

T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANABİLİM DALI
GRAFİK BİLİM DALI

TEKNOLOJİ VE KÜLTÜREL ETKİLEŞİM
BAĞLAMINDA ANİMASYON DİZİ TANITIMLARINDA
İLLÜSTRASYON UYGULAMALARI
(RIOTX ARCANE ÖRNEĞİ)

Can ÇOBAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman
Prof. Dr. Mahmut Sami ÖZTÜRK

Ağustos – 2024
KONYA



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Öğrencinin	Adı Soyadı	Can Çoban		
	Numarası	21812801009		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Grafik Ana Bilim Dalı / Grafik Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
Tezin Adı	Teknoloji ve Kültürel Etkileşim Bağlamında Animasyon Dizi Tanıtımlarında İllüstrasyon Uygulamaları (RiotX Arcane Örneği)			

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

Can ÇOBAN



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



ÖZET

Öğrencinin	Adı Soyadı	Can Çoban		
	Numarası	21812801009		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Grafik Ana Bilim Dalı / Grafik Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
Tezin Adı	Teknoloji ve Kültürel Etkileşim Bağlamında Animasyon Dizi Tanıtımlarında İllüstrasyon Uygulamaları (RiotX Arcane Örneği)			

Animasyon dizi tanıtım çalışmaları hem görsel hem de hikâyesel bir dildir. Bu dil illüstrasyon ve tanıtımın amacına bağlı olarak ortaya çıkar. Tanıtım çalışmaları ile bağlantılı olan illüstrasyon teknolojinin gelişmesi ile daha geniş hedef kitlelere ulaşabilmektedir. Bu sayede hem illüstrasyon hem de tanıtım çalışmalarında kendine özel farklı tarzlarda ürünlerin üretilebilmesi mümkün olmuştur. Günümüz dünyasında tanıtım çalışması için üretilen bu illüstrasyonlar insanların ürünlere ulaşmasını farklı mecralar ile sağlamaktadır.

Animasyon dizi tanıtım çalışmaları, izleyicilere tasarlanmış geniş bir evreni keşfetme imkânı sunmaktadır. Bu tür diziler, izleyicilere geniş bir görsel alan sunarak bu alanda çeşitli mesajlar iletmektedir. İzleyiciler, dizilerin sunduğu tanıtım faaliyetleri ile kendi tercihlerine göre katılabilir, keşif yapabilir ve animasyon dizi dünyasının içerisindeki unsurlarla etkileşime girebilmektedir. Animasyon diziler; karakterler, mekanlar, araç ve gereç tasarımları ile geniş ve özgün bir dizi deneyimi sunmayı hedeflemektedir.

Bu tezde, animasyon dizi tanıtımlarında illüstrasyon uygulamaları incelenmektedir. İllüstrasyonlar, animasyon dizi dünyasının öğelerini oluşturan karakterler ve mekanlar gibi unsurlardır. Bu özellikler, dizi deneyimini zenginleştirmek, tanıtmak ve izleyicilerin dizi dünyasına daha fazla bağlanmasını sağlamak amacıyla kullanılmaktadır. Tez, farklı illüstrasyon tarzlarını analiz ederek, bu illüstrasyonların dizi tanıtımına, atmosferine ve hikâye anlatımına nasıl katkı sağladığını araştırmaktadır. Ayrıca, animasyon dizi yapımcılarına illüstrasyonların dizi deneyimini nasıl etkileyebileceği konusunda fikir oluşturmayı hedeflemektedir.

Anahtar kelimeler: Animasyon, Boyama, Görsel Tasarım, İllüstrasyon, Resimleme, Tanıtım.



ABSTRACT

Author' s	Name and Surname	Can Çoban		
	Student Number	21812801009		
	Department Department	Department Of Graphics / Graphics Department		
	Study Programme	Master's Degree (M.A.)	X	
		Doctoral Degree (Ph.D.)		
	Supervisor	Prof. Mahmut Sami ÖZTÜRK		
Title of the Thesis/Dissertation	Illustration Applications in Animation Series Introductions in The Context Of Technology and Cultural Interction (RiotX Arcane Example)			

TV series animation promotions are both visual and narrative language. This language shows up depending on the purpose of the presentation and promotion. It was able to reach wider target audiences with examples of drawings related to promotional activities. In this way, it has been possible to produce in different styles unique to itself, both in visual and promotional works. These pictures, produced for the promotion of today's world, enable people to reach their products through different channels.

Promotional efforts for animated series provide viewers with the opportunity to explore a meticulously designed universe. Such series offer a broad visual space, conveying various messages within that space. Through the promotional activities offered by these series, viewers can participate, explore, and interact with the elements within the animated world according to their preferences. Animated series aim to deliver an expansive and unique experience through the design of characters, locations, vehicles, and tools.

This thesis examines the use of illustrations in the promotion of animated series. Illustrations are elements that make up the animated world, such as characters and locations. These features are utilized to enrich the series experience, promote it, and strengthen the connection between the viewers and the series' world. The thesis analyzes different illustration styles and investigates how these illustrations contribute to the promotion, atmosphere, and storytelling of the series. Additionally, it aims to provide insights to animated series creators on how illustrations can influence the overall series experience.

Keyword: Animation, Depiction, Illustration, Painting, Presentation, Visual Design.

ÖNSÖZ

“Teknoloji ve Kültürel Etkileşim Bağlamında Animasyon Dizi Tanıtımlarında İllüstrasyon Uygulamaları (RiotX Arcane Örneği)” isimli araştırma Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Ana Bilim Dalı programında yüksek lisans tezi olarak hazırlanmıştır.

Bu çalışmada animasyon dizi tanıtımlarında illüstrasyon uygulamalarının kullanılabilirliği geliştirilen tablo ile ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Çalışma sürecinde, bilgi aktarımıyla beni destekleyen danışmanım Prof. Dr. Mahmut Sami ÖZTÜRK’e ve tez sürecimin başından sonuna kadar benden desteklerini esirgemeyen aileme teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI	v
ÖZET	vi
ABSTRACT	vii
ÖNSÖZ	viii
KISALTMALAR LİSTESİ	x
GÖRSELLER LİSTESİ	xiv
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1.1. Araştırma Konusu ve Problemi	2
1.2. Araştırmanın Amacı.....	2
1.3. Araştırmanın Önemi.....	3
1.4. Araştırmanın Yöntemi	3
1.5. Evren ve Örneklem	4
1.6. Veri Toplama Araçları	4
1.7. Kapsam ve Sınırlılıklar	4

İKİNCİ BÖLÜM KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. İllüstrasyon	5
2.1.1. İllüstrasyon Nedir?.....	5
2.1.2. Doğuşundan 21. Yüzyıla Kadar İllüstrasyon.....	6
2.1.2.1. Resimlerin Ortaya Çıkışı	6
2.1.2.2. Yazının Doğuşu	7
2.1.2.3. Kağıdın İcadı.....	8
2.1.2.4. Resimli Kitaplar	9
2.1.2.5. Matbaanın İcadı	10
2.1.2.6. Baskı Resim	11
2.1.2.7. Fotoğraf Makinesinin İcadı.....	12

2.1.2.8. Dijital Teknoloji.....	13
2.1.3. İllüstrasyon Sanat İlişkisi	14
2.1.4. İllüstrasyonun Farklı Alanlarda Kullanımı	14
2.1.4.1. Reklam İllüstrasyonları.....	15
2.1.4.2. Yayın İllüstrasyonları	16
2.1.4.2.1. Basılı Yayın İllüstrasyonları	17
2.1.4.2.2. Dijital Yayın İllüstrasyonları	18
2.1.4.3. Fantastik İllüstrasyonlar.....	19
2.1.4.4. Bilimsel İllüstrasyonlar.....	20
2.1.4.5. Moda İllüstrasyonları.....	21
2.1.4.6. Özel Alan İllüstrasyonları.....	22
2.1.5. İllüstrasyon Üretim Teknikleri	22
2.2. Animasyon	23
2.2.1. Animasyon Nedir?.....	23
2.2.2. Animasyonun Ortaya Çıkışı.....	24
2.2.3. Animasyon Türleri	25
2.2.3.1. 2 Boyutlu (2B) Animasyon	26
2.2.3.2. 3 Boyutlu (3B) Animasyon	27
2.2.3.3. Hibrit Animasyon	28
2.3. Animasyon Dizi Tanıtımlarında Teknoloji ve Kültürel Etkileşim	29
2.3.1. Tanıtım Kavramı	30
2.3.1.1. Tanıtımın Animasyon Dizilerine Yönelik Etkileri	31
2.3.2. İllüstrasyonun Teknoloji ve Kültürel Etkileşim ile İlişkisi.....	32
2.3.2.1. İllüstrasyonun Animasyon Dizi Tanıtımlarındaki Önemi	33
2.3.2.2. İllüstrasyonun Animasyon Dizi Tanıtımlarındaki Geleceği	34
2.3.3. Animasyon Dizi Tanıtımlarında Kullanılan Yöntem ve Teknikler	35
2.4. RiotX Arcane	35

2.4.1 RiotX Arcane Nedir?	35
2.4.2. Arcane: League of Legends Animasyon Dizisi	36
2.4.2.1. Arcane Hikayesi	38
2.4.3. Enemy-Arcane Müzik Klibi.....	39

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM BULGULAR VE YORUM

3.1. Poster Tasarımı	42
3.1.1. Jinx Karakter Posterleri	42
3.2. Ambalaj Tasarımı	47
3.2.1. Compartes Chocolatier	47
3.2.2. Havsies Popcorn	52
3.3. RiotX Arcane Dünyası.....	58
3.4. Fenty Beauty By Rihanna	63
3.5. Sosyal Medya Post Tasarımı	68
3.5.1. Piltover Şehri	68
3.5.2. Zaun Şehri	73
3.5.3. Annie Ödülleri (Annie Awards)	78
3.5.4. En İyi Alternatif Müzik Videosu	83
3.6. Reddit	88
3.7. Oyun İş Birlikleri	93
3.7.1. League of Legends	93
3.7.1.1. Sihirdar Vadisi Element Ejderleri	98
3.7.2. Valorant	103
3.7.3. Teamfight Tactics	108
3.7.4. LoL: Wild Rift	113
3.7.5. Legends of Runeterra	118
3.7.6. Fortnite.....	123
3.7.7. PUBG Mobile	128

3.7.8. Among Us	133
SONUÇ	138
ÖNERİLER	140
KAYNAKÇA	141
GÖRSEL KAYNAKÇA	145

KISALTMALAR LİSTESİ

2B : 2 Boyut

3B : 3 Boyut

LoL : League of Legends

M.Ö. : Milattan önce

M.S. : Milattan sonra

MOBA : Multiplayer Online Battle Arena (Türkçesi: Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası)

Vb. : Ve benzeri

Vd. : Ve diğerleri

GÖRSELLER LİSTESİ

- Görsel 1:** Çapraz Bizonlar
- Görsel 2:** En Eski Kur'an-ı Kerim
- Görsel 3:** Taber'in Oğlu Pasherashakhet'in Ölüler Kitabı Papirüsünden Bir Detay
- Görsel 4:** Gutenberg'in İncil Baskısından Bir Sayfa
- Görsel 5:** Eski Bir Kitapta Exlibris Örneği
- Görsel 6:** Temple Bulvarı Fotoğrafi
- Görsel 7:** Ivan Sutherland Sketchpad Çizimi
- Görsel 8:** Volkswagen Beetle Reklam Afişi, 1952
- Görsel 9:** Kafkaokur 84. Sayı, 2021
- Görsel 10:** Türkiye Formula 1 Yarışı Kapak Resmi, 2021
- Görsel 11:** Ejderha İllüstrasyonu, Ross Tran 2022
- Görsel 12:** Bilimsel İllüstrasyon: Kedi, 2009
- Görsel 13:** Louis Vuitton, Kabul Töreni Kıyafet Tasarımı
- Görsel 14:** Ducati 250 GT Motoru, 1966
- Görsel 15:** Basit Bir Animasyon Örneği
- Görsel 16:** Komik Suratların Esprili Aşamaları Animasyon Filmi
- Görsel 17:** Bugs Bunny ve Road Runner Filmi, 1979
- Görsel 18:** Yukarı Bak Animasyon Filmi, 2009
- Görsel 19:** Arcane Animasyon Dizisi, Zaun Şehri, 2021
- Görsel 20:** RiotX Arcane'e Hoş Geldiniz İllüstrasyonu
- Görsel 21:** Arcane: League of Legends Posteri
- Görsel 22:** Enemy Müziği, Spotify Çalma Listesi Kapak Görseli
- Görsel 23:** Arcane, Jinx Karakter Posteri
- Görsel 24:** Compartes Çikolata Jinx ve Vi Ambalajları
- Görsel 25:** Havsies Popcorn, Piltover ve Zaun Şehri Ambalajları
- Görsel 26:** RiotX Arcane Dünyası İllüstrasyonu
- Görsel 27:** Fenty Beauty Mel İllüstrasyonu
- Görsel 28:** Piltover Şehri İllüstrasyonu
- Görsel 29:** Zaun Şehri İllüstrasyonu
- Görsel 30:** Annie Ödülleri Kutlama İllüstrasyonu
- Görsel 31:** Imagine Dragons ve J.I.D. En İyi Alternatif Müzik Videosu
- Görsel 32:** Reddit Arcane Avatarları
- Görsel 33:** Alazışık Ekko Tanıtım Resmi

Görsel 34: Sihirdar Vadisi Ejder İllüstrasyonu

Görsel 35: Valorant Jinx İçerikleri

Görsel 36: Teamfight Tactics Jinx ve Vi İllüstrasyonu

Görsel 37: Jinx Vi'a Karşı İllüstrasyonu

Görsel 38: Legends of Runeterra İllüstrasyonu

Görsel 39: Fortnite Jinx İllüstrasyonu

Görsel 40: PUBG Mobile Arcane İllüstrasyonu

Görsel 41: Among Us Arcane İllüstrasyonu

GİRİŞ

Günümüzde teknolojinin hızla ilerlemesi, dijital platformların artması ve kültürler arası etkileşimlerin artması ile, animasyon, illüstrasyon ve görsel sanatlar alt alanları da değişmektedir. Bu değişimler, sanatçıların daha yaratıcı ve yenilikçi çalışmalar yapmasına olanak sağlamaktadır.

Bu tez çalışması, Riot Games tarafından yapılan Arcane animasyon dizisi üzerinde durmaktadır. Arcane, League of Legends oyununun bir yan ürünü olarak hazırlanmıştır ve animasyon dünyasında büyük bir ilgi uyandırmıştır. Dizi, teknolojik yeniliklerin yanı sıra kültürel etkileşimlerin de kullanılmasıyla, üst düzey bir görsel deneyim sunmaktadır.

Bu çalışmada, Arcane animasyon dizisi içerisindeki illüstrasyonların yaratım süreçleri ve teknolojik altyapısı incelenecektir. Ayrıca, kültürel etkileşimlerin nasıl kullanıldığı ve bu etkileşimlerin illüstrasyonların yaratım sürecine olan katkısı da araştırılacaktır.

Bu tez çalışmasının amacı, illüstrasyonların teknolojik yenilikler ve kültürel etkileşimlerle birlikte nasıl geliştirildiğini ve Arcane animasyon dizisi gibi büyük bir projede nasıl uygulandığını incelemektir. Bu tez çalışması, grafik, animasyon ve görsel sanatlar alt alanlarındaki araştırmalara katkı sağlayacaktır.

Bu bağlamda, tez çalışması Arcane dizisinin görsel dilini ve estetik yaklaşımlarını da analiz ederek, modern animasyon tekniklerinin ve dijital sanatların gelecekteki gelişimine dair ipuçları sunmayı hedeflemektedir. Çalışma, sadece Arcane'i değil, aynı zamanda benzer projelerde kullanılacak yaratıcı stratejileri de ortaya koyarak, yeni sanatçılar ve tasarımcılar için bir rehber niteliğinde olacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

VERİ SETİ VE YÖNTEM

1.1. Araştırma Konusu ve Problemi

İllüstrasyon, görsel anlatımın en eski ve etkili araçlarından biridir. Ancak son yıllarda, teknolojik gelişmeler ve kültürel etkileşimler, illüstrasyonun kullanım alanlarını genişletmiş ve yeni yaklaşımların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Riot Games tarafından yapımcılığı üstlenilen Arcane animasyon dizisi ise, illüstrasyonun yeni teknoloji ve kültürel etkileşimlerle nasıl kullanılabilceğine dair bir örnek sunmaktadır.

