön plana çıkan oyunlar bulunmaktadır. Bu oyunlardaki mekan karakter gibi özel şeyler hikayesine göre farklılık göstermektedir. Hikayeli oyuna “Super Mario”, online oyuna ise “Call of Duty” örnek olarak gösterilebilir. Dijital oyunlar içerisinde bir görevi barınmakta ve oyuncuların buna uymasını beklemektedir. Oyuncular bu görevleri öğrenir ve yerine getirir. Dijital oyunlar yapım aşamasında, geliştirilmesinde ve dağıtımında ekip çalışmasının sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Bununla birlikte dijital oyunlar farklı platformlar üzerinde oynanabilmektedir. Oyuncular platformları kişisel tercihlerine ve deneyimine göre seçmektedir. Sosyal paylaşımın zevk alanları için sosyal platform oyunları, takım oyunlarını sevenler için konsollar, yer farketmeksizin istediği yerde anında oyun oynamak isteyenler mobil oyunları tercih etmektedir (Büyükbaykal ve Cansabuncu 2020, s. 6).



En eski bilgisayar oyunlarından olan Space Wars 1962’de, en eski atari oyunlarından olan Pong ise 1974’de üretilmiştir. Bu oyun türleri, bilgisayar oyunlarının gelişmesine katkı sağlamıştır. Gelişen teknolojiyle birlikte bilgisayar oyun türleri de artmaktadır. Çevrim içi bilgisayar oyunları bu türlerden biridir. Gerçekçi detayların bulunduğu çevrim içi oyunlar, aynı anda milyonlarca oyuncu tarafından oynanmaktadır (Kars, 2010, s. 2).

Çevrimiçi bilgisayar oyunları internet bağlantısıyla oynanmaktadır. Madeni para atılarak çalıştırılan oyun makineleri bilgisayar oyunlarının başlangıcı sayılmaktadır. İlk oyun makinesi Willliams ve Gottlieb şirketleri tarafından üretilmiştir. O dönemin insanları tarafından beğenilmiş olan oyun makineleri alışveriş merkezlerinde, lokantalarda ve eğlence mekânlarında kullanılmıştır. Günümüzde bilgisayar oyunları grafik tasarımcılarının ve yazılım mühendislerinin birlikte çalışmasıyla ortaya çıkmaktadır (Karışmaz, 2019, s. 10).

Dijital oyunlar, teknolojiye bağlı olarak sürekli gelişim göstermektedir. Bu nedenle oyuncular bilgisayarda daha fazla vakit geçirmektedir. İnternetin yaygınlaşması, çevrimiçi bilgisayar oyunlarına erişimi kolaylaştırmıştır. Bu oyunlar insanların sıkıntısını ve yorgunluğunu azaltmaya yardımcı olmaktadır. Bilgisayar oyunlarının verdiği hazır karakteri oynama zorunluluğu olsa da, oyuncuların kendi karakterini yaratabildiği ve geliştirebildiği oyunlar, oyunu daha ilgi çekici bir hale getirmektedir (Karaaslan, 2015, s. 808).

Dijital oyun sanayisinin sınıflandırılması; Bilgisayar oyunları, ücretli yada ücretsiz olarak online yada tek bir kişi tarafından oynanan oyunlardır. Cdli yada internet üzerinden temin edilerek oynanmaktadır. Bilgisayar oyunlarına “Counter Strike” örnek verilebilir. Konsol oyunları Xbox, Platstation ve Wiidir. Bilgisayar oyunlarında olduğu gibi internetten indirilerek veya cd ile oynanabilmektedir. Konsol oyunlarına “The Last of Us” örnek verilebilir. Telefon (mobil) oyunları, tablet bilgisayarlarda veya anroid/ios akıllı telefonlarda oynanan oyunlardır. Telefon oyunlarına “Pugb Mobile” örnek verilebilir. Sosyal platformlarda oynanan oyunlar, internet üstünde (facebook) oynanan oyunlardır. Sosyal oyunlara okey, satranç ve tavla örnek olarak gösterebilir. Tüm bu platformlarda oynanan online oyunlarda oyun içi satın alımı vardır. Örneğin; seviye atlama, çeşitli ekipman gibi araç gereçler fazladan ücret ödenerek alınmaktadır. Online oyun şirketleri

oyuncuların yapmış olduđu bu oyun ii alışverişlerle satış politikalarını arttırmaktadır (Büyükbaykal ve Cansabuncu 2020, s. 7).

Bilgisayar oyunu, oynayan kişinin kişisel yeteneğini ortaya çıkartmaktadır. Stratejik düşünme, görsel hafıza ve yabancı dili geliştirme bu yetenekler arasında sayılabilir. Diğer taraftan oyun oynamak; kişinin dikkat dađınıklığını azaltmasını, empati yapmasını ve başarısızlık karşısında pes etmemesini sağlamaktadır (Özdoğan, 2014 s. 143). Kişilerin günlük yaşamındaki stresini azaltmaya, hızlı karar verme kabiliyetini ve yaratıcı düşünceyi arttırmaya yardımcı olduđu gibi oyuncular arasında yeni arkadaş edinmeyi, ekip çalışmasını ve rekabeti sağlamaktadır (ankırılı, 2004)

Oyuncular, bilgisayar oyunlarını çođunlukla eğlenmek ve zaman geçirmek için oynamaktadır. Bilgisayar oyunları, kişinin kendi dünyasını oluşturmaya ve geliştirmesine katkıda bulunmaktadır. Oyunu oynamak için, oyun tarafından belirlenmiş veya oyuncunun istediđi şekilde biçimlendirebildiđi bir oyun karakteri gereklidir. Oyun karakterleri oynanan oyun türüne göre farklılık göstermektedir. Savaş, aksiyon, macera, dövüş ve yarış oyun türlerinden bazılarıdır (Başbuđu, 2011, s. 89).

Sanal dünyada üretilen oyunların gerçeđe yakın bir şekilde tasvir edilmesi, oyunu ilgi çekici bir hale getirmektedir. Başka bir deyişle; oyun ne kadar gerçekçi olursa inandırıcılığı da aynı oranda artmaktadır. Genel olarak oyunlarda bulunan karakterler, tıpkı gerçek yaşantıdaki gibi kendilerine verilen görevleri yerine getirmektedir. Oyun karakteri tasarımında gerçek insan modellemelerinden ve ses sanatılarından yararlanılmaktadır. Stüdyolarda çizimi yapılan ve seslendirilen oyun karakterleri bilgisayar ortamına aktarılmaktadır. Oyun karakterinin kişiliđi, oyunun hikâyesine göre deđişiklik göstermektedir. Örneđin savaş oyunlarında asker, yarış oyunlarında pilot ve spor oyunlarda sporcu karakterler kullanılmaktadır. Böylelikle oyun türüne göre karakterlerin görünüşleri, kıyafetleri ve eşyaları kişiselleştirilebilir (Bostan ve Tıngöy, 2015, s. 11).

Bilgisayar oyunlarının hikâyeleri, oyun karakterlerine göre deđişiklik göstermektedir. Bu karakterler oyuncular tarafından hareket ettirilmektedir. Bir oyunun rađbet görmesi, oyuncuların oyun karakterini benimseyip sevmesine bađlıdır. Bilinen en eski bilgisayar oyunlarında yer alan karakterler üretildiđi dönemin teknolojisine bađlı olarak piksel görünümlü tasarlanmıştır. Günümüzde gelişen teknolojiyle birlikte oyun yapımında

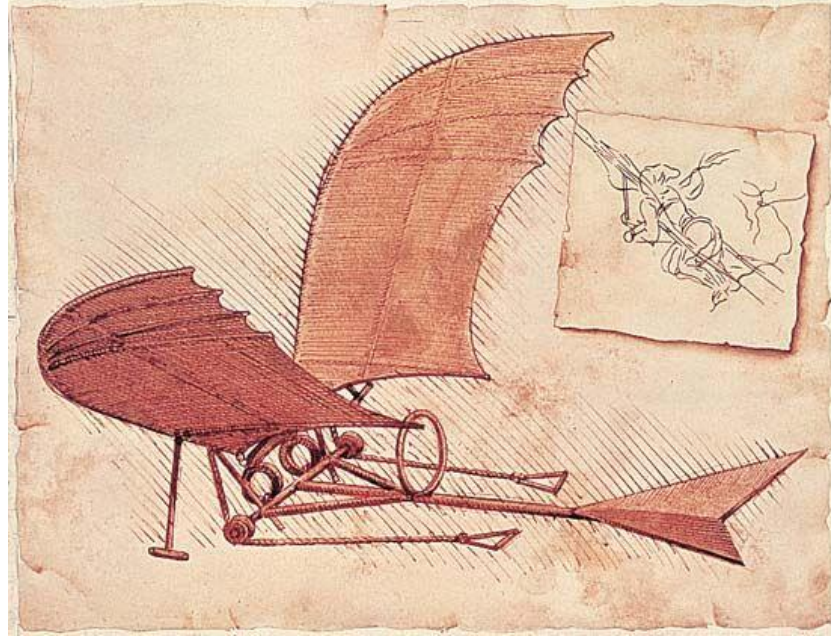
kullanılan programlarla ayrıntıların yer aldığı, gerçekçi görünüm ve hareket kabiliyeti olan karakterler tasarlanmaktadır. Bu oyun karakterleri oyuncuların oyuna olan ilgisini daha da artırmaktadır (Özden, 2017, s. 52).

## **2.6. Konsept Sanat**

Tasarım kelimesi Latince'den "disignare" kelimesinden dilimize geçmiştir. Kelime anlamı; herhangi bir şeyin eskiz çizimini veya üretim sürecini içeren her türlü düşünce ve araçlar bütünüdür. Özgün bir şeyi zihinde ortaya çıkarmak olduğunda söylenilebilir. Zihinde ki oluşum süreci maddi ve manevi dünyanın ihtiyaçları doğrultusunda şekillenir (Akdemir, 2017, s. 86). Tasarımın ilk aşaması konsept olarak isimlendirilir. Konsept anlamak veya kavramak anlamlarına gelmektedir (Gedik ve Yavuz 2018, s. 139).

Konsept; herhangi bir objenin veya eylemin özelliklerini barındıran soyut tasarımdır. Konsept tasarım ise bir görüşün, ortamın, içeriğin ve karakterin görsel biçimde ortaya çıkarıldığı sanat dalıdır. Konsept tasarımın ilk olarak görüldüğü dönemlerde geleneksel yöntemler kullanılmıştır. O dönem çizimleri günümüzdekilerle benzerlikler göstermektedir. Konsept tasarımcıları zihinlerinde bir dünya yaratır ve bu dünyadaki her şeyi kendilerine göre düzenleyip tasarlar (Mete ve Işır 2021, s. 355).

Konsept tasarım ilk kez Rönesans ve Orta Çağ'da elde çizilen eskizlerde, haritalarda ve kitaplarda görülmeye başlanmıştır. Detaylı konsept çalışmaları yapan Leonardo Da Vinci'nin çizdiği yarasa kanatlı uçan makine ilk konsept tasarım örneği olması açısından önemli bir yer tutmaktadır. Önceden hiç görülmemiş ve yapılmamış bir makinenin ilk aşamasından son aşamasına kadar eskizlerini yaparak günümüz konsept tasarımının temellerini oluşturmuştur. Konsept tasarımının uygulama alanları zamanla teknolojiye bağlı olarak gelişmiştir. Günümüzde konsept tasarımının çeşitli okullarda eğitimi verilmektedir. Konsept tasarımlarının çalışma alanları; film ve animasyon stüdyoları, oyun yazılım, mimarlık ve web tasarım firmalarıdır. Konsept sanatı görsel anlatıyla dijital oyun sektörü ve diğer sektörlerde bir düşünceyi yansıtmak için kullanılmaktadır (Mete ve Işır 2021, s. 355).



**Resim 8. Leonardo Da Vinci, “Flying machine”, 1488**

(Kaynak: <https://howtotrainyourdragon.fandom.com/>)

Görsel sanatların bir kolu olan konsept sanat; herhangi bir dijital oyun, film veya çizgi film gibi ortamlarda bir düşünceyi aktarmak için kullanılmaktadır. Ayrıca konsept sanat bir yapımın görselleştirilmesinde sağlamaktadır. Konsept sanatını icra eden sanatçılar içeriğe uygun olarak obje, silah ve karakter tasarımlarını geliştirme işiyle uğraşmaktadır. Konsept sanatçıları, sanat yönetmenleriyle birlikte çalışır. Bu sanatçıların kullandığı araçlar; çeşitli boya, kalem, kağıt ve dijital programlar (photoshop, illustrator ve corel draw)'dır. Konsept sanatçıları etkili bir konsept tasarımı ortaya çıkarmak için hayal gücünden yararlanmaktadır (Büyükbayram, 2019, s. 36).

Konsept tasarımları karakter tasarımında da kullanılmaktadır. İlk olarak hikayesi bilinen karakterin konsept sanatçısı tarafından eskizi çizilir. Karaktere hareket kabiliyeti kazandırmak için en ince detayına kadar anatomik çizimleri yapılır. Daha sonra bu çizimler çeşitli programlar vasıtasıyla dijital ortama aktarılır. Dijital ortama aktarılan karakterlerin fiziki yapıları her açıdan belirgin bir biçimde çizilmektedir. Bununla birlikte karakterlerin duygusal ruh halleri ayrı ayrı çizilir. Tasarlanan karakterler basit veya karmaşık görünümlü olabilir. Bunların gerçekleşmesi tamamıyla konsept tasarımcısına bağlıdır (Şahin, 2019, s. 389).

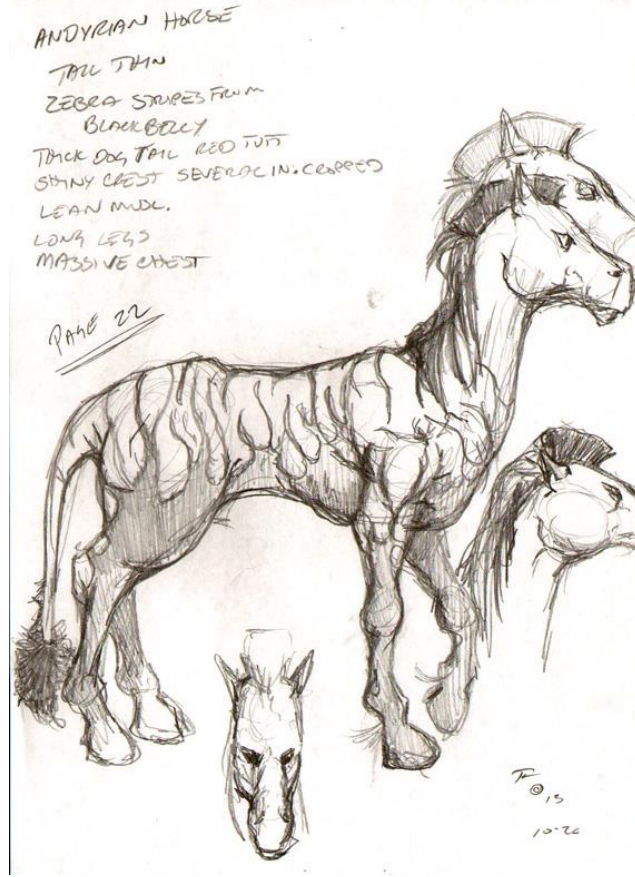
Başarılı bir konsept sanatçısı olmak için iyi bir gözlem yeteneğinin ve özgün bakış açısının olması gerekmektedir. Ayrıca görsel kaynaklarını muntazam olarak düzenlemelidir. Konsept sanatçısı, karakteri veya platformu hikayesi veya yazısı olmadan yansıtmalı, eskizini yapabilmeli, ışık-gölge uyumunu iyi bir şekilde aktarmalıdır. Yapılan konsept tasarımları içerisinde bir konuyu veya bilgiyi anlaşılır biçimde ortaya koymalıdır (Büyükbayram, 2019, s. 40).

Konsept sanatçıları, oyun karakteri tasarımının başlangıcında; karakterin kıyafetlerini, malzemelerini, şeklini, araçlarını ve silahlarını tasarlamaktadır. İlk olarak yapılan çizimler oyuncuların, oyun karakteriyle nasıl bir bağ kuracağını belirlenmesiyle ortaya çıkmaktadır. Aynı zamanda konsept sanatçıları oyunun mekanını da oluşturmaktadır. Karakter ve mekan birlikte uyumlu tasvir edilmelidir. Bu bağlamda konsept sanatçıları oyunun ve oyun karakterinin nasıl görüneceğini ortaya koymaktadır. Oyunun konusu belirlendikten sonra çeşitli ışık-gölge oyunları ve kompozisyon ile mekan ve karakter çizimleri gerçekleştirilir. Konsept tasarımları, oyun geliştirme ekibinin oyunun gidişatı hakkında düşünceler üretmelerini sağlamaktadır (Soyluççek, 2019 s. 321).



**Resim 9. Jennifer Ludwig, “Flame and Horse Concepts”, konsept karakter tasarımı, 2020**

(Kaynak: <https://rejenzen.artstation.com/>),



**Resim 10. Tracy Flynn, “Andyrian Horse Concept Art”, konsept karakter tasarımı**  
(Kaynak: <https://www.artstation.com>)

## 2.7. Oyun Karakteri Tasarımı

İllüstrasyon, oyun karakteri tasarımında da kullanılmaktadır. Oyun karakteri tasarımı yapan kişilerin karakterin içeriği hakkında bilgi sahibi olması gerekmektedir. Bu bilgiler ışığında kâğıt üstünde kara kalemle eskiz çalışmaları yapılmaktadır. Eskizi bitmiş olan oyun karakteri renklendirilip, dijital ortama aktarılmaktadır (Öden, 2020, s. 121).

Çeşitli çocuk kitapları, animasyonlar, çizgi filmler ve oyunlar karakter tasarımının uygulama alanlarındandır. Karakter tasarımında kullanılan karakterin fiziksel özellikleri, kıyafetleri ve araç gereçleri uygulama alanlarına göre farklılık göstermektedir. Hikâyesi belirlenen karakter tasarımının ilk adımını eskiz çalışmaları oluşturmaktadır. Eskiz çalışmasından sonra karakterin tasarımı dijital platformda görselleştirilmektedir. Oyun karakteri yaratılırken karaktere uygun hikâye belirlenmeli ya da hikâyeye uygun karakter

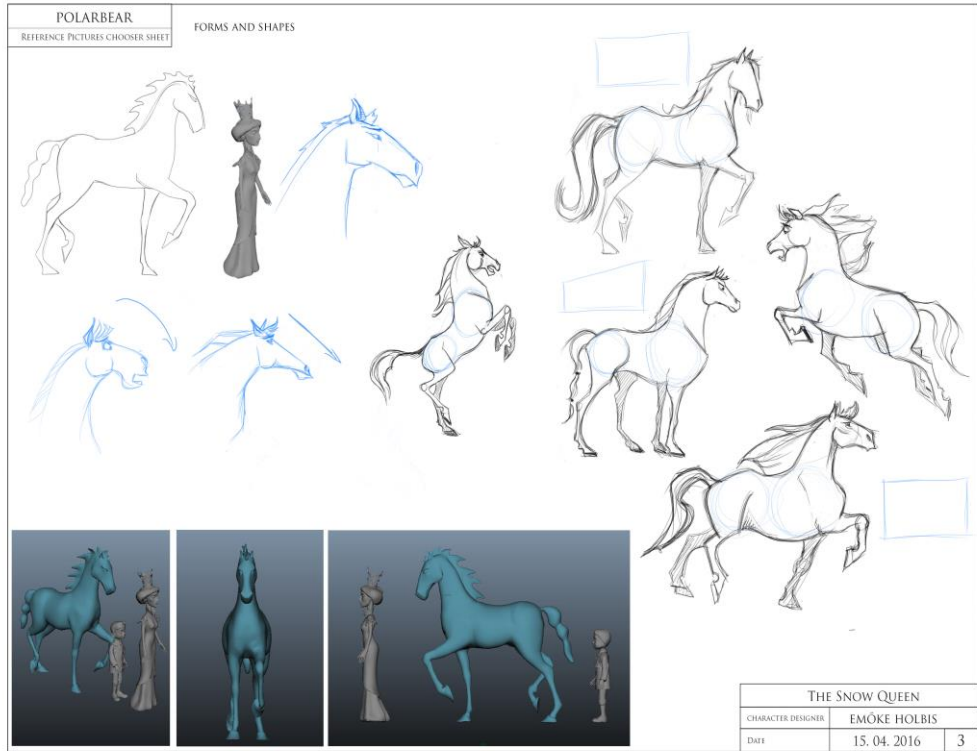
tasarlanmalıdır. Metin yazarı, oyundaki karakterin yaşamını, dış görünüşünü, sorumluluğunu ve kişisel özelliklerini senaryolaştırır. Senaryosunun yazımı biten oyun karakterine bilgisayar ortamında hareket kabiliyeti kazandırılır (Özden, 2017, s. 7).

Karakter tasarımının iyi ve ilgi çekici olması için ilk olarak örnek karakter belirlenmelidir. Örnekler insanların çoğunlukla bileceği ve tanıyacağı özellikleri barındırmalıdır. Bununla birlikte örnekler çok çeşitli olsa da en bilinen tipleri iyi ve kötü karakterlerdir. Bu karakterlerin hikâyelerinin anlatılması oyunun ana hikâyesine çekicilik katmaktadır. Yaratılacak karakterler özgün olmalıdır. Oyun karakteri sanatçısı, günlük yaşantısını yaratacağı karakterle bütünleştirmelidir. Daha sonra oyuncuya karakterin hikâyesi ve özellikleri hakkında bilgi verilmesi gerekmektedir. Oyunculardan aldığı (iyi yada kötü) geri dönüşler karakter üzerinde düzeltmeler yapabilmeye şansını sağlar. Son olarak tasarımcı karakterin kaynağını doğru seçmelidir. Karakter tasarımcısı alanında ne kadar yetenekli olursa olsun, karakter tasarımı için mutlaka kaynak kullanılmalıdır (Tillman, 2012, s. 4).

Oyun karakteri geliştiren stüdyolarda genellikle son teknoloji içeren tabletler ve bilgisayarlar kullanılmaktadır. Bu tablet ve bilgisayarlar oyun üretim süresini kısaltarak hatasız çizimler yapılmasını sağlamaktadır. Çizimde kullandıkları programlar ise genellikle Corel Draw ve Adobe Photoshop'dur (Greenway, 2009, s. 9).

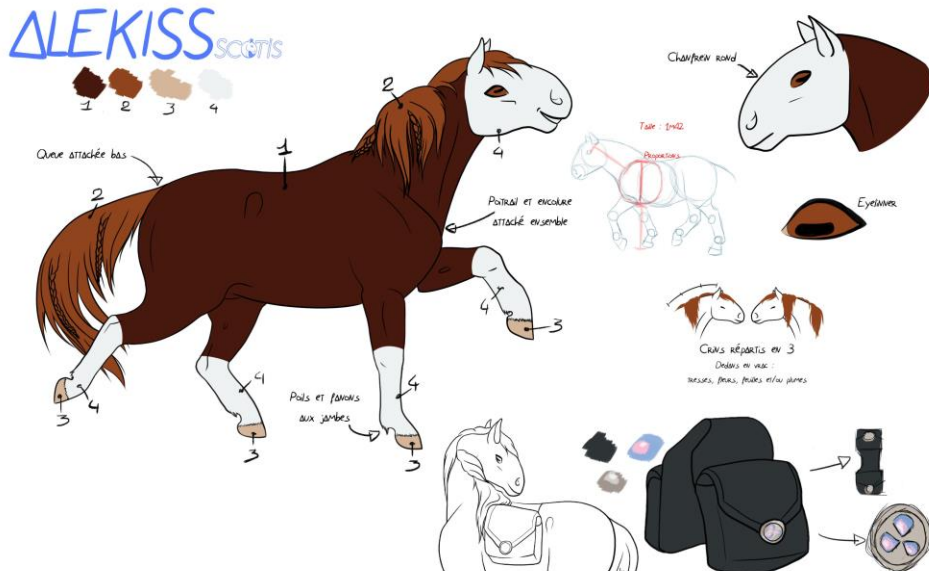
Tanımlardan anlaşılacağı gibi oyun karakter tasarımları özgün olmalı ve sanatçısıyla bütünlük taşınmalıdır. Genellikle bilgisayar destekli programlar ile çizilmektedir. Buna paralel olarak gerçek nesnelere ve kişilerden ilham alınarak çizim yapılabilmektedir. Kaliteli ve ilgi çekici olsun isteniyorsa mutlaka konsept örnek karakterler belirlenmeli ve oyunculardan geri dönüş olarak üzerinde oynamalar yapılmalıdır. Ancak bunlar gerçekleştiği sürece güzel ve oynanabilir bir karakter tasarımı yapılmış olur.