Bu araştırmanın konusu, Arcane animasyon dizisi tanıtımlarında illüstrasyonun nasıl kullanıldığı ve yeni teknoloji ve kültürel etkileşimlerin illüstrasyonun kullanımına nasıl katkı sağladığıdır. Araştırmanın ele alacağı sorular ise şunlardır: Arcane animasyon dizisi tanıtımlarında illüstrasyonun kullanımı ne kadar etkili, yeni teknolojik ve kültürel etkileşimlerin illüstrasyonun kullanımına ne kadar katkı sağlıyor, illüstrasyonun kullanımı ile Arcane animasyon dizisi tanıtımlarında ne tür bir etki yaratılıyor ve illüstrasyonun tanıtım çalışmalarında avantajları ve dezavantajları nelerdir?

1.2. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı, RiotX Arcane animasyon dizisi tanıtımlarında illüstrasyonların yaratım süreçlerinde kullanılan yeni teknoloji ve kültürel etkileşimlerin uygulanmasını incelemektir.

Bu amaç doğrultusunda, öncelikle illüstrasyon kavramı üzerine bir literatür taraması yapılacak ve illüstrasyonun tanımı, tarihi ve gelişimi hakkında bilgi sahibi olunacaktır. Daha sonra bu araştırmada, animasyon, animasyon dizi tanıtımlarında teknoloji ve kültürel etkileşim ve RiotX Arcane animasyon dizisi tanıtımlarındaki illüstrasyonların yaratım sürecinde kullanılan yeni teknolojik altyapılar, oluşturulma teknikleri, görsel özellikleri gibi konular üzerinde durulacaktır.

Ayrıca, RiotX Arcane animasyon dizisi içerisinde yer alan kültürel etkileşimlerin illüstrasyonların yaratım sürecine olan etkisi de araştırılacaktır. Dizinin karakterleri, dünyası ve hikayesi üzerindeki kültürel referansların illüstrasyonların yaratımında nasıl kullanılabileceği ve illüstrasyonların kültürel etkileşimlerle nasıl zenginleştirilebileceği incelenecektir.

Sonuç olarak, bu tez çalışması RiotX Arcane animasyon dizisi tanıtımlarındaki illüstrasyonların yaratım sürecinde kullanılan yeni teknolojik altyapılar ve kültürel etkileşimlerin uygulanması üzerine bir araştırma olacaktır. Bu araştırma, illüstrasyonların yaratım sürecinde yeni teknolojik altyapı ve kültürel etkileşimlerin nasıl kullanılabileceği hakkında bilgiler sunacak ve görsel sanatlar alanında ileriye yönelik çalışmalar için bir kaynak oluşturacaktır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Tanıtım çalışmalarında illüstrasyon, ürün veya hizmetin görsel açıdan etkileyici bir şekilde temsil edilmesine yardımcı olan önemli bir araçtır. İllüstrasyonlar, logo tasarımları, ambalajlar, reklam kampanyaları ve çevrimiçi pazarlama materyalleri gibi birçok farklı alanda kullanılabilmektedir. İllüstrasyonlar, doğru bir şekilde kullanıldığında marka imajını yükseltebilir, ürünün veya hizmetin özelliklerini vurgulayabilir ve hedef kitleyi etkileyebilir. Ayrıca, illüstrasyonlar, diğer görsel materyallerin sağlayamayacağı özgünlük ve yaratıcılık açısından da önemlidir.

1.4. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada literatür taraması yapılmıştır. Elde edilen veriler derlenerek oluşturulmuştur. Var olan makale, tez, kitap, internet vb. belge ve kayıtlar incelenerek veriler toplanmıştır. Çalışmanın zenginleştirilmesi açısından görsel taramalar yapılarak konuyla ilgili görseller bulunduktan sonra konu-görsel derlemesi yapılmıştır.

Araştırmada sosyal bilimler araştırma tekniklerinden nitel araştırma tekniği kullanılmıştır. Araştırma ile ilgili tez, makale, kitap ve görsel taraması yapılmıştır. Ulaşılan kaynaklar içerisinde konu ile ilgili olan kısımlar derlenerek incelemede bir araya getirilmiştir.

1.5. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini; animasyon diziler, örneklemini ise RiotX Arcane iş birlikleri oluşturmaktadır. Bu doğrultuda yeni teknoloji ve kültürel etkileşimlerle Arcane animasyon dizisi tanıtımlarında illüstrasyon uygulamaları incelenecektir.

1.6. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada, konuya dair kapsamlı bilgilerin yer aldığı fiziksel ve dijital olarak ulaşılan tez, makale, kitap vb. akademik kaynaklar incelenmiş, araştırma kapsamına giren teknoloji ve kültürel etkileşim bağlamında animasyon dizi tanıtımlarında illüstrasyon kullanımı hakkında kapsamlı, güvenilir, detaylı bilgilere ve görsellere ulaşılmıştır. Elde edilen bilgi ve belgeler yardımıyla illüstrasyonlar analiz edilmiş ve bulgular elde edilmiştir.

1.7. Kapsam ve Sınırlılıklar

Araştırma kapsamında animasyon dizi tanıtımlarında illüstrasyon uygulamaları yapan Arcane animasyon dizisi yer alırken, çalışma RiotX Arcane ve diğer Arcane iş birliklerinin dünya çapında dijital, basılı, sosyal medya ve entegre kampanyaların tanıtımlarında kullanılan illüstrasyon uygulamaları ile sınırlandırılmıştır.

İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. İllüstrasyon

2.1.1. İllüstrasyon Nedir?

İllüstrasyon, Fransızca aydınlatma, ısıtma, bir kitabı resim veya renklerle süsleme anlamına gelen ‘illustration’ kelimesinden gelir. Bir gazete, dergi veya kitabın içerisindeki metni görsel olarak açıklamak, süslemek ve hafızada yer edinmesini sağlamak için kullanılır.

“İnsan beyni ve zihin, ilk önce gördüğü şeyle ilgilenir ve ona tepki gösterir. Bu görme duyusunun diğer duylardan daha öncelikli ve daha baskın olmasının sonucudur.” (Ünal, 2019: 3).

Resim ile karıştırılan illüstrasyon ondan farklı olarak belirlenmiş bir konuya dair mesaj iletmek ve konuya açıklık getirmek amacı taşır. İllüstrasyon resimdeki gibi sanatsal bir değer taşımayabilir. Bu yüzden illüstrasyon, grafik tasarımın bir dalı halindedir.

İllüstrasyon uygulandığı alanda konu hakkında yorum ve bilgilendirmeler yapar. Bir şeyin satış ve pazarlamasını sağlamak, bir hikâyeyi canlandırmak, farklı anlaşılabilir şeyleri canlandırmak ve iletilecek mesajın vurgusundaki anlamı güçlendirmek için kullanılır (Keş, 2001: 29). Tüm bu illüstrasyon üretimini yapan kişilere ‘illüstratör’ denilmektedir. Kreatif gücü yüksek olması gereken illüstratörler; hedef kitlenin sosyokültürel ve psikolojik durumunu bilmesi, hitap ettiği insanların kültürel seviyesini yükseltmek açısından önemlidir (Açıkgöz, 2007: 23).

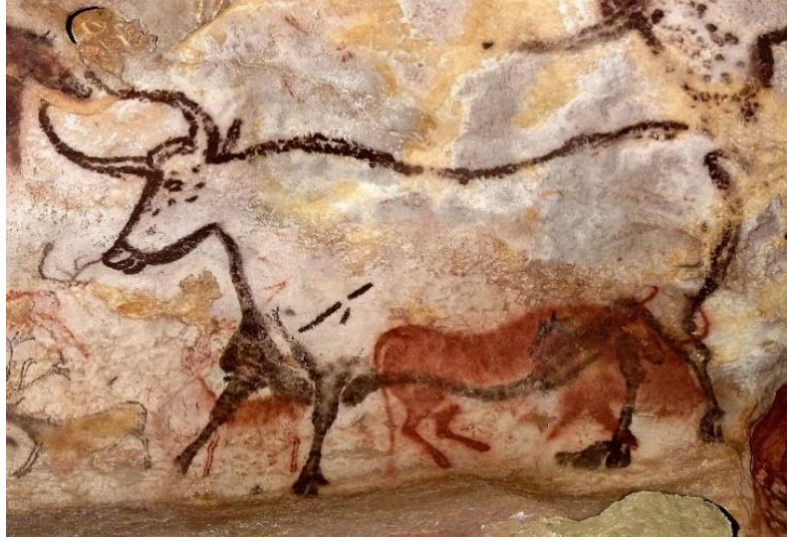
İllüstrasyonun benzer alanlarda örtüşen ve bazı alanlarda da ayrı düşen birçok tanımını yapılmıştır. Basitçe verilmek istenilen mesajın resimlemesi anlamına gelen illüstrasyon, çeşitli yollarla aktarılan bir ürün ve yöntem bütünüdür. Genel illüstrasyon tanımı; sözel ve yazılı unsurları görsel bir dil ile sunmak olarak betimlenir. Fakat bu genel tanımlamalar bizi insanlık tarihinde resimlemelerin iletişim aracı olduğu tarih öncesi döneme götürmektedir.

2.1.2. Doęuşundan 21. Yüzyıla Kadar İllüstrasyon

2.1.2.1. Resimlerin Ortaya Çıkışı

İnsanlık tarihinin ilk zamanlarına baktığımızda yazının icadından önce simgeler ve resimler yapılmaya başlanmıştır. İlk resimleme örnekleri tarih öncesi dönemde Buz Devri'ne ait mağaralarda, barınaklarda ve kayalarda görülmüştür. Mağara duvarlarına yapılan, çoğunlukla kırmızı veya siyah renklerden oluşan bu resimler insanoğlunun dini inançlarını, fikirlerini ve düşüncelerini ilettiklerini bizlere göstermektedir. 14.000 ila yaklaşık 40.000 yıl önce yapılan mağara resimleri, günümüz illüstrasyonunun temellerini oluşturmaktadır. Birçok mağara ve sığınakta el veya çeşitli aletlerle resimler, gravürler ve simgeler yapılmıştır. Yapılan bu görsel temsillerin çok azında insan vardır, ancak bazılarında insan kafası ve cinsel organlar görünür. Mağara resimlerinin yapıldığı ilk bin yıl ve sonrasında; hayvan figürleri görüntülerin çoğunu oluşturur, fakat geometrik şekiller de aralarında çokça bulunur. Bu görüntülerin tam anlamıyla ne için yapıldığı ve ne anlama geldiği bilinmemektedir, ancak şamanik inançlar ve ritüeller için uygulanmış olabilecekleri düşünülmektedir.

İllüstrasyonun atası olarak kabul edilen bu mağara resim örneklerinin bir büyü ve tılsım niteliği ile ortaya çıktığını, ancak buna ulaşmak için bir çeşit sadeleştirme ve stilizasyon tekniği kullandıkları net bir şekilde görülmektedir. İnsanlar avlanması çok zor olan bizon ve diğer yabani hayvanlardan korkmuşlardır. Bu korkuya karşılık ise aradıkları gücü duvar resimlemelerinde bulmuşlardır. Resimlerin sağladığı güç sayesinde hayvanları avlamadan önce onları yakalama düşüncesine kapılmışlardır. Duvar resimleri insanlık tarihinin bu döneminde sanat üretmekten çok insanların günlük ihtiyaçlarını kolay bir şekilde sağlamak ve dini ritüellerini yerine getirmek amacıyla yapılmıştır. (Vurdem, 2021: 11).



Görsel 1: Çapraz Bizonlar

Kaynak: <https://malicaliskan.medium.com/ma%C4%9Fara-duvar%C4%B1ndan-yans%C4%B1yan-%C4%B1%C5%9F%C4%B1k-520428be4d18>

İnsanoğlu yüzyıllar sonra icat edilecek olan yazıdan sonra dahi metnin anlatım gücünün resimlerin altında kaldığı durumlarda, görselleştirme becerilerini iletişimi güçlendirmek için kullanmışlardır.

2.1.2.2. Yazının Doğuşu

Bilime göre İ.Ö. 3500 yıllarında keski, kamış, iğne vb. gibi aletlerle, taş, ahşap, papirüs, kil ve balmumundan yapılmış tabletlere yazı kazıyabilen Sümerler; dünyanın ilk çivi yazısını kullanmaya başlayan medeniyeti olmuşlardır. Çinliler kil tabletlere yazı yazarken, Mayalar ve Aztekler ise daha sembolik bir yol olan piktogramları yazıtlarında kullanmışlardır (Gürses, 2014: 9).

İslamiyet'e göre yüce Allah ilk insan Hz. Âdem'i cennet hayatından dünya hayatına göndermeden önce, bilgileri, becerileri ve tüm varlıkların isimlerini öğretmiştir. Cennet ve dünya hayatında dili Arapça olan Hz. Âdem (as), kendisi gibi meslek erbabı kimseler olmadığından her mesleği icra ettiği kabul edilmektedir. Hz. Âdem ile başlayan insanların ilk devri, medeniyetin başlangıcı olmuştur. Bu başlangıçta medeniyeti insanlara din dersi olarak veren ilk peygamber Hz. Âdem, Allah Teala'nın kullarına yol göstermek için vahyettiği sözleri yazılı bir metin olarak

sunmamıştır. Fakat günümüzdeki haliyle olmasa bile, Hz. Âdem'in yazıyı kullanmış olma ihtimali rivayetler neticesinde bulunmaktadır.

Miladi 610 yılında Hz. Muhammed (sav)'e Hira Mağarası'nda bulunduğu esnada Cebrail adındaki melek kendisine gelerek Kur'an-ı Kerim'de Alak suresinin ilk beş ayetini vahyetmiştir. Bu ayet: “(Ey Muhammed), yaratan Rabbinin adıyla oku. O, insanı alaktan yarattı. Oku! Senin Rabbin en cömert olandır. Kalemle yazmayı öğretendir. İnsana bilmediğini öğretendir.” Kısa bölümler halinde inen ayetleri Hz. Muhammed (sav) vahiy katiplerine henüz kâğıt olmadığı için; ince taşlar, kürek kemikleri, hurma dalları ve deriler üzerine yazdırmıştır (Şentürk ve Yazıcı, 2019: 54-55).

Mağara duvarlarına, barınaklara ve kayalara yapılan resimler; kil tabletlere, taşlara, ahşaplara kazınan yazılardan sonra; Kur'an-ı Kerim'in Mushaf nüshalarının çoğaltılması, kâğıt ve kitapların habercisi olmuştur.

2.1.2.3. Kâğıdın İcadı

İlk kâğıt örneklerinin Milad'dan önceki birkaç yüzyıl içinde Çin'de görüldüğü, 1000 yıl sonra Avrupalıların kullandığı ve 12. yüzyıla kadar ise kâğıdı üretmedikleri bilinmektedir. Almanlar ilk kâğıt üretimini İspanya'daki Müslümanlardan öğrenmişlerdir. Müslümanlar ilk kez 8. yüzyılda Arap ordularının Orta Asya'yı fethetmeleri ile kâğıtla tanışmışlardır. İslam'ın gelişinden sonra Müslümanlar, Orta Asya kâğıt üreticilerinin üretim tekniklerini Irak, Mısır, Suriye, Sicilya, Kuzey Afrika ve daha sonraları İspanya'ya götürmüşler ve öte yandan da istihsal tekniklerini iyileştirip ileri taşımışlardır. İtalyanların kâğıt üretim işine 13. yüzyılda daha ucuza dahil olmasıyla birlikte İslam ülkelerindeki kâğıt üreticileri rekabetlerini kaybetmişlerdir. Kâğıt üretimi Türkiye, İran ve Hindistan dışında kalan İslam ülkelerinde 16. yüzyılda neredeyse durmuştur (Aygen, 2005: 252).



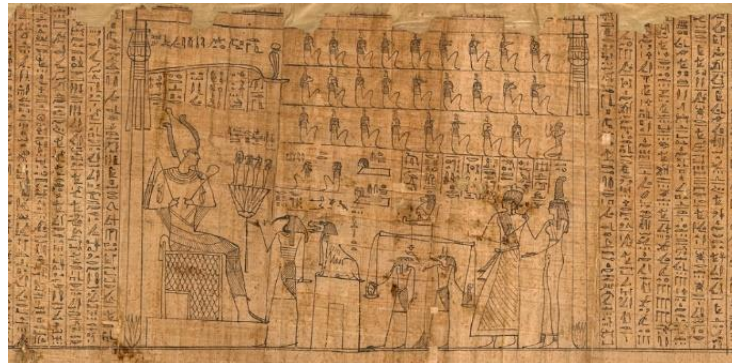
Görsel 2: En Eski Kur'an-ı Kerim

Kaynak: <https://www.aa.com.tr/tr/kultur-sanat/en-eski-kuran-i-kerim-bolumlerinden-biri-bulundu/24003>

Matbaanın icadına ve baskı resmin kullanımının ileride gelişmesine yol açacak kâğıt üretim tekniklerinin iyileşmesi ve gelişmesi, gelecek yüzyıllarda önemini şüphesiz arttırmıştır.

2.1.2.4. Resimli Kitaplar

Mağara duvarlarına, barınaklara, kayalara yapılan resimlerden sonra; taşlara, kemiklere, derilere yazılan yazılardan sonra da insanoğlu metni güçlendirmek için resimsel güçlendirme tekniğine tekrardan başvurmuştur. “Ramessum Papyrus” ve “The Egyptian Books of the Dead” kaynakları, tarihte bilinen ilk el yazması hikâye kitabı olmuştur. Bu el yazması kitaplar günümüz illüstrasyon çalışmalarının ilk habercisi niteliğindedir (Dönmez, 2010, 6).



Görsel 3: Taber'in Oğlu Pasherashakhet'in Ölüler Kitabı Papirüsünden Bir Detay

Kaynak: <https://www.crossroadsgazette.com/p/star-of-the-morning-make-for-me-a-way>

2.1.2.5. Matbaanın İcadı

15. yüzyılda Gutenberg'in matbaayı icat etmesi ve geliştirmesi, kitaplarla bilginin yayılmasına önemli ölçüde yardımcı olmuştur. İlerleyen tarihteki Sanayi Devrimi ve daha birçok gelişmenin temeli matbaaya dayanmaktadır. Kanun gibi temel öğelerin ve basılı yayıncılığın gelişmesi matbaanın evrenselliğe ulaşması açısından önemli bir yere sahiptir (Candan, 2011: 471).



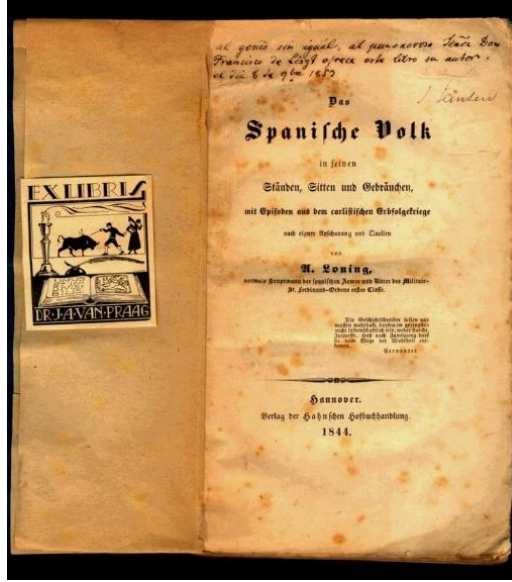
Görsel 4: Gutenberg'in İncil Baskısından Bir Sayfa

Kaynak: <https://ungo.com.tr/2019/09/johannes-gutenberg/>

Kitap üreticileri Hristiyanlığın yayılmasıyla birlikte dini kitapları görsel ve metinsel açıdan hayran duyulacak kaynaklar haline getirmeyi amaçlamışlardır. Metin içerisinde bilgiyi destekleyen illüstrasyonlar ve süslemeler; dini hikayeleri, inançları, inanışları kolay ve anlaşılır duruma getirmiştir. Bu illüstrasyonlar Orta Çağ Dönemi Bizans resimlemelerinin izlerini taşımaktadır (Aslıer, 1991: 23).

Matbaacılığın sonucunda kitapların çoğalması ve insanlar arasında ödünç verilmesiyle birlikte yeni bir kültür oluşmuştur. Exlibris adı verilen bu kültür başlangıçta okuyucuların sahipliklerini bildirmek amacıyla kitaplarında buldukları bir simge durumundaydı ve sanatsal bir değer taşımamaktaydı. 16. yüzyıldan itibaren Avrupa'da kimlik kazanan Latince'de ...'nın kitaplığından, ...'nın kütüphanesinden anlamına gelen Exlibris tüm dünyadaki dillere evrensel bir sözcük olarak geçmiştir (Erinç, 1996: 70).

Zaman içerisinde Exlibris de ihtiyaç olmaktan öte geçmiş, sanatsal bir hale girmiştir. Sanatçılar tarafından bir araçtan çok, tek başına özgün ve çeşitli üretim tekniklerine sahip, bazen koleksiyon değeri taşıyan bir eser olmuştur.



Görsel 5: Eski Bir Kitapta Exlibris Örneği

Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Ex_libris#

2.1.2.6. Baskı Resim

Çin’de kâğıdın icadıyla ortaya çıkan baskının, 1800’lü yılların ortasında taş baskının gelişimiyle kendi tarihinde önemli bir yer açmıştır. Bu dönemde baskı resim olarak adlandırılan teknik, bilgi ve görselliği hedef kitleye basit bir şekilde aktarma işini yerine getirmiştir.

Baskı resim, resim sanatının gerekliliklerini içinde bulundurması ve çoğaltılıp insanlara ulaştırılabilmesi bakımından bu dönemde popülerleşmiştir. Tüval resimlerine kıyasla maddi ulaşılabilirliği nedeniyle birçok insanın tercih ettiği sanat eseri olmuştur. İlk üretim dönemlerinde, üretim tekniklerinin bilinmemesi ve çoğaltılabilmesi toplum tarafından kavranılamamış ve bu nedenle sanat ortamındaki yeri uzun bir süre boyunca değer görmemiştir. Tüval resimleriyle hayatı boyunca karşılaşmamış insanlar, baskı resim sayesinde sanata daha kolay ulaşmıştır (İlbeyi, 1994: 59).

2.1.2.7. Fotoğraf Makinesinin İcadı

16. yüzyılda kapitalizmin ortaya çıkması ve güçlenerek artması, 19. yüzyılda Sanayi Devrimi'yle birlikte topluluk kültürünün değişmesine sebep olmuştur. Bu dönemde makineleşmiş icatların üretime olan etkisi sanatta tarihsel bir dönüm noktası olan fotoğraf makinesinin icadıyla üretim tekniklerini köklü bir değişikliğe götürmüştür.

Fotoğraf ve taş baskının aynı dönemde kullanılıyor olması, birlikte çalışılmasına sebep olmuştur. Bu dönemde grafik tasarım, gelişen teknoloji ürünü fotoğrafı anlatım gücünü arttırmak ve ticari faaliyetlerde ileri gitmek için alanına dahil etmiştir (Dursun, 2013: 16).



Görsel 6: Temple Bulvarı Fotoğrafı

Kaynak:

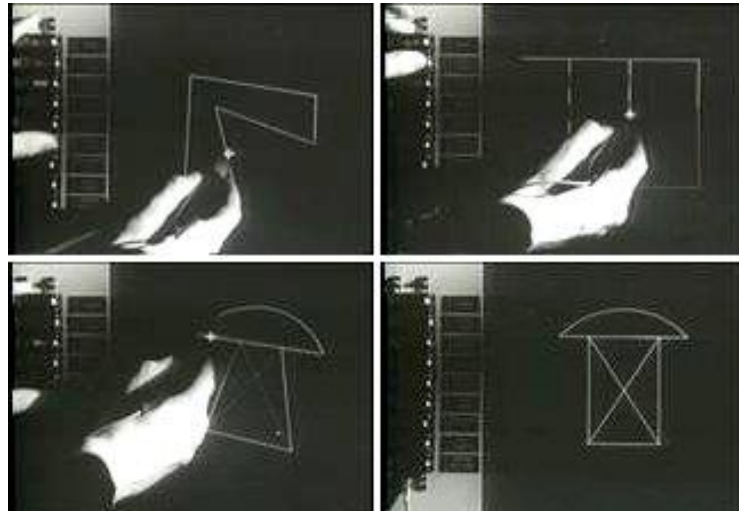
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Foto%C4%9Fraf#:~:text=Tarihin%20bilinen%20ilk%20foto%C4%9Fraf%C4%B1%2C%201826,belirmesi%20i%C3%A7in%208%20saat%20beklemi%C5%9Fti.>

Fotoğraf makinesi kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte illüstratörler ve ressamlar fotoğrafları referans olarak kullanarak işlerini kolaylaştırmışlardır. Bu sayede illüstrasyon tekniği değişerek sanatçıların yeni şeyler aramasına sebep olmuştur. Fotoğraf makinesinin ortaya çıkmasıyla tarihteki belgeleyici unsurlardan vazgeçilip fotoğrafa yönelim başlamıştır. Fotoğraf ile tarihteki belgelerin kayıt altına alınmasından dolayı illüstratörler, bu uygulamadan uzaklaşmış ve farklı alanlarda işlerini daha sanatsal yapmayı tercih etmişlerdir (Ünal, 2019: 34).

2.1.2.8. Dijital Teknoloji

1830'lu yıllarda çözümleyici makine olarak adlandırılan ve bilgisayarın temel öğelerini oluşturan bir makine tasarlanmıştır. Her ne kadar bu makine tamamlanamamış olsa da 20. yüzyılın ilk yarısına kadar çeşitli makineler başlatılan bu gelişimi sürdürmüştür. 1940 yılına gelindiğinde Z3 isimli tamamlanan ilk bilgisayar kısa zaman sonra bombalama sonucu yok edilmiştir. Günümüz bilgisayarlarının temelini oluşturan, elektrikle çalışan ilk bilgisayar ise Z3'ün hemen ardından piyasaya çıkmıştır. ENIAC isimli bu bilgisayar farklı amaçlara hizmet etmek için üretilse de tarih boyunca gelişen teknolojiyle beraber gelen yeniliklerle son kullanıcıya ulaşmayı başarmıştır. Tüm bu teknolojik gelişmelerin ardından insanoğlu tarih boyunca olduğu gibi ortaya çıkan yeniliklere uyum sağlamış ve onu işlerinin bir parçası haline getirmişlerdir.

1963 yılına gelindiğinde bilgisayar teknolojisi dijital illüstrasyonun temeli olan Sketchpad ile yeni bir çağa başlamıştır. Ivan Sutherland'ın tasarladığı Sketchpad yazılımı, Adobe Photoshop ve Illustrator gibi bilgisayar destekli tasarım programlarının atası olmuştur. Günümüzde dijital illüstrasyon adı altında ve grafik tabletler ile çeşitli programlarla üretilen tasarımlar dijital değişimin en belirgin özellikleri olarak karşımıza çıkmaktadır (Karaçeper, 2018: 75).



Görsel 7: Ivan Sutherland Sketchpad Çizimi

Kaynak: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sketchpad>

2.1.3. İllüstrasyon Sanat İlişkisi

İllüstrasyon ve grafik sanatlar ilişkisinde olduğu gibi illüstrasyon sanat ilişkisi de sıklıkla birlikte anılmaktadır. İllüstrasyon resim yapma fiilinin estetik kaygı dışında belirlenen bir metne bağlı kalarak ve bu metni görsel bir mesaja dökerek yapılan disiplinlerarası bir yaklaşımdır. Hedef kitleyi harekete geçirmek, bilgilendirmek gibi birtakım şartları sağlaması gerekmektedir. Fakat illüstrasyonun tersine bir yaklaşım sergileyen sanat, güzele ulaşma amacıyla bu konuda illüstrasyondan ayrışmaktadır (Çağla, 2023: 138,139). P. Cornuel bu konuda illüstrasyon ve resim bambaşka bir şey: illüstratör konuya ve metne odaklıdır, ressam ise kişisel ve gerekliliğe odaklıdır der. Bu sebeple illüstrasyon, tıpkı grafik tasarımda olduğu gibi sanat ile ilişkisi konusunda sınırlandırılmıştır.

‘‘İllüstrasyonlar, içerdikleri resimsel değerlerin birbirinden farklı yorum ve stilleriyle, sanatçının özgün karakteriyle kaynaşarak, okuyucu-seyircide estetik bir haz uyandırır. Bu estetik haz, sanat katına çıkan illüstrasyonların yaşamı yansıtan, sevdiren ve dönüşümüne katkı sağlayan gücüyle gerçekleşir.’’ (Açıköz, 2007: 23).

İllüstrasyonlar, realist ve stilize olmak üzere temelde iki şekilde ayrışmaktadır. Bu aşamada illüstratörler belirlenmiş mesajı, temayı ve hedef kitleyi harekete geçirecek dürtüyü en iyi şekilde görselleştirmek için en doğru tarzı seçmektedirler. Hem realist hem de stilize tarz seçilerek yapılan illüstrasyonlar bir görsel iletişim aracıdır. Aynı zamanda sanatsal açıdan sınırlandırılmasına rağmen illüstratör tarafından sergilerde veya sanatsal etkisi için dekoratif olarak kullanılabilir. Burada illüstrasyonun sanat ile ilişkisini kuran faktör onun hangi alanda kullanılacağı ile ilgilidir.

2.1.4. İllüstrasyonun Farklı Alanlarda Kullanımı

İllüstrasyon uygulama alanı bakımından çeşitli alanlara ayrılmaktadır. Farklı alanlarda kullanılan illüstrasyonlar her zaman sanatsal değer taşımamasına rağmen illüstrasyon sanatı adı altında sınıflandırılmıştır.

Farklı disiplinlerin bir araya geldiği illüstrasyonlar, kullanıldığı alanlar bakımından birbirinden ayrı incelenmektedir. Bilimsel illüstrasyonlar genelde

sanatçısına ait özgün bir tarz taşımazken, fantastik illüstrasyonlar en basit obje veya fikri sanat eseri konumuna özgün bir şekilde getirebilmektedir. Görüldüğü üzere tüm illüstrasyon alanları, oluşturdukları genişlik ve çeşitlik ile topluluk kültürüne katkı sağlamaktadır.

2.1.4.1. Reklam İllüstrasyonları

Birçok alanda karşılaştığımız reklam illüstrasyonları, bir ürün ya da hizmeti hedef kitleye iletmek için tasarlanan görsellerdir. Bu görseller basılı ya da dijital olarak afiş, ambalaj, billboard, kitap kapağı, dergi, gazete, sosyal medya, web sitesi, televizyon vb. yerlerde karşımıza çıkar. Görselden çok verilmek istenen mesajın ve temanın ön planda olduğu reklam illüstrasyonları, illüstrasyonların en çok kullanıldığı alanlardan birisidir (Biçer, 2023: 12).

Reklam illüstrasyonları buldukları sınırlı alanda tüketiciye ulaşabilmek için ürünleri ya da verilen hizmeti görselleştirmektedir. Bu sebeple illüstrasyonlar direkt istenilen ögenin tanıtımını yaparak hem bir sunum oluşturmakta hem de pazarlamaktadır.

Reklam sektöründe illüstratörler, reklam illüstrasyonları konusunda uzman kişiler olmalıdır. Sektör bünyesindeki birçok özellik ve illüstrasyonunu yapacağı ürün ya da hizmet hakkında yeterli bilgiye sahip olmalı ve tüketiciyle marka arasında etkili bir iletişim kurmalıdır. İllüstratörler yüzlerce tasarım arasından sıyrılıp kendini gösteren ve bunun saniyeler içerisinde gerçekleşmesini sağlayan dikkat çekici, etkileyici ve sade illüstrasyonlar yapmalıdırlar.



Görsel 8: Volkswagen Beetle Reklam Afışı, 1952

Kaynak: <https://www.webtekno.com/unlu-markalarin-ulkemizdeki-ilk-reklam-afisleri-1781.html#image13>

Görsel 8’de görüldüğü üzere yapılan illüstrasyonun, dönemin teknolojik ve illüstratif akımına uygun olarak tasarlandığı düşünülebilmektedir. Hedef kitle küçük, hızlı, basit ve yeterli araç arayan halk olarak belirlenmiştir. Ürün olduğu gibi görselleştirilmiştir. Bu sayede tüketici kitle ürün hakkında daha net bir fikre sahip olmaktadır.

2.1.4.2. Yayın İllüstrasyonları

Yayın illüstrasyonları, basılı yayın illüstrasyonları ve dijital yayın illüstrasyonları olarak ikiye ayrılmaktadır. Genellikle gazete, dergi, kitap, televizyon ve web sitelerine sunulan illüstrasyonlar, yazılı yayınlarla birlikte kullanılan illüstrasyon türleridir. Yayın illüstrasyonları, haber, bilgi ve kültür deneyimini arttırmanın yollarından biridir. Metne göre yapılan bu illüstrasyonlar, konunun daha anlaşılır olmasına, hikâyeleşmesine ve okuyucunun metne yönelmesine yardımcı olan bir unsurdur (Gökçen, 2023: 18).

2.1.4.2.1. Basılı Yayın İllüstrasyonları

Basılı yayının illüstrasyonları, yayınlanan metinleri açıklamak, anlaşılır kılmak ve okuyucuda kalıcı olmak amacıyla yapılmaktadır. Bir haber içeriğini ya da bilgiyi okuyucunun farklı açılardan değerlendirmesine olanak sağlayan bu illüstrasyonlar gazete, dergi ve kitap gibi yayınların tekrardan yorumlanmasını amacını taşımaktadır. Yayın illüstrasyonları daha çok basılı yayınlardan oluşmaktadır fakat, reklam illüstrasyonlarından farklı olarak metinsel değeri ön planda tutmaktadır (Gökçen, 2020: 19).