Konsept sanatçısının tasarlayacağı karakterin sağından, solundan, önünden ve altından kısacası görünecek olan yerlerinden eskizini yapıp dijitalle aktarması; hem karakter tasarımını güçlü bir hale getirecek hem de eksiklerini görüp ona göre düzeltmeler yapmasını sağlayacaktır.



### Resim 11. Karakter tasarımı

(Kaynak: <http://emokeholbis.com/>)



### Resim 12. Charlotte Leclère, “At karakteri”, konsept karakter tasarımı

(Kaynak: <https://www.fiverr.com/>)



## 2.8. Oyun Motoru

Geçmiş zamanlarda bilgisayar oyunları yazılım programlarıyla, günümüzde ise oyun motorlarıyla yapılmaktadır. Oyun motoru, farklı araçları içinde barındıran bir oyunu geliştirmek için kullanılan yazılım çeşididir. Oyun motoru, karakterlere ve arka plandaki objelere hareket kazandırmayı sağlamaktadır. Bunlardan başka kolay kullanımı, düzenlenebilir olması ve aynı anda birden fazla işi yapması gibi özellikleriyle ön plana çıkmaktadır. Bilinen büyük oyun geliştirme şirketleri, kendilerine ait oyun motorlarıyla yaptıkları oyunlarını piyasaya sürmektedir. Düşük ve orta düzey oyun şirketleri ise ücretsiz oyun motorlarını tercih etmektedir (Küçük, 2020).

### 2.8.1. Unreal Engine

Unreal Engine, Epic Games'in 1998 yılında ürettiği oyun geliştirme motorudur. Epic Games bir video oyun geliştirme şirkettir. Günümüzde en çok tercih edilen oyun motorları arasındadır. Unreal Engine, piyasadaki diğer oyun motorlarına göre hızlı olma ve yapılan çalışmaları anlık ön izleme gibi özellikleriyle avantaj sağlamaktadır. İçinde bulunan yapay zekâ yapılan hataları görmeyi ve düzeltmeyi kolaylaştırmaktadır. Unreal Engine kendisine özel blueprint aracı barındırmaktadır. Blueprint, kodlamalara gereksinim duymadan seri ve kararlı oyun geliştirme olanağı sunmaktadır. Unreal Engine oyun motorunu öğrenmek isteyenler için internet üzerinde çeşitli eğitici videolar bulunmaktadır. Bu oyun motoru ücretsiz bir şekilde kullanıma sunulmuştur. Bu motorla yapılan oyunlarda, piyasaya sürüldükten 3 ay sonra elde edilen gelirin toplamı 3.000 dolar ve üzerindeyse Unreal Engine %5 telif hakkını talep etmektedir. Bu oyun motoruyla yapılmış olan oyunlardan bazıları şunlardır; Ark: Survival Evolved, Gears ve Fortnite (Kocaboğa, 2020).



**Resim 13. Ark Survival Evolved**

(Kaynak: <https://www.epicgames.com>)

### 2.8.2. Unity

Piyasada en fazla rağbet gören oyun motorudur. Çok sayıda stüdyo, tanınmış şirketler ve bağımsız oyun geliştiricileri tarafından tercih edilmektedir. Unity; mobil, oyun konsolu ve bilgisayar gibi dijital platformlarda iki ve üç boyutlu çalışmalar için kolaylık sağlamaktadır çünkü üç boyutlu çalışmalarda daha fazla verim alınmaktadır. Unity kodlama diliyle çalışmaktadır. Ücretli ve ücretsiz kullanım seçenekleri sunmaktadır. Unity oyun motoruyla yapılan oyunlardan elde edilen yıllık gelir, yüz bin dolar ve üzerindeyse bu oyun motoru ücretli hale gelmektedir. Bu oyun motoruyla yapılmış olan oyunlardan bazıları şunlardır; Assassin's Creed Identity, Rust ve Deus Ex: The Fall (Soykan, 2020).



**Resim 14. Rust**

(Kaynak: <https://www.gamexnow.com>)

### 2.8.3. Game Maker: Studio

Game Maker: Studio, kodlama dili bilen ya da bilmeyenler için ücretsiz ve kolay kullanım imkânı sunan oyun geliştirme motorudur. Bu oyun motoru sadece ücretsiz bilgisayar oyunları yapmaya fırsat tanımaktadır. Game Maker: Studio, oldukça fazla tercih edilen oyun geliştirme motorları arasındadır. Bu oyun motorunda genellikle herkesin hızlı ve pratik bir şekilde kullanabileceği seçenekler sunulmaktadır. Game Maker: Studio'yu profesyonel olarak kullanmak için ücretli sürümünü satın almak gerekmektedir. Bu oyun motoruyla yapılmış olan oyunlardan bazıları şunlardır: Hyper Light Drifter, Blackhole ve Katana Zero (Özay, 2017).



**Resim 15. Katana ZERO**

(Kaynak: <https://store.steampowered.com>)

## 2.9. Türklerde Atın Önemi

Ata binme süreci milattan önce 1700'lerde gerçekleşmiştir. Bilim insanları, tarihte ilk evcilleştirilen at türünün "Ahal Teke"ler olduğunu söylemektedir. Türkmenistan'da yetişen "Ahal Teke" (yılık) atları dünyanın en değerli atları olarak ön plana çıkmaktadır (Aksoy, 1998, s. 39).



**Resim 16. Ahal Teke Türkmen Atı**

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

Kazakistan'da yapılan arkeolojik kazılarda bulunan at iskeletleri M.Ö. 3500-3000 senelerine dayanmaktadır. At iskeletlerinin dişlerinde aşınmalar tespit edilmiştir. Aşınmaların sebebi olarak atların binicilikte kullanıldığı düşünülmektedir. En eski at arabasını çeken resimlerin Mezopotamya'da M.Ö. 2000'de yapıldığı varsayılmıştır. M.Ö. 1400 tarihinde atlar ile ilgili yazılar bulunmuştur. Xenophon, M.Ö. 360 senesinde "Atçılık Sanatı" isimli eserini yazmıştır. Bu eser atların bakımını ve ata nasıl binilmesi gerektiğini anlatmaktadır (Arghavanian, 2017, s. 15).

Sergei Rudenko'nun Altay dağlarının yamaçlarında kazılarını gerçekleştirdiği M.Ö 4. Y.y'a ait olduğu düşünülen Hunlar'la ilişkili pek çok insan figürü, hayvan dövüşü, dokuma eser ve at arabaları kalıntıları bulunmuştur. Bu eserler günümüzde Rusya'da bulunan Ermitaj Müzesi'nde sergilenmektedir. Bulunan kalıntılarda atların sahipleriyle birlikte gömüldüğü anlaşılmaktadır. Atların kulaklarında sahiplerini belli eden damgalar vardır. Eski Türklerde olduğu gibi Hunlar da üzüntülerini belli etmek amacıyla atların yelelerini ve kuyruklarını kesmişlerdir. Kalıntılar arasında mezar odaları, bu odaların içerisinde pazırık halı, mumyalanmış at ve at arabasına rastlanmıştır. Pazırık Halısı, dünyanın en eski halısı olma özelliğini taşımaktadır. Halının üzerinde çeşitli insan ve at figürleri işlenmiştir. 195 x 205 cm boyutlarındadır (Arghavanian, 2017, s. 25).



**Resim 17. Pazırık Halısı**

(Kaynak: <https://www.aksam.com.tr/>)

Eski Türklerin ekonomisini, besicilik ve ticaret oluşturmuştur. Besicilikte özellikle ön plana çıkan atı ticaret amacıyla Çin gibi ülkelere satmışlardır. Türkler atın etinden ve sütünden yararlanmış, biriken eti ve sütü iklim şartlarından korumak için konservelemişler; atın sütünden Türk içkisi olarak bilinen kımızı yapmış ve tüketmişlerdir (Kafesoğlu, 1998, s. 317).

Türk kültüründe at kutsal sayılan bir hayvandır. Türklerin göçebe tarzını benimsemesinde atın önemi oldukça fazladır. Bu konargöçer süreç Anadolu'ya girene kadar devam etmiştir. Türkler Anadolu'nun çeşitli yerlerinde at heykelleri yapmış ve kayalara at motifleri işlemiştir. Atlar bunlarla sınırlı kalmamış; avcılıkta, savaşta, yeme ve içmede kullanılmıştır. Atları yaz aylarında sulu ve otlak yerlerde beslemiş, kış aylarında soğuktan korumak için kışlaklarda muhafaza etmişlerdir. Dahası çeşitli kaynaklarda Türklerin at üstünde doğduğu, yaşadığı ve öldüğü söylenmektedir (Güven, s. 1824).

Atlar, Türk milletinin bayramlarında ve çeşitli spor yarışmalarında yer almıştır. Yarışmacıların yeteneğini sergilediği bu yarışmalar; at üzerinde ok atma, at üzerinde kılıç kullanma, binicilik, cirit ve at yarışıdır. Kültürel değerini kaybetmeden günümüze kadar gelmiş olan atlı spor yarışmaları, ata sporlarımız arasında yer almaktadır (Başbuğ, 2012, s. 286).

Türk kültüründe kutsal bir hayvan olan at, Orhun yazıtlarında yıllık olarak geçmektedir. Eski Türk imparatorluğundan olan Hun İmparatorluğu, Çin'e çok sayıda at hediye etmiştir. At, On İki Hayvanlı Türk Takvimi'nde yılın isimlerinden birisi olmuştur. Türkler; ekonomide, savaşta, ulaşımda kısacası sosyal yaşantılarında atlardan yararlanmışlardır. Her şeyden önce at, Türk milletinin destanlarına ve masallarına konu olmuştur. Günümüzde ise genellikle turizm ve taşımacılık alanında kullanılmaktadır (Karcıoğlu, 2017, s. 167).

Türklerde Müslümanlık öncesi yaratıcı olarak Gök Tanrı'nın varlığı kabul edilmiştir. Gök Tanrı'ya en değerli hayvan olan at kurban olarak sunulmuştur. At sadece kurban edilmemiş, Türkler'in yaşantısının büyük bir kısmını da oluşturmuştur. Mezar taşlarında, yiyecek ve içeceklerde, destanlarda ve göçebe kültürün oluşmasında etkili olmuştur. Ayrıca at, On İki Hayvanlı Türk Takvimi'nde haziran ayını, Kutadgu Bilig'de ise zamanı temsil etmektedir (Sağlam, 2011, s. 35).

Türk kültüründe yeni doğmuş at “kulun” olarak adlandırılır. 1-3 yaşındaki at yavrusuna ise “tay” denmektedir. Üç yaşından sonra erkek tay, at adını alır ve binilecek hale gelir. Üç yaşından sonra dişi tay ise kısarak adını alır ve doğum yapacak hale gelir (Doğan, 2006, s. 14).

## 2.10. Türk Destanlarında At

Destan sözcüğü Türkçeye, İslamiyet’in kabul edilmişinden hemen sonra Farsça dâstân sözcüğünden geçmiştir. Destan kelimesinin günlük yaşantıda ve edebi eserlerde sıkça kullanıldığı görülmüştür. Destanlar, kahramanlık hikâyelerinin heyecanlı ve abartılı bir üslupla anlatıldığı anonim eserlerdir. En eski edebi ürünlerden birisi olma özelliğini taşımaktadır (Oğuz, 2004, s. 5). Diğer yandan destanlar herhangi bir milletin sosyo-kültürel yaşantısının, düşüncelerinin ve bakış açılarının hayali bir karakter ile bütünleştiği özgün yapıtlardır (Yıldız, 2009, s. 7).

Kainat, Türk destanlarında üç farklı dünyaya ayrılmaktadır. Bunlar; üst dünya, orta dünya ve alt dünya isimleriyle bilinmektedir. Üsteki ata “tulpar”, ortadakine “bozkır”, alttakine ise “yarı yılan vücutlu” denmektedir. Bahsedilen dünyaların hepsinde kel kahramanlar ve atlar bulunmaktadır. Kellik, korkusuzluğu ve kuvveti temsil etmektedir (Duymaz, 2009, s. 9).

Atlar; Türk destanlarında sahibini ölümden ve kötülükten koruyan, insanlarla konuşabilen, alışılmışın dışında özelliklere sahip varlıklardır. Kanatları olan ve uçabilen atlar destanlarda “Tulpar” ismiyle geçmektedir. Tulpar, kanatlarını karanlık yerlerde, yalnız kaldığında ve yüksek yerlerden geçmek için açmıştır. Halk arasında kanatları görüldüğünde Tulpar’ın yok olacağına inanılmıştır (Tavkul, 2007, s. 199).

Türk atlarının gözleri mavi, tüyleri ise açık renkli ve parlaktır. Türk destanlarından olan Oğuz Kağan Destanı’nda, önemli kişiler açık renkli atlara binmiştir. Aynı destanda atların astrolojiyle bağlantısının olduğu ortaya çıkmaktadır. Siyah at Satürn’ü, kahverengi at Jüpiter’i, sarı at ise Güneş’i temsil etmektedir (Gürsoy, 1995, s. 60). Atların bacakları ve boyunları uzun, gözleri ise büyük ve parlak tasvir edilmiştir. Bütün atların simgesel rengi bulunmaktadır. Bu renklere sahip siyah atlar acıları ve ölümleri, beyaz atlar şans ve kısmeti temsil etmektedir. Türk destanlarda Tanrılar, her kahramana bir at göndermiştir.

Kahramanlar, gönderilen bu atların yardımıyla insanları her türlü kötülükten korumuş ve insanlara zor zamanlarında yardım etmiştir (Abdurrezzak, 2007, s. 268).

Türk destanlarında yer alan kahramanların güzel ve güçlü atları olmuştur. Bu atlar kahramanlara yardım etmiş, korumuş ve dost olmuştur. Kahramanlar yalnızca atları yanlarında olduğu sürece her işin üstesinden gelmiştir. Türk destanlarında atlar sahibini en iyi tanıyan ve koruyan son derece zeki ve hızlı varlıklardır (Bars, 2008, s. 168). Kahramanlar ve atları çeşitli yarışmalara katılmıştır. Yarışmalarda atının yardımıyla bütün hünerlerini sergileyip kazanan kahramanlar ödüllendirilmiş veya sevdiğiyle evlendirilmiştir. Kahramanın atının saf dışı kalması için hileler yapılmıştır. Hileler zorlu engellerden, zehirli içeceklerden ve büyülerden oluşmuştur. Kahramanların birçoğu atıyla birlikte bu hileleri atlatmayı başarmıştır (Kaba, 2011, s. 165).

Türk destan kahramanı Köroğlu, atı ile birlikte kötülüklerle savaşıp adaletin yanında dururken en sadık arkadaşı atı olmuştur. Türklerin Ergenekon Destanı'nda dağdan çıktıklarında at üstünde göç ettikleri söylenmektedir. Oğuz Kağan Destanı'nda Çinliler, Mete Han'dan çok sayıda at istemiştir. Herkesin malumu at, avrat, silah deyiminde geçen atın sahibinden başkasını tanımadığı; avrat (kadın) sadece eşine sadık olması ve silahın sadece sahibinde durması gerektiği anlatılmıştır (Aksoy, 1998, s. 42).

Köroğlu, kuş avına çıkmıştır. Avladığı kuşları su kaynağının başında temizlerken aniden kuşlar canlanarak uçmuştur. Kuşların canlanıp uçma sebebi (bengi su) ölümsüzlük suyundan içmiş olmalarıdır. Köroğlu'nun atı da bu ölümsüzlük suyundan içmiştir. Efsaneye göre kıratın hala yaşadığı düşünülmektedir. Köroğlu öldükten sonra atı kırk gün hiç bir şey yememiştir. Türklere ait bir diğer masal olan Dede Korkut masallarında Bamsı Beyrek zindana hapsedilmiştir. Atı yedi yıl boyunca taşlarla dolu bir suyun içinde kalıp yosun tutmuştur. Bamsı Beyrek kendisini yedi yıl bekleyen atını (deniz aygırı) övmüştür. Bunun gibi masal ve efsaneler Türklere atların su ile bir bağlantısının olduğunu ortaya koymaktadır. Köroğlunun ve Bamsı Beyrek'in atlarının sudan çıkan at figürleri olduğu gözlenmiştir (Keleş, 2017, s. 132).

Türklere at, sahibinin yükünü taşımış ve sahibine yoldaş olmuştur. Türk masalı olan Dede Korkut masallarında at kelimesi doksan kez geçerken, ilk Türkçe sözlük olan Dîvan-ı Lugati't-Türk'te ise yüz doksan bir kez geçmektedir (Akman, 2003, s. 234).



## 2.11. Türk Mitolojisinde At Simgeleri

Mitoloji, medeniyetlerin dinsel inançlarını ve tabiat olaylarını izah etmek için doğmuş ve genellikle çıkış yeri belli olmayan edebi türlerdir. Belirli bir toplumun evreni açıklama isteğinden türemiştir (Yağmur, 2018, s. 319). Mitoloji, Tarih öncesi çağlarda yaşamış toplumların sosyal yaşamlarını ve inançlarını kapsamaktadır. Mitoloji, mit bilimi olarak da adlandırılır. Diğer toplumlar gibi Türklerin de mitolojik bir dönemi bulunmaktadır. Türk mitolojisinde evren, insan, yaşam ve ölüm hakkında bilgiler ortaya çıkmaktadır. Müslümanlık öncesi Türkler herşeyi yaradanın Tanrı olduğuna inanmıştır. Tanrıyla yalnızca şamanların iletişim kurduğu düşünülmüş ve şamanlar Tanrı'dan aldığı bilgileri insanlara aktarmıştır. Tanrı'ya ulaşım aracı olan atlar cennetin yolunu da bilen varlıklardır. Öyle ki at kılını yakmak öbür dünyaya geçişi sağlamaktadır (Gürsoy, 1995, s. 91).

Türk mitolojisinde uğurlu atların yeryüzüne güneşten geldiğine, asil hayvanların ise sudan çıktığına düşünülmüştür. Mitolojide öbür dünyanın olduğu söylenebilir. Atların ise öbür dünyada ve bu dünyada bir araya gelmesinden çirkin tayların doğduğuna büyüdüğünde ise güzelleştğine inanılmıştır. Eski Türk inançlarına göre at ile ilgili uygulamalar mevcuttur. Örneğin; ev veya çadır yaparken en uzun direğe atın sütü ve kanı sürülmüştür. Şamanlar ateşin etrafında beyaz at derisinin üstünde otururken dua etmişlerdir. Eğer bir evde at varsa o eve şeytan ve cinin giremediğine inanılmıştır. Erkeğin bıyığının, kadının saçının ve atın kuyruğunun kesilmesi yas tutmanın belirtisidir. Bununla birlikte rüyasında kuyruğu kesik at gören kişinin, öleceği yorumlanmıştır. Ruhların öbür dünyaya taşınmasını atlar sağlamaktadır. Beyaz at gökyüzüne, siyah at yer yüzüne gidış için tasvir edilmiştir. Beyaz at gökyüzü tanrısı için, siyah at ise yer altı tanrısı için kurban edilmiştir. Eski Türk inancında şeytanların atlarında vardır ve bu atların üç ayağı bulunmaktadır. Türk destanlarında atlar renklerine göre isimlendirilmiştir; Kırat, Bozat, Akat, Karat ve Sarat gibi. Battal Gazi'nin atı (Aşkar)'ın 40 gün güneş görmeyen yerde bekletilerek güçlenmesi sağlanmıştır. Kırgızlar'a ait Manas Destanı'nda 200'e yakın at ismi geçmektedir. İslam peygamberi Hz. Muhammed "Burak" isimli atıyla Mirac'a yükselmiştir. Türk destanlarında hanların kullandığı atlar; Manas Han'ın atı (Akkula), Alpamış Han'ın atı (Şubar), Beyrek Han'ın atı (Bengiboz), Koblandı Han'ın atı (Burul), Ural Han'ın atı (Akbut) ve Targın Han'ın atı (Kaska) dır (Karakurt, 2011).

Kula atın benekleri ve kırmızı donu bulunmaktadır. Bu benekler yüksek dağlara benzetilmektedir. Dede Korkut masalında Salur Kazan kula ata benzer bir ata binmiştir. Uygur efsanelerinde yer alan Prens Siddharta benekli Kantahaka Alatalar atı vardır. Ayrıca Türk mitolojisinde Uygur Kağan'ın atıda Kantahaka at soyuna bensuptur. Kâşgarlı Mahmud'un yazmış olduğu "Divanü Lugati't-Türk"de beyaz lekeleri olan at aya benzetilmiştir (Keleş, 2017, s. 125).

Hanların atlarının özellikleri; Şubar, (Kökşubar yada Bayşubar) süratlı hareket etmek demektir. Türk efsanelerindeki bütün atların özellikleri Şubar'da bulunmaktadır. Konuşabilir, uçabilir, sahibini kötülüklerden koruyarak düşmana karşı uyarır ve uzun mesafeleri kısa sürede katedebilir. Şubar'ın yelelerinde altın, üzengisinde gümüş ve kuyruğunda dokuz adet örgü bulunmaktadır. Renkleri çok fazladır ve atalarının sudan çıktığı bilinmektedir. Akkula, oldukça zekidir ve sahibine çok sadık olmasıyla bilinir. Akkula ve sahibi aynı gün de doğmuştur. Ayrıca Akkula çölde doğmuş ve 7 farklı kısrağın sütünden beslenmiştir. Bacak boyu çok uzundur, baldırları tıpkı bir boğanınki gibi güçlüdür ve çok hızlıdır. Kulakları sivridir ve o kadar keskin sesleri bile kilometrelerce öteden duyabilir. Yarıştığı bütün yarışmaları kazanmış ve sahibide bu ödülleri halkına dağıtmıştır. Gökboz ve Akboz, atlar daha çok Ural Batur destanlarında geçmektedir. Bu atların renkleri bozdur (Bıyıklı, 2019. s. 413).

Bengiboz, asil ve sahibine karşı oldukça sadık attır. Şubarda olduğu gibi Türk destanlarındaki bütün atların özellikleri Bengiboz'da da bulunmaktadır. Ön sezileri oldukça kuvvetlidir. Sahibini nerede olursa olsun bulabilir. Burşun (Ak ve Kök burşun), uçabilen ve ikiz atlar olarak bilinirler. Burşun isminin kökeni geyiklere dayanmaktadır. Bur gökteki ruhları betimlerken kullanılır. Bu sebeple ata kutsal sayılan geyiğinde ismini vermek atı yüceltir. Tulpar, Altay ve Kırgız mitolojilerinde yer almaktadır. Beyaz yada siyah renkler vardır. Kanatları beyazdır. Rüzgardan hızlıdır ve sahibine yardım eder. İsmi kökü Tul kellik anlamına gelmekte ve gücü temsil etmektedir. Tulpar safkan at anlamında gelmektedir. Yılmaya, kanatlı ve uçan at olarak Altay mitolojisinde yer almıştır. Yılmaya'nın da tıpkı Tulpar gibi beyaz ve siyah renkleri bulunmaktadır. Ayrıca yıldırıma benzetildiğinde söylenmiştir. (Bıyıklı, 2019. s. 414).