Kullanım alanları gazete, broşür, ansiklopedi ve afiş olan basılı yayının illüstrasyonları, en çok dergi ve kitaplarda okuyucuların karşısına çıkmaktadır. Bu kullanıldığı alanlarla birlikte metinlerde yer almayan ama metni destekleyen imgeler bulunduran illüstrasyonlar, anlatılan hikâyesel şekilde ilerleten bir yapıya sahiptir.



Görsel 9: Kafkaokur 84. Sayı, 2021

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/192549983/Carrot-and-Lemon-KAFKAOKUR-mag-no84?tracking_source=project_owner_other_projects

Görsel 9'da yer alan Kafkaokur 'un "Kutsal Lezzetler Alfabeti" yazı dizininin ilk bölümüne Serra Ataman'ın yaptığı bu illüstrasyon, basılı yayının illüstrasyonlarına örnek olarak gösterilebilir. Dergi sayfasının yarısını kaplayan "Havuç ile Limon"

illüstrasyonu, okuyucuyu metin ile verilen duyguları kavrayabilmesi açısından büyük rol oynamaktadır. Bu sayede illüstratör, okuyucuya hem sanatsal bir ifade şekli sunar hem de özgür bir ifade alanı yaratır.

2.1.4.2.2. Dijital Yayın İllüstrasyonları

Dijital yayın illüstrasyonları, aynı basılı yayın illüstrasyonlarında olduğu gibi metnin içeriği hakkında bilgi ve fikirleri resimlerle desteklemektedir. Gelişen teknolojiyle beraber bilgiye ulaşımın günümüzde daha kolay hale gelmesiyle gazete, dergi, kitap ve afiş gibi basılı yayınlar modern çağa ayak uydurarak dijitalleşmiştir. Bu değişimle dijital yayın illüstrasyonları, basılı yayın illüstrasyonlarından hem daha uzun yıllar kalıcı olabilmekte hem de daha fazla ulaşılabilir olmaktadır.

Bilgisayar ve telefon gibi çeşitli cihazlarla erişim sağlanabilen dijital yayın ürünleri, illüstrasyon sanatını kitlelere ulaştırmak için esnek bir araç olmuştur. İllüstrasyonun kültürel açıdan önemi düşünüldüğünde çeşitli uygulamalarda dijital yayın illüstrasyonlarının yer edinmesi kültür devamlılığını sağlamıştır (Yıldırım, 2022: 51).



Görsel 10: Türkiye Formula 1 Yarışı Kapak Resmi, 2021

Kaynak: <https://www.ferrari.com/en-EN/formula1/articles/turkish-grand-prix-2021-cover-art>

Görsel 10'da Amerika pazarında faaliyet gösteren İtalyan çizgi roman sanatçı Giovanni P. Timpano'nun yaptığı Turkish Grand Prix posterini, dijital yayın illüstrasyonlarına örnek olabilecek popüler bir üründür. Poster boyutu basılı yayın ürünlerinden farklı bir boyutta seçilmiştir. Bu sayede tüketici, basılı yayınların

sunduğu sınırlamalardan uzak, içeriğin daha net kavranabileceği illüstrasyonlara ulaşabilmektedir. Aynı zamanda dijital bir platformda yayınlanmasından dolayı özgür bir kullanım alanına da sahiptir.

2.1.4.3. Fantastik İllüstrasyonlar

Fantastik illüstrasyonlar, daha çok mitoloji ve gerçeküstü olayların oluşturduğu düşsel görüntülerle ilgilidir (Topbasan, 2013: 24). Bir sınırlandırma olmadan yapılan bu illüstrasyonlar sinema, bilgisayar oyunu, çizgi roman gibi alanlarda kullanılırken, bazı alanlarda bir sanat eseri niteliği de taşımaktadır.

Fantastik illüstrasyonlar ejderhalar, hayaletler, periler ve mitolojik karakterler gibi birçok hayal ürününün illüstre edildiği bir alandır. Bu alanda karakterler dışında mekân, manzara araç ve gereç gibi öğeler de resmedilebilir (Biçer, 2023: 16).



Görsel 11: Ejderha İllüstrasyonu, Ross Tran 2022

Kaynak: <https://www.deviantart.com/rossdraws/art/Soar-934261170>

Görsel 11’de görüldüğü üzere ejderha temalı fantastik illüstrasyon, illüstratörün hayal dünyasına ait gerçek olmayan bir görüntüdür. Bu illüstrasyondaki devasa boyutlardaki ejderha, kadın savaşçı ve evcil bir hayvan, fantastik

illüstrasyonlarda en çok görülen öğelerdendir. Sanatçının duygu ve düşüncelerini fantastik bir şekilde yansıtması tarih ve kültür açısından illüstrasyonların mirasları nesillere aktardığını bizlere göstermektedir.

2.1.4.4. Bilimsel İllüstrasyonlar

Bilimsel illüstrasyonlar, bir eğitim ya da uygulamayı kolaylaştırmak ya da desteklemek için yapılan görsel çalışmalardır. Genellikle bilimsel yayınlarda kullanılmakla beraber teknik yayınlarda da illüstrasyonlardan faydalanılmaktadır. İllüstrasyonlar sanatsallıktan uzak, özgün ve doğru olmalıdır. Bu alanda illüstrasyonlar hizmet edeceği konu doğrultusunda gerçeğe uygun, orantılı ve okunaklı çizilmelidir (Çam, 2023: 21).



Görsel 12: Bilimsel İllüstrasyon: Kedi, 2009

Kaynak: <https://www.deviantart.com/muffin-wrangler/art/Scientific-Illustration-Cat-140138589>

Görsel 12’de İran kedilerinin kafataslarındaki farklılığın gösterildiği bilimsel illüstrasyonda kedilerin iç organlarıyla anatomik yapıları da farklı çizimlerle incelenmiştir. Nokta ve çizgilerle görsel açıdan özgün, teknik açıdan da doğru yapılan kedi görseli sade, anlaşılır ve amacına yöneliktir. Leonardo Da Vinci’nin önderlik ettiği bilimsel illüstrasyonlar, bilim ve sanatın bir arada görüldüğü alanlara örnek olarak düşünülebilmektedir.

2.1.4.5. Moda İllüstrasyonları

Moda illüstrasyonları, fotoğraf makinesinin moda sektörüne girişine kadar olan sürede, giysiler ve farklı unsurların tasarlanmasında kullanılan bir alandır. Moda tasarım sektörüne ve eğitimine bağlı olan bu alan, aynı zamanda giyim şekillerini görsel bir dille aktaran bir kaynaktır (Şahin, 2009: 3,4). Günümüzde de giyim sektörünün bir parçası olmaya devam eden moda illüstrasyonları, kullanımını çağın getirdiği dijital ortamda sürdürmektedir (Akdemir, 2016: 186).



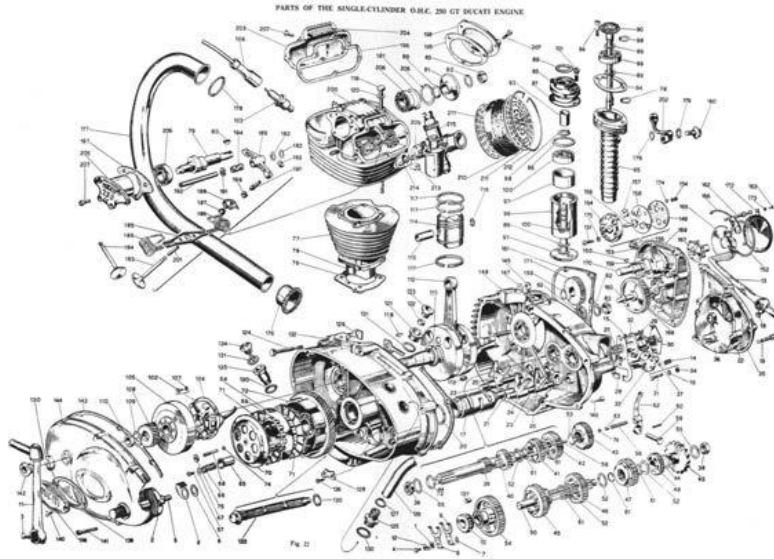
Görsel 13: Louis Vuitton, Kabul Töreni Kıyafet Tasarımı

Kaynak: <https://vogue.com.tr/moda-haber/versacenin-yeni-yuzu-cillian-murphyden-victoria-beckhamin-konsept-magazasina-haftanin-moda-haberleri>

Görsel 13'te yer alan Nicolas Ghesquière'nin Annie Leibovitz'in Académie des Beaux-Arts'a resmi kabulü için hazırladığı akademisyen kıyafetinin illüstrasyonu, moda tasarımı ve illüstrasyonun iç içe olduğunu gösteren bir örnek olarak sayılabilmektedir. İllüstrasyonda, figürün artistik stili en üst düzeydedir. Bu stilize tarz kıyafet sahibinin belirgin özelliklerini vurgulamakta ve aynı zamanda moda tasarımcısının yaratıcı gücünü göstermektedir.

2.1.4.6. Özel Alan İllüstrasyonları

Özel alan illüstrasyonları, sanatçının daha çok teknik alan bilgisi gerektiren durumlar için yaptığı illüstrasyonlardır. Fotoğraf ile görüntülenemeyecek şeyleri anlaşılır bir biçimde görüntülemeyi amaçlamaktadır. Bu illüstrasyon çeşidi içerisinde teknik illüstrasyonlar, bilgilendirmek için yapılan illüstrasyonlar, mimari illüstrasyonlar ve harita illüstrasyonları gibi alanlar bulundurmaktadır (Keş, 2001: 81).



Görsel 14: Ducati 250 GT Motoru, 1966

Kaynak: https://www.researchgate.net/figure/Ducati-250-GT-Engine-1966_fig1_321113179

Görsel 14’te özel alan illüstrasyonlarına örnek olan Ducati 250 GT motoru, mekanik alanında basit bir iletişim yöntemiyle motorun nasıl çalıştığını ve parçaların hangi görevi üstlendiğini göstermiştir. Motorun gerçeklik algısını bozmadan gerekli noktaları ayrıntılı olarak vurgulayan bu illüstrasyon, parçadan bütüne mekaniğini tanımlar niteliktedir. Teknik illüstrasyon yapan sanatçılar, resmettikleri nesnelere hakkında yeterli bilgi ve birikime sahip olan kişilerdir. Aynı zamanda bu teknik illüstrasyon çizerleri konuyu sunuş yetenekleriyle birçok alanda kendilerine yer bulmaktadır.

2.1.5. İllüstrasyon Üretim Teknikleri

Bir illüstrasyon tekniği, üretilirken kullanılan malzemeye göre isimlendirilmektedir. Tarihteki ilk resimlerin üretiminde kullanılan kömür, taş ve

bitkisel boyalar, günümüz dijital dünyasına kadar evrimleşmiştir. Bu dönüşüm sonucu oluşan malzeme çeşitliliği ile yeni üretim teknikleri ortaya çıkmıştır (Sarıkaya, 2010: 65).

İllüstrasyon üretim teknikleri:

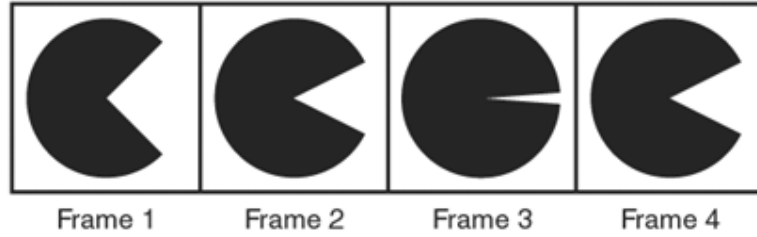
- Karakalem ve kuru boya tekniği
- Keçeli kalem ve marker tekniği
- Mürekkepli kalem tekniği
- Sulu boya tekniği
- Akrilik boya tekniği
- Guaj boya tekniği
- Lavi tekniği
- Püskürtme tekniği
- Karışık teknik
- Dijital illüstrasyon tekniği:
 - Piksel tabanlı illüstrasyonlar
 - Vektör tabanlı illüstrasyonlar

Tüm bu üretim teknikleri bir amaca hizmet etmek için illüstrasyon sanatçısı tarafından bilinçli bir şekilde seçilmektedir.

2.2. Animasyon

2.2.1. Animasyon Nedir?

Türkçe karşılığı canlandırma olan animasyon, arka arkaya sıralanmış görüntülerin insanlar üzerinde hareket ediyor hissi oluşturulmasına denmektedir. Sinema ve televizyondaki mantık, aynı şekilde animasyon için de geçerlidir. 24 fps, yani saniyede 24 karenin arka arkaya gösterilmesi animasyonda hareketi sağlamaktadır (Dursun, 2013: 147). Sabit görüntülerin hareket oluşturmak için sıralanması, arka arkaya gelen iki görüntünün birbiriyle ilişkilendirilerek hareket ediyor izlenimini oluşturmaktadır (Gürsaç, 1993: 5).



Görsel 15: Basit Bir Animasyon Örneği

Kaynak: <https://flylib.com/books/en/4.43.1.151/1/>

Filmlerde kameranın önündeki hareket film akışını belirlemek amacıyla kullanılır; animasyonda ise kullanılan hareket karelere bölünerek tek tek tasarlanmaktadır. Bu noktada illüstratör ile animatör arasında büyük bir fark bulunuyor; illüstratör tek bir anı ortaya çıkarırken, animatör o anı harekete dönüştürmek için birçok görsel kullanmaktadır. Yani her bir kare tek tek tasarlanarak hareketli bir görüntü elde edilmektedir (Türkkaya ve Tunç, 2018: 55). Bu anlayış ile üretilen animasyonu filminden ayıran özellik, filmin karelerden oluşturulması ve temelini grafik sanatlara dayalı olmasından kaynaklanmaktadır. Her bir kareyi oluşturan görsellerin sanatçı tarafından üretilmesi bu ayrımı yapmak açısından önemlidir (Kaba, 1992: 1).

2.2.2. Animasyonun Ortaya Çıkışı

Tarihsel olarak geçmişini fotoğraf makinesinin icadına kadar uzanan animasyon, sinemanın ortaya çıkışından itibaren süregelen bir olgu olmuştur. O dönemde stop motion tekniği çekimlerde kullanılmaktaydı. 20. yüzyılın başlarında bu teknikle üretilmiş birkaç yapımdan biri olan Komik Suratların Esprili Aşamaları adlı film çekilmiştir. 1914 yılında ise animasyon tarihi için önemli bir yere sahip olan Earl Hurd tarafından başka bir teknik kullanılmaya başlanmıştır. Her bir kare tek tek çizilerek test edilen ve sonrasında temize çekilen bu çizim tekniği selüloz animasyonudur (Şenler, 2005: 102).



Görsel 16: Komik Suratların Esprili Aşamaları Animasyon Filmi

Kaynak: <https://www.cotecourt.org/film/humorous-phases-of-funny-face>

20. yüzyılın ikinci yarısına kadar pek çok animasyon hazırlanmış ve sinema sektörünün eğlencesi haline gelmiştir. Bilgisayar teknolojisinin de gelişimiyle bu animasyon filmleri illüstrasyonda olduğu gibi dijital ortamlarda üretilmeye başlanmış ve uzun gösterim özelliğiyle günümüz yapımlarına temel olmuştur. Bu modern animasyonlar stop motion, 2B ve 3B teknikler ile üretilmişlerdir. Günümüzde de kullanılan bu animasyon teknikleri film yapımcılarının ekonomik gücüne, ekibin yeterliliğine, görsel tarza, zamana ve daha birçok etmene göre tercih edilebilir. Bilgisayar ortamında oluşturulan dijital animasyonlar, bu yönüyle geleneksel ve modern tüm teknikleri kullanarak sinema ve dizi yapımlarına önemli katkılar sağlamaktadır.

2.2.4. Animasyon Türleri

Animasyon tarihi boyunca üretilebilirlik en önemli konu olmuştur. Bu nedenle üretim teknikleri, animasyonun dönemin teknolojik gelişimine bağlı olarak değişken tekniklerde yapılmasına yol açmıştır. Bu teknikler aynı zamanda günümüzde animasyon türünün adı durumundadır (Yılmaz, 2019: 20).

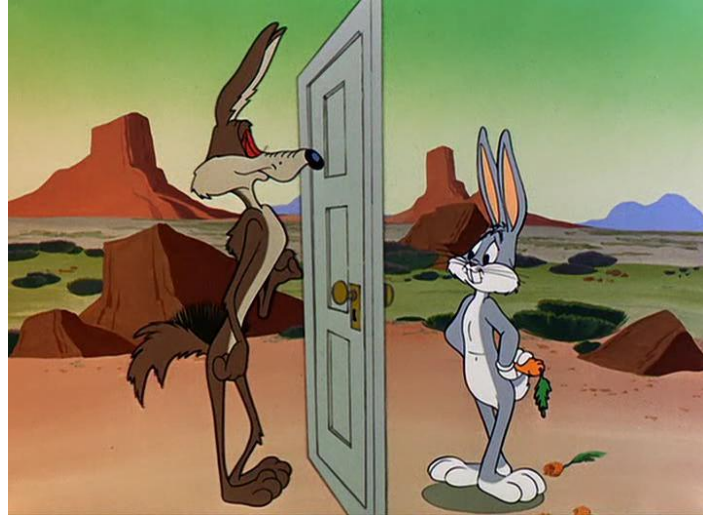
Gelişen teknoloji ve bilgisayarın hayatımıza girişiyle beraber sanal ortamda üretilen görseller için “CGI” terimi oluşturuldu. İngilizce açılımı “Computer Generated Image” ve Türkçe karşılığı “Bilgisayar Destekli Görüntü” olan bu teknik

gerek animasyonlarda gerek filmlerde gerçek dünyada elde edilmesi zor ya da ekonomik açıdan masraflı olan görüntüleri oluşturmak için kullanılmıştır (Erkan, 2021: 23,24).

Bilgisayar destekli animasyon oluşturma yöntemi her ne kadar popüler bir kullanım şekli olsa da günümüzde Stop-Motion gibi özel etkilerin oluşturulmak istendiği durumlarda bilgisayar dışı farklı teknikler kullanılmaya devam edilmektedir. Bu teknikler arasında; iki boyutlu (2B) animasyon, üç boyutlu (3B) animasyon, stop motion ve cel (geleneksel) animasyonu sayabiliriz. İki boyutlu (2B) animasyonlar, üç boyutlu (3B) animasyonlar ve bu iki animasyon türünün de karışık olarak kullanıldığı harmanlanmış animasyonlar, günümüzde en yaygın kullanılan animasyon türleridir.

2.2.4.1. 2 Boyutlu (2B) Animasyon

2B animasyon, cel (geleneksel) animasyondan günümüz kağıtsız animasyon tarihine kadar kullanılan yaygın bir animasyon türüdür. Temelde kâğıt veya düz bir zemin üzerine elle yapılan çizimlerin katman katman sıralanmasıyla oluşturulan bu animasyonlar, modern stüdyolarda elektronik çizim kalem ve tablet kullanılarak bilgisayar ortamında yapılmaktadır. Warner ve Disney bu tekniğin hem geleneksel hem de modern kullanımını tercih etmiş animasyon ve film stüdyolarındandır. Bu animasyon türünü 3B animasyon türünden ayıran en büyük özelliği, animasyonda kullanılan karakter, nesne ve mekân gibi şeylerin kameradan yani izleyiciden uzaklaşmamasıdır. Tüm animasyon öğeleri kamera çerçevesi içerisinde yukarı, aşağı, sağa ve sola hareket edebilirler. Kameradan uzaklaşılması gereken durumlarda ise öğeler tek tek perspektife göre çizilmektedir. Günümüzde 2B animasyonlar tüm bu zahmetli aşamalara rağmen bilgisayar ortamına aktararak ya da direkt bilgisayar ortamında üretilerek yapılmaktadır. 2B animasyon geleneği teknolojiyle birlikte gelişmesine rağmen üretim kapasitesinin geliştirilememe sorununu aşamamıştır (White, 2006: 412).



Görsel 17: Bugs Bunny ve Road Runner Filmi, 1979

Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt0078915/mediaviewer/rm3920897024/>

2B animasyonların kullanım alanlarına filmler, bilgisayar oyunları, videolar, web siteleri ve birçok mecra girmektedir. Günümüzde 2B animasyon kullanımı eski popülerliğini yitirse de Hayaou Miyazaki gibi geleneksel 2B animasyon tekniğini kullanan sanatsal animatör ve stüdyolar yeni eserler üretmeye devam etmektedir. Geleneğin dışında 2B animasyonu tercih edenler ise vektörel tabanlı bilgisayar programlarının sunduğu üretim kolaylarından faydalanarak daha hızlı işler üretmektedir.

2.2.4.2. 3 Boyutlu (3B) Animasyon

3B animasyon, bilgisayar ortamında çizilen bir tür olarak 2B animasyondan farklı bir görünümündedir. Kullanım alanı çoğunlukla filmler ve oyunlar olan bu animasyon, günümüzde kabul gören popüler bir türdür. Bu türün endüstride yaygınlaşması ve animasyon yapımında kullanılan programların çoğu bilgisayarda çalışması, animasyon sektörünün büyümesine neden olmuştur (Dursun, 2013: 165).

3B animasyon öğeleri Blender, Maya, 3Ds Max, Zbrush ve kullanılan birçok yazılım ile animatörler tarafından harekete geçirilmek üzere modellenmektedir. Modellenen öğeler derinlik algısının eklenmesiyle 2B animasyondan ayrılmaktadır. Yine 2B animasyondan farklı olarak modellenecek karakter, nesne veya mekân 3 boyutlu tarayıcılar ile taranarak bilgisayar ortamına aktarılabilir. 3B

animasyonda ilk olarak modelleme yapılmakta ardından ise animasyon aşamasında canlandırma yapılmaktadır (Türkel, 2022: 16).



Görsel 18: Yukarı Bak Animasyon Filmi, 2009

Kaynak: <https://www.beyazperde.com/filmler/film-130368/fotolar/detay/?cmediafile=19117742>

Günümüzde 3B animasyonların üretimi her ne kadar maliyetli bulunsa da teknik açıdan daha kolay ve uygulanabilir olması, popüler bir tercih haline gelmesine sebep olmaktadır. 2B animasyona göre izleyiciyi görsel açıdan daha tatmin etmesi, istenilen etkinin daha vurgulayıcı olması ve ana mesajın daha net iletilmesi de 3B animasyonun sınır tanımayan bir içerik sunmasını ön plana çıkarmaktadır.

2.2.4.3. Hibrit Animasyon

Hibrit animasyon, 2B animasyon ve 3B animasyonun bir arada kullanıldığı bir türdür. İki animasyon çeşidinin de avantajlarından yararlanan hibrit animasyonlar, yüksek maliyet ve zaman sorunlarından kaçınmanın en etkili yoludur. Böylece hibrit animasyonlar daha iyi bir animasyon üretmeye olanak tanımaktadır.

İlk uzun metrajlı 3B animasyonu Pixar'ın sinema dünyasına duyurmasından sonra büyük animasyon şirketlerinin bu işin içine girmek istememesi hibrit animasyon fikrini ortaya çıkarmıştır. Animasyon şirketlerinin 3B animasyonu tercih etmemelerinin en büyük nedeni, bitmiş bir animasyonun bir dosyaya dönüştürülmesinin uzun zaman almasıdır. Yapılan 3B animasyonların bu uzun süren render alımları, her işte olduğu gibi hem fiziksel varlık maliyeti hem de sanatçı sayısı

gibi temel sorunları da ortaya çıkarmıştır. Tam bu noktada ‘‘vakit nakittir’’ problemini 2B ve 3B animasyonları tasarruflu bir şekilde bir arada kullanarak çözen küçük bir stüdyo, 3B animasyonları televizyonlara daha fazla dahil etmeye başladı. Bu çözümü takip eden stüdyolar sektörde yeni bir bakış açısı oluşturmuştur ve aynı zamanda 3B animasyonun sektörde ilerlemesini sağlamıştır (O’Hailey, 2010: 11).



Görsel 19: Arcane Animasyon Dizisi, Zaun Şehri, 2021

Kaynak: <https://www.artstation.com/artwork/3qdgZB>

Hibrit animasyona örnek olabilecek güncel animasyonlardan biri Arcane dizisidir. Fransız animasyon stüdyosu Fortiche Productions’nın League of Legends’in yapımcısı Riot Games ile geliştirdiği bu dizi, 2B ve 3B animasyonların farklı stil ve tekniklerle karıştırıldığı bir seridir. Dizide karakterler ve bazı efektler 3B canlandırılmıştır. Diğer yandan arka plan ve belirli öğelere doku kazandırmak için 2B animasyon tekniği kullanılmıştır.

2.3. Animasyon Dizi Tanıtımlarında Teknoloji ve Kültürel Etkileşim

Animasyon dizi tanıtımlarında günümüz sosyal medya, internet ve benzeri birçok endüstri, teknoloji ve kültürel etkileşimin kullanımıyla toplumlarla iletişime girilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Animasyon diziler genellikle bir toplumun kültürel değerlerini yansıtmaktadır. Bu diziler, karakterler, mekanlar ve hikâye örgüsü gibi şeyleri çeşitli tanıtım teknikler aracılığıyla farklı kültürleri izleyiciye aktarmaktadır. Aynı zamanda animasyon dizi tanıtımları, farklı toplumlar arasında kültürel köprüler kurarak toplumlar arasında kültürel etkileşimi arttırmaktadır.

Kültürel etkileşim, oluşan bir yaşam şekli sonucunda iki toplumun da değişime uğramasıdır. İnsanlar tarih boyunca az veya çok kültürel etkileşime uğrayarak yaşamaktadırlar. Bu kültürel etkileşim şekli, insanların mevcut kültürlerini değiştirmeden hayatlarına yeni bir kültür dahil ederek devam ettirmeleridir. Kültürel etkileşimler bu şekilde yaşandığında mevcut kültür değişmez, yeni kültür ise eski kültürün üzerine yenilikler ekleyerek farklı bir etkileşim sağlar. Bir toplumun kültürü, gelenek, görenek, tarih, din, dil, maddi ve manevi konularda insanların bulunduğu etkileşim olarak ifade edilmektedir. Bunlara etki eden dizi, film, müzik, kitap vb. şeyler ise toplumların kültür anlayışlarını ve deneyimlerini gösteren etkinliklerdir. Ayrıca bu tür aktiviteleri tanıtmaya yönelik çalışmalar da kültürel görüntünün ortaya çıkmasına olanak sağlayan faaliyetlerdir (Saçlı, 2021: 508,509).

Teknoloji ve kültürel etkileşimin birer araçlarına dönüşen sinema, sosyal medya, televizyon ve birçok iletişim mecrası, küresel dünyada insanlara belirli bir kültürü tanıtmının en etkili yollarından sayılmaktadır. Dünyanın her yerinde aynı dizileri izleyen, aynı müzikleri dinleyen ve aynı yaşam tarzına sahip insanlar bir kültür oluşturmaktadır. Bu kültürel oluşum sinema, internet, müzik, eğlence vb. sektörlerde rekabetin de artmasıyla beraber yerel ya da ulusal seviyede insanlarla etkileşime girmeyi ve yeni kültürleri tanıtmayı zorlaştırmaktadır (Ölçekçi, 2020: 159).

Animasyon dizi tanıtımlarında teknoloji ve kültürel etkileşim, teknolojik yeniliklerin kültürel unsurlarla birleşimini yansıtmaktadır. Teknolojik gelişmeler animasyon endüstrisiyle kültürel içerikleri ve değerleri farklı kültürlerle tanıtmaya ve anlama fırsatı sunmaktadır. Günümüzde teknoloji ve kültürel etkileşim, tanıtım faaliyetlerinin temel stratejilerini oluşturmakta etkinliğini arttırmıştır. Bu yönüyle teknoloji ve kültürel etkileşimi animasyon dizi tanıtımlarında kullanmak, modern dünyada animasyon sektörüne yeni bir pazarlama tekniğini kazandırmaktadır.

2.3.1. Tanıtım Kavramı

Tanıtım kavramı, belirlenmiş bir kitleye istenilen davranışı kazandırmak için yapılan, yöntem ve teknikleri olan bir iletişim faaliyetidir. Bu faaliyet bazen bir bireyi, bazen ise bir toplumu hedef alarak yapılabilmektedir (Gök, 1995: 26).

20. yüzyıl, insanlık tarihi boyunca en fazla gelişim ve değişimin yaşandığı, teknolojinin hızla ilerlediği, iletişimin küreselleştiği ve kültürlerarası etkileşimin her geçen yıl arttığı bir dönemdir. İnsan yaşamının her alanında etkili olan gelişim ve değişimler, gelişen teknoloji ve çeşitli iletişim yöntemleriyle günlük hayatı etkileyen faktörlerden olmuşlardır. Yaşanan bu gelişmeler ile uluslar ve insanlar arasında yeni ilişkiler oluşmasını sağlayan “Tanıtım” kavramı ortaya çıkmıştır. Tanıtım kavramı; iletişim ve kültürel etkileşimi farklı yöntemlerle kullanmasıyla, uygun araçlardan yararlanarak istenilen tutum ve davranışa yönlendirmeyi hedefleyen faaliyetlerdir (Selimoğlu, 2007: 21).

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte artan iletişim faaliyetlerine sosyal medya, internet ve mobil teknolojilerin dahil olmasıyla tanıtım çalışmalarına yeni bir platform oluşmuştur. Bu platform geleneksel tanıtım faaliyetlerinin hızını ve kapasitesini arttırmıştır. İnternet kullanıcılarının her birinin ilgi alanına yönelik hazırlanmış tanıtım çalışmalarıyla daha etkili ve küresel çapta topluluk oluşturabilecek daha verimli stratejiler geliştirmiştir. İnternetin sunduğu geri bildirim süreci sayesinde de tanıtım çalışmalarının hedef kitleyle olan etkileşiminin ölçülebilir olmasını sağlamıştır.

Tanıtım faaliyetlerinin gelişmesi ve değişmesi küresel dünyada kültür aktarımını daha büyük kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Bu bağlamda tanıtım faaliyetleri çok kültürlü toplumlarda hem yerel hem de küresel anlamda başarılı çalışmaların yapılmasına olanak sağlamaktadır.

2.3.1.1. Tanıtımın Animasyon Dizilerine Yönelik Etkileri

Tanıtım faaliyetleri, animasyon dizilerinin başarısında önemli bir rol oynamaktadır. Hedef kitleye ulaşmak ve istenilen etkiyi oluşturmak için kullanılan bu faaliyetler animasyon dizilerinin geniş kitlelere tanıtılmasını sağlamaktadır. Tanıtımlar, animasyon dizilerinin karakterlerini, mekanlarını, hikayesini ve temasını etkili bir şekilde hedef kitleye sunmaktadır. Böylece mevcut izleyici kitlesinin dışında yeni bir kitlede ilgi ve heyecan uyandırır. Bu da dizinin pazarlaması açısından önemlidir.

Animasyon dizi tanıtımlarında reklam kampanyaları, sosyal medya etkileşimleri vb. birçok faaliyet bulunmaktadır. Bunlar internet, televizyon, radyo ve basılı mecralar gibi alanlardaki kitleleri animasyon dizisine merak uyandırmak için kullanılan yöntemler arasındadır. Reklam kampanyaları bu yöntemlerle, animasyon dizilerin fragmanlarındaki en çekici sahneleri yaratıcı görsellerle ve çeşitli materyallerle hedef izleyici kitleye sunma imkânı vermektedir. Sosyal medya içerikleri ise, reklam kampanyaları gibi animasyon dizi tanıtımlarında önemli bir rol oynamaktadır. Dizi ve diziyile bağlantılı resmi hesaplardan yapılan özel etkileşimli görseller, videolar, müzikler, yarışmalar ve birçok paylaşımlar ile izleyiciye yönelik iletişim kurabilmektedir. Modern etkileşim şekliyle sosyal medya, izleyicinin diziyile samimi bir bağ kurmasını sağlamaktadır. İzleyicinin içeriklerle olan etkileşimi sayesinde de sosyal medya çalışmalarının görünürlüğü artmaktadır (Üstündağ, 2019: 64).

Tanıtım çalışmalarının doğru bir şekilde yapılması, animasyon dizilerin ticari başarılarını etkileyen faktörlerin başında gelmektedir. Etkili bir tanıtım çalışması izlenme sayılarını ve dizilerin popülerliğinin artmasını sağlamaktadır. Ayrıca, sponsorluk ve reklam gelirleri ile lisanslama yaparak dizinin küresel pazardaki yerini oluşturmasına yardım etmektedir.