Kafkaslara ait "Nart" destanında geçen Debet kahramanının bir kerede oldukça yükseğe zıplayabilmektedir. Kafkas dağlarını bir zıplayışta aşabilmektedir. Öyle yükseğe

sıçrayabilir ki yüksek dağlar onun yanında küçük tepecikler gibi görünmektedir. Bu at burnundan çok soğuk ve dondurucu hava çıkarmaktadır. O kadar çok soğuktur ki üflediği hava akan suları dondurur ve Debet'e geçiş için yol oluşturur. Ayrıca diğer burnundan da sıcak hava üfleyebilmektedir. Üflediği bu sıcak hava o kadar çok sıcaktır ki mevsimler arası geçiş yaptırabilir ve buzları eriterek yağmur yağdırabilir (Turgunbayer, 2007, s. 100).

Moğollarda at insan ile bütünleşmiştir. İnsanın düşüncelerini ata benzetmişlerdir. Bu ata "Rüzgar Atı" denmektedir. Moğol inancına göre at, rüzgardan yaratılmıştır. Rüzgarın şiddeti, hızı ve gücü ata aktarılmıştır. Çeşitli Türk dillerinde çok sayıda ata ilişkin kelimeler bulunmaktadır. At, destan ve hikayelerde en fazla adı geçen canlıdır. Türk mitolojilerinde atlar silkinerek kelleşir. Kel haliyle atın gücü artmış olur. Masallarda uçabilen, konuşabilen atlar bulunmaktadır. Bu atlar yorulma nedir bilmez, düşmanlarını önceden hissederek sahibini tehlike hakkında uyarır. Rengini değiştirir, sahibinin nasıl olduğunu bilir ve sahibi ölmüşse ülkesine götürür. Eğer sahibi yaralanmışsa iyi birinden yardım alarak sahibini kurtarır. Türk mitolojisinde ismi geçen atlar; Ciren (konuşabilen Kamçı ve Kayçı Ceren) atlar, Tulpar (uçabilen) at, Burşun (ikiz Ak ve Kök Burşun) atlar, Yılmaya (kanatlı) attır (Karakurt, 2011).

Ciren, Türk ve Altay destanlarında ve mitolojilerde konuştuğu bilinen bir at cinsidir. Kamçı Ceren ve Kayçı Ceren adları duyulmuş konuşan atlardandır. Bazı destanlarda Kıl Ceren ve Oçı Ceren isimleride vardır. Kilin Türk ve Altay mitolojisinde boynuzlu at olarak geçmektedir. Genellikle tek boynuzunun olduğu söylenmektedir. Atın boynuzları gücünü temsil etmektedir. Bu boynuz başının üstünde kıvrık yada düz olarak çıkar. Bazı kaynaklara göre ejderle benzerlik göstermekte ve Çin mitolojisinden geçtiği düşünülmektedir. Bununla birlikte Yunan mitolojisinde tek boynuzlu at öldürmek, lanetlenmek demektir. Aryunt Türk mitolojisinde yarı insan yarı at olan bir canlıdır. Aryunt'un diğer isimleri Aryond ve Eryunt'tur. Aryuntların dışisine Işyunt denmiştir (Bıyıklı, 2019. s. 415).

Manas Destanı'na ait üç farklı at vardır; "Taytoru", destanın yaratılma nedeni, "Maniker", sahibinin koruyucusu ve "Akkula" ise sahibinin asil ve şerefli atıdır. Kızgızlar, güçlü, güzel ve özel atları Gök Kurt (Kök-Börü) olarak isimlendirmiştir. İskit Türklerine ait destanlarda ise atlar düşmana çifte atarak kahramını korumuştur. Kendisini oklara ve

kılıçlara karşı sahibinin önüne siper etmiştir. Atlar savaşta hile de yapmıştır. Düşmanın dikkatini dağıtmak için kaçıyormuş gibi yaparak düşmanın etrafını sarmıştır. Ayrıca atlar ayağından sakatlanmış gibi göstererek kahramanına zaman kazandırmayı sağlamıştır (Bıyıklı, 2019. s. 412).

### 3. ANALİTİK ÇERÇEVE

Araştırmanın bu bölümünde at figürü barındıran 20 sanatçı eserinin çözümlemesi yapılmış ve bulgular açıklanmıştır.

#### 3.1. İbrahim Çallı

İbrahim Çallı, Denizli iline bağlı Çal ilçesinde dünyaya gelmiştir. 1906'da güzel sanatlar okulu olan Sanâyi-i Nefise Mektebi'ni bitirmiştir. Çallı'nın yarışmadan kazanmış olduğu bursla Paris'e gittiği zamanlar, 1. Dünya Savaşı çıkmış ve eğitimi yarıda kalmıştır. Bu sebeple 1914 yılında Paris'ten ülkesine dönen sanatçı, İstanbul Sanâyi-i Nefise Mektebi'nde ders vermeye başlamıştır. O yıllarda İstanbul'a olan ilgisi artmış ve 'İstanbul' çalışmalarının esin kaynağı olmuştur (Başaran, 2014, s. 46).

Arkadaşlarının ona sürekli "Çallı" diye seslenmeleri sebebiyle bu lakabı almış, soyadı kanunuyla birlikte ise lakabı artık onun soyadı olmuştur. Sanatçı 1910 yılında eğitimini burslu devam ettirmek için yarışmaya katılmıştır. Yarışmada birinci olan Çallı devlet tarafından Paris'e gönderilmiştir. Paris'te almış olduğu eğitimle edindiği bilgileri eserlerine aktarmıştır (Altınölçek, 1994, s. 7).

İbrahim Çallı genellikle açık alanlarda çalışmayı tercih etmiştir. Resimlerinin teması; manzaralar, portreler, sahiller, evler ve savaşlar olmuştur. İyi bir ressam ve aynı zamanda iyi bir eğitimci olan İbrahim Çallı, 1960 yılında İstanbul'da hayata gözlerini yummuştur (Okkalı ve Baytar, 2020, s. 135).

### 3.1.1. Zeybekler Kurtuluş Savaşında Eser Analizi



**Resim 18. İbrahim Çallı, “Zeybekler Kurtuluş Savaşında”, Tuval üzerine yağlıboya, 118x154cm, 1923**

(Kaynak: <https://www.wikizero.com/tr>)

“Zeybekler Kurtuluş Savaşı”nda adlı eserde üç kadın, eserin adından da anlaşılacağı gibi zeybek adı verilen dört erkek, bir de at figürü bulunmaktadır. Kadın figürleri resmin solunda ayakta durur vaziyette ve çizgili kilim örtülmüş yüksek bir yerde oturan zeybeğe bakmaktadır. Kadınlar o döneme ait giymiş oldukları yöresel kıyafetlerinin başında bulunan örtüyle sol ellerini kullanarak ağızlarını ve burunlarını kapattıkları için sadece gözleri görülmektedir. Kadınların kıyafetleri başlarından ayak uçlarına kadar kapalı ve başlarındaki yöresel örtü ekose desenlidir. Sadece ortadaki kadın figürünün çıplak ayakları görülmektedir. Zeybeklerin hepsinde yöresel kıyafetler ile bu kıyafetlerin parçası olan uzun çizmeler ve fesler bulunmaktadır. Sırtı dönük oturan zeybek; kadınlara doğru bakar halde, dizlerinin üstünde sadece dipçiği görülen tüfeğini tutmuş, beline mermilik kemeri takmıştır. Resmin sağ tarafında ayakta iki zeybek durmaktadır. Bu zeybeklerden önde duranın sadece arka tarafı, belindeki mermiliği, diz kapağının arkası görülmekte, başı kadınlara dönmüş ve sağ eliyle dipçiği zeminde duran tüfeğini dik bir şekilde tutmaktadır. Sağ arkada yüz hatları görülen ayakta duran zeybek, oturan zeybeğe

bakmaktadır. Resmin ortasındaki atın başı kadınlara dönük, kuyruğunun bir kısmı görülmekte ve eyerinde eşyalar bulunmaktadır. Atın eyerini düzelttiği için zeybek öne doğru eğilmiş bir vaziyette ve sadece arka tarafı, diz kapağının arkası ve sırtındaki cephaneliği görülmektedir. Arka fon; gökyüzü, sıradağlar, dağların eteklerinde bulunan evler ve zeybeklerin, kadınların ve atın durduğu zeminden oluşmaktadır. Bu çalışmada savaş hazırlığı yapan zeybekler, onların yakınları kadınlar ve yük taşıyan binek atı gerçekçi bir şekilde resmedilmiştir. İnsan figürlerinin ten renkleri kahverengi ve tonlamalarıdır. En soldaki kadının baş örtüsü beyaz, ortadaki kadının baş örtüsü beyaz üzerine mavi ekose, sağdaki kadının baş örtüsü beyaz üzerine kırmızı ekosedir. Kadınların yöresel kıyafetlerinin rengi beyaz ve kahverenginin karışımıdır. Yüksek yerde örtülü enine çizgili kilim, sarı ve kahverengiden oluşmaktadır. Kilim üzerinde oturan zeybeğin başında mavi ve beyaz karışımı oyali yemeni dolanmış fesi bulunmaktadır. Aynı figürün yöresel kıyafetinin tamamı kırmızı ve kahverenginin iç içe geçmiş halidir. Ayakta duran iki zeybeğin yöresel kıyafetinin üst kısmı lacivert, alt kısmı ise beyazdır. Ayakta arkası dönük zeybeğin kırmızı oyali yemenili fesi, yanında yüzü görünen zeybeğin lacivert yemenili oyali fesi vardır. Atın rengi gri ve beyazın karışımından; eyer ve üzerindeki eşyalar ise kahverengi, beyaz ve kırmızıdan oluşmuştur. Atın eyerini düzelden zeybeğin yöresel kıyafetinin fesi beyaz, üst kısmı kahverengi ve tonu, alt kısmı ise laciverttir. Efelerin çizmeleri siyah, mermilik kemerleri ve tüfekleri kahverengidir. Gökyüzünde gri, beyaz ve mavi kullanıldığı için kapalı bir hava görülmektedir. Sıradağlar mavi, kahverengi ve griden oluşmaktadır. Evlerin çatıları kırmızı, duvarları ise beyazdır. Zeminde kullanılan renkler kahverengi, kırmızı, siyah, beyaz ve sarıdır. Zeybekler Kurtuluş Savaşı'nda eserinde çoğunlukla sert ve yumuşak fırça darbeleri tercih edilmiştir. Ağırıklı olarak figürlerde ve resmin tamamında kontur çizgileri kullanılmıştır.

### **3.2. Münif Fehim Özarman**

Münif Fehim Özarman, tiyatro sanatçısı Ahmet Fehim'in oğludur. Tanınmış bir babanın oğlu olduğu için sanat ve edebiyat alanında donanımlı olarak yetiştirilmiştir. Sanâyi-i Nefise Mektebi ve Üsküdar İdadisi'nde öğrenimini tamamlamıştır. Çalışmaları; Afacan, Aydede, Cumhuriyet, Yedigün, Vakıf, Kelebek ve Akbaba gibi çeşitli dergi ve gazetelerde yer almıştır. Sanatçı, İstanbul'da 6 Kasım 1983 yılında vefat etmiştir (Taşkesenlioğlu, 2019, s. 34).

Sanatçı, afiş, reklam ve illüstrasyon çalışmaları gerçekleştirmiştir. İlk illüstratör çizimleri 1920’den 1922’ye kadar Leyla Saz’ın yazılarını yazdığı Saray Hayatı isimli metinlerin görselleştirilmesi olmuştur. 1937 senesinde Taksim Kristal Gazinosu’nda ilk kişisel sergisini açmıştır. Halide Edip Adivar, Ömer Seyfettin ve Reşat Nuri Güntekin gibi usta yazarların romanlarının iç sayfa ve kapak resimlemelerini yapmıştır. Çalışmalarının konusu genellikle İstanbul’un yakın tarihi geçmişi ve Türk tarihi olmuştur (Günel, 2010, s. 37).

### 3.2.1. Cumhuriyetin 15 inci Yılı Sayısı Eser Analizi



**Resim 19. Münif Fehim, “Cumhuriyetin 15 inci Yılı Sayısı” Yedi Gün Dergisi Kapak illüstrasyonu”, 1938**

(Kaynak: <https://www.bitmezat.com/>)

“Cumhuriyetin 15 inci Yılı Sayısı” isimli illüstrasyon çalışmasını Yedi Gün Dergi kapağı için yapmıştır. Çalışmada Atatürk ve atı, askerler, çocuklar ve halk görülmektedir. Atatürk ve atı sarıdır. Atın sağ ön ayağı havada ve bükülmüş, sol ön ayağı düz, sağ arka ayağı bükülmüş ve sol arka ayağı geride durmaktadır. Atın başı yere bakar vaziyettedir.



Atatürk elleriyle atının dizginini tutmuştur. Atatürk'ün askeri üniformasının pelerini uçmaktadır. Atatürk ve atı yüksek bir platform üstüne konumlandırılmıştır. Resmin; üst kısmında kırmızı daire içinde beyaz 7 gün yazısı, sağ ve solunda elinde bayrak tutan yeşil üniformalı askerler, ve bu askerlerin arasında yeşil çelenk etrafında kırmızı daire içerisinde beyaz 15 inci yazısı vardır. Çelengi, askeri üniforma giymiş bir erkek ve bir kız çocuğu tutmaktadır. Resmin arkalarında ellerinde Türk bayrakları tutan kalabalık bir halk grubu görülmektedir. Atatürk ve atı Türk tarihinin vazgeçilmez bir sembolü olarak gerçekçi bir biçimde resmedilmiştir. Resimde gölgelendirmeler yapılmıştır. Fehim, Cumhuriyetin kuruluşunun 15. Yılına ithafen bu illüstrasyon çalışmasını gerçekleştirmiştir.

### **3.3. Bedri Rahmi Eyüboğlu**

Bedri Rahmi Eyüboğlu, Giresun'un ilçesi olan Göreli'de dünyaya gelmiştir. O zamanlar Göreli'nin kaymakamı asıl adı Ali Bedrettin olan Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun babasıdır. Sanatçının hayatını önemli derecede etkileyen yer Trabzon'dur. Eyüboğlu, üretmeye küçük yaşlarda başlamış ve arkadaşlarıyla birlikte orta okuldayken "Serçe" dergisini çıkarmıştır (Çelik, 1996, s. 1).

Eyüboğlu, dilini öğrenmek ve müzeleri gezip kendini geliştirmek için Fransa'ya gitmiştir. Fransa'da bir aya yakın Academie Andre'de çalışmıştır. 1933'de İstanbul'a dönen sanatçının eğitmenliği Güzel Sanatlar Akademisi'nde öğretim üyesi olarak göreve başlamasıyla oluşmuştur (Çelik, 1996, s. 4).

Eyüboğlu'nun Çorum gezisine çıktığı yıllarda eserlerine aktaracağı temalar da yavaş yavaş belirmeye başlamıştır. Bu temalar; saz çalan aşıklar, köylüler, kahveler kısacası anadolu insanının doğallığı ve yaşantısı olmuştur (Saydam, 2002, s. 28).

Bedri Rahmi Eyüboğlu, üretken bir sanatçıdır. Malzemenin kalitesine önem vermeyen sanatçı, guaj boyalarla ve mürekkeplerle karton üzerine çalışmalarını yapmıştır. Resimlerini yaparken gördüğünü olduğu gibi yansıtmamış, kendinden de bir şeyler katmıştır. Bu onun resim anlayışını oluşturan unsurlardandır. Eyüboğlu'nun sanat anlayışında öğretmeni İbrahim Çallı'nın büyük bir katkısı olmuştur. Çallı'dan öğrendiği her bilgiyi öğrencilerine aktarmıştır (Saydam, 2002 s. 24).

Türk resim sanatında önemli bir yeri olan Bedri Rahmi Eyübođlu, yetiřtirdiđi öđrencilerine Türk kùltürünü yansıtan eserlerini bırakmıřtır. Anadolu'nun kùltürü eserlerinin ana temasını oluřturur. Eserlerinde anlatmak istediđi řeyleri kendince yorumlayarak vermesi ona ayrı bir renk katmıřtır (Bařbuđ, 2019, s. 213).

Bedri Rahmi Eyübođlu, üretmekten hiç vaz geçmeyen, sürekli üreten bir sanatçıdır. Bu üretme isteđi onu yormuř ve alkol bađımlılıđı bünyesini zayıflatmıřtır. Sanatçı, 1975 yılında alkol yüzünden sarılıđa yakalanmıř ve tedaviler yetersiz kaldıđı için İstanbul'da vefat etmiřtir (Aldođan, 2003, s. 30).

### 3.3.1. At Üstünde Ařıklar Eser Analizi



**Resim 20. Bedri Rahmi Eyübođlu, “At Üstünde Ařıklar”, Yađlıboya, 1940**

(Kaynak: <https://derinhikayeler.wordpress.com>)

Bedri Rahmi Eyübođlu'nun “At Üstünde Ařıklar” isimli eserinde, uçan atın üzerinde eserin ismiyle bađlantılı olarak birbirine ařık bir erkek ve bir kadın figürü gör÷lmektedir. Erkek figürü önde oturmakta, bařı profilden gözüdür halde, saçları dalgalı ve kısa kesim, üst tarafı çıplak, bacađının bir kısmı kapalı, sol ayađıyla kadın figürünün sol ayađını tutmaktadır. Sol eliyle Türk kùltüründe önemli bir yer tutan sazın tellerine dokunmaktadır. Kadın figürü arkada oturmakta, bařı ve yüzü düz biçimde, saçları uzun ve rüzgârdan uçuřmakta, üstünde řeffaf bir kıyafet giydiđi gör÷lmektedir. Atın kanadı kadının bacađının bir kısmını kapatmıřtır. Kadın, sol eliyle erkeđin belini kavramıř ve sol

bacağını öne doğru uzatmıştır. Sol kolunda ise huzuru ve özgürlüğü simgeleyen bir güvercin bulunmaktadır. Kanatlı at havada uçmaktadır. Atın kuyruğu rüzgârdan havalanmış, başı kendi boynuna yapışık, yeleleri kesik; ön bacaklarının yarısı ileriye, arka bacaklarının tamamı geriye kıvrılmıştır. Atın ön ayaklarının yarısı, arka ayaklarının tamamı görülmektedir. Arka fon iki parçaya bölünmüştür. Bölünen alanın çoğunu gökyüzü, kalan kısmını ise akarsu ve küçük tepelikler oluşturmaktadır. “At Üstünde Âşıklar” eserindeki atın kanatlarının olması ve uçuşu soyut bir çalışma olduğunun göstergesidir. Bu çalışmaya savruk fırça darbeleriyle mozaik etkisi verilmiştir. İki figürün de saçları siyahtır. Erkek figürünün ten rengi kadın figürüne oranla daha koyudur. Güvercin, yeşil ve ağırlıklı olarak beyazdan oluşmuştur. Sazın sapı kahverengi, ana gövdesi ise kahverenginin tonlarından oluşmaktadır. At; mavi, beyaz ve grinin karışımıdır. Gökyüzü, turuncu ve sarı ton renklerini içerdiği için güneşli olarak gözükmektedir. Tepeliklerde kahverenginin tonları, akarsuda ise mavinin tonları kullanılmıştır. Figürlerin detaylandırıldığı yerlerde siyah kontur çizgileri kullanılmıştır. Genel olarak bu çalışmada yumuşak renk geçişleri yapılmıştır.

### **3.4. Erol Yıldır**

Erol Yıldır, Kahramanmaraş’ın Göksun ilçesinde doğmuştur. İlkokul ve ortaokulunu Kahramanmaraş’ta bitirmiştir. 1978 yılında Adıyaman’da Besni Öğretmen Lisesi’nden, 1983 yılında ise Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi Bölümü’nden mezun olmuştur. Meslek hayatına 1986 yılında Kahramanmaraş Meslek Yüksek Okulu’nda öğretim görevlisi olarak başlamıştır. Sanatçı, Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi’nde Yardımcı Doçent Doktor olarak yedi yıl boyunca çalışmıştır (“Erol Yıldır Kimdir?”, t.y.)

İstanbul’daki kişisel atölyesinde, akrilik ve yağlı boya tekniğiyle çalışmaktadır. Eserlerinin teması genellikle Kafkasya bölgesidir. Bu sebeple Çeçenya, Gürcistan, Osetya gibi çeşitli yerlerde incelemelerde bulunmuştur. Ayrıca yayımlandığı beş kitabı vardır (“Erol Yıldır ile söyleşi”, t.y.)

İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü’nde Doç. olarak ders vermeye devam etmektedir (“Doç. Erol Yıldır”, t.y.)

### 3.4.1. Atlar ve Kuleler Eser Analizi



**Resim 21. Erol Yıldır, “Atlar ve Kuleler”**

(Kaynak: <https://erolyildir.com>)

Erol Yıldır'ın “Atlar ve Kuleler” isimli eserinde birisi sağda, diğeri solda olmak üzere iki at figürü bulunmaktadır. Atlar vevine ve birbirlerine paralel bir şekilde durmaktadır. Soldaki atın başı kalkık ve ileriye doğru bakmaktadır. Sağdaki atın başı ön profilden görülür bir biçimde ve düzdür. Figürlerin başı boştur ve eyerleri yoktur. Kuyrukları vücutlarına yapışık ve düzdür. Sekiz tane Çeçen kulesi vardır. En uzun kulenin çatısı görünmektedir. Kulelerin toplamda yedi penceresi ve dört kapısı bulunmaktadır. Arka fon üç parçaya ayrılmıştır. Bu parçalar; üst kısımda gökyüzü, ortada kuleler ve alt kısımda zemindir. Atların ayakları zeminle iç içe geçmiştir. Bu nedenle ayakları tam olarak belli değildir. Resmin her iki yanında zemine bağlı kayalıklar görülmekte ve atlar bu kayalıkların arasında durmaktadır. Zemin de kayalıktan oluşmaktadır. “Atlar ve Kuleler” isimli eserde detaylar belli olmaktadır. Figürler ve kuleler gerçekçi bir biçimde resmedilmiştir. Atlar siyah ve kahverenginin tonlarıdır. Yelelerinde ve kuyruklarında yer yer, beyazlıklar bulunmaktadır. Sağdaki atın başı ve sol arka ayağı, soldaki atın ise ön ayağı beyazdır. Gökyüzünde; mavi, beyaz, turuncu gri karışımları, sağ üstten vevine

dođru açıklanmaktadır. Kuleler kahverengi ve mavi tonlarından oluşmaktadır. Kapı ve pencere kenarlarını belirginleştirmek için beyaz şeritler kullanılmıştır. Pencere ve kapı içleri siyahtır. En uzun kulenin çatısı kahverengidir. Atların yanlarındaki kayalıklar mavinin tonlarıdır. Zemin kahverengi ve mavinin karışımından oluşmaktadır. Atların ayaklarında bu karışımın içinde yer almaktadır. Resimde yumuşak fırça darbeleri bulunmaktadır. Figürlerin ve objelerin üstündeki renk tonlarında gölgelendirmeler yer almaktadır.

### 3.5. Sernur Işık

Sernur Işık, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü'nü 2006 senesinde birincilikle tamamlamıştır. Çocuk hikaye kitap ve dergi kapakları, Porque Design için yastık kılıfı ve bez çanta illüstrasyonları, karakter tasarımları ve görsel yönetmenlik yapmıştır. Günümüzde Bershka markası için illüstrasyonlar gerçekleştirmektedir. Işık, ilk olarak eskiz yapıp sonra dijital ortama aktarmaktadır. Uluslararası Ekslibris Yarışması'nda ikinci, Avrupa Gençlik Olimpiyat Festivali Logo ve Maskot Tasarım Yarışması'nda birinci olmuştur ("Young Talents: Sernur Işık", 2011).

#### 3.5.1. Personal Illustrations Eser Analizi



**Resim 22. Sernur Işık, "Personal Illustrations", Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2012**

(Kaynak: <https://www.behance.net/>)

“Personal Illustrations” isimli çalışmada bir at ve kız çocuğu figürü vardır. At kahverenginin tonlarıdır. Atın başından siyah kıvrımlı beyaz bir boynuz çıkmıştır. Eyeri ve dizgini mavidir. Yelesi, kuyruğu ve toynakları kahverengidir. Atın bacaklarında şerit, eyerinin etrafında kahverengi kalp süslemeleri bulunmaktadır. Atın gözü kapalı havada uçmaktadır. Küçük kızın kahverengi uçuşan uzun saçları vardır. Gözleri kapalıdır. Beyaz tenlidir. Saçında beş yapraklı pembe bir çiçek mevcuttur. Pembe tonlarında elbisesinden çıkan kırmızı bir kuşak görülmektedir. Kırmızı kalp süslü bir babet giymiştir. Elleriyle atının dizginini tutmuştur. Arka plan pembe ve tonlarıdır. Sağ üst kısımda kareli içerisinde iki pembe çiçek bulunan defter sayfası göze çarpmaktadır. Arka planda atın altında beyaz bulut vardır. Bu sebeple atın uçuşunu söyleyebiliriz. Resmin tamamına çiçek, kalp, yaprak ve yıldız desenleri serpiştirilmiştir. Çalışmanın üst kısmının tamamı gri yaldızlı bir şerit ile kaplanmıştır. Figürlerde gölgelendirmeler yapılmıştır. Bu çalışma daki figürler, çocuk kitabı resimlemesi için soyut bir biçimde tasvir edilmiştir. Personal Illustrations da bulunan at Türk mitolojisinde Kilin atıyla benzerlik göstermektedir.

### **3.6. Mehmet başbuğ**

Mehmet Başbuğ, Diyarbakır’da dünyaya gelmiştir. Bursa Eğitim Enstitüsü’nde Resim Bölümünü bitirmiştir. Gazi Üniversitesi Resim Bölümü mezunu olup aynı üniversitede yüksek lisans ve doktorasını tamamlamıştır. Çeşitli devlet okullarında on yıl öğretmenlik yapmıştır. Gazi Üniversitesi ve Selçuk Üniversitesi’nde öğretim görevlisi, Süleyman Demirel Üniversitesi’nde ise resim bölümü başkanlığı ve dekan yardımcılığı görevlerinde bulunmuştur. 2009 ve 2017 yılları arasında Kırgızistan’da bulunan Manas Üniversitesi’nde okutmanlık ve yöneticilik yapmıştır. Türkiye’de ve yurt dışında hem kişisel hem grup sergileri açmıştır. Çeşitli müzelerde sergilenen eserleri yirmi kadar ödül almıştır. Sanatçı 2017 yılında Kırgızistan’ın başkenti Bişkek’te yüksek tansiyona bağlı beyin kanamasından vefat etmiştir (Güngör, 2020, s. 1618).

Mehmet Başbuğ, Kırgızistan’da bulunduğu süre zarfında Kırgızların geleneklerini ve göreneklerini benimsemiş ve kültürel özelliklerini eserlerine aktarmıştır. Çalışmalarında Türklerde büyük bir öneme sahip olan atı, Kırgız Türklerinin kıyafetlerini ve mevsimsel geçişlerini, Anadolu’yu ve Anadolu insanının sosyal yaşamını ustalıkla resmetmiştir (Ayhan, 2017, s. 3525).

Eserlerinde Türk askerinin kahramanlığını ve Milli Mücadele’yi anlatmıştır. Genellikle çalışmalarının konusu Orta Asya Türk devletleri, göçler, savaşlar ve Anadolu olmuştur. Türk tarihinin kültürel değerlerini öne çıkartmış ve çalışmalarını bu yönde devam ettirmiştir. Detayları ustalıkla kullanan sanatçı, Türk ve dünya resim sanatına büyük katkılar sağlamıştır (Yabalak, 2020, s. 120).

### 3.6.1. Bişekte Atlar Eser Analizi



**Resim 23. Mehmet Başbuğ, “Bişekte Atlar”, Tuval üzerine yağlıboya, 80x60cm, 2013**

(Kaynak: <https://www.facebook.com>)

Mehmet Başbuğ’un “Bişekte Atlar” isimli eserinde iki at figürü bulunmaktadır. Atlar boyunlarına kadar görülmektedir. Sağdaki atın geminin ucundan sallanan püskül ağız hizasına, soldaki atın püskülü ise boynuna kadar inmiştir. Sağdaki atın alnından burnunun üstüne kadar uzanan diküçgen bir şekil görünmekte ve başı sola dönük bir biçimde yere doğru, soldaki atın başı sağa dönük ve diğer ata doğru bakmaktadır. Atların gözleri açık,

kulakları ve başları dik durmaktadır. Yeleleri taranmış gibi kulaklarının arasından geçmiş ve alınlarına düşmüş olan atların gemleri ve dizginleri vardır. Arka fon; gökyüzü, su yolu ve zemin olmak üzere üç kısma ayrılmıştır. Gökyüzü açık bulutlu, zeminde ayak izlerinin oluşturduğu küçük su birikintileri ve zemini ikiye bölen su yolu bulunmaktadır. Atların yelelerinden bakımlı ve gözlerinden yorgun oldukları anlaşılmaktadır. Detayların fazlaca kullanıldığı bu eserde atlar, binek aracı olarak gerçekçi bir şekilde tasvir edilmiştir. Sağdaki atın vücudu kırmızı ve kahverenginin tonlamalarından oluşmuştur. Yelesi sarı ve kahverenginin karışımıdır. Alnındaki diküçgen şekil beyazdır. Soldaki atın vücudu, yelesi beyaz ve gri karışımıdır. Atların gözleri siyah, püskülleri ve gemleri kırmızıdır. Sağdaki atın dizgini kırmızı, soldaki atın ise kahverengidir. Gökyüzü mavi ve beyazın tonlarından oluşmaktadır. Zemin beyazdır ve bu sebeple karlı olduğu anlaşılmaktadır. Zemini ayıran su yolu ve zemindeki su birikintileri mavi, kahverengi ve beyaz karışımıdır. Resimde açık-koyu gölgelendirmeler mevcuttur. Genel olarak zemindeki su birikintileri ve gökyüzü dışında her yer yumuşak fırça darbeleriyle yapılmıştır.

### **3.7. İrem Karasu**

Kocaeli’de doğmuştur. İsviçre Cenevre Üniversitesi Eczacılık Fakültesini tamamlamıştır. Günlük yaşamındaki stresi azaltmak amacıyla çizim yapmaya başladığını ifade etmiştir. Meslek hayatına davetiyeler ve portreler yaparak atılmıştır. Çocuk kitabı resimlemesi bu alanda ilerlemesine vesile olmuştur. Şimdilerde karakter tasarımları ve çocuk kitap resimlemeleri gerçekleştirmektedir (“İrem Karasu”, t.y.)



### 3.7.1. Unicorn Girl Eser Analizi



**Resim 24. İrem Karasu, “Unicorn Girl”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon**

(Kaynak: [https:// www.illustratorsplatform.net](https://www.illustratorsplatform.net))

“Unicorn Girl” isimli çalışmada; at ve insan figürü, ağaçlar, çimenler ve dere bulunmaktadır. Atın vücudu beyaz, gözü ve toynakları siyahtır. Yele ve kuyruğu pembe mavi karışımıdır. Kuyruğunun ve saçının uçları dalgalıdır. At yürür vaziyettedir ve sağ ayağı havada durmaktadır. Gözü açık ve başı dik durmaktadır. Başının ortasından pembe renkli ve kıvrımlı boynuz çıkmıştır. İnsan figürü kadındır. Kadının omuzları açıktır ve uçları yere değen beyaz elbisesi vardır. Kadının sağ bacağına bir kısmı, pembe kahverengi karışımı ayakkabası görülmektedir. Kadının taranmış uzun saçları, kahverengi ve sarının tonlarıdır. Saçları ortadan ayrıktır ve atın karnına kadar uzanmaktadır. Kadının gözleri açıktır ve yeşildir. Başı sola dönük durmakta ve gülümsemektedir. Resimde on üç ağaç gövdesi vardır. Ağaç gövdeleri mavi ve morun tonlarıdır. Gövdelerin etrafına mavi yeşil karışımı sarmaşıklar dolanmıştır. Zeminde yeşil-beyaz çimenler mevcuttur. Resmin ortasından geçen dere, mavi ve beyazın tonlamalarıdır. Gökyüzü mavidir. Genel olarak görselde sert kontürler ve gölgelendirmeler göze çarpmaktadır. Resimdeki at, Türk kültüründeki boynuzlu (Kilin)

atına benzer özellikler taşımaktadır. Bu çalışmada ki at; binek aracı olarak sevimli ve dost canlısı tasvir edilmiştir.

### 3.8. Eren Arık

Sanatçı, 2009’da Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Animasyon Bölümü’nden mezun olmuştur. 2006 yılından beri konsept tasarımıyla ilgilenmektedir. Film ve oyun şirketleri için görsel tasarımlar yapmaktadır. Kullandığı teknik fotoğraflar üzerinden farklı stillerle üç boyutlu gerçekçi çizimlerdir. 2D ve 3D grafik programlarını etkin bir biçimde kullanabilmektedir. Günümüzde eğlence sektörleri için serbest konsept çalışmaları yapmaktadır (“Eren Arık”, t.y.)

#### 3.8.1. Witcher Fanart Eser Analizi



**Resim 25. Eren Arık, “Witcher Fanart”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2014**

(Kaynak: <https://www.artstation.com>)

“Witcher Fanart” isimli çalışmada; bir at ve insan figürü, üç insan ayağı, dört karga ve iki ağaç gövdesi bulunmaktadır. Üç insan ağaca asılmış vaziyette ve ayakları görülmektedir. Resmin sağında ve solunda ağaç gövdeleri yer almaktadır. Ağaç gövdelerinin etrafında sarılı kalın ipler vardır. Kargalar ve asılan adamlar siyahtır. Kargalar; sağdaki ağaç gövdesinin arkasında, ön kısımda zeminde, sol kısımda havada ve dağlara doğru uçmaktadır. Dağlara doğru uçan karganın dışındaki bütün kargalar atlı adama doğru bakmaktadır. At ve adam resmin önüne doğru bakmaktadır. At siyahtır. Atın vücut hatlarının belirginleştirilmesi için beyaz çizgiler kullanılmıştır. At yürür haldedir. İnsan figürü; sağ eliyle atını, sol eliyle kılıcını kavramıştır. İnsan figürünün sadece sağ ayağının ucu belirgin halde ve sol ayağı atın vücuduyla bütünleşmiştir. İnsan figürünün saçı ve

gözü beyaz, kıyafeti kahverengi ve sarı karışımıdır. Ayrıca insan figürünün yüzünde gözlerini ortadan bölen ince kesik izler mevcuttur. Arka plan; üstte gökyüzü, ortada dağlar zeminde ise ağaçlar ve topraktan oluşmaktadır. Zemin kahverengi, siyah ve beyaz karışımıdır. Gökyüzü; mavi, beyaz ve gri tonlamalarıyla birlikte sisli gözükmektedir. Dağlar gri ve siyah karışımından oluşmaktadır. Zemindeki bitkiler yeşilin tonlarıdır. Çalışmada açıkly koyulu gölgeler oluşturulmuştur. İllüstratörün imzası beyaz yazıyla çalışmanın sağ alt kısmına konumlandırılmıştır. Bu çalışmanın tamamı ve özellikle at figürü gerçekçi bir biçimde resmedilmiştir. At binek aracı olarak kullanılmıştır.

### **3.9. Cihan Engin**

Cihan Engin, Ankara Ayrancı Lisesi'nden mezun olmuştur. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü'nü tamamlamıştır. Daha sonra Ankara'da 2007-2009 yıllarında United design studios reklam ajansında sanat yönetmenliği ve ressamlık yapmıştır. İlk kişisel resim atölyesini 2009 senesinde açmıştır. İş hayatına 2010 yılında Globsis/Smsnet oyun şirketinde başlamıştır. Bu şirkette tablet ve telefon oyunları için illüstrasyon çalışmaları yapmıştır. Ayrıca Apple Store ve Google Play'de bulunan çeşitli oyunların tasarımlarını ve sanat yönetmenliğini üstlenmiştir. Çalışmalarının konusu genellikle İstanbul, Ankara kıyameti ve Eski Türk mitolojisidir. İllüstrasyonlarını, çizim tabletleriyle photoshop programında gerçekleştirmektedir. Engin'in dokuz kişisel sergisi bulunmakta ve günümüzde dijital ressam olarak çalışmaktadır ("Cihan Engin", t.y.)

### 3.9.1. Great Leader Atatürk Series Eser Analizi



**Resim 26. Cihan Engin, “Great Leader Atatürk Series”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2015**

(Kaynak: <https://www.behance.net>)

“Great Leader Atatürk Series” isimli eserde bir insan ve iki at figürü bulunmaktadır. İnsan figürü Atatürk’tür. Atatürk sağ eliyle atının dizginini tutmakta, sol eli ise görülmemektedir. Atlar doludizgin koşmaktadır. Gözlerinden ve ayaklarından sarı turuncu karışımı kıvılcım çıkmaktadır. Her iki atta siyahtır. Atatürk’ün atının üzerinde yeşilin, diğer atın üzerinde kırmızının tonları görülmektedir. Atların yeleleri rüzgârdan dalgalanmıştır. Atların ön ayakları siyah dumanla bütünleşmiştir. Arka ayakları gözükmemektedir. Arka fonda; turuncu, siyah, yeşil, sarı, kırmızı ve mavi tonlamaları duman gibi gösterilmiştir. Resmin tamamında açık koyulu renk tonlarıyla gölgeler yapılmıştır. Resmin sol altında sarı renkli Cihan Engin Dijital Art yazısı ve hemen üstünde imzası vardır. Bu çalışmada ki atlar gerçek boyutlarında çalışılmıştır. Türk milletinin büyük önderi Atatürk gerçekçi, Türk tarihinde önemli bir yeri olan atlar ise sürrealist biçimde tasvir edilmiştir. Çalışma photoshop programında yapılmıştır.

### 3.10. Ertaç Altınöz

Sanatçı, İzmir Güzel Sanatlar Lisesi Resim Bölümünü, İstanbul Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema Televizyon bölümünü başarıyla tamamlamıştır. Kısa sürede ikisi animasyondan oluşan beş kısa film çekmiştir. Yurtiçinde ve yurtdışında çeşitli oyun şirketleri için çalışmalar yapmıştır. Kitap ve albüm kapakları, filmler için konsept çalışmaları, dergi ve magazinlerin iç mekan illüstrasyonları çalışmalarından bazılarıdır. İş hayatına freelancer olarak devam etmektedir (“Ertaç Altınöz”, t.y.)

#### 3.10.1. They Are Coming Eser Analizi



**Resim 27. Ertaç Altınöz, “They Are Coming”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2015**

(Kaynak: <https://www.facebook.com/>)

“They Are Coming” isimli çalışmada dört atlı, savaşçı grubu, bir ayı ve dört örümcek figürü bulunmaktadır. En öndeki atlı lider konumundadır. Savaşçıların ve atların tamamı zırhla donatılmıştır. Atların vücudu; gri, siyah ve mavinin, yeleleri beyazın tonlarıdır. En sağdaki at ve savaşçı sağa, lider savaşçı ve atı öne, soldaki savaşçı ve sol geride kalan savaşçı ve atı sola dönük bakmaktadır. Geriye kalan bütün savaşçılar ileriye doğru bakmaktadır. Örümcekler mavi ve beyaz karışımıdır. Atların ve savaşçıların ruhları çekilmiş sanki öteki dünyadan gelmiş gibidirler. Ayrıca atların göz çukurlarının yerinde boşluklar mevcuttur. Savaşçıların gözleri beyaz, tenleri mavi beyaz karışımıdır. Mekan

soğuk, karlı ve buzludur. Arka planda büyük mavi beyaz karışımı dik kayalıklar göze çarpmaktadır. Atlılar bir eliyle mavi buzul kılıçlarını, diğer eliyle atlarının dizginini tutmaktadır. Lider dışında ki bütün savaşçıların saçları uzun ve beyazdır. Savaşçılar siyah çizme giymiştir. En arkada oldukça büyük ağzını açmış sola bakan bir ayı görülmektedir. Ön plandaki dört atının arkasında savaşçı orduları ve bu orduların yuvarlak gri kalkanları ve gri baltaları vardır. Dört atlı buzul bir tepenin üzerinde durmaktadır. Gökyüzü kar yağdığı için beyazdır. Genel olarak resimde mavi ve beyazın tonları baskındır. Bu çalışmada açık-koyu, ışık-gölge oyunları mevcuttur. Çalışmanın tamamı gerçeğin dışında tasarlanmıştır. Atlar savaşta binek aracı olarak kullanılmıştır. Çalışma photoshop programında yapılmıştır.

### **3.11. Ethem Onur Bilgiç**

Ethem Onur Bilgiç, Kastamonu'nun İnebolu ilçesinde doğmuştur. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Grafik Tasarım bölümünden mezun olmuştur. Çeşitli dergiler ve yayın evleri için illüstrasyon kitap kapakları, festivaller ve tiyatro salonları için afiş tasarımları yapmıştır. Bursa, Malatya ve Antalya film festivallerinde reklamları ve animasyonları gösterilmiştir. Bilgiç, İthaki Yayıncılıkta sanat yönetmeni olarak çalışmıştır. Sanatçının bir çok ödülü bulunmaktadır. “Ahlat Ağacı”, “Kış Uykusu” ve “Kelebekler” film afişleri, “Salkım Söğüt” kısa animasyon filmi bunlardan bazılarıdır. Yurt içi ve yurt dışında pek çok çalışmasının sergisi gerçekleşmiştir. Bilgiç, 2019 yılında sanat kitap yayıncısı Taschen'in yayınladığı “100 Best From The World”un içinde yer almıştır. Sanatçı kişisel atölyesinde çalışmalarını sürdürmektedir (“Ethem Onur”, t.y.)

### 3.11.1. Salkım Sögüt Eser Analizi



**Resim 28. Ethem Onur Bilgiç, “Salkım Sögüt”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2015**

(Kaynak: [https:// www.behance.net](https://www.behance.net))

“Salkım Sögüt” adlı çalışmada bir insan ve bir at figürü görülmektedir. Arka plan gökyüzü ve zeminden oluşmaktadır. Atın vücudu siyahtır ve yer yer kızılılık göze çarpmaktadır. At sağa doğru, dört nala koşmaktadır. Başını dik, ileri bakmaktadır. Ön ayakları havadadır ve arka ayakları yere basmaktadır. Savaşçı atının üzerinde oturmakta ve elleriyle atının dizginini tutmaktadır. Siyah ve kırmızı karışımı bir kıyafet, pelerin ve kask giymiştir. Pelerini rüzgarda uçmaktadır. Savaşçının belirli belirsiz ayağı gözükmemektedir. Ayağı atın vücuduyla bütünleşmiştir. Gökyüzü sarı ve kırmızının karışımıdır. Gökyüzünde ateş yanıyor hissi verilmiştir. Zemin yanmış siyah otlardan oluşmaktadır. Bu çalışma, Nazım Hikmet’in Salkım Sögüt şiirinin kısa animasyon film afişi olarak tasarlanmıştır. At savaşta binek aracı olarak gerçekçi tasvir edilmiştir. Çalışma photoshop programında gerçekleştirilmiştir. Bilgiç, bu illüstrasyon çalışmasında

fırça darbeleriyle yapılmış gibi farklı stiller kullanmıştır. Salkım Söğüt, ödül almış bir çalışmadır.

### 3.12. Tolga Saraç

Tolga Saraç grafik tasarımcı ve illüstratördür. 2016 yılında Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü'nden Mezun olmuştur. Tasarım yaparken kullandığı programlar; Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign ve ZBrush'dır ("Tolga Saraç", t.y.)

#### 3.12.1. Tulpar Eser Analizi



**Resim 29. Tolga Saraç, “Tulpar”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2016**

(Kaynak: <https://www.behance.net/>)

“Tulpar” isimli çalışmada bir at figürü ve atlı savaşçı topluluğu vardır. Atlı savaşçıların tamamı siyahtır. At adım atar vaziyettedir. Sol ön ayağı havadadır. At neredeyse resmin tamamını kapsamaktadır. Sağ kanadı gözükmemektedir. Sol kanadı açık durmaktadır. Atın başında kahverengi ve sarı karışımı metal dikenli başlık vardır. Kanadının iç

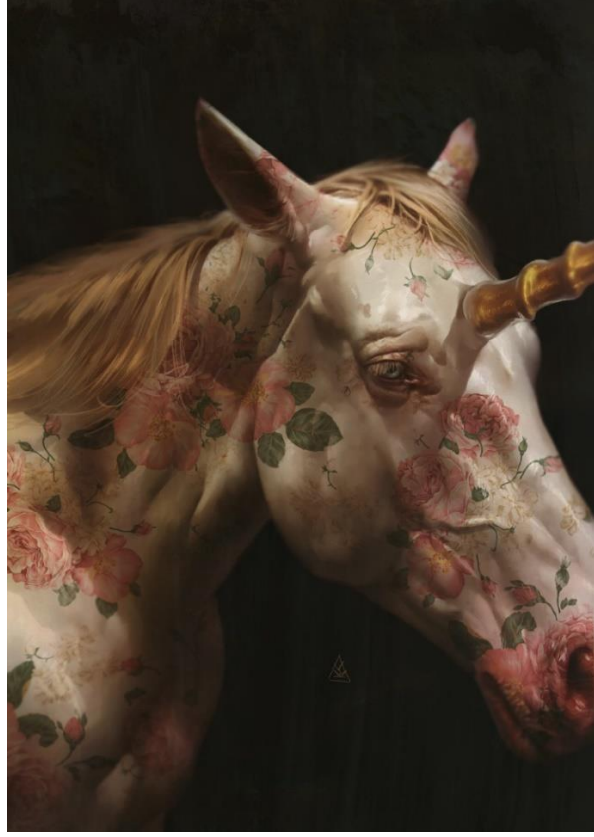


kısımında çark şeklinde bir desen mevcuttur. Ayakları zeminden kalkan tozla bütünleşmiştir. At yeleside dahil beyazdır. Kulakları diktir. Gözleriyle savaşçıları takip etmektedir. Arka plan üç kısma ayrılmıştır. Bunlar; yıldızlı mavi beyaz bulutlu gökyüzü, kahverengi tonlarında sıra dağlar, zeminde atlı savaşçılardır. Çalışmada gölgelendirmeler yapılmıştır. Tulpar illüstrasyonu, Türk Mitolojisindeki uçan kanatlı at olan Tulpar'la benzer şekilde çalışılmıştır. Bu çalışma, Mitolojik bir canlı kavramını içerdiği için soyut tasvir edilmiştir. Tulpar illüstrasyonu, photoshop programında gerçekleştirilmiştir.

### **3.13. Aykut Aydoğdu**

Sanatçı, Lisede Güzel sanatlar bölümünü bitirmiştir. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım bölümünden mezun olmuştur. Sanatçının bir çok alanda çalışmaları bulunmaktadır. Film afişleri, ticari illüstrasyonlar ve dergi kapakları bu çalışmalardan bazılarıdır. Genellikle sürrealist ve figüratif çalışmalar yapmaktadır. Günlük hayattan kesitler eserlerinin temasını oluşturur. Çalışmalarını ağırlık olarak photoshop programıyla gerçekleştirmektedir. 2010 yılından beri Creative Director'lük ve freelance illüstratörlüğü yapmaktadır ("Aykut Aydoğdu", t.y.)