2.3.2. İllüstrasyonun Teknoloji ve Kültürel Etkileşim ile İlişkisi

İllüstrasyonun teknoloji ve kültürel etkileşim ile ilişkisi, sanat ve iletişim alanında önemli bir rol oynamaktadır. Gelişen teknoloji ile illüstrasyonun kullanım ve üretim alanlarının gelişmesi, kültürel faaliyetlerin büyük ölçüde değişmesine neden olmuştur. Aynı zamanda illüstrasyonların, kültürel etkileşimin önemli bir parçası haline gelmesi ile yaratıcı süreçler içerisindeki etkinliğini arttırmıştır.

Teknolojik gelişmeler küreselleşen dünyada illüstrasyonların üretim süreçlerini ve kullanım alanlarını büyük ölçüde etkilemiştir. Geleneksel yöntemlerle yapılan illüstrasyonlar teknolojik gelişmelere ayak uydurarak dijital illüstrasyonlara evrilmiştir. Geleneksel illüstrasyon tekniklerine kıyasla dijital ortamda oluşturulan bu illüstrasyonlar hızlı ve esnek imkanlar sunmasıyla üretim alanını genişletmektedir. Aynı zamanda sanatsal yönü de olan dijital illüstrasyonlar ucuz üretim maliyetleriyle

kitlelere daha ulaşılabilir olmaktadır. İllüstrasyon, 21. yüzyılda yapay zekâ (AI) gibi algoritmaların ortaya çıkmasıyla önemli ilerlemeler sağlamıştır. Derin öğrenme tabanlı bu algoritmalar illüstratör sanatçılarınin stillerini istenilen görsele uygulayarak yeni bir eser ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır. Bu yapay zekalar illüstratörün dijital illüstrasyon üretmesindeki etkinliğini azaltsa da yenilikçi deneyimler ile sanatçı olmayan kişiler tarafından da illüstrasyon üretilebilmesine yol açmıştır (Liu, 2022: 3).

Dijital dünyada kültürel etkileşimler illüstrasyonun içerik ve çeşitliliğini arttırmaktadır. Aynı zamanda illüstrasyonların kültürel etkilerinin küreselleşerek daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamaktadır. Kültürel mirası sanal ya da gerçek ortamda gelecek nesillere aktarılmasını mümkün kılan dijital teknolojiler bu sayede daha iyi bir deneyim yaşatabilmektedir (Y. Liu, 2022: 2). Sanal müzeler, çevrimiçi sergiler gibi küresel çapta erişilebilir gösterimler, illüstrasyonların dağıtım ve paylaşım yöntemlerini değiştirmektedir. Bu durum illüstrasyon ve kültür anlayışlarından doğan farklılıkların bir araya gelmesine olanak tanımaktadır (Q. Wang, 2022: 5).

Teknolojik gelişmeler ve kültürel etkileşimler arasındaki dinamik ilişkiyi kuran illüstrasyonlar kültür oluşturma, paylaşma ve deneyimleme şekillerini değiştirmektedir. Bu durum illüstrasyonun tarih boyunca olduğu gibi hem sanatsal hem de iletişimsel değerini sürdürmesini sağlamaktadır.

2.3.2.1. İllüstrasyonun Animasyon Dizi Tanıtımlarındaki Önemi

İllüstrasyon, animasyon dizi tanıtımlarıyla izleyiciyi çekmek; dizinin temasını, atmosferini, karakterlerini ve mekanlarını etkili bir biçimde sunmak için yapılan önemli çalışmalardandır. Animasyon dizi tanıtımlarında illüstrasyon, dizinin görsel çekiciliğini artırarak hikâye anlatımına katkıda bulunmaktadır. Ayrıca illüstrasyon, izleyicinin diziyile bir bağ kurmasını sağlayarak dizi-izleyici ilişkisini güçlendirmektedir.

İllüstrasyonlar, animasyon dizilerin genel sanatsal tarzlarını ve renklerini izleyicilere tanıtmaktadır. İzleyiciye, dizi hakkında aksiyon mu yoksa komedi mi, atmosferi ve hikayesi nasıl gibi soruların cevabını vermektedir (Bogart, 2000: 425). İllüstrasyonlar aynı zamanda animasyon dizilerindeki karakterlerin kimlikleri

hakkında bilgi vererek izleyicinin karakterle duygusal bir bağ kurmasını sağlamaktadır (L. Wang ve Tsai, 2022: 5). Tanıtım materyallerinde kullanılan illüstrasyonlar, dizinin konusunu ve hangi hikâyeyi işleyeceğini göstermektedir. İzleyiciyi teşvik etmek için illüstrasyonlarda kullanılan ipuçları ile bu materyaller desteklenmektedir. Böylece izleyicide merak duygusuna ve daha fazlasını öğrenmek istemesine neden olmaktadır (Naughton, 2020: 158).

Tanıtım ve pazarlama faaliyetlerinin önemli bir parçası olan illüstrasyonlar, sosyal medya postları, afişler ve diğer basılı ya da dijital tanıtım materyallerinde kullanılarak animasyon dizileri geniş kitlelere ulaşmasını sağlamaktadır. Animasyon dizilerin başarısında kritik rolü olan illüstrasyonlar bu yönüyle pazarlama stratejilerindeki etkinliğini ön plana çıkarmaktadır.

2.3.2.2. İllüstrasyonun Animasyon Dizi Tanıtımlarındaki Geleceği

21. yüzyılda dijital medya, internetin gelişmesi ve yaygınlaşmasıyla birlikte animasyon dizilerin popülerleşmesinde önemli bir rol oynamıştır. Bu popülerlik animasyon dizileri tanıtmak için çeşitli mecralarda yayınlanan illüstrasyonların önemini arttırmıştır.

Animasyon dizi tanıtım çalışmalarında kullanılan illüstrasyonlar, teknolojik ilerlemelerin etkisiyle sanal gerçeklik (VR) ve holografi gibi hedef kitleyi daha etkileyici ve etkileşim potansiyeli daha yüksek alanlarda kullanılmaya başlanmıştır. Bu teknolojiler, potansiyel izleyicileri animasyon dizilerinin dünyasına girmesine olanak tanımaktadır. Ayrıca tanıtım rolünü diğer illüstrasyon uygulamalarından daha dinamik hale gelmesini de sağlamaktadır (İpek, 2023: 170,171).

İllüstrasyonlar animasyon dizi tanıtımlarında önemli bir yere sahiptir. Bu nedenle animasyonlar var olduğu sürece illüstrasyonlar da tanıtım çalışmalarında teknolojik değişim ve gelişmelere uğrayarak kullanımına devam edecektir. Animasyon stüdyoları ve illüstratörler, modern çağda teknolojinin getirdiği yenilikleri takip ederek tanıtım çalışmalarında farklı olanakları kullanabilmektedirler. Bu sayede zamana ayak uydurarak animasyon dizilerinin tanıtım ve pazarlanma stratejileri sürekli güncellenmektedir.

2.3.3. Animasyon Dizi Tanıtımlarında Kullanılan Yöntem ve Teknikler

Animasyon dizi tanıtım çalışmaları, görsel ve metinsel içerik açısından hedef kitlenin ilgisini çekmek ve onları diziye yönlendirmek için çeşitli yöntem ve teknikler kullanılarak hazırlanmaktadır. Bu tanıtımlar, dizinin hedef kitleye doğru şekilde tanıtılmasını ve geri dönüş almasını sağlamak için özel olarak planlanmaktadır. Etkili bir tanıtım çalışması, yaratıcı yöntem ve teknikler ile animasyon dizi hakkında izleyiciye içerikler sunmaktadır (Gök, 1995: 37,38).

Bu yöntem ve teknikler:

- Sosyal Medya Reklamları
- Afiş
- Hediye Ürün
- Influencer Marketing Çalışmaları (Etkileyici Pazarlama Çalışmaları)
- Marka İş Birlikleri
- Gerilla Pazarlama
- Viral Pazarlama
- Story Telling (Hikâye Anlatıcılığı)

2.4. RiotX Arcane

2.4.1. RiotX Arcane Nedir?

RiotX Arcane, Riot Games tarafından geliştirilen ve MOBA (Kısaltma: Multiplayer Online Battle Arena, Türkçesi: Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası) tarzı League of Legends video oyununun Runeterra isimli evrenine ve bu evrenin Arcane isimli animasyon dizisine dayanan bir medya ve etkinlik serisidir. “RiotX Arcane”de yer alan “X” ibaresi bir iş birliği ifadesi olarak kullanılmaktadır. Bu iş birliği, oyun ve animasyon dizi endüstrisinin sınırlarını genişletmeyi hedeflerken, farklı medya platformları ve sektörler arasında bir köprü kurarak Arcane animasyon dizisini tanıtmayı amaçlamaktadır.



Görsel 20: RiotX Arcane'e Hoş Geldiniz İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/riotx-arcane-hos-geldiniz>

RiotX Arcane'nin, çeşitli medya formatlarını bir araya getirerek kullanıcı deneyimini zenginleştirmeyi hedeflemektedir. Animasyon dizisi Arcane, bu stratejinin merkezinde yer alırken, oyun içi etkinlikler, sosyal medya kampanyaları ve topluluk etkileşimleri gibi unsurlar da projeyi desteklemektedir. Bu bağlamda, RiotX Arcane, sadece bir oyunun parçası ya da dizi olmaktan öte, geniş kapsamlı bir hikâye anlatımı ve tanıtım deneyimi sunmaktadır.

2.4.2. Arcane: League of Legends Animasyon Dizisi

Netflix ve Riot Games, League of Legends oyununun animasyon dizisini 6 yıl süren bir çalışmanın ardından 2021 yılının sonunda yayınlamıştır. Çeşitli platformlar üzerinden yayınlanan animasyon dizi, Riot Games'in ilk dizisi ünvanını almış bulunmaktadır. League of Legends'ın Runeterra evreninde geçen Arcane, Riot Games'in Fortiche Productions ortaklığı ile geliştirilen 1 sezon 9 bölümden oluşan bir animasyon dizisidir.



Görsel 21: Arcane: League of Legends Posteri

Kaynak: <https://pixels.com/featured/arcane-poster-anthony-wadley.html>

Riot Games, League of Legends sinematiklerini üreten Fortiche Production ile kuruluşundan itibaren çalışmaktadır. Riot ve Fortiche ikilisi ilk olarak 2015 yılında League of Legends karakteri olan Jinx'in oyuna gelişini kutlamak için "Get Jinxed (ft. Djerv)" müzik klibini üretmiştir.

Bu ortaklığın öne çıkan diğer yapımları:

- Warriors (Imagine Dragons)
- Enemy (Imagine Dragons)
- Ekko: Seconds (Video öykü)
- POP/STARS (Madison Beer, (G)I-DLE, Jaira Burns)
- Rise (Glitch Mob, Mako, The Word Alive)

Fortiche, Arcane animasyon dizisine yönelik fikir oluşturma ve senaryo geliştirme sürecinde Riot Games ile yakından çalışarak dizinin üretilme sürecine önemli katkılarda bulunmuştur.

2.4.2.1. Arcane Hikayesi

Arcane, Powder (Jinx) ve Violet (Vi) isimli kız kardeşlerin Piltover ve Zaun şehirlerinin sert çatışmaları içerisindeki yaşam öyküsünü anlatmaktadır. Dizi iki şehrin zıtlıklarına odaklanarak, karakterlerin kişisel ve toplumsal sorunları aracılığıyla evrenin derinliklerine inmektedir.

Piltover, yüksek teknolojiye ve ileri düzeydeki mucitlik yeteneklerine sahip bir şehirdir. Kıtanın merkezinde yer alan Piltover, gökdelenlerle süslenmiş ve ışıltılı bir metropol olarak bilinir. Zenginlik ve refah, Piltover'ın karakteristik özelliklerindedir. Ancak bu refah, altında yatan karmaşık sosyal ve politik yapılanmanın bir sonucudur. Diğer yanda, Piltover'ın altında kalan Zaun, endüstriyel ve karanlık bir labirent gibidir. Dumanlar içinde kaybolmuş fabrikalar, sokak çeteleri ve çöplükler, Zaun'un manzarasını oluşturur. Bu şehir, yoksulluğun, suçun ve çürümenin egemen olduğu bir yerdir.

Dizinin ana karakterleri arasında, Piltover'ın koruyucuları Vi ve Caitlyn ile Zaun'un yeraltı dünyasının lideri Silco ve onun eli Jinx bulunmaktadır. Vi, sokaklarda büyümüş bir savaşçıdır, Caitlyn ise adalete olan inancı ve dedektiflik becerileriyle tanınmaktadır. Silco, Zaun'un karanlık ve gizemli lideridir. Silco'nun himayesindeki Jinx de çılgın, şakacı ve psikopat bir karakterdir.

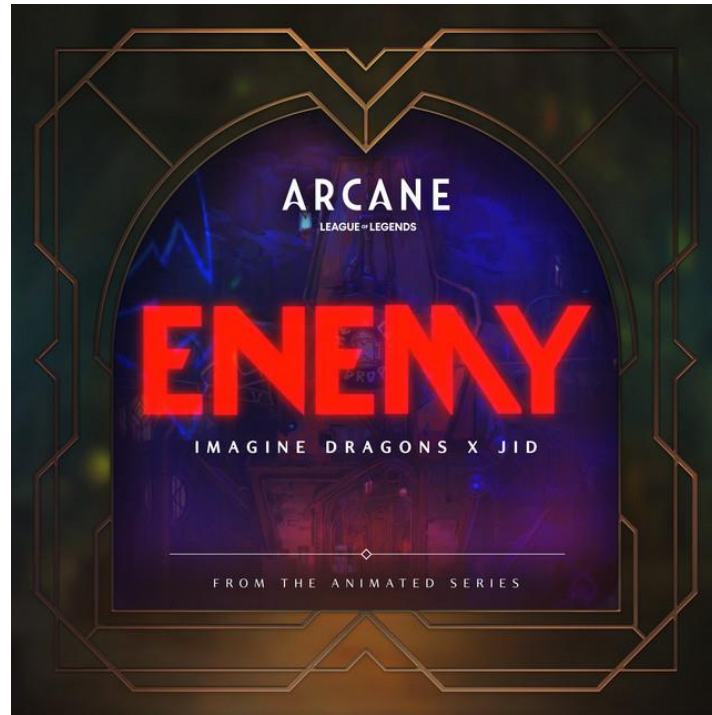
Hikâye, Piltover ve Zaun arasındaki gerilimle başlar. Bir enerji kristali patlaması, Piltover'ın çıkarlarını tehlikeye atar ve Zaun'un lideri Silco'nun dikkatini çeker. Kısa zaman sonra gelişen ikinci bir patlama, Vi ve Jinx'in arasının açılmasına, Jinx'in Piltover'a karşı düşmanca bir tavır takınmasına ve çatışmanın daha da derinleşmesine neden olur.

Zaun'un lideri Silco'nun hırsları ve Piltover'ın koruyucularının çabaları arasında, Piltover ve Zaun arasındaki gerilim zirveye ulaşır. Jinx'in zafer kazanma isteği ve Piltover'a karşı duyduğu öfke artar. Vi, kendi annesinin ölümünün ardındaki gerçeği öğrenir ve içsel bir çatışmanın içine düşer. Caitlyn ise Piltover'ı koruma görevini sürdürürken, kendi adalet anlayışı ve hedefleri arasında bocalar.

Final bölümünde, Piltover ve Zaun arasındaki çatışma doruğa ulaşır. Jinx'in çılgın planı devreye girerken, Vi ve Caitlyn'in Piltover'ı kurtarma mücadelesi doruğa ulaşır. Silco'nun, kendi hırsları ve Zaun için olan vizyonu arasındaki çatışması, sonuçları üzerinde etkili olur. Sonunda, her karakter kendi kaderini belirler ve Piltover ile Zaun arasındaki gerilim bir sonuca ulaşır.

2.4.3. Enemy-Arcane Müzik Klibi

Enemy, Amerikalı pop rock grubu Imagine Dragons ve Amerikalı rapçi JID'nin Arcane için kaydedilen bir şarkısıdır. Şarkının çıkış noktası Arcane'nin de çıkış noktası olan League of Legends'dır. Riot Games ve Fortiche Production'ın yapımcılığını üstlendiği bir animasyon videosu da şarkının klibi için yapılmıştır. Arcane müzik klibinde Vi ve kız kardeşi Jinx'in bir anlaşmazlıkla başlayan hikayeleri anlatılmaktadır.