### 3.13.1. Dreamer Eser Analizi



**Resim 30. Aykut Aydođdu, “Dreamer”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2016**

(Kaynak: <https://www.behance.net>)

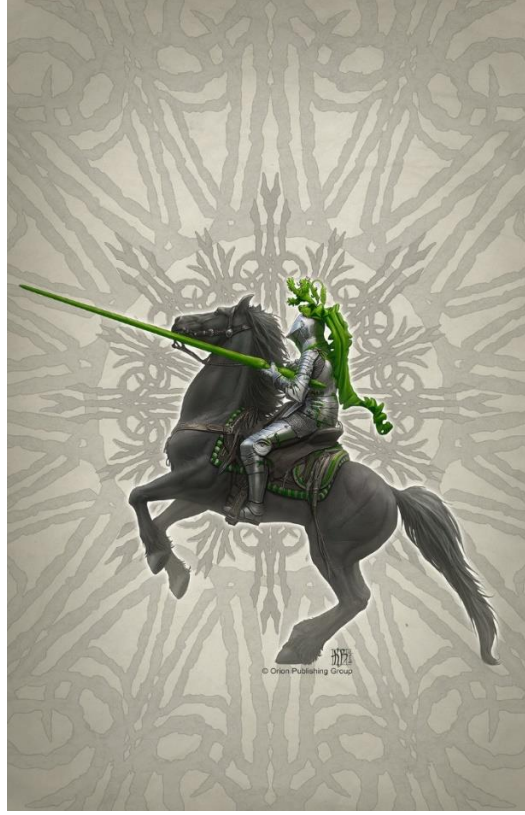
“Dreamer” adlı çalışmada dikdörtgen zemin üzerine at figürü yerleştirilmiştir. Zemin gri ve siyahın iç içe geçmiş halidir. Zemin üzerinde yukardan aşağıya doğru kalın aralıklı çizgiler çekilmiştir. Bu çizgiler fırça darbeleriyle yapılmış gibi bir izlenim bırakmaktadır. Resimdeki at figürü sağ profilden görülmektedir. Atın sağ burun deliđi, ağzının yarısı, sağ gözü, yelesi, kulakları, alınının ortasından çıkan boynuzun yarısı ve boynundan ön bacaklarının başlangıcına kadar olan kısım belirgindir. Atın yelesi insan saçını, derisi de bir porseleni andırmaktadır. Yelesi sarı ve kahverengi tonlarıdır ve düzgünce taranmıştır. Derisi pembe ve beyaz karışımıdır. Burun deliđi, göz kapađı ve ağzında pembe daha baskındır. Vücudu çeşitli çiçek desenleriyle kaplanmıştır. Çiçekler pembe yaprakları ise yeşil tonlarıdır. Ayrıca vücudunda yıldızlı çiçek motifleride vardır. Ağzının kenarlarında belli belirsiz tüyleri gözükmemektedir. Gözü kısık bakmakta ve mavi renktedir. Kirpikleri sarıdır. Kulakları diktir. Kulak içlerindeki tüylerde belirgindir. Boynuzuda vida gibi

burguludur. Boynuz altın rengindedir. At figüründe açıkly koyulu gölge tonlamaları yapılmıştır. Çalışma photoshop programının yardımıyla gerçekleştirilmiştir. “Dreamer” sürrealist bir çalışmadır. Aydoğdu, kendi imzasını turuncu renkli üçgen şekille resmin ortalarına doğru konumlandırmıştır. Bu illüstrasyondaki at Türk mitolojindeki Kilin yani tek boynuzlu ata benzemektedir. At gerçekçi, gösterişli ve güzel bir biçimde gösteri amaçlı tasvir edilmiştir.

### **3.14. Kerem Beyit**

Kerem Beyit, küçük yaşta çizgi roman okuyarak çizim yapmaya başlamıştır. Üniversitede grafik tasarım bölümünü tamamlamıştır. 2005 yılında ilk iş deneyimini gerçekleştirmiştir. 2006 da Intuos2 tabletiyle profesyonel olarak çalışmıştır. Kullandığı program photoshop CS2, tablet ise UC-Logic'dir. (“Kerem Beyit ile röportaj”, t.y.) Sanatçı 2003 senesinden beri çizim yapmaktadır. Çeşitli karakter tasarımları, kitap kapakları ve illüstrasyonlar çalıştığı alanlardan bazılarıdır. Her çalışmasında farklı teknikler denemeyi sevmektedir. Üretken bir sanatçıdır. Uzman olduğu alanlar; karakter tasarımı, afiş tasarımı ve roman kapaklarıdır. Almış olduğu 12 ödülü bulunmaktadır (“Kerem Beyit”, t.y.)

### 3.14.1. The Dread Wyrm Cover Eser Analizi



**Resim 31. Kerem Beyit, “The Dread Wyrm Cover”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2017**

(Kaynak: <https://kerembeyit.artstation.com/>)

“The Dread Wyrm Cover” isimli çalışmada bir at ve bir şövalye figürü vardır. At ve şövalye sol profilden görülmektedir. Şövalye atın üstünde sol eliyle yeşil mızrağını, sağ eliyle atın dizginini tutmaktadır. Şövalye metalik gri bir zırh giymiştir. Miğferin üst kısmında başında taç olan küçük aslan figürü, alt kısımda ise ters dönmüş ejderha başı bulunmaktadır. Aslan ve ejderha figürü yeşildir. At tamamen siyah ve grinin tonlarıdır. At şaha kalkmış ve ileriye doğru bakmaktadır. Atın eyerinin iç kısmı gri ve siyah karışımı, dış kısmı yeşil yaldızlıdır. Arka plan gridir. Arka plan üzerinde kar kristallerine benzer şekiller bulunmaktadır. Çalışmada figürler üzerinde gölgelendirmeler yapılmıştır. At savaşta binek aracı olarak gerçek boyutlarında kullanılmıştır. Atın arka ayaklarının altında yaptığı çalışmanın hangi şirkete ait olduğunu belirten yazı vardır. Kerem Beyit bu çalışmasında gerçek at ve şövalye fotoğraflarından referans almıştır. Çalışmayı,

phohotoshop CS4 programında 12WX tabletini kullanarak yaklaşık 20 saatte tamamlamıştır.

### 3.15. Efecan Sezer

Efecan Sezer, Dicle Üniversitesi Görsel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nden mezun olmuştur. 2010 yılında Puhu Dergisi'nde çizim yapmaya başlamıştır. Genellikle mizah, çizgi roman ve edebiyat dergilerinin illüstrasyonlarını yapmıştır. 2017'de Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Tasarım alanında yüksek lisansa başlamıştır. Leke çalışmalarının beğenilmesiyle illüstrasyon yapmaya başlamıştır. 2009 yılından beri freelens çalışmaktadır. Günümüzde çeşitli karakter tasarımları ve çizgi roman illüstrasyonları yapmaktadır ("Efecan Sezer", t.y.)

#### 3.15.1. Circle Castle Eser Analizi



**Resim 32. Efecan Sezer, “Circle Castle”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2017**

(Kaynak: <https://www.artstation.com>)

“Circle Castle” isimli eserde; bir at ve insan figürü, kaya parçaları, zeminde otlar ve kule şeklinde yükselti bulunmaktadır. Arka plan zemin ve gökyüzü olarak ikiye ayrılmıştır. Arka planda gökyüzünde sarı, mor, beyaz ve ağırlıklı olarak pembe tonları tercih edilmiştir. Zeminde ve otlarda mavi ve mor tonlamaları kullanılmıştır. Resmin tamamında kırmızı ve turuncu küçüklü büyüklü halkalar mevcuttur. Kule biçimindeki

yüselte morun tonlarıdır. Kulenin içinde altı halka, etrafında ise sekiz çıkıntı vardır. Çalışmanın sağ üst kısmında küçük beyaz, mor ve kahverengi dağ görülmektedir. Kayalıklar sivri uçlu kirpiyi andırmakta ve paslı demir gibidir. At ve binicisi sol ileriye dönük durmaktadır. Atın bacak başlangıcına kadar tamamı görünür haldedir. Vücudu mavinin, başının uç kısmı pembenin üst kısmı sarının tonlarıdır. Atın yüzünde balık pulları vardır. Ayrıca başından altı sivri diken çıkmıştır. Kuyruğu siyah ve yeşil karışımı örülmüştür. Yeleinde ve bacaklarında zırh bulunmaktadır. Sol arka bacağına üst kısmında bir tane, insan figürünün sırtında ise altı tane kırmızı halka mevcuttur. İnsan figürü arkadan görülmektedir. Elleriyle atın dizginini tutmakta ve atın üzerinde oturmaktadır. Saçı, sakalı, kemeri ve çizmesi siyahtır. Kemerin ve çizmenin üzerinde çiçek deseninde ince çizgiler gözükmemektedir. İnsan figürü güçlü tasvir edilmiştir. Kıyafeti mavi ve mor karışımıdır. Her iki omzunda ikişer adet sivri metal çıkıntılar vardır. İnsan figürü esmerdir. Sırtında iki ucu sivri metalik mızrak asılıdır. Çalışma photoshop programında gerçekleştirilmiştir. Resmin tamamında ışık gölge oyunları yapılmıştır. Çalışmanın sol alt kısmında illüstratörün beyaz imzası bulunmaktadır. At firüğü Bamsı Beyrek'in atıyla benzer özellikler taşımaktadır. Bu çalışmada at ve mekan sürrealist bir biçimde tasvir edilmiştir. Ayrıca at savaşçının binek aracı konumundadır.

### **3.16. Koray Kuranel**

Koray Kuranel, 1996 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Canlandırma Sanatları Bölümü'nden mezun olmuştur. Günümüzde çeşitli çizgi romanlar, reklamlar ve sinemalar için çizerlik yapmaktadır ("Koray Kuranel", t.y.)

### 3.16.1. Sallanan At Eser Analizi



**Resim 33. Koray Kuranel, “Sallanan At”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2018**

(Kaynak: <https://www.behance.net/>)

“Sallanan At” isimli bu çalışmada bir at fügürü vardır. Atın yelesi ve kuyruğu taranmıştır. Kuyruğu ve yelesi havalanmış gibi görünmektedir. Yelesi ve kuyruğu mavi, mor ve yeşil karışımıdır. Ayaklarının altına ileri geri sallanmasını sağlamak için uzun tahta platform yerleştirilmiştir. Atın başı yukarıya bakmaktadır. Ağız ve gözü açıktır. Dişleri beyazdır. Gözü kahverengi ve siyah karışımıdır. Kulakları diktir. Burun deliği geniştir. Zeminde kırmızı fırça darbeleri efekti verilmiştir. Çalışmanın tamamı kalınlı inceli çizgilerden meydana gelmiştir. Sert kontür çizgileri vardır. Bu çalışmada ki at Okan Bayülgen’in sahibi olduğu “Dada Salon Kabarett” için yapılmıştır. Sallanan At illüstrasyonu sürrealist bir çalışmadır.

### 3.17. Fevzi Karakoç

Fevzi Karakoç, Çankırı’da doğmuştur. 1968-1972 yılları arasında İstanbul Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu’nda okumuştur. 1974 yılında aynı kuruma asistan olmuştur. Karakoç, 1979 yılında Salzburg Yaz Akademisi’nde çalıştığı litografileri ile

Salzburg Şehir Ödülü'nü almıştır. 1983 yılında Özgün Baskı Resim dalında “sanatta yeterlilik” almıştır. 1986 yılında Doçent, 1993 yılında Profesör olmuştur. Karakoç, 2002 Ocak ayına kadar Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde çalışmıştır. 2002 Şubat ayından beri Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'ndeki öğretim üyeliği görevine devam etmektedir (“Fevzi Karakoç”, t.y.)

Fevzi Karakoç, eserlerini yaparken belirli bir mesaj veya anlam bütünlüğüne önem vermemektedir. Bu nedenle tasvir ve figürleri gerçekçilik taşımamaktadır. Resimlerinde gösterişten uzak, kendisine has bir üslubu bulunmaktadır. Karakoç'a göre resim yalnızca resmi ifade etmektedir (Yalın, 2020, s. 46).

Fevzi Karakoç, eserlerinde yaptığı figürleri güncel olayları soyutlayarak aktarmaktadır. Anadolu'nun kültürü haline gelmiş atları soyut ve kendine has bir şekilde tasvir etmektedir. Çizgisel ifade kullanımı ve gerçek dışı betimlemeleriyle ayrıntılara yer vermemesi, onun özgün bir kimliği haline gelmiştir (Ersoy, 2004, s. 300).

#### 3.17.1. Mavi Yağmurda Tek At Eser Analizi



**Resim 34. Fevzi Karakoç, “Mavi Yağmurda Tek At”, Tuval üzerine yağlıboya,  
50x70cm, 2020**

(Kaynak: <http://fevzikiparakoc.net>)



Fevzi Karakoç'un "Mavi Yağmurda Tek At" adlı eserinde bir at ve dört ağaç figürü bulunmaktadır. At figürü resmin alt kısmına yatay bir biçimde yerleştirilmiştir. Atın başı dik durmakta ve ileriye doğru koşmaktadır. Sağ ön ayağı geriye bükülmüş ve havada, sol ön ayağı düz ve ilerde, sağ arka ayağı geride ve havada, sol arka ayağı düz ve ilerde durmaktadır. Kuyruğu kıvrılarak sağ bacağının üzerine düşmüştür. Atın vücudunda dairesel yönde dalgalı fırça izleri görülmektedir. Atın ön ve arka ayaklarının bastığı yerden gökyüzüne doğru dik üçgen şeklinde su çıkmaktadır. Gökyüzünden ağaç köklerini andıran şimşekler atın üzerine inmiştir. Resmin orta sağ ve sol kenarında dik üçgen formunda iki ağaç, resmin en altında tepe kısımları görünen iki ağaç vardır. Atın durduğu yerde çimenlik görünmektedir. Arka fon dört kısma ayrılmıştır. İlk kısımda gökyüzü ve şimşekler, ikinci kısımda açık hava, üçüncü kısımda silüet şeklinde dağlar ve alt kısımda ise zemin bulunmaktadır. Zaman ve mekân tam olarak anlaşılmamaktadır. At figürü gerçek dışı tasvir edilmiştir. Bu nedenle "Mavi Yağmurda Tek At" adlı eserin soyut bir çalışma olduğu anlaşılmaktadır. Ressam, sağ üst kısma kendi adını ve resmin yapım tarihini yazmıştır. Atın vücudu beyaz, toynakları siyah, yüzü yeşil, kuyruğu siyah ve beyazın tonlarıdır. Vücudunda sarı, yeşil, beyaz, siyah, kırmızı, gri ve pembeden oluşan rengârenk dairesel fırça izleri görülmektedir. Atın ön ve arka ayaklarının bastığı yerden gökyüzüne doğru çıkan su, mavi ve beyazdır. Ağaçlar ve çimen yeşilin, siyah ve beyazın tonlarından oluşmuştur. Şimşek, gökyüzü, zemin ve dağlar mavi ve beyazın karışımıdır. Arka fonun ikinci kısmı beyazdır. Resimde sert fırça darbeleri kullanılmıştır. Genel olarak açık ve koyu gölgelendirmeler yapılmıştır.

### **3.18. Selçuk Gölcük**

Selçuk Gölcük, küçük yaşlardan beri çizimle uğraşmaktadır. Çalışmalarının konusu genellikle savaş sahneleri, eski uygarlıklar, askerler ve padişahlar olmuştur. Üniversitede görsel iletişim tasarım bölümünü okumasıyla birlikte illüstratör çizimleri yapmaya başlamıştır. Halen dijital çizimler yapmaya devam etmektedir ("Selçuk Gölcük", t.y.)

### 3.18.1. At Eser Analizi



**Resim 35. Selçuk Gölcük, “At” Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2020**

(Kaynak: <https://www.illustratorsplatform.net/tr/>)

Gölcük, bu çalışmada bir savaş sahnesini canlandırmıştır. Altı insan ve bir at figürü vardır. Askerler zırh giymiştir. Kalenin savunucusu askerin zırhı ve kalkanı kahverengi tonları, kılıcı ise gridir. At kahverengidir ve sola doğru koşmaktadır. Atın üstündeki asker sağ eliyle dizgini, sol eliyle flama tutmaktadır. Atlı asker sol profilden görülmektedir. Resmin sağında ki askerin elinde kahverengi tonlarında büyükçe bir kalkan mevcuttur. Kale ve önündeki merdiven gri tonlarından oluşmuştur. Merdiven on basamaklıdır. Kalenin burçlarında iki asker ve bir prenses vardır. Prensesin altından tacı, sarı saçı, kırmızı ve gri düz çizgili elbisesi ve kahverengi pelerini bulunmaktadır. Kale burcunun sağ kısmındaki asker gri yuvarlak kalkan ve siyah mızrak, sol kısmındaki asker siyah mızrak tutmuştur. Soldaki askerin havalanan kırmızı pelerini mevcuttur. Askerler miğfer takmıştır. Arka plan iki kısma ayrılmıştır. Gökyüzü gri dumanlardan, zemin toprak ve çimenden oluşmuştur. At ve askerler gerçek boyutlarındadır. At savaşta binek aracı olarak kullanılmıştır. Genel olarak resimde açık-koyu gölgelendirmeler bulunmaktadır.

### 3.19. Meriç Dođukan Kırbaç

Lise öğrenimini 2017’de Batman Fen Lisesi’nde tamamlamıştır. Üniversite hayatına 2018 senesinde Kayseri Abdullah Gül Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümünde başlamıştır. Daha sonra 2019 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi’ne geçiş yapmıştır. Günümüzde öğrenim süreci devam etmektedir. Kayseride başlayan çizim hayatını aktif bir şekilde illüstratör olarak sürdürmektedir (“Meriç Dođukan Kırbaç”, t.y.)

#### 3.19.1. Mount And Blade Bannerlord Eser Analizi



**Resim 36. Meriç Dođukan Kırbaç, “Mount And Blade Bannerlord”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2021**

(Kaynak: <https://www.instagram.com/p/CLxE2bUIIdo/>)

“Mount And Blade Bannerlord” çalışmasında bir at ve bir insan figürü görülmektedir. Arka plan iki kısımdan oluşmaktadır. Arka plan da; üstte mavi ve beyaz bulutlu gökyüzü, zeminde sarı tonlamalı otlar mevcuttur. At ve insan sol profilden bakmaktadır. Atın ana gövdesi kahverengi, kuyruğı sarı ve kahverengi tonlarıdır. Atın bacakları, burnu, ağzı ve gözü siyahtır. At ve insan figürü hareketsiz durmaktadır. Atın sarı yaldızlı koşum takımı vardır. Kuyruğı rüzgardan dalgalanmaktadır. İnsan figürü savaşçıdır. Savaşçının zırhı

bulunmaktadır. Zırhın ii kahverengi, kolları mavidir. Miğferinin üst kısmı sarı, kulaklarını kapatan kısmı gridir. Savaşının kahverengi bıyığı ve sakalı vardır. Zırhının pelerini gridir ve atın sol arka kısmına sarkmıştır. Savaşçı sol eliyle atının dizginini, sağ eliylede uzun direkli flamasını tutmaktadır. Flama toprağı saplanmıştır. Flamanın direğı kahverengi, bayrağı ise gridir. alıřma photoshop programında yapılmıştır. Meri Kırba, bu alıřmasında atı ve savaşçıyı gerek boyutlarında tasvir etmiştir. At, binek aracı olarak kullanılmıştır.

### **3.20. Aylin Akgöl**

Üniversitelerin yetenek sınavları için Özel ErArt Güzel Sanatlar Eğitim Merkezi'nde ders almıştır. Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım bölümünü bitirmiştir. Yüksek lisans eğitimini Birleşik Sanatlar dalında tamamlamıştır. Bir ok yarışmaya katılan Akgöl, 2014 senesinde poster tasarımı ile ilgili yapmış olduğı illüstrasyonla ödöl almıştır. Halen illüstrasyon alanında alışmalarına devam etmektedir ("Aylin Akgöl", t.y.)

### 3.20.1 Koşalım Gidelim Dört Nala Heyy Eser Analizi



**Resim 37. Aylin Akgül, “Koşalım Gidelim Dört Nala Heyy”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 2021**

(Kaynak: <https://www.behance.net>)

“Koşalım Gidelim Dört Nala Heyy” isimli çalışmada resmin ortasına konumlandırılmış bir at ve atın üzerinde çocuk figürü gözükmektedir. Resmin alt kısmında 8 adet çiçek bulunmaktadır. Çiçekler sarı ve turuncu, yaprakları ise yeşildir. At şaha kalkmıştır. Atın üstündeki çocuk bir eliyle şapkasını diğer eliyle de atın yelesini tutmaktadır. Atın gözleri ve ağzı kapalıdır. Yelesinin bir yerinde buğday başağı deseni vardır. Atın vücudu kahverengi-beyaz, yelesi ve kuyruğu sarı-kahverengi tonlamalarıdır. Yelesi düz kuyruğu kıvrımlıdır. Toynakları siyahtır. Ayak bileklerinde boynunda ve kuyruğunda süslemeler görülmektedir. Sağ ön ve arka ayağındaki süslemeler mavi dış çizgileri turuncu, sol ön ve arka ayağındakiler ise turuncu, dış çizgileri mavidir. Kuyruğunda mavi ve kırmızı boncuklar vardır. Boynundaki süsler mavi ve turuncu olarak 10 sıralı üçgen şeklindedir. Eyeri de boynundaki şekille aynıdır. Kulakları diktir. Küçük kız figürünün başında büyükçe kahverengi bir şapka vardır. Kız çocuğu uzun, kıvrıkcık ve kızıl saçlıdır. Çocuğun

yüzünde pembe çiller bulunmaktadır. Teni beyazdır. Gözleri kapalı, ağzı açık ve dört beyaz dişi görülmektedir. Çocuğun; tişörtü yeşil, askılı pantolunu lacivert, çizmesi ise sarıdır. Arka plan kahverengi ve yeşil tonlarıdır. Çalışma photoshop programının yardımıyla gerçekleştirilmiştir. Figürlerde, açık-koyu gölge oyunları yapılmıştır. En sağdaki çiçeğin üzerinde turuncu dikdörtgen çizgi içinde eser sahibinin ismi bulunmaktadır. Bu çalışmada ki at, çocuk hikaye kitap illüstrasyonu için tatlı ve sevimli binek aracı olarak çizilmiştir.

## **4. YÖNTEM**

Bu araştırmanın yöntemi; konuya ait bütün görsel ve yazılı veriyi tarama ile son bölümde yapılacak kişisel tasarımlardır.

Türk kültüründe atın önemini anlamak amacıyla; literatür tarama modelinde nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Elde edilen bilgiler ve görseller kronolojik sıralamayla ele alınmıştır. Bu bilgiler doğrultusunda, konuyla ilgili yapılan tasarımlar kavramsal ve teknik açıdan açıklanmıştır. Tasarımların ilk aşamasında eskizler oluşturulmuş ve bu eskizler dijital ortama aktarılmıştır. Daha sonra eskizler üzerinden, yüksek çözünürlükte 10 illüstrasyon çalışması gerçekleştirilmiştir.

### **4.1. Evren ve Örneklem**

Araştırma evrenini Türk kültüründeki at figürleri, araştırmanın örneklemini ise at figürünü resimlerinde işlemiş olan yirmi sanatçının eserleri oluşturacaktır.

### **4.2. Veri Toplama Teknikleri**

Bu araştırma sürecinde; araştırmanın konusuyla ilgili makale, tez, kitap, dergi, bildiri ve web sitelerinde literatür taramaları yapılmıştır. Bu bağlamda Türk kültüründe yer alan at ile ilgili bilgiler ve atı çalışmalarında işleyen 20 sanatçı eseri incelenmiştir. Türk kültüründe atın önemine dair veriler ve incelenen sanat eserleri kronolojik sıralamayla ele alınmıştır. Konuyla alakalı seçilen sanatçılar ve eserlerinin illüstrasyon çalışmalarında fayda sağlayacağı düşünülmüştür. Bu çalışmada yer alan görseller web siteleri üzerinden temin edilmiştir.

### **4.3. Verilerin Analizi ve Yorumlanması**

Bu tez çalışmasında nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Atı işleyen 20 sanatçının eserleri yorumlanmıştır. Atlar, Türklerde destanlara, mitolojilere ve çeşitli sanat eserlerine konu olmuştur. Sanatın bir parçası olan illüstrasyon, süsleme sanatı anlamına gelmektedir. Illüstrasyon, bir mesajı iletmek için kullanılmaktadır. Türklerde at kültürünü ön plana çıkarmak adına, illüstrasyon destekli oyun karakteri tasarımı yapılmıştır.

## 5. BULGULAR VE YORUM

### 5.1. Uygulama Analizleri

“Dijital Oyun Karakteri Tasarımında At Figürü” isimli araştırma tezinde Türk kültüründeki atların farklı zamanlarda, farklı inanış biçimlerinde ve sosyal yaşamda önemli bir yer tuttuğu görülmüştür. Sanatçıların eserlerinde ele alınan atlarda çeşitli belirgin farklılıklar olsa da; ortak bütünlük içerisinde atı ve at kültürünü ön plana çıkarmışlardır. At, tarih boyunca insanlığa faydası olmuş bir hayvandır. Savaşta ve taşımacılıkta binek aracı olarak sosyo-kültürel yaşamda etinden, sütünden ve tüyünden yararlanılmıştır. Atlar geçmişten günümüze Türk destan ve mitolojilerine çeşitli heykel ve yağlı boya çalışmalarına da konu olmuştur.

Bu tez konusuna yönelik gerçekleştirilen içerik analizleri kronojik sıralamaya göre; İbrahim ÇALLI “Zeybekler Kurtuluş Savaşında”, Münif Fehim ÖZARMAN “Cumhuriyetin 15 inci Yılı Sayısı”, Bedri Rahmi EYÜBOĞLU “At Üstünde Aşıklar”, Erol YILDIR “Atlar ve Kuleler”, İrem KARASU “Unicorn Girl”, Sernur IŞIK “Personal Illustrations”, Mehmet BAŞBUĞ “Bişekte Atlar”, Eren ARIK “Witcher Fanart”, Cihan ENGİN “Great Leader Atatürk Series”, Ertaç ALTINÖZ “They Are Coming”, Ethem Onur BİLGİÇ “Salkım Söğüt”, Tolga SARAÇ “Tulpar”, Aykut AYDOĞDU “Dreamer”, Kerem BEYİT “The Dread Wyrn Cover”, Efecan SEZER “Circle Castle”, Koray KURANEL “Sallanan At”, Fevzi KARAKOÇ “Mavi Yağmurda Tek At”, Selçuk GÖLCÜK “At”, Meriç Doğukan KIRBAÇ “Mount And Blade Bannerlord”, Aylin AKGÜL “Koşalım Gidelim Dört Nala Heyy” isimli eserlerden esinlenilerek illüstrasyon çalışmaları yapılmıştır.

İllüstrasyon çalışmalarının başlangıcında, atların formlarını dijital ortamda rahat çizilebilmek için kara kalem ile detaylandırılarak eskiz çalışmaları yapıldı. Eski Türk kilim motifinin fotoğrafı üzerinden çizimi gerçekleştirilmiştir. Motif atın eyerinde desen olarak kullanıldı. Daha sonra eskizi biten atlar ve motif dijital ortama aktarıldı. Dijital ortamda photoshop programında renklendirildi ve çizimi tamamlandı. Kullanılan photoshop araçları fırça ve kalemdir. Atın detaylandırılması tek tek katmanlar halinde yapılmıştır. Atlar, Türk mitoloji ve destanlarında hızlı olarak betimlenmiştir. Yapılan illüstrasyon çalışmalarında atların ayaklarında hızın temsili olarak alev ve zeminle temas sırasında



oluşan sürtünme ince siyah düz çizgilerle ifade edilmiştir. Türk mitolojisinde boynuzlu (Kilin), ikiz (Burşun), ve kanatlı (Tulpar) atları bulunmaktadır. Bu sebeple atların uçabilmeleri için gövdelerine kanatlar, başlarının üstünde boynuzlar ve ikiz atların temsili olarak ikiz başlı atlar yapılmıştır. Ayrıca mitolojide suyu dondurabilen ve buz eritebilen atlarda vardır. Çalışmadaki atların birinin gözü mavi diğeri ki de kırmızıdır. Mavi gözlü suları dondurabilen, kırmızı ise buzları eritebilen olarak betimlenmiştir. Kırmızı gözlü atın ağzı açıktır. Atların gözlerinin etrafına, karanlık ortamlarda bile en iyi şekilde görmelerini sağlayacak alev desenleri yapılmıştır. Atlar boyunlarının başladığı kısımdan itibaren kuyruklarına kadar zırhla donatılmıştır. Zırh siyahın tonlamalarıdır. Ön bacaklarının ortasının etrafı, arka bacaklarının sağ ve sol kısmı zırhla kapatılmıştır. Çalışmanın arka planında gri tercih edilmiş, aralıklı küçük noktalar yapılmış ve geometrik ince şekiller çizilerek sayfa doldurulmuştur.



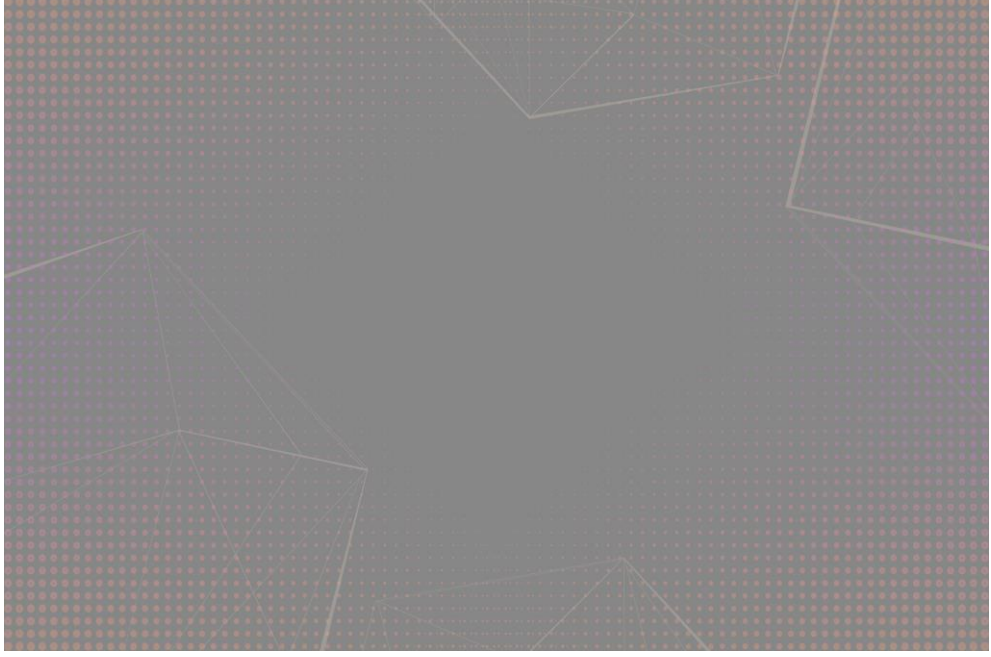
**Resim 38. Fırça aracı**



**Resim 39. Kalem aracı**



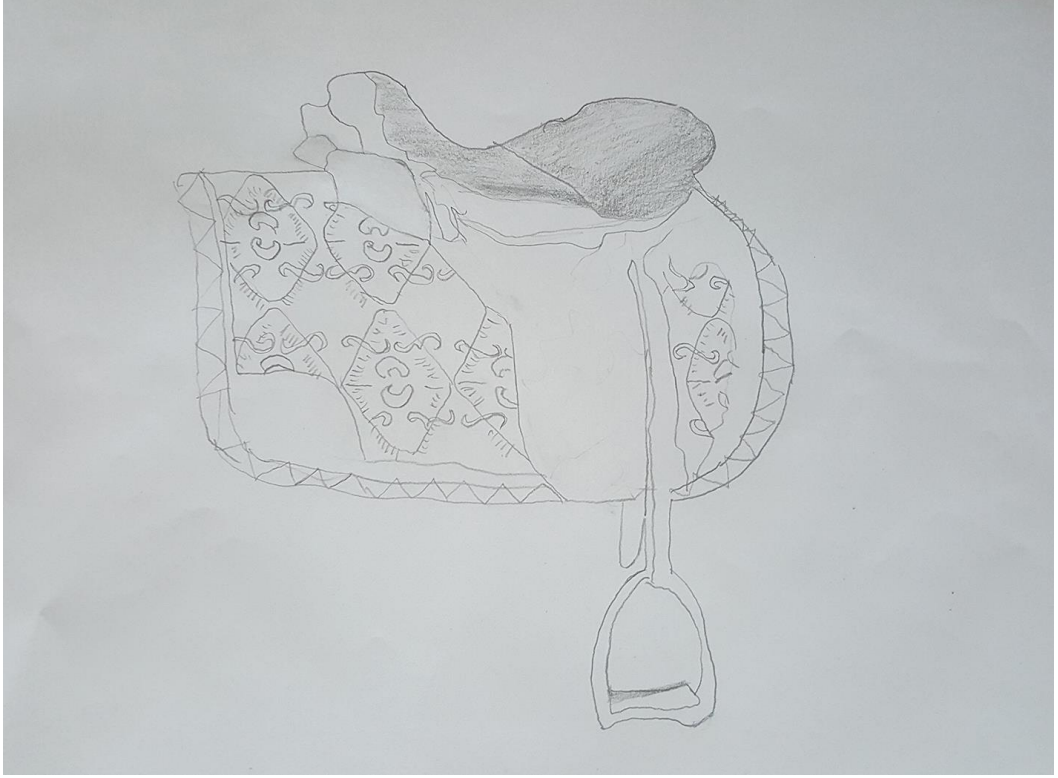
**Resim 40. Katmanlar**



**Resim 41. Arka plan**



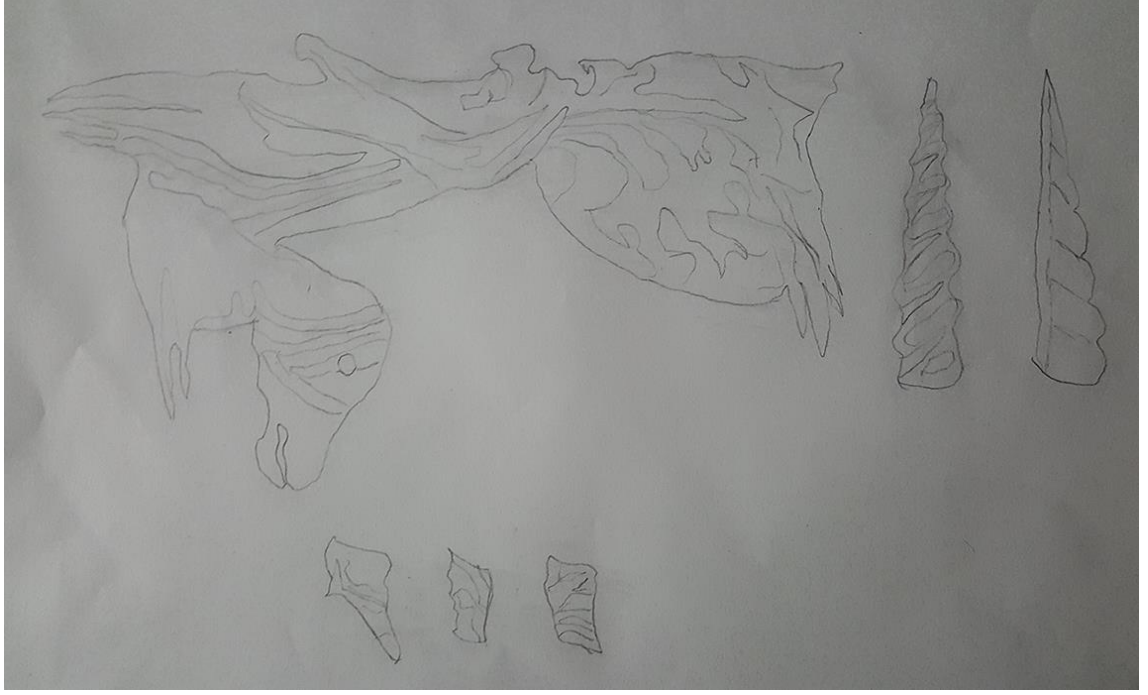
**Resim 42. Eski Türk kilimi 1941**



**Resim 43. Eyer eskizi**



**Resim 44. Kanatlar eskizi**



**Resim 45. Boynuzlar ve Zırh eskizi**



**Resim 46. At Eskizi 1**



**Resim 47. At Eskizi 2**



**Resim 48. At Eskizi 3**



**Resim 49. At Eskizi 4**



**Resim 50. At Eskizi 5**



**Resim 51. At Eskizi 6**





**Resim 52. At Eskizi 7**



**Resim 53. At Eskizi 8**



**Resim 54. At Eskizi 9**



**Resim 55. At Eskizi 10**

## 5.2. İllüstrasyon çalışmaları



**Resim 56. “Eyer illüstrasyonu” Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021**



**Resim 57. “Kanatlar illüstrasyonu” Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021**



**Resim 58. “Boynuzlar ve Zırh illüstrasyonu” Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021**



**Resim 59. “At illüstrasyonu 1”**, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021



**Resim 60. “At illüstrasyonu 2”**, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021

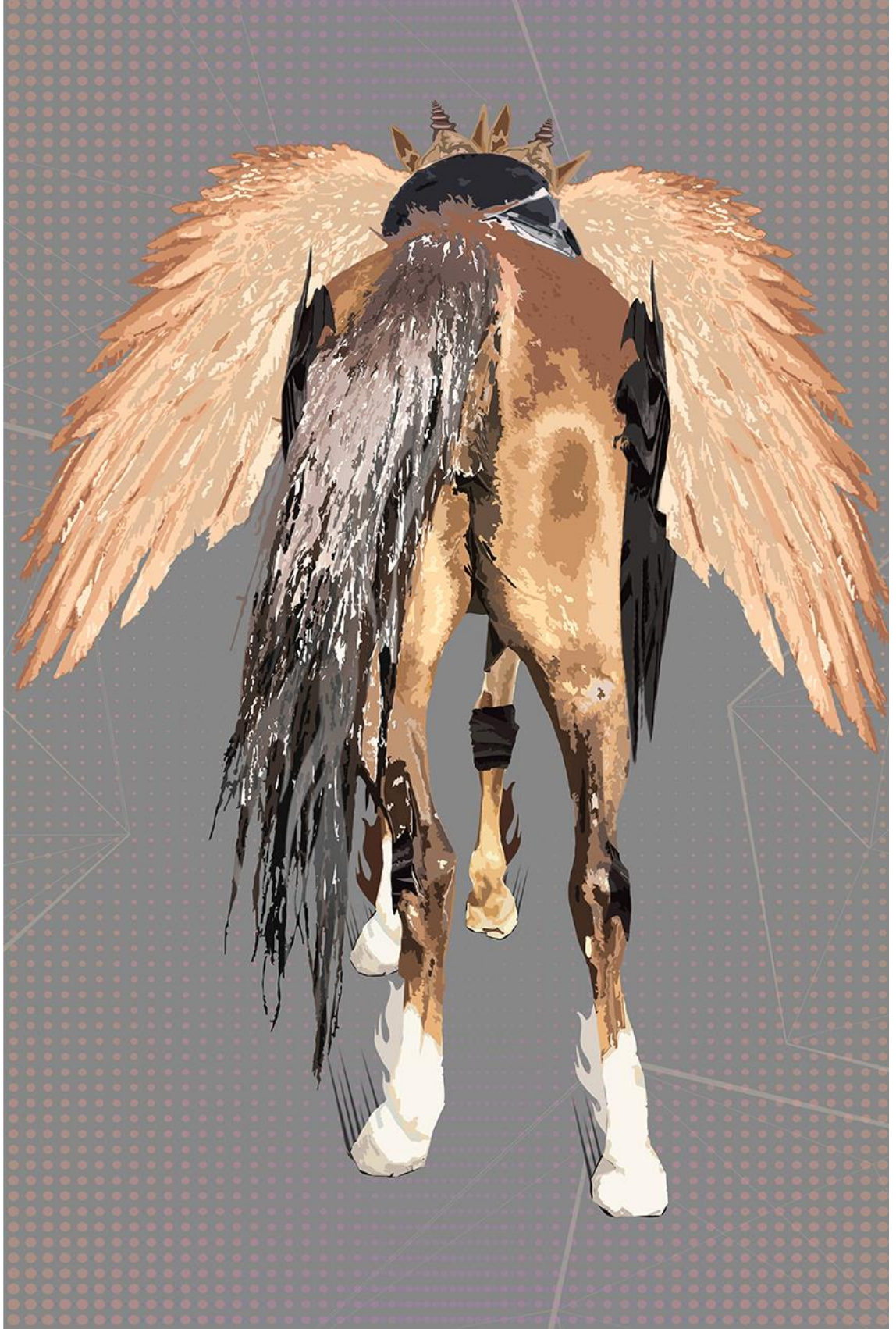
“At İllüstrasyonu 1” ve “At İllüstrasyonu 2” çalışmaları 72 PPI çözünürlüğünde yapılmıştır. Atlar iki çalışmada da resmin tam ortasına konumlandırılmıştır. İlk çalışmadaki atın başı sağda, diğerinde ise soldadır. Atlar ileriye doğru bakar vaziyette olup başları ve ön ayakları dik durmaktadır. 1. illüstrasyondaki atın sağ arka ayağı bükülmüşken, sol arka ayağı düz; ikincide ise atın sol arka ayağı bükülmüş ve sağ arka ayağı düzdür. Yelelerinin ucundan çıkan dik bir kanat durmaktadır. Kuyruklarının üzerinde alev bir desen vardır. Gözlerinin üzerinde bulunan üç alev şekli, en karanlık ortamlarda bile ışık tutarak görmesini sağlamaktadır. Sırtlarında eyerleri bulunmaktadır. Eyerlerinin üstünde sekiz adet eski Türk kilimine ait motif vardır. Eyerin sol alt köşesinde desen, dışında ise zikzak çizgiler görünmektedir. Eyerlerinden başlarına kadar uzanan kayışı üç yuvarlak halka tutmaktadır. İki çalışmada da atlar yan profilden görülmektedir. Bu sebeple eyerin sadece yarısı ve bir üzengisi belirgindir. Yelelerine ve kuyruklarına taranmış hissiyatı verilmiştir. Kuyrukları düz bir şekilde paçalarının hizasına kadar uzanmaktadır. Atların kulakları diktir. Kulaklarından göz hizalarına kadar inen yeleleri bulunmaktadır. Ayaklarının etrafında hızı temsil etmesi adına alev şekli desenlenmiştir. Bunun yanında ayaklarının bıraktığı izler ince uzun çizgilerle belirginleştirilmiştir. Atların vücudunda ve yelesinde kahverengi ile beyaz tonlar kullanılmıştır. Bu renkler, ışığın düşme açısına göre açık koyuludur. Atların eyeri mavi tonları, kayışı kahverengi, kayışı tutan halkalar beyaz; üzengi ise mavi, beyaz ve griden oluşmaktadır. Kanat kahverengi ve beyaz tonlarıdır. Gözünün önündeki alev desenlerinde, kahverengiden beyaza doğru renk geçişi bulunmaktadır. Kuyruklarındaki alev deseni şeffaf ve beyazdır. Eyerin sol alt köşesindeki desen ve dışındaki zikzak çizgiler kırmızının tonudur. Ön ayaklarının önündeki alev kahverengi, geri kalan bütün alevler beyazdır. Ayakları beyazın tonlarıdır. Gözleri mavidir. Motifin dış çizgisi yeşil; içi kahverengi, kırmızı ve beyazın tonlamalarıdır. Atların çıkardıkları izler siyahtır. Genel olarak çalışmalarda sert renk geçişleri tercih edilmiştir.





**Resim 61. “At illüstrasyonu 3”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 30x45, 2021**

“At İllüstrasyonu 3” adlı çalışma 72 PPI çözünürlüğünde yapılmıştır. At resmin tam ortasına konumlandırılmıştır. Başı düzdür. Ayakları dik durmaktadır. Sırtındaki eyerin her iki yanından bir kısmı görülmektedir. Eyerin zikzak çizgileri belirgindir. Eyerlerinden başlarına kadar uzanan kayışı dört yuvarlak halka tutmaktadır. Başının üstünde ve sol kısmında yeleler belirgin haldedir. Ağzının etrafında ince tüyler gözükmektedir. Gözlerinin etrafında her türlü ortamda görmesini sağlayan alevler vardır. Yelelerinin ucundan havaya kalkık bir şekilde iki kanat görülmektedir. Çalışmada at düz resmedildiği için eyerin iki üzengisi ve atın gözleri belirgindir, kulağı diktir. Ayaklarının etrafında hızı temsil etmesi adına alev şekli bulunmaktadır. Bununla beraber ayaklarının bıraktığı izler ince uzun çizgilerle belirginleştirilmiştir. Atın vücudunda ve yelesinde kahverenginin tonları kullanılmıştır. Işığın düşüş açısına göre bu renkler farklılık göstermektedir. Kanatlar kahverengi ve beyazın tonlarıdır. Gözlerinin etrafındaki alev desenlerinde, kahverengiden beyaza doğru renk geçişleri bulunmaktadır. Eyer ile üzengiler mavi ve grinin tonlarıdır. Eyerin zikzak çizgileri kırmızı, kayışı kahverengi, dört halkası beyazdır. Atın gözleri mavi, ayaklarındaki alev desenleri beyazdır. Ayaklarının altından çıkan izler siyahtır. Buradaki çalışmalarda da sert renk geçişleri elde edilmiştir.



**Resim 62. “At illüstrasyonu 4”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 30x45, 2021**

“At İllüstrasyonu 4” çalışması, yine öncekiler gibi 72 PPI çözünürlüğünde yapılmıştır. At resmin tam ortasına konumlandırılmıştır. Kuyruğu, kulakları ve başının üst kısmı görülmektedir. Kuyruğu verevine paçasına kadar inmekte ve taranmış gibi durmaktadır. Kuyruğunun içinde alev deseni görünmektedir. Kulaklarının arkasından yere doğru uzanan iki kanat vardır. Sırtındaki eyerin sadece sağ kısmı ve bu kısımdaki zikzak çizgileri vardır. Başının üstünde yelesi bulunmaktadır. Çalışmada at arka profilden düz bir şekilde görülmektedir. Atın ayakları ve kulakları diktir. Ayaklarının etrafını çevreleyen ve hızı temsil eden alev şekilleri vardır. Ayakları ince uzun çizgilerle belirgin izler bırakmaktadır. Atın vücudunda ve yelesinde kahverengi; kuyruğunda ise siyah, beyaz ve kahverenginin tonları bulunmaktadır. Işığın düşüş açısına göre bütün renkler farklılık göstermektedir. Kanatları kahverengi ve beyazın karışımıdır. Kuyruğundaki desen silik ve beyazdır. Gölgelelendirmeleri belirgin hale getirmek amacıyla renkler açık ve koyulu bir şekilde kullanılmıştır. Eyer mavinin tonlarıyken zikzak çizgileri ise kırmızıdır. Alev desenleri kahverengi ve beyazdır. Ayaklarının altından çıkan izler siyahtır. Genel olarak çalışmalarda sert renk geçişleri elde edilmiştir.



**Resim 63. “At illüstrasyonu 5”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021**



**Resim 64. “At illüstrasyonu 6”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 45x30, 2021**

“At İllüstrasyonu 5” ve “At İllüstrasyonu 6” çalışmaları 72 PPI çözünürlüğünde yapılmıştır. Atlar iki çalışmada da resmin tam ortasına yerleştirilmiştir. Birinci çalışmadaki atın başı sağda, ikincisinde ise soldadır. Atlar ileriye doğru koşar vaziyettedir. İki çalışmada da atların ön ayakları havada ve içeri bükük bir şekilde durmaktadır. Atlar ileriye doğru bakmaktadır. Yelelerinden çıkan iki kanat görülmektedir. Kanatlar açık bir biçimdedir. Gözlerinin etrafında iyi görmelerini sağlayacak alev desenleri bulunmaktadır. Sırtlarında eyerleri bulunmaktadır. Eyerlerinin üstünde sekiz adet eski Türk kilimine ait motif vardır. Eyerin sol alt köşesinde desen, dışında ise zikzak çizgiler görünmektedir. Eyerlerinden başlarına kadar uzanan kayışı üç yuvarlak halka tutmaktadır. İki çalışmada da atlar verevine durmaktadır. Bu sebeple eyerlerin sadece yarısı ve bir üzengisi görülmektedir. Kuyruklarında alev deseni vardır. Atlar koşar vaziyette olduğu için kuyrukları ve yeleleri dalgalanmaktadır. Yelelerine ve kuyruklarına taranmış hissiyatı verilmiştir. Kuyruk uçları kıvrılmakta ve paçalarının hizasına kadar uzanmaktadır. Atların kulakları diktir. Kulaklarından göz hizalarına kadar inen yeleleri bulunmakta ve bir kısmı görünmektedir. Ayaklarının etrafında hızı temsil etmesi adına alev şekli desenlenmiştir. 1. çalışmada ki atın sağ arka ayağı, ikinci çalışmadakinin sol arka ayağı uzun çizgilerle iz bırakmaktadır. Atların vücudunda ve yelesinde kahverengi ile beyaz tonlar kullanılmıştır. Kuyrukları kahverengi ve siyahın tonlarıdır. Bu renkler, ışığın düşme açısına göre açıklı koyuludur. Atların eyeri mavi tonları, kayışı kahverengi, kayışı tutan halkalar beyaz; üzengi ise mavi, beyaz ve griden oluşmaktadır. Kanatları; kahverengi ve beyazın tonlarından oluşmaktadır. Kuyruklarındaki alev deseni beyaz, gözlerindeki ise kahverengi ve beyazdır. Eyerin sol alt köşesindeki desen ve dışındaki zikzak çizgiler kırmızının tonudur. Ön ayaklarının önündeki alev kahverengi, geri kalan bütün alevler beyazdır. Ayakları beyazın tonlarıdır. Gözleri mavidir. Motifin dış çizgisi yeşil; içi kahverengi, kırmızı ve beyazın tonlamalarıdır. Atların çıkardıkları izler siyahtır. Birinci atın arka sağ ayağı ve ikinci atın arka sol ayağının yerde durması sebebiyle sadece bu ayakların izleri görünmektedir. Genel olarak illüstrasyonlarda sert renk geçişleri kullanılmıştır.