Görsel 22: Enemy Müziği, Spotify Çalma Listesi Kapak Görseli

Kaynak: <https://open.spotify.com/intl-tr/album/1bTgKomQYSkKYPD9UI9W4b>

Enemy müzik klibi Jinx'in çocukluk zamanlarında bir bara oturup masada kurmalı maymun oyuncuğuyla oynamasıyla başlamaktadır. Bu oyuncak sahnesi öncelikle "Get Jinxed" müzik klibine sonra da Arcane dizisine yapılan bir

göndermedir. Sahnenin devamında şarkının ismi “Enemy” farklı yazı fontları, farklı diller ve çeşitli efektlerle gösterilmektedir. Fortiche logosu bu tipografik döngüde birkaç kez görünmektedir. Animasyon klipte Imagine Dragons’un Jinx’in arkasında bir masada şarkıya girmesiyle müzik başlamaktadır. Animasyon, Jinx merkezli bir şekilde çocukluğuna dair hatıraları işlemektedir. Müziğin ikinci yarısında JID’nin hem animasyona hem de şarkıya dahil olmasıyla birlikte Jinx’in çocukluk ve gençlik travmaları, görsel efektlerle vurgulanmıştır. Şarkının bitimiyle tekrar görünen maymun oyuncakla Arcane müzik klibi de sonlanmaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

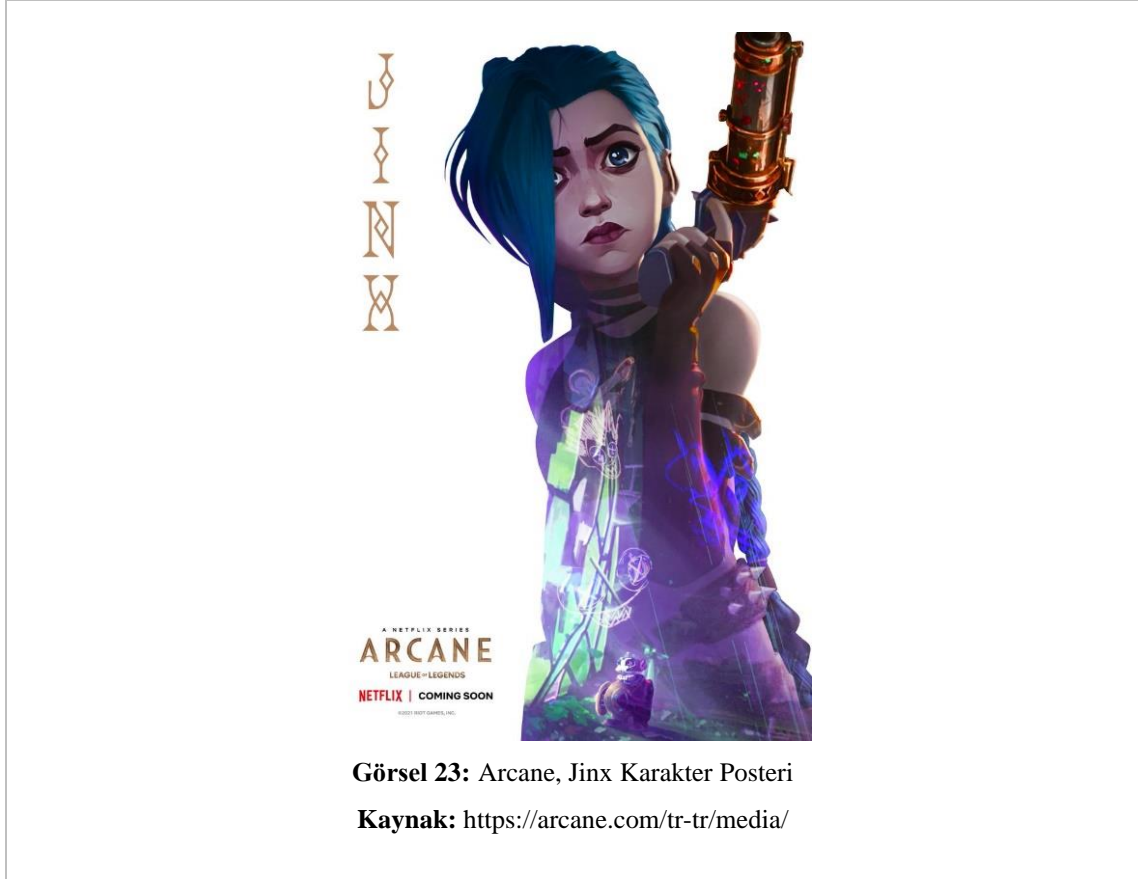
BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırma kapsamında geliştirilen tablo kullanılarak örnekleme yer alan illüstrasyonlar irdelenmiş, elde edilen bulgular yorumlanmıştır. İllüstrasyonlar; illüstrasyon tanımlama, tanıtım/pazarlama, illüstrasyon kullanımı, imgesel kavramlar, teknoloji ve kültürel etkileşim başlıkları altında incelenmiştir.

İncelenen illüstrasyonlar, tanıtım materyalleri kapsamında ele alınarak hem görsel hem de içerik açısından detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Bu analizlerde, illüstrasyonların izleyiciyi nasıl etkilediği, hangi mesajları ilettiği ve kültürel bağlamda ne tür bir etkileşim yarattığı üzerinde durulmuştur. Ayrıca, illüstrasyonların teknoloji ile ilişkisi ve dijital platformlardaki kullanımı da değerlendirilmiştir. Bu bulgular, illüstrasyonların animasyon dizi tanıtımlarında oynadığı rolü ve pazarlama stratejilerine nasıl katkı sağladığını ortaya koymaktadır.

3.1. Poster Tasarımı

3.1.1. Jinx Karakter Posteri



A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Jinx Karakter Posteri
Konu	Fantastik
Üretici Firma	Riot Games, Fortiche Productions
Yayımcı	Arcane
Kullanıldığı Platform	Dijital, Basılı Yayın
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	810 x 1200 px (Dijital Poster), 29,7 x 42,0 cm (Basılı Poster)
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	Riot Games, Arcane dizisini tanıtmak ve pazarlamak için sosyal medya ve hediye ürün yöntemini kullanmıştır. Sosyal medya yönteminin sunduğu geniş erişim imkânı sayesinde farklı kitlelere dizi tanıtılabilmektedir. Hediye ürün yöntemi ile de influencer marketing çalışmaları kullanılarak dizi bilinirliğinin oluşturması sağlanmaktadır.
Özgünlük/Yaratıcılık	Jinx karakter posteri kullanılan illüstrasyon ve tasarım teknikleri açısından özgün ve yaratıcıdır. Karakter, mekân, logo ve tipografik öğeler ile dizinin sert çatışma temasını yansıtmaktadır. Hedef kitleye verilmek istenen tüm mesaj Jinx karakterinin formu içerisine yerleştirilmiştir.
Algılanabilirlik	Jinx karakter posteri, fark edilebilirliği yüksek bir görseldir. Poster tasarımındaki büyük beyaz alan odağın Jinx karakterine çekilerek diziyi tanıtmak ve kolayca algılanabilir olmasını sağlamaktadır. Ayrıca beyaz alan, Jinx karakteri ve diğer tasarım öğelerinin akılda kalıcılığını arttırmaktadır.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çizim Tarzı	Jinx karakter çizimi anime tarzında yapılmıştır. Japonların 2 boyutlu anime tarzlarının aksine 3 boyutlu tarzda çizilen Jinx illüstrasyonu bu yönüyle ayrılmaktadır. Animelerin kendine özgü karakter özelliklerinin abartılması Jinx illüstrasyonunda daha az görülmektedir. Gözler klasik animelerden daha küçük çizilmiştir ve gözbebeğine ışık yansımaları eklenmiştir. Ağız, burun, kaş ve yüz hatları da 2 boyutlu animelere kıyasla daha belirgin hale getirilmiştir. Vücut kafaya göre daha küçük ve zayıf çizilmiştir. İllüstrasyondaki mekân çizimi ise daha çizgi film tarzında illüstre edilmiştir.

İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	Çift pozlama efekti ile Jinx posterini, karakter, mekân ve hikâye bağlamında ilişkilendirilmiştir. Bu efekt fotoğrafçılıkta kullanılan çift pozlama tekniğinin bilgisayar ortamında yapılan taklididir. Çift pozlama efekti, iki görselin üst üste gelerek anlamı ve bütünlüğü arttırmaya yarayan bir yöntemdir. Bu teknikteki en önemli şey görsellerin biçimsel uyumluluğuna soyut değerler katarak bir mesaj iletmektir.
Renk Kullanımı	Jinx karakter posterinin genelinde mavi, yeşil ve mor renk kullanılmıştır. Mavi ve mor renk Jinx karakterinin temasını oluştururken, yeşil renk ile dizideki Zaun şehrinin atmosferi tasvir edilmiştir. Posterde soğuk renkler ağırlıkta kullanılarak dizinin karanlık ve kasvetli hissi verilmiştir. Öte yandan pencerede kullanılan açık yeşil renk ve Jinx'in zihninde canlandırdığı senaryoların sarı renk çizimiyle illüstrasyonda bir kontrast oluşturulmuştur. Böylece posterde bir denge sağlanmıştır.
Kompozisyon	Jinx karakteri posterde alanın yarısını kaplamaktadır. Alanın diğer yarısı beyaz bırakılarak ana odağın karakter olması sağlanmıştır. Ayrıca beyaz alan tipografi ve logoların zemini olarak ayrılmıştır. Mekân çizimi karakterin gövde kısmına denk getirilerek illüstrasyonda denge kurulmuştur.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	Jinx karakter posterini, görsel anlamda okunaklı ve akılda kalıcı bir görselliğe sahiptir. Posterde kullanılan karakter ve onun formu içerisindeki Zaun şehri hem ayrı ayrı algılanabilmekte hem de bütün bir görüntü oluşturmaktadır. Ayrıca, poster kullanımındaki beyaz alan okunabilirliği arttırmaktadır.

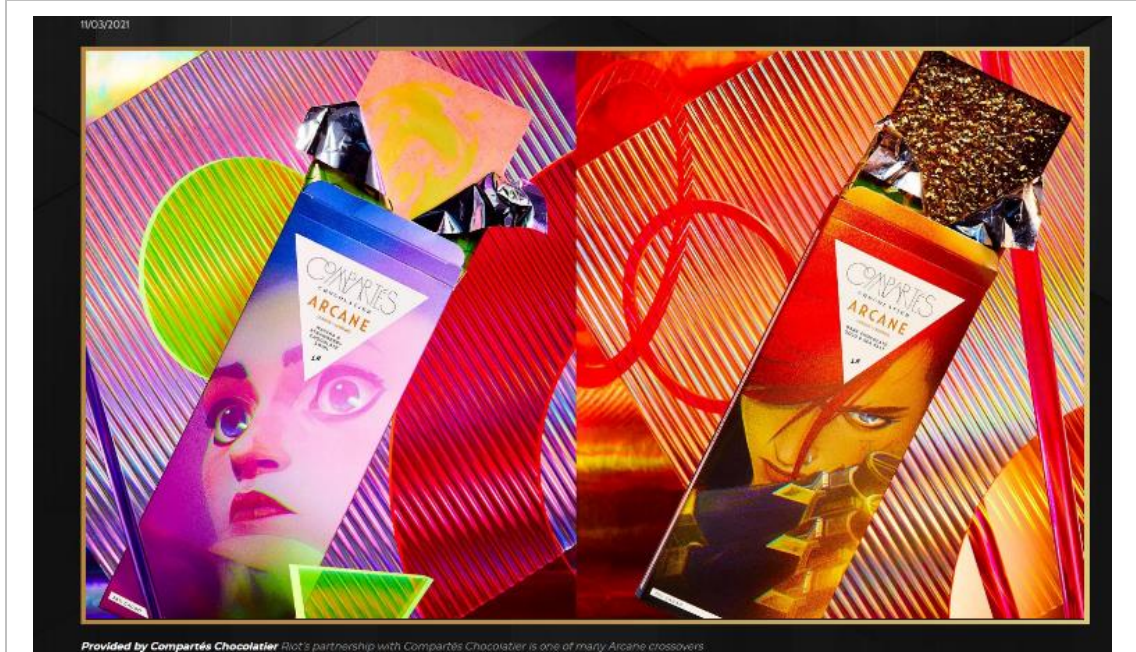
<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>Posterdeki görsel öğeler bir öneme ve vurguya göre illüstre edilmiştir. Dizinin ana karakterlerinden olan Jinx'in illüstrasyonu posterin yarısını oluşturmaktadır. Diğer yarı beyaz zemin olarak bırakılmıştır. Odak noktası olarak Jinx kullanılmaktadır. Jinx silüeti içerisinde yerleştirilen Zaun şehri, illüstrasyonun ikinci odak noktası olarak yer almaktadır.</p> <p>İllüstrasyonda kullanılan renkler mavi ve mor ağırlıklıdır. Jinx'in yüzünde kullanılan krem tonlar ve silahta kullanılan sarı tonlar görselde dengeleyici unsurdur. Zaun şehrinde kullanılan açık yeşil renk ise görselin canlılığını arttırmaktadır. Böylece renklerin farklı kullanım oranlarıyla görsel hiyerarşi desteklenmektedir. Bu aynı zamanda dizinin duygu ve temasını da ön plana çıkarmaktadır.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>Posterde Jinx karakteri ve onun vücut formu içerisinde illüstrasyona dahil olan Zaun şehrine ait bir mekân dışında kalan alan beyaz olarak bırakılmıştır. Bu, illüstrasyonda boşluk (mekân) temel tasarım ilkesini vurgulamaktadır. Aynı zamanda boşluk ilkesi Jinx karakterine odaklanmayı kolaylaştırmaktadır.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>Posterde Jinx'in saç stili ve rengi, punk (ana akım normlara isyan etme fikrini barındıran, yıkıcı bir tarafa sahip bir alt kültür) kültürünün bir ürünüdür. Aykırı duruşu ve giyimi, karakterin kuralsız tavrını simgelemektedir. Jinx'in sahip olduğu punk tarzı özgürlükçülük ve toplum değerlerine karşıtlığı göstermektedir. Aynı zamanda Jinx'in giyim tarzı post-apokaliptik modasının modern yansımalarını içermektedir. Bu unsurlar karakterin ilkel ve kaotik bir dünyasının olduğunu ifade etmektedir. Jinx'in elindeki silah onun tehlikeli doğasını simgelemektedir. Steampunk dönemine göndermede bulunan bu silah, Jinx'in yaşadığı dünyadaki teknoloji ve kültürün iç içe olduğunu göstermektedir. Poster üzerindeki çeşitli renklerdeki Jinx'in hayal dünyasına ait çizimler ise grafiti sanatını temsil etmektedir.</p>

Teknoloji Kullanımı	Jinx karakter posterini, modern çağın gerekliliği olan bilgisayar ortamında, görüntülü ve görüntüsüz grafik tabletler kullanılarak oluşturulmuştur.
Kitle Yönlendirme	<p>Bu illüstrasyonda, kitle yönlendirme stratejileri görsel tarz, tasarım, kompozisyon, şekil ve renk öğeleri kullanılarak gerçekleştirilmiştir. İlk olarak, odak noktası olan Jinx karakteri, altın orana göre zemine yerleştirilmiştir. Altın oranının kullanımı, hedef kitlenin dikkatini doğrudan istenilen noktaya çekilmesinde etkili bir rol oynamıştır. İkinci odak noktası olarak yerleştirilen Zaun şehri ise görselin okunmasını yönlendirmektedir. Ayrıca, illüstrasyonun beyaz arka planla yapılması, dikkat çekici Jinx karakterini ön plana çıkarmaktadır.</p> <p>Görsel tarz, şekil ve renk kullanımının kitle yönlendirme üzerindeki etkisi bu Jinx posterinde belirgin bir şekilde görülmektedir. 3 boyutlu anime tarzı, renkler ve dokular, animasyon dizisi izleyicilerini Arcane dizisine yönlendirmektedir. İllüstrasyondaki en önemli etken, Jinx karakteri ve mekânın duygusal anlamda etkili bir biçimde ifade edilmesidir. Bu durum, izleyicinin karakter ve dizi ile bağ kurmasını sağlamaktadır.</p> <p>Kitle yönlendirmedeki destekleyici unsur olarak detaylar da illüstrasyonun izleyici tarafından incelenmesini teşvik etmektedir. Odak noktasının dışındaki detaylar, karakter ve Arcane dizisi hakkında küçük bilgiler sunarak hedef kitlenin dizi hakkında edindiği bilgilerle seyirci olmaya hazırlanmasını mümkün kılmaktadır.</p>

Riot Games, bu poster aracılığıyla geniş bir kitleye ulaşmayı ve dizinin tanıtımını etkili bir şekilde gerçekleştirmeyi hedeflemektedir. Poster, Jinx'in karmaşık karakterini vurgulamakta ve izleyicinin ilgisini sürekli canlı tutmaktadır. Arcane dizisinin tanıtımında kullanılan bu görsel yaklaşım, dizinin izleyici kitlesinin genişlemesine ve dizinin daha fazla kişi tarafından keşfedilmesine yardımcı olmaktadır.

3.2. Ambalaj Tasarımı

3.2.1. Compartes Chocolatier



Görsel 24: Compartes Çikolata, Jinx ve Vi Ambalajları

Kaynak: <https://upcomer.com/riot-games-arcane-chocolate>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Compartes Çikolata, Jinx ve Vi Ambalajları
Konu	Fantastik
Üretici Firma	Compartes, Riot Games, Arcane
Yayımcı	Arcane
Kullanıldığı Platform	Ambalaj
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	Bilinmiyor
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	Riot Games, Arcane dizisini tanıtmak ve pazarlamak için hediye ürün ve sosyal medya yöntemini kullanmıştır. Hediye ürün yöntemi, influencer marketing çalışmalarıyla desteklenmiştir. Bu yöntemin sunduğu etkili pazarlama stratejisi ile geleneksel tanıtım çalışmalarına itibar etmeyen kitlelere Arcane hakkında bilgi vermektedir. Hediye ürün olarak prestijli bir marka olan Compartes ile anlaşarak hedef kitleye güven duygusu vermiştir. Böylece hem Arcane dizisine hem de Compartes çikolatasına olan ilgiyi arttırmaktadır.
Özgünlük/Yaratıcılık	Compartes çikolatasında kullanılan illüstrasyon, kullanım tekniği açısından özgün ve yaratıcıdır. Ambalajın ön yüzüne yerleştirilen Jinx ve Vi illüstrasyonları, Arcane dizisinin iki temel karakterinin zıtlığını yansıtmaktadır. Karakterlerin ambalaj üzerine sadece portresinin uygulanması ile de duygulara dikkat çekilmektedir.
Algılanabilirlik	Jinx ve Vi illüstrasyonları, kolayca fark edilebilir olması için ambalajın ön yüzüne yerleştirilmiştir. Karakterlerin odak noktası olması için sadece yüzleri illüstre edilmiştir. İllüstrasyonda karakterlerin yüzü dışında çizilen öğeler ile de görsele hareket algısı katılmıştır.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çizim Tarzı	Jinx ve Vi karakterleri Arcane dizisinde olduğu gibi anime tarzında çizilmiştir. 3 boyutlu tarzda çizilen bu illüstrasyonlar, Japon animelerinin sunduğu karakteristik özelliklere ek olarak farklı doku ve gölge kullanımına sahiptir. Dinamik bir estetikle yansıtılan karakterler, modern dijital sanatın etkilerini taşımaktadır.

İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	İlk bakışta piksel tabanlı çizim gibi görünen Jinx ve Vi illüstrasyonunda vektörel ve piksel tabanlı çizim tekniği birlikte kullanılmaktadır. Vektörel çizim tekniği ile zemini oluşturulan görsel, ölçeklenebilirlikleri ve netliklerini koruyabilmeleri nedeniyle tercih edilmektedir. Karakterlerin detaylarını keskin hatlarla tanımlayan vektörel çizim, yüksek çözünürlüklü görüntüler oluşmasına da yardımcı olmaktadır. Doku ve efektlerde piksel tabanlı çizim tekniği tercih edilen bu illüstrasyonda, böylece derinlik ve perspektif etkisi yaratılmıştır.
Renk Kullanımı	Jinx ve Vi ambalaj illüstrasyonunun genelinde mavi ve kırmızı renkler kullanılmıştır. Jinx karakterinde mavi ve mor tonlar hakimken Vi karakterinde kırmızı ve sarı tonlar hakimdir. Her iki illüstrasyonda da sıcak renkler ağırlıklı kullanılarak pop art etkisi verilmiştir. Mor ve sarı renkteki ışık kullanımı ile illüstrasyonun lüks bir görünüm kazanması sağlanmıştır.
Kompozisyon	İllüstrasyonda Jinx ve Vi, çikolata ambalajının tamamını kaplamaktadır. Alan, portre ile doldurularak bu illüstrasyonlarda ana odağın karakterler olması sağlanmıştır. Ambalajın üst kısmında logolar için bırakılan beyaz üçgen alan karakterlerin saç ve alın kısmına getirilerek illüstrasyonun önemli yerlerinin kapanmasını önlemiştir.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	Jinx ve Vi ambalaj illüstrasyonu, görsel açıdan basit ve anlaşılır şekilde illüstre edilmiştir. Karakterlerin sadece yüzlerinin odak noktası olarak kullanılması bunun en büyük nedenidir. İllüstrasyonların minimalist ve sade bir yaklaşımla hazırlanması yine okunurluğu arttıran etkenler arasındadır.

<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>Arcane temalı çikolata ambalajı, görsel hiyerarşi ilkelerini etkili bir şekilde kullanarak dikkat çekici ve anlaşılır bir tasarım sunmaktadır. Öncelikle, karakter illüstrasyonlarının büyük ve renkli olması, ambalajın dikkat çekiciliğini arttırmaktadır. İllüstrasyonun yerleştirilme düzeni, gözün doğal bir şekilde yukarıdan aşağıya doğru hareket etmesini sağlamaktadır. Böylece görseldeki öğeler bir önem sırasına göre fark edilmektedir.</p> <p>Ambalajda perspektif ve asimetri dengesi de görsel hiyerarşiyi oluşturan öğeler arasındadır. Simetri düzenlemeleri düzenli ve dengeli bir görünüm sağlamaktadır. Ancak, ambalajda kullanılan karakterlerin birbirine zıt pozisyonları, illüstrasyonlara dinamik bir görünüm kazandırarak dikkat çekiciliği arttırmaktadır.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>Jinx illüstrasyonunda portre dışında omuz, Vi illüstrasyonunda ise dev bir eldiven görülmektedir. Bu, illüstrasyonun açık kompozisyon olmasına neden olmaktadır. Böylece hedef kitlede merak duygusunun uyandırması sağlanmaktadır.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>Arcane temalı çikolata ambalajı, kültürel unsurları kullanarak güçlü bir görsel ve duygusal etki yaratmaktadır. Bu ambalaj, popüler kültür, sanat ve hikâye anlatımının birleştiği noktada hem estetik hem de anlam açısından zengin bir görsel sunmaktadır. Ambalajın görsel tasarımı, pop art ve dijital sanat akımlarının etkilerini taşımaktadır. Parlak renkler, güçlü kontrastlar ve belirgin çizgiler, pop art'ın karakteristik özelliklerindedir. Bu sanatsal yaklaşım, ürünü sadece bir çikolata olarak değil, aynı zamanda bir sanat eseri olarak da konumlandırmaktadır. Bu estetik, tüketicinin görsel deneyimini zenginleştirerek ürüne katma değer sağlamaktadır. Ayrıca ambalajda kullanılan altın rengi ve metalik detaylar, lüks ve prestij imajı veren kültürel semboller ve anlamlar taşımaktadır. Bu da tüketicide kaliteli ürün algısı oluşturmaktadır.</p>

Teknoloji Kullanımı	Jinx ve Vi çikolata ambalajları bilgisayar ortamında vektörel ve piksel tabanlı programlar kullanılarak grafik tabletler aracılığıyla oluşturulmuştur.
Kitle Yönlendirme	<p>Jinx ve Vi illüstrasyonlarında kullanılan renk paleti ve stili dikkat çekmek için tercih edilmiştir. Parlak ve çarpıcı renkler, tüketicinin ilgisini çekmek amacıyla stratejik olarak seçilmiştir. Renkler psikolojik olarak insanları belirli duygusal tepkilere yönlendirmektedir. Ambalaj illüstrasyonları renk kullanımıyla böylece hedef kitlenin Jinx ve Vi karakterleriyle duygusal bir bağ kurmasına teşvik ederek satın alma kararını olumlu yönde etkilemektedir.</p> <p>Çikolata ambalajlarında kullanılan karakterler, hedef kitlenin ilgisini çekmek ve onlarla özdeşleşmek amacıyla seçilmiştir. Birbirine zıt iki kız kardeş olan Jinx ve Vi karakterleri bu bağlamda kitlelere tercih yapabileme imkânı sunmaktadır. Böylece illüstrasyonlar tüketicinin algısını iki seçeneğe dönüştürerek kritik bir rol oynamaktadır.</p> <p>Ambalaj üzerindeki illüstrasyonlarda ritim ve düzen yapısı, gözün ambalaj üzerinde belirli bir yöne doğru hareket etmesini sağlamaktadır. Bu yönlendirme, Compartes ve Arcane logosu ve karakterlerin odak noktasının öne çıkmasına yardımcı olmaktadır. Böylece hedef kitlenin dikkati stratejik olarak istenilen noktalara çekilerek fark edilme olasılığını arttırmaktadır.</p>

Riot Games'in Arcane dizisinin tanıtımı için hazırlanan Compartes çikolata ambalajları, dizinin atmosferini ve karakterlerin derinliklerini ileterek, izleyicinin dikkatini çekmekte ve Arcane hakkında merak uyandırmaktadır. Riot Games, bu çikolata ambalajları aracılığıyla geniş bir kitleye ulaşmayı ve Arcane dizisinin tanıtımını etkili bir şekilde gerçekleştirmeyi amaçlamaktadır. Arcane dizisinin tanıtımında kullanılan bu yaklaşım, dizinin izleyici kitlesinin genişlemesine ve daha fazla kişi tarafından keşfedilmesine yardımcı olmaktadır.

3.2.2. Havsies Popcorn



Görsel 25: Havsies Popcorn, Piltover ve Zaun Şehri Ambalajları

Kaynak: <https://havsies.com/blogs/news-and-updates/arcane-league-of-legends-limited-edition-flavors>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Havsies Popcorn Piltover ve Zaun Ambalajları
Konu	Fantastik, Bilim Kurgu
Üretici Firma	Havsies, Riot Games, Arcane
Yayımcı	Havsies
Kullanıldığı Platform	Ambalaj
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	Bilinmiyor
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	Riot Games, Arcane animasyon dizisini tanıtmak için hediye ürün, influencer marketing ve sosyal medya çalışmalarını kullanmıştır. Sosyal medya fenomenlerine verilen hediye ürünlerle farklı kitlelere Arcane dizisini tanıtmıştır. Havsies'in sosyal medyada yaptığı Piltover ve Zaun illüstrasyonlu ambalaj paylaşımı ile de dizi, patlamış mısır markasını tercih eden kitleye duyurulmuştur.
Özgünlük/Yaratıcılık	Görselde, Piltover ve Zaun şehirlerinin atmosferini yansıtan detaylar bulunmaktadır; bu hem ürüne bir kimlik kazandırmakta hem de Arcane'in hedef kitlesine hitap etmektedir. Şehirlerin silüetinin arka planda belirgin şekilde yer alması, izleyicinin dikkatini bu detaylara yönlendirerek, görselin bütünlüğünü ve anlatım gücünü artırmaktadır. Böylece, ürün ambalajı bir paketleme unsuru olmaktan öteye geçerek, izleyiciye hikâye anlatma ve bir bağ kurma fırsatı sunmaktadır.
Algılanabilirlik	Piltover ve Zaun illüstrasyonları, açık kompozisyon olarak tasarlanmasından dolayı algılanabilirliği yüksek bir görseldir. Ambalaj tasarımının büyük bir kısmını oluşturan şehir manzaraları, dizi ve atmosferin fark edilebilir olmasını sağlamaktadır. Ayrıca şehirler, farklı perspektiflerde ve renklerde çizilerek birbirine zıt görseller sunmaktadır.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çizim Tarzı	Piltover illüstrasyonu, anime tarzına yakın bir estetik sunmaktadır. Zaun illüstrasyonu ise, anime estetiğinden ziyade batı tarzı çizgi roman stiline daha yakın bir yaklaşımdadır. Kaba ve düzensiz çizgiler, yoğun gölgelendirme ve koyu renkler, şehrin tehlikeli ve kaotik doğasını vurgulamaktadır. Bu tarz, daha organik ve dinamik bir kompozisyon sunarak batı tarzı çizimlerin karakteristik özelliklerini yansıtmaktadır.

İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	Havsies Popcorn, Piltover ve Zaun illüstrasyonları, dijital sanat teknikleri kullanılarak oluşturulmuştur. Dijital araçlar, net hatlar ve mimari detaylar yaratmak için kullanılmıştır. İllüstrasyonlar ayrıca birden fazla görüntüyü birleştirmek için dijital çizimin sunduğu imkanlar doğrultusunda, katman (layer) tekniğiyle bir araya getirilmiştir. Bu teknikteki en önemli unsur, illüstrasyonun uzaktan yakına sıralı bir şekilde çizilmesidir.
Renk Kullanımı	Havsies Popcorn Piltover şehri illüstrasyonlu ambalaj için sarı ve turuncu tonlar tercih edilmiştir. Bu renkler ile illüstrasyonda sıcak bir atmosfer yaratarak tatlı ve acı Thai biberi lezzetini yansıtılmaktadır. Diğer yandan, Havsies Popcorn Zaun şehri illüstrasyonlu ambalajda koyu mor ve yeşil tonları kullanılmıştır. Bu renkler ile illüstrasyonda ekşi karpuz aromasının tatlı ve keskin kontrastı temsil etmiştir. Böylece, her iki Havsies patlamış mısır ambalajındaki renkler, ürünlerin lezzet profilleriyle uyumlu ve tüketiciyi görsel olarak bilgi aktaran bir tasarım yaratmaktadır.
Kompozisyon	Havsies patlamış mısır ambalajlarının üzerindeki illüstrasyonlar, kompozisyon açısından dengeli ve dikkat çekici bir şekilde düzenlenmiştir. Görselin merkezinde yer alan şehir silüeti, odak noktası olarak belirlenmiş ve bu odak noktası etrafında diğer unsurlar yerleştirilmiştir. İllüstrasyonların arka planında, geniş ve detaylı bir şehir manzarası bulunmakta, bu manzara görsel derinlik ve zenginlik katmaktadır. Ambalajın sol tarafındaki metinler, farklı boyutta, kalınlıkta ve kontrast renklerle yazılarak dikkat çekici hale getirilmiştir. Tipografik ve grafik unsurlar, dikkatli bir hiyerarşi ile yerleştirilmiştir, böylece izleyicinin gözleri metinler arasında doğal bir akışla yönlendirilmiştir. Görsel unsurların bu uyumlu yerleşimi, ambalajın hem estetik hem de işlevsel bir tasarım olarak algılanmasını sağlamaktadır.

D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	<p>Metinler, belirgin ve kolay okunabilir yazı tipleriyle tasarlanmıştır. Arka plan ise kontrast oluşturarak tüketicinin dikkatini çekmektedir. Böylece, ürün bilgileri hızlı ve net bir şekilde anlaşılabilir hale getirilmektedir.</p>
Görsel Hiyerarşi	<p>Ambalaj üzerindeki illüstrasyonlar, görsel hiyerarşi ilkeleri doğrultusunda dikkat çekici bir şekilde düzenlenmiştir. İlk olarak, izleyicinin gözlerini merkeze çeken ana odak noktası olarak belirlenen şehir silüeti, arka planın genişliği ve detaylarıyla görsel derinlik yaratmaktadır. Bu odak noktasının etrafında yerleştirilen diğer unsurlar, izleyicinin bakışlarını yönlendirmekte ve görsel bir yol haritası sunmaktadır. Metin elemanları, kontrast renkler ve büyük puntolar kullanılarak vurgulanmış, böylece ambalajın üzerinde dikkat çeken noktalar oluşturulmuştur. Metinler, ambalajın sol tarafında dengeli bir şekilde yerleştirilmiş olup, her biri görsel olarak dikkat çeken alanlar yaratmaktadır. Grafik unsurlar, dikkatlice belirlenmiş bir hiyerarşi ile konumlandırılmış, izleyicinin bakışının metinler arasında doğal bir akışla hareket etmesini sağlamaktadır. Böylece görsel hiyerarşi, ambalajın estetik değerini ve işlevselliğini artırmıştır.</p>
Kullanılan İmgeler	<p>Ambalaj üzerindeki illüstrasyonlar, grafik tasarım ilkeleri doğrultusunda seçilmiştir. Piltover ve Zaun şehirleri, Arcane dizisinin atmosferini yansıtmakta ve derinlik katmaktadır. Ambalajdaki yazılar, kontrast renkler ve belirgin tipografi ile vurgulanmış, böylece dikkat çekici odak noktaları oluşturulmuştur. Tipografi ve grafik unsurlar, ambalajın genel estetiği ile uyumlu olup, ürünün marka kimliğini güçlendirmektedir. Kullanılan imgeler, sadece görsel çekicilik sağlamamakta, aynı zamanda ürünün hikayesini ve temasını destekleyerek izleyici ile duygusal bir bağ kurulmasına katkıda bulunmaktadır. Bu tasarım, ambalajın işlevselliğini artırarak tüketicie ürün hakkında etkili bir görsel bilgi sunmaktadır.</p>

E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM	
Kültürel Unsur Kullanımı