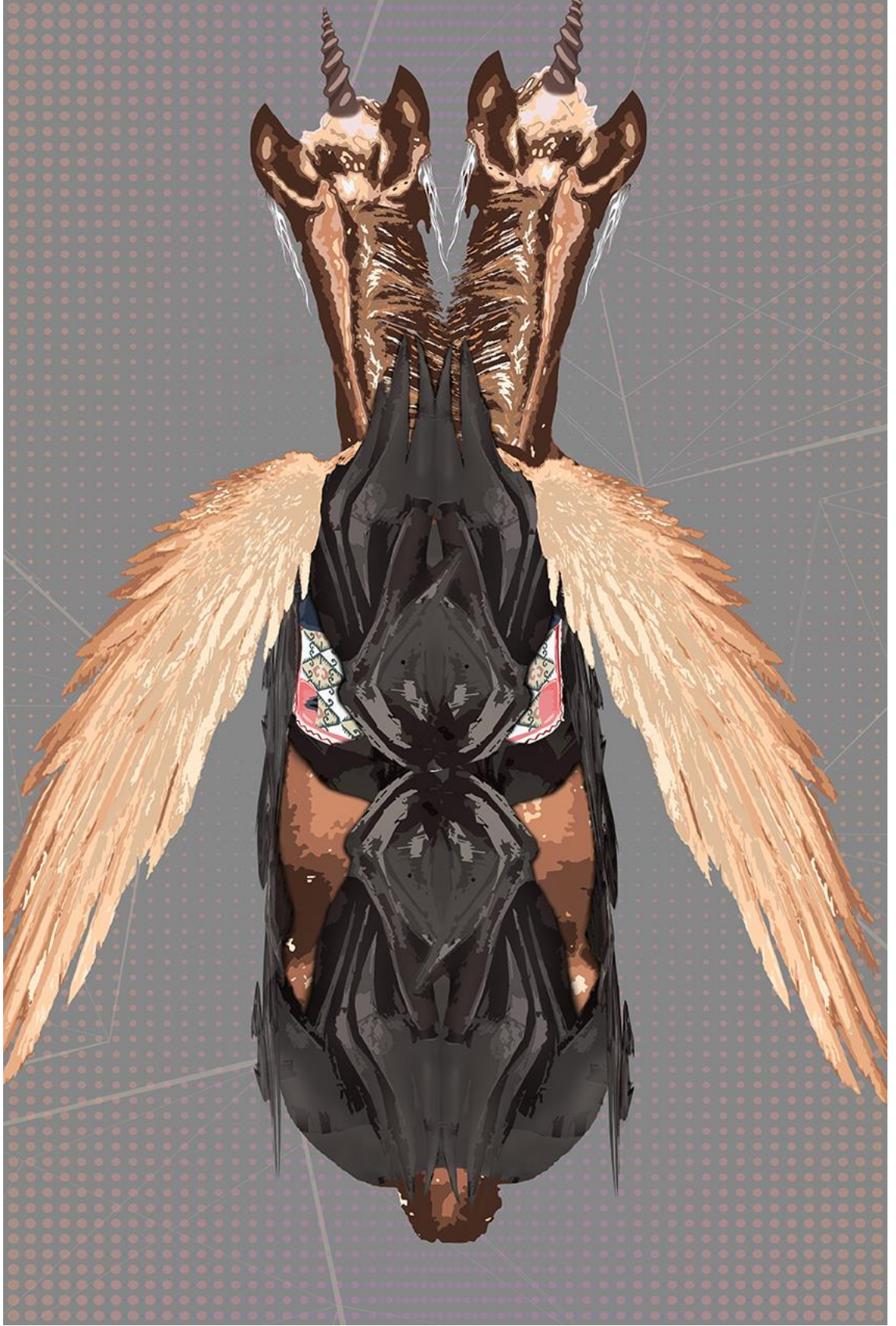
Resim 65. “At illüstrasyonu 7”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 30x45, 2021



Resim 66. “At illüstrasyonu 8”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 30x45, 2021

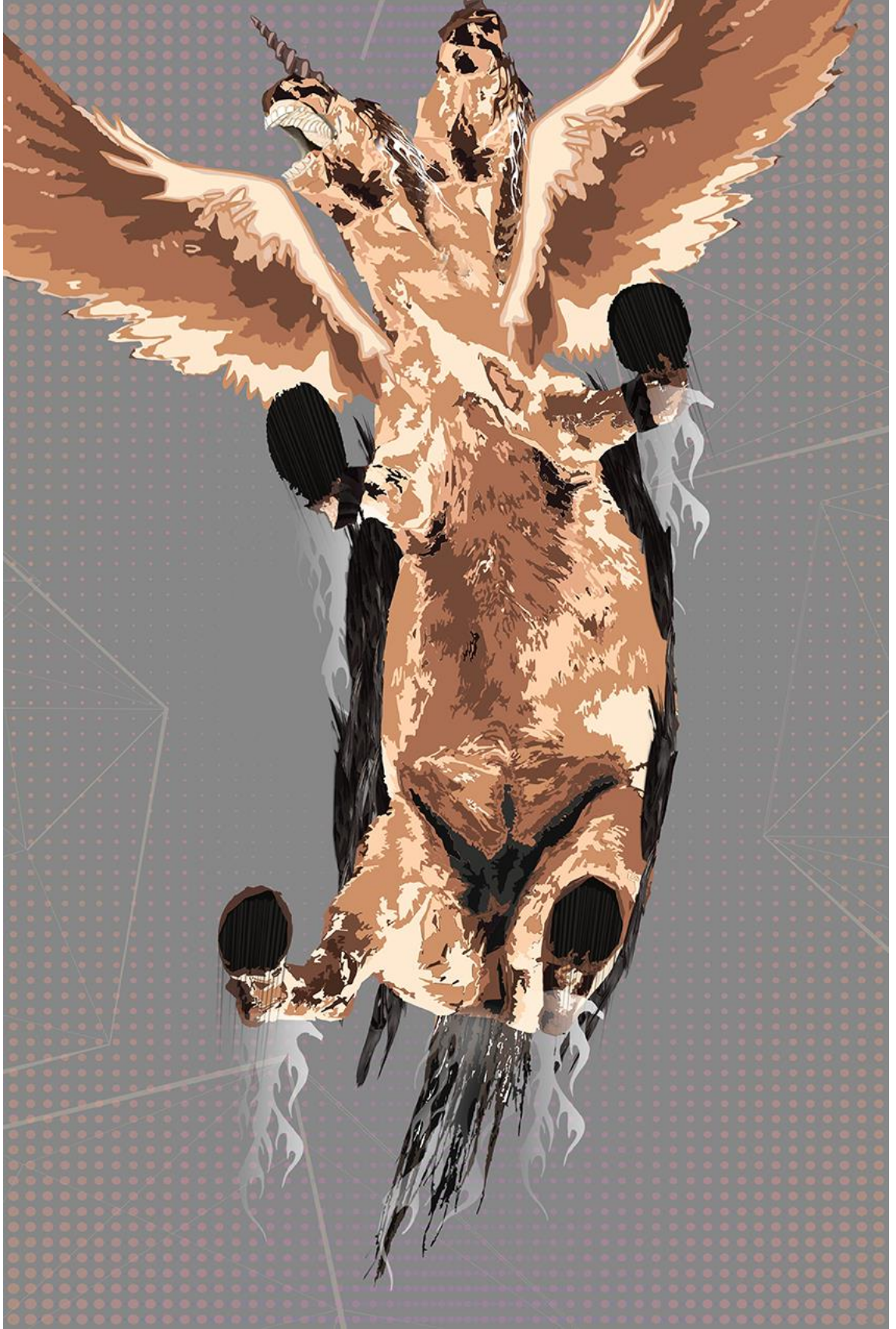


“At İllüstrasyonu 7” ve “At İllüstrasyonu 8” çalışmaları 72 PPI çözünürlüğünde yapılmıştır. Atlar iki çalışmada da resmin tam ortasına konumlandırılmıştır. İlk çalışmadaki atın başı sağda, diğerinde ise soldadır. Atlar ileriye doğru bakar vaziyette olup başları ve ön ayakları havada durmaktadır. Atların arka ayakları düz, ön ayakları ise içe doğru bükülmüştür. Ayrıca atlar şaha kalkmış bir biçimde durmaktadır. Arka ayaklarının altında ince çizgilerden oluşan izler vardır. Yelelerinden çıkmış bir kanat görülmektedir. Sırtlarında eyerleri bulunmaktadır. Eyerlerinin üstünde sekiz adet eski Türk kilimine ait motif vardır. Eyerin sol alt köşesinde desen, dışında ise zikzak çizgiler görülmektedir. Eyerlerinden başlarına kadar uzanan kayışı iki yuvarlak halka tutmaktadır. Durdukları pozisyon sebebiyle iki çalışmada da atların vücudu ince gözükmemektedir. Eyerlerinin sadece yarısı ve bir üzengisi belirgindir. Yelelerine taranmış hissiyatı verilmiştir. Kuyrukları düz bir şekilde durmaktadır. Kuyruklarının içinde ve gözlerinin etrafında alev deseni vardır. Atların kulakları diktir. Kulaklarından göz hizalarına kadar inen yeleleri bulunmaktadır. Ayaklarının etrafında hızı temsil etmesi adına alev şekli desenlenmiştir. Atların vücudunda ve yelesinde kahverengi ile beyaz tonlar kullanılmıştır. Kuyrukları kahverengi ve siyahın tonlarıdır. Bu renkler, ışığın düşme açısına göre açık koyuludur. Atların eyeri mavi tonları, kayışı kahverengi, kayışı tutan halkalar beyaz; üzengi ise mavi, beyaz ve griden oluşmaktadır. Kanatları kahverengi ve beyazın tonlarıdır. Kuyruğundaki alev deseni şeffaf ve beyazdır. Gözünün etrafında ki alev deseninde, kahverengiden beyaza doğru bir renk geçişi vardır. Eyerin sol alt köşesindeki desen ve dışındaki zikzak çizgiler kırmızının tonudur. Ön ayaklarının önündeki alev kahverengi, geri kalan bütün alevler beyazdır. Ayakları beyazın tonlarıdır. Gözleri mavidir. Motifin dış çizgisi yeşil; içi kahverengi, kırmızı ve beyazın tonlamalarıdır. Atların çıkardıkları izler siyahtır. Genel olarak çalışmalarda sert renk geçişleri tercih edilmiştir.



**Resim 67. “At illüstrasyonu 9”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 30x45, 2021**

“At İllüstrasyonu 9” isimli çalışma 72 PPI çözünürlüğünde yapılmıştır. At resmin tam ortasına konumlandırılmıştır. Atın vücudunun üst kısmının tamamı görülmektedir. Başı düzdür ve ileriye doğru bakar vaziyettedir. Yelelerinin ucundan iki kanat çıkmaktadır. Kanatlar düz ve birbirine paralel durmaktadır. Kulaklarının arasından alev deseni geçmektedir. Sırtında eyeri vardır. Eyerlerinin üstünde on altı adet eski Türk kilimine ait motif vardır. Eyerin sol alt köşesinde desen, dışında ise zikzak çizgiler görünmektedir. At üst kısımdan görüldüğü için eyerlerin tamamı belirgindir. Yelelerine taranmış hissiyatı verilmiştir. Kuyruğunun üst kısmı belirgindir. Atın kulakları diktir. Atın vücudunda ve yelesinde kahverengi ile beyaz tonları kullanılmıştır. Bu renkler, ışığın düşme açısına göre açık koyuludur. Kulaklarından geçen alev deseni beyazdır. Kanatlar kahverengi ve beyaz karışımıdır. Atın eyeri mavi tonları; üzengi ise mavi, beyaz ve griden oluşmaktadır. Eyerin sol alt köşesindeki desen ve dışındaki zikzak çizgiler kırmızının tonudur. Motifin dış çizgisi yeşil; içi kahverengi, kırmızı ve beyazın tonlamalarıdır. Kuyruğu kahverenin karışımıdır. Genel olarak çalışmalarda sert renk geçişleri tercih edilmiştir.



Resim 68. “At illüstrasyonu 10”, Bilgisayar destekli dijital illüstrasyon, 30x45, 2021

“At İllüstrasyonu 10” adlı çalışma 72 PPI çözünürlüğünde yapılmıştır. At resmin tam ortasına konumlandırılmıştır. At ileriye doğru bakar vaziyette olup başı ve ön ayakları dik durmaktadır. Atın vücudunun alt kısmının tamamı görülmektedir. Yelelerine ve kuyruklarına taranmış hissiyatı verilmiştir. Yelelerinin ucundan çıkan ve havada duran iki kanat vardır. Sağ gözünün üstünde bir alev deseni konumlandırılmıştır. Kuyruğu düz bir şekilde havada durmakta ve uç kısmı görülmektedir. Atın kulakları belirgin değildir. Kulaklarından göz hizalarına kadar inen yeleleri bulunmaktadır. Ayaklarının etrafında hızı temsil etmesi adına alev şekli desenlenmiştir. Bunun yanında ayaklarının bıraktığı izler ince uzun çizgilerle belirginleştirilmiştir. Atın vücudunda ve yelesinde kahverengi ile beyaz tonları tercih edilmiştir. Bu renkler, ışığın düşme açısına göre açık koyuludur. Alev deseni beyazdır. Kanatlar kahverengi ve beyazın karışımıdır. Ön ayaklarının önündeki alev kahverengi, geri kalan bütün alevler beyazdır. Ayakları beyazın tonlarıdır. Ayaklarının altı ve ayaklarından çıkan izler siyahtır. Gölgelemlerin belirginleştirilmesi için siyah ve beyazın tonları kullanılmıştır. Genel olarak çalışmalarda sert renk geçişleri tercih edilmiştir.

## 6. SONUÇ

Türk kültüründe büyük bir öneme sahip olan at; mitolojilere, destanlara, spor etkinliklerine ve eserlere konu olmuştur. Mitolojide at tanrıya ulaşım aracı olarak düşünülmüştür. Destanlarda ise kahramanlara yardım edip yol göstererek öğütler vermiştir. Türklerde göçebe kültürün oluşmasını sağlayan atın etinden ve sütünden de yararlanılmıştır. Türk mitolojisinde konuşabilen, boynuzlu ve uçabilen atlar vardır. Türk illüstrasyon ve resim sanatçıları ata verilen önemi vurgulamak için eserlerinde atı, soyut veya somut bir şekilde ele almıştır.

Resmin bir parçası olan illüstrasyon, bir çalışmada mesajın daha etkin bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır. Tarihte ilk illüstrasyon çalışmalarına duvar resimlerinde rastlamak mümkündür. Günümüzde daha çok bilgisayar destekli dijital ortamlarda yapılan illüstrasyon çalışmaları; mürekkep, kuru boya, sulu boya ve akrilik boya gibi tekniklerle de yapılmaktadır. Bilgisayar destekli illüstrasyonlar yapılan işlemleri kolayca geri alabilme ve üstünde tekrar tekrar düzeltmeler yapabilme gibi özellikleriyle daha avantajlıdır. Dijital illüstrasyon; “Photoshop” ve “Illustrator” gibi programlar ile yapılmaktadır. İllüstrasyon, içerisinde oyun karakteri tasarımı da barındırmaktadır. Konsept sanatçıları, hikâyesi bilinen oyuna uygun oyun karakteri tasarlarlarken; önce eskizini yapmakta daha sonra dijitalle aktarmaktadır. Çizimi tamamlanan oyun karakterine çeşitli oyun motorlarıyla hareket kazandırılır. Oyun karakteri, konsept tasarımın uygulamalarındandır. Konsept tasarım; oyunlarda, animasyonlarda ve filmlerde bir düşünceyi yansıtmak için kullanılan sanat biçimidir.

Dijital oyunlar; yarış, savaş, korku, dövüş, macera, aksiyon ve çevrim içi oyunlar gibi çeşitli sınıflara ayrılmaktadır. Çevrim içi oyunlar farklı kültürden insanları bir araya getirerek onların iletişim kurmasını sağlamaktadır. Çevrim içi dijital oyunlar günlük yaşamdaki stresi azaltarak görsel hafızanın güçlenmesine katkıda bulunmaktadır.

Konuyla ilgili çeşitli kitaplar, makaleler, dergiler, bildiriler, tezler ve web siteleri gözden geçirilmiştir. Önceden belirlenmiş 20 Türk illüstrasyon ve resim sanatçısının eserlerinde atı nasıl işlediği ele alınarak analiz edilmiştir. Yapılan analizlerin sonucunda 10 illüstrasyon çalışması gerçekleştirilmiştir. Türklerde at kültürünü ön plana çıkarmak amacıyla at konulu oyun karakteri tasarımı oluşturulmuştur. Bu tezden illüstrasyonla ilgili yapılacak çalışmalarda kaynak olarak yararlanılacağı ön görülmektedir.

## KAYNAKLAR

- Abay, Ö. (2017). *Temel Eğitim Kurumlarında illüstrasyonun eğitim materyali olarak kullanımı (Tarihte Kurulan 16 Türk Devletinin illüstrasyonlu materyal örneği)*. Yüksek lisans tezi, T. C. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya, 23.
- Abdurrezzak, A. (2007). Türk Dünyası mitolojik destanları ile homeros destanlarındaki “at” motifi üzerine karşılaştırmalı bir çalışma. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(4), 268.
- Acartürk, G. (2019). *İllüstrasyonda görsel göstergelerin anlatılması ve mesaj: Gürbüz Doğan Ekşioğlu*. Yüksek lisans tezi, T.C. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu, 36.
- Akdemir, A. (2017). Tasarım kavramının geniş çerçevesi: tasarım odaklı yaklaşımlar üzerine bir inceleme. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 86.
- Akdemir, N. (2016). Moda illüstrasyonunda Art Deco etkisi. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (37), 187.
- Akgül, A. (2021, 23 Nisan). *Koşalım Gidelim Dört Nala Heyy*. Erişim adresi: <https://www.behance.net/gallery/118123349/Kosalm-Gidelim-Doert-Nala-Heyy>. Erişim tarihi: 16 Kasım 2021.
- Akman, E. (2003). Türk kültüründe ve Azerbaycan destanlarında at, *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 11(1), 234-239.
- Aksoy, M. (1998). Türklerde at kültürü ve kırmızı. *Türk Dünyası Tarih Dergisi*, 39-42.
- Alavi, M., & Leidner, D. E. (2001). Knowledge management and knowledge management systems: Conceptual foundations and research issues. *MIS Quarterly*, 25(1), 107-136.
- Aldoğan, S. (2003). *Eğitimci kimliğiyle Bedri Rahmi Eyüboğlu*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 30.
- Alpay, Y. (2020). *Fevzi Karakoç'ta evren - Figür ikiliği*. Erişim adresi: <https://www.varlik.com.tr/dergiDetay.aspx?dergiID=309>. Erişim tarihi: 30 Mart 2020.
- Altınölçek, S. (1994). *İbrahim Çallı Türk resim sanatındaki yeri ve önemi*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 7.
- Altınöz, E. (2015, 30 Aralık). *They Are Coming*. Erişim adresi: <https://www.facebook.com/783056188453144/photos/pb.100063680167611.-2207520000..948430851915676/?type=3>. Erişim tarihi: 15 Kasım 2021.
- Araz, Y. (2010). Çocuk kitaplarını resimlemede dijital teknolojinin kullanılması üzerine bir araştırma. Yüksek lisans tezi, T.C. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir, 88.
- Arghavanian, A. (2017). *Karşılaştırmalı at figürleri*. Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara, 15-25.

- Arık, E. (2014). *Witcher Fanart*. Erişim adresi: <https://www.artstation.com/artwork/w0Z2g>. Erişim tarihi: 17 Kasım 2021.
- Arıkan, A. (2009). *İmgeden baskıya grafik tasarım*, Eğitim akademisi.
- ARK: *Survival Evolved*. (t.y.). Erişim adresi: <https://www.epicgames.com/store/tr/p/ark>. Erişim tarihi: 20 Nisan 2021.
- Atabey, Z. (2010). *Basın ilanı tasarımlarında illüstrasyonlar ve vektörel illüstrasyon tekniğinin uygulanması*. Yüksek lisans tezi, T.C. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir, 76.
- Atan, U. (2013). Grafik illüstrasyon olarak minyatür. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 11(6), 27.
- Atlar ve Kuleler*. (t.y.). Erişim adresi: <https://erolyildir.com/erol-yildir-resimler/>. Erişim tarihi: 7 Temmuz 2021.
- Aydoğdu, A. (2016, 26 Haziran). *Dreamer*. Erişim adresi: <https://www.behance.net/gallery/38799201/dreamer>. Erişim tarihi: 17 Kasım 2021.
- Ayhan, N. (2017). Mehmet Başbuğ'un eserlerinde Orta Asya anlatısı: göstergebilimsel bir analiz. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 40(6), 3525.
- Aykut Aydoğdu*. (t.y.). Erişim adresi: <https://www.aykworks.com/about>. Erişim tarihi: 17 Kasım 2021.
- Aylin Akgül*. (t.y.). Erişim adresi: <https://www.illustratorsplatform.net/tr/illustratorler/aylin-akgul/>. Erişim tarihi: 16 Kasım 2021.
- Bakan, U., & Salman., F. (2020). Öğrencilerin popüler dijital oyun karakterlerinin seçiminde görsel unsurların etkileri. *Akademik Sanat Dergisi*, 9(5), 110.
- Bars, M. (2008). Köroğlu Destanı'nda at, kadın, silah. *Turkish Studies*, 2(3), 168.
- Başaran, G. (2014). *1914 kuşağı Türk Ressamlarının Empresyonist eğilimleri*. Yüksek lisans tezi, Okan Üniversitesi, sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 46.
- Başbuğ, H. (1986). *Aşiretlerimizde at kültürü*. Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı, İstanbul.
- Başbuğu, N. (2011). *Anne babalar hayat tek gösterimlik bir oyundur*. Çizgi Kitapevi, Konya.
- Başbuğu, Ö. (2007). *Türk illüstrasyon sanatının tarihsel süreç içerisinde teknik ve anlatım olarak incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, T.C. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul, 4-14-89.
- Başbuğ, T. (2012). Çağdaş Türk resim sanatında at tasvirleri. *İdil Dergisi*, 5(1), 286.
- Başbuğ, Z. (2019). Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun iki eserinde bulunan Türk kültürü imgeleri. *Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 1(8), 213.
- Becer, E. (2005). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi Yayınları Ankara.
- Becer, E. (2011). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi Yayınları Ankara.



- Bedri Rahminin yasak aşkı: karadutum, çatal karam, çingenem.* (2019, 09 Mart). Erişim adresi: <https://derinhikayeler.wordpress.com/2019/03/09/bedri-rahminin-yasak-aski-karadutum-catal-karam-cingenem/>. Erişim tarihi: 30 Mart 2021.
- Beyit, K. (2017). *The Dread Wyrn Cover*. Erişim adresi: <https://kerembeyit.artstation.com/projects/65wGO>. Erişim tarihi: 9 Kasım 2021.
- Bıyıklı, M. (2019). Türklerde at kültürü ve Türk mitolojisinde atın yeri ve önemi. *Uluslararası Afro-Avrasya Araştırmaları Kongresi*, 406-412-413-414-415.
- Bilgiç, E. (2015, 22 Eylül). *Salkım Söğüt*. Erişim adresi: <https://www.behance.net/gallery/29710335/WEEPING-WILLOW-The-Short-Animated-Movie>. Erişim tarihi: 13 Kasım 2021.
- Bişekte Atlar*. (2013, 25 Nisan). Erişim adresi: <https://www.facebook.com/143633919066166/photos/pb.100057384408065.-2207520000../427186150710940/?type=3>. Erişim tarihi: 14 Nisan 2021.
- Bostan, B., & Tıngöy, Ö. (2015). Dijital oyunlar: tasarım gereksinimleri ve oyuncu psikolojisi. *Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, 19(6), 11.
- Boztepe, D. (2015). *İllüstrasyonun tarihsel süreci ve gelişimi*. Yüksek lisans tezi, T.C. İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 28-43.
- Bulut, S. (2009). *Lascaux Mağarası nerededir?*. Erişim adresi: <https://www.milliyet.com.tr/lascaux-magarasi-nerededir--molatik-13037/>. Erişim tarihi: 10 Mart 2021.
- Büyükbaykal, C., & Cansabuncu, İ. (2020). Türkiye’de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 1(4), 6-7.
- Büyükbayram, Y. (2019). *Konsept sanat ve türkiye’de uygulama durumu*. Yüksek lisans tezi, T.C. Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya, 36-40.
- Büyükaşçıyan, L. (2016). *Fantastik ve Sürrealizmin görsel iletişimle illüstrasyona yansımaları*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 41.
- Cihan Engin*. (t.y.). Erişim adresi: <https://www.artstation.com/cihanengin/profile>. Erişim tarihi: 16 Kasım 2021
- Cole, T. (2020, 10 Ocak). *War Horse*. Erişim adresi: <https://www.waterstones.com/book/war-horse-picture-book/michael-morpurgo/tom-clohosy-cole/9781405292443>. Erişim tarihi: 30 Temmuz 2021.
- Converge "Dark Horse" White T-Shirt (t.y.). Erişim adresi: <https://deathwishinc.com/products/converge-dark-horse-white-t-shirt>. Erişim tarihi: 30 Temmuz 2021.
- Çankırılı, A. (2004). *Sanal ana baba okulu*. Zafer Yayınları, İstanbul.
- Çeken, B., & Ersan, M. (2019). Günümüz illüstrasyon sanatı ve geleneksel illüstrasyonda sıra dışı yaklaşımlar. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 97(7), 320.

- Çınar, A. (1993). *Türklerde at ve atçılık*. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- Çelik, A. (1996). *Bedri Rahmi Eyuboglu*. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- Çoruhlu, Y. (2000). *Türk Mitolojisinin anahatları*. Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Çubukçu, İ. (1987). *Türk-İslam Kültürü üzerine araştırmalar ve görüşler*. Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yayınları.
- Delice, İ. (2001). *Kıpçak Lehçesiyle yazılmış bir atçılık kitabı*. Kitap Fi Riyazeti'l-Hayl.
- Deliduman, C., & Çakmak, S. (2017). Kültürel afiş uygulamalarında illüstrasyon. *İdil Dergisi*, 29(6), 315.
- Dilmaç, O. (2011). 1910-1930 Yılları arasında Avrupa'da eğitim alan sanatçılarımızın aldıkları resim eğitimlerinin eserlerine etkisi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(1), 39.
- Doç. Erol Yıldır. (t.y). Erişim adresi: <https://gavsis.gelisim.edu.tr/eyildir/kimlik>. Erişim tarihi: 7 Temmuz 2021.
- Doğan, O. (2006). *Bozkır Kavimlerinin kültür ve mitolojilerinde at*. Yüksek lisans tezi, T.C. Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 14.
- Durmuş, İ. (2017). Bozkır Kültür çevresinde at, göçer-ev ve demir. *Asya Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 21.
- Dursun, A. (2018). Mit, destan ve halk hikâyelerinde birinci dereceden kahramanların statüleri üzerine bir inceleme. *Söylem Filoloji Dergisi*, 3(1), 22-29.
- Dursun, N. (2013). *Evrimleşen grafik ile illüstrasyon ve animasyon ilişkisi*. Yüksek lisans tezi, T.C İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 141.
- Duymaz, D. (2009). *Kanatlı at betimlemelerinin Türk resim sanatındaki masalsi izdüşümleri*. Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya, 9.
- Efecan Sezer. (t.y.). Erişim adresi: <https://www.illustratorsplatform.net/tr/illustratorler/efecan-sezer/>. Erişim tarihi: 16 Kasım 2021
- Engin, C. (2015, 15 Ocak). Great Leader Atatürk Series. Erişim adresi: <https://www.behance.net/gallery/22776641/Great-Leader-Atatuerk-Series>. Erişim tarihi: 16 Kasım 2021.
- Eren Arık. (t.y.). Erişim adresi: <http://www.erenarık.com/contact>. Erişim tarihi: 17 Kasım 2021
- Erol Yıldır Kimdir?. (t.y). Erişim adresi: <http://circassiancenter.com/tr/erol-yildir-kimdir/>. Erişim tarihi: 7 Temmuz 2021.
- Erol Yıldır ile Söyleşi. (t.y). Erişim adresi: <http://istanbulkafkaskultur.net/1607/>. Erişim tarihi: 7 Temmuz 2021.
- Ersoy, A. (2004) *500 Türk Sanatçısı "Plastik Sanatlar"*. Altın Kitaplar Yayınevi, İstanbul.
- Ertaç Altınöz. (t.y.). Erişim adresi: [https://www.fabisad.com/kisi/ertac\\_altinoz/](https://www.fabisad.com/kisi/ertac_altinoz/). Erişim tarihi: 15 Kasım 2021

- Esin, O. (2007). Orta Asya Ön Asya ve Anadolu ekseninde Eski Türklerin hayatında önemli bir figür: at. *Ulakbilge Dergisi*, 14(5), 1327.
- Ethem Onur. (t.y.). Erişim adresi: <https://ethemonur.com/contact>. Erişim tarihi: 13 Kasım 2021
- Fehim, M. (t.y.). Cumhuriyetin 15 inci Yılı Sayısı. Erişim adresi: <https://www.bitmezat.com/urun/3214031/7-gun-dergisi-cumhuriyetin-15-yili-sayisi-bol-gorselli-kapak-cizimi-munif-fehi>. Erişim tarihi: 5 Kasım 2021.
- Fevzi Karakoç. (t.y.). Erişim adresi: <http://fevzिकarakoc.net/ozgecmis/>. Erişim tarihi: 30 Mart 2020.
- Flynn, T. (t.y.). *Andyrian Horse Concept Art*. Erişim adresi: <http://www.silexarecompendium.com/artwork/19>. Erişim tarihi: 11 Kasım 2021.
- Flying Machine*. (2019, 3 Kasım). Erişim adresi: <https://howtotrainyourdragon.fandom.com/f/p/3300297438920764795> Erişim tarihi: 18 Kasım 2021.
- Gedik, E., & Yavuz, A. (2018). Erken tasarım evresinde konsept oluşturmak için biyomimetik bir yaklaşım: tasarım etkinlik modeli. *Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi*, 15, 139.
- Gölcük, S. (2020). *At*. Erişim adresi: <http://www.illustratorsplatform.net/tr/illustratorler/selcuk-golcuk/>. Erişim tarihi: 6 Kasım 2021.
- Gönüllü, A. (2017). İllüstrasyon (resimleme) sanatını tanımlamak. I. Uluslararası Felsefe, Eğitim, Sanat ve Bilim Tarihi Sempozyumu, 913.
- Gray, P. (2015). *Yaratıcı çizim ve illüstrasyon*. Profil Kitap, İstanbul.
- Greenway, T. (2009). *Speed painting: Digital painting techniques*. Chine.
- Günel, G. (2010). *Münif Fehim Özarman ve Sanatı*. Yüksek lisans tezi, T.C. GAZİ ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ, Ankara, 37.
- Güngör, T. (2020). Çağdaş Türk resim sanatında göç olgusu: Mehmet Başbuğ Özelinde Bakmak. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(9), 1618.
- Gürsoy, E. (1995). *Türk Kültüründe at ve çağdaş atçılık*. Resim Matbaacılık A.Ş., İstanbul.
- Güven, V. (t.y.). Atın Türk Kültüründeki yeri ve Osmanlı döneminde Kocaeli özelinde Türk at yetiştiriciliği.
- Holbis, E. (t.y.). *Character Design*. Erişim adresi: <http://emokeholbis.com/CHARACTER-DESIGN>. Erişim tarihi: 30 Temmuz 2021.
- Horse. (2010, 18 Nisan). Erişim adresi: [https://www.adsoftheworld.com/media/print/rspca\\_horse](https://www.adsoftheworld.com/media/print/rspca_horse). Erişim tarihi: 30 Temmuz 2021
- Horse Coloring Book For Adults: 50 unique horse designs for horse lovers. (2020, 15 Ekim). Erişim adresi: <https://www.amazon.com/Horse-Coloring-Book-Adults-designs/dp/B08L9RYMPK>. Erişim tarihi: 30 Temmuz 2021.

- Işık, S. (2022, 18 Ekim). *Personal Illustrations*. Erişim adresi: <https://www.behance.net/gallery/5573361/Personal-Illustrations>. Erişim tarihi: 5 Kasım 2021.
- İrem Karasu. (t.y.). Erişim adresi: <https://www.illustratorsplatform.net/tr/illustratorler/irem-karasu/>. Erişim tarihi: 11 Kasım 2021
- Jaaniste, J. (2019). *Creative arts therapies can help people with dementia socialise and express their grief*. Erişim adresi: <http://theconversation.com/creative-arts-therapies-can-help-people-with-dementia-socialise-and-express-their-grief-114623>. Erişim tarihi: 01 Ocak 2019
- Kaba, A. (2011). *Altay, Tuva, Hakas ve Şor destanlarında at motifi üzerine bir inceleme*. Yüksek lisans tezi, T.C. Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir, 165.
- Kafesoğlu, İ. (1998). *Türk Milli Kültürü*. Ötüken Neşriyat, İstanbul.
- Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 36(8), 808.
- Karakurt, D. (2011). Türk söylence sözlüğü. (1. bs.). Türkiye.
- Karasu, İ. (2019). *Unicorn Girl*. Erişim adresi: <https://www.illustratorsplatform.net/tr/illustratorler/irem-karasu/>. Erişim tarihi: 11 Kasım 2021.
- Karcıoğlu, U. (2017). Türk Kültüründe atın önemi ve ata sporlarımızdan atlı cirit oyunu. *Anasay Dergisi*, 2(1), 167.
- Karışmaz, K. (2019). *Bilgisayar oyun arayüzlerinde grafik tasarım*. İksad Yayınevi, Ankara.
- Kars, G. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. Yüksek lisans tezi, T.C. Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 2.
- Katana ZERO. (t.y.). Erişim adresi: [https://store.steampowered.com/app/460950/Katana\\_ZERO/?l=turkish](https://store.steampowered.com/app/460950/Katana_ZERO/?l=turkish). Erişim tarihi: 20 Nisan 2021.
- Kaya, S., & Arıcan, İ. (2014). Veteriner anatomi'de bilgisayar destekli illüstrasyon uygulamaları. *Uludağ Üniversitesi Veteriner Fakültesi Dergisi*, 50.
- Keleş, N. (2017). Kuzey germen-iskandinav ve türk efsanelerinde at motifi. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 125-132.
- Kerem Beyit. (t.y.). Erişim adresi: <https://www.behance.net/kerembeyit>. Erişim tarihi: 9 Kasım 2021
- Kerem Beyit ile röportaj. (t.y.). Erişim adresi: <https://www.tr3d.com/dersler/ders/dk/>. Erişim tarihi: 9 Kasım 2021

- Keş, Y. (2001). *Görsel iletişimde illüstrasyonun kullanım alanlarına kuramsal bir yaklaşım*. Yüksek lisans tezi, Tc Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta, 37.
- Keş, Y., & Kara., M. (2015). Mobil oyun geliştirme sürecinde arayüz tasarımı. *Yıldız Journal Of Art And Design*, 2(2), 20.
- Kırbaç, M. (2021, 26 Şubat.). *Mount And Blade Bannerlord*. Erişim adresi: <https://www.instagram.com/p/CLxE2bUIIdo/>. Erişim tarihi: 7 Kasım 2021.
- Kocabuğa, A. (2020). *Oyun yapmak isteyenler için en iyi oyun motorları*. Erişim adresi: <https://kuaza.com/programlar-dunyasi/bilgisayar-programlari/en-iyi-oyun-motorlari>. Erişim tarihi: 8 Mart 2021.
- Koray Kuranel. (t.y.). Erişim adresi: <http://www.dadasalon.com.tr/koray-kuranel>. Erişim tarihi: 8 Kasım 2021
- Kökyay, O. (1974). *At üzerine, 1. Uluslararası Türk Folklor Semineri Bildirileri*. Başbakanlık Basımevi, Ankara.
- Kuranel, K. (2018, 22 Nisan.). *Sallanan At*. Erişim adresi: <https://www.behance.net/gallery/64723293/at>. Erişim tarihi: 8 Kasım 2021.
- Küçük, E. (2020). *Oyun motoru nedir ?*. Erişim adresi: <https://www.savebutonu.com/oyun-motoru-nedir-24348>. Erişim tarihi: 8 Mart 2021.
- Kürşad, D. (2008). *Moda illüstrasyonu ve türkiyede moda illüstrasyonu üzerine bir araştırma*. Yüksek lisans tezi, Tc Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Isparta, 9-10.
- Leclère, C. (t.y.). *I will design a horse character or an equine character*. Erişim adresi: <https://www.fiverr.com/scotis/design-for-you-a-horse-or-equine-character>. Erişim tarihi: 30 Temmuz 2021.
- Ludwig, J. (2020, 3 Ekim). *Flame and Horse Concepts*. Erişim adresi: <https://rejenzen.artstation.com/projects/68zGeN>. Erişim tarihi: 11 Kasım 2021.
- Mavi Yağmurda Tek At. (t.y.). Erişim adresi: <http://fevzikiparakoc.net/yagliboaya-eserler-2018-2021/>. Erişim tarihi: 15 Mart 2021.
- Mayer, A. (2016). *Making games better*, Level Up Design V1.0 edition.
- Meriç Doğukan Kırbaç. (t.y.). Erişim adresi: <https://merickirbas98.wixsite.com/mywebsite/bio>. Erişim tarihi: 7 Kasım 2021
- Mete, M., & Işır, Ö. (2021). Bilgisayar oyun sektöründe çalışan konsept tasarımcılarının meslek algısının incelenmesi. *İdil Dergisi*, 355.
- Nar, M. (2014). Günümüz Toplumunda Mitler: Anadolu Halk Efsaneleri üzerine genel bir değerlendirme. *Folklor/Edebiyat Dergisi*, 79(20), 61.
- Oğuz, Ö. (2004). Destan Tanımı ve Eski Türk Destanları. *Millî Folklor dergisi*, 62(16), 5.
- Okkalı, C., & Baytar, İ. (2020). Gelenekten beslenen modernlik: İbrahim Çallı ve Mevleviler Serisi. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 44(26), 135.

- Öden, H. (2020). İllüstrasyon sanatının iç mekân etkileri ve iki boyut etkisinde mekân tasarımı. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat Dergisi*, 10(5), 121.
- Ögel, B. (2000). *Türk Kültür Tarihine Giriş*. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- Özay, D. (2017). *Oyun motoru nedir ve ücretsiz oyun motorları nelerdir*. Erişim adresi: <https://www.turkmmo.com/oyun-motoru-nedir-uccretsiz-oyun-motorlari-nelerdir-h50435.html>. Erişim tarihi: 8 Mart 2021.
- Özden, H. (2017). *Mobil oyun yapım sürecinde karakter tasarımları*. Yüksek lisans tezi, T.C. Yaşar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir, 7-52.
- Özdoğan, B. (2014). *Çocuk ve oyun çocuğa oyunla yardım*. Anı Yayıncılık, Ankara.
- Parasayan, O. (2017). *Türkmen Atı Akhal Teke*. Erişim adresi: <https://arkeofili.com/wp-content/uploads/2017/12/at2.jpg>. Erişim tarihi. 12 Mart 2021.
- Pazırık Halısı*. (2021 23 Mart). Erişim adresi: <https://www.aksam.com.tr/kultur-sanat/dunyanin-en-eskisi-2500-yillik-halihala-parliyor/haber-1159484> 23 Mart 2021. Erişim tarihi: 17 Kasım 2021
- Rideal, L. (2015). *Resimler nasıl okunur?*. Yem Yayınları, İstanbul.
- Roux, J. (2011). *Eski Türk Mitolojisi*. Bilgesu yayıncılık, Ankara.
- Rust oyunu eş zamanlı oyuncu rekorunu kırdı!*. (2021, 19 Ocak). Erişim adresi: <https://www.gamexnow.com/rust-oyunu-es-zamanli-oyuncu-rekorunu-kirdi/>. Erişim tarihi: 20 Nisan 2021.
- Saraç, T. (2016, 11 Haziran). *Tulpar*. Erişim adresi: <https://www.behance.net/gallery/38295269/Tuerk-Mitoloji-Karakterleri-Dijital-illuestrasyonlar>. Erişim tarihi: 8 Kasım 2021.
- Sarı, N. (2006). *Çocuk kitapları illüstrasyonları üzerine bir araştırma ve bir örnekleme*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Saydam, S. (2002). Bedri Rahmi Eyüboğlu. *Bütün Dünya Dergisi*, 24-28.
- Selçuk Gölcük*. (t.y.). Erişim adresi: <http://www.illustratorsplatform.net/tr/illustratorler/selcuk-golcuk/>. Erişim tarihi: 6 Kasım 2021
- Sezer, E. (2017). *Circle Castle*. Erişim adresi: <https://www.artstation.com/artwork/beQlr>. Erişim tarihi: 16 Kasım 2021.
- Sivrikaya, Ö. (2007). At kültürü ve at yarışları-Düzce Örneği. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(7). 564.
- Soykan, B. (2020). *Oyun yapmak için kullanabileceğiniz 5 ücretsiz oyun motoru*. Erişim adresi: <https://www.webtekno.com/oyun-gelistirmek-uccretsiz-oyun-motorlari-h99985.html>. Erişim tarihi: 8 Mart 2021.
- Soyluççek, S. (2019). Dijital Oyunların Sanatsal Gücü; Konsept Tasarımı Süreci. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (23). 321.
- Sözen, M., & Tanyeli., U. (2001). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü*. Remzi Kitabevi, İstanbul.

- Spirit: Stallion of the Cimarron POSTER.* (t.y.). Erişim adresi: <https://www.walmart.com/ip/Spirit-Stallion-of-the-Cimarron-POSTER-11x17-2002-Style-C/955541586>. Erişim tarihi: 30 Temmuz 2021.
- Şahin, C. (2019). 3d karakter modellemesi ve animasyonu aşamaları. *İdil Dergisi*, 8 (55), 389.
- Tansü, Y., & Güvenç, B. (2015). Eski Türk mitolojisinde hayvan motifleri üzerine düşünceler. *Türk Dünyası Araştırma Vakfı*, 218, 6-8.
- Taşkesenoğlu, L. (2019). Klasik Şiirin Resim Sanatına Yansımaları: Münif Fehim ve Divan Şiiri Tabloları. *Uluslararası 19 Mayıs Multidisipliner Çalışmalar Kongresi İksad Yayınevi*, 34.
- Tavkul, U. (2007). Kafkas Nart Destanlarında at motifi. *Modern Türklük Araştırmaları Dergisi*, 3(4), 199.
- Tepecik, A. (2002). Grafik sanatlar tarih - tasarım – teknoloji. Detay Yayınları.
- Tillman, B. (2012). Creative character design, 4
- Tolga Saraç.* (t.y.). Erişim adresi: <https://www.behance.net/tolgasarac/resume>. Erişim tarihi: 8 Kasım 2021
- Turani, A. (2010). *Dünya sanat tarihi*. Remzi Kitapevi, İstanbul.
- Turgunbayer, C. (2007). Türk dünyası destanlarında ortak motifler üzerine. *Türk Dünyası Dil ve Edebiyat Dergisi*, 24(93), 100.
- Uraz, M. (1978). *Türk mitolojisinde ve folklorunda atlar*. Türk Folklor Araştırmaları.
- Uyan, S. (2014). *e-beveyn olmak*. Babalı Kültür Yayıncılığı, İstanbul.
- Ülger, K. (2018). Rönesans'tan Sürrealizme resim sanatının tarihsel gelişim sürecinde figür ve kompozisyon. *I. Uluslararası Güzel Sanatlar Ve Eğitimi Sempozyumunda (Uges) Sözlü Bildiri*, 13.
- Ünal, M. (2009). *İllüstrasyonda doku*. Yüksek lisans tezi, T.C. Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya, 54.
- Williams, A. (t.y.). *Horse Anatomy Muscles Horse muscle study*. Erişim adresi: <https://www.pinterest.jp/pin/532691462176833564/>. Erişim tarihi: 30 Temmuz 2021.
- Yabalak, H. (2020). Mehmet Başbuğ resimlerinde Millî Mücadele. *Vankulu Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6, 120.
- Yağmur, S. (2018). Efsane ve mitoloji üzerine genel bir değerlendirme ve efsane mitoloji ilişkisi. *Asia Minor Studies-İnternational Journal Of Social Science*, 12(2), 319.
- Yıldız, N. (2009). Türk Destancılık geleneği. *Modern Türklük Araştırmaları Dergisi*, 1(6), 7.
- Young Talents: Sernur Işık.* (2011, 17 Ekim). Erişim adresi: <http://elmaaltshift.com/young-talents-sernur-isik/>. Erişim tarihi: 5 Kasım 2021

*Zeybekler Kurtuluş Savaşında.* (t.y.). Erişim adresi:  
[https://www.wikizero.com/tr/Zeybekler\\_Kurtulu%C5%9F\\_Sava%C5%9F%C4%B1nda](https://www.wikizero.com/tr/Zeybekler_Kurtulu%C5%9F_Sava%C5%9F%C4%B1nda). Erişim tarihi: 10 Nisan 2021.



## ÖZGEÇMİŞ

### KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Furkan LİMON

### EĞİTİM DURUMU

Lisans Öğrenimi : 2018, KTO Karatay Üniversitesi/Güzel Sanatlar ve  
Fakültesi/Grafik Tasarım Programı

Yüksek Lisans Öğrenimi : 2022, KTO Karatay Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim  
Enstitüsü, Grafik Anabilim Dalı

Bildiği Yabancı Diller : İngilizce (orta Düzey)

Bilimsel Faaliyetleri : Yayınlar

Gümüş Çağrı, Alver Elmas, Limon Furkan (2020). Bipolar Bozukluk İle Mücadelede Toplumsal Farkındalık Bilincinin Oluşturulması Üzerine Hazırlanmış Örnek Sosyal Afiş Çalışmaları. International Tokyo Conference On Innovative Studies Of Contemporary Sciences-Iı, 44-57. (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)(Yayın No:6440780

GÜMÜŞ ÇAĞRI, LİMON FURKAN (2020). Sosyal Sorumluluk Afiş Tasarımları: Domuz Gribi (H1N1). 3rd International Biltek Conference on Science, Technology Current Developments in Social Sciences, 485-499. (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)(Yayın No:6360344)

### İŞ DENEYİMİ

Stajlar : 2016, Fotoğrafçı, Foto Alpay  
2017, Grafik Tasarımcı, Aydalga Reklam

Çalıştığı Kurumlar : -

Tarih: 12 Ocak 2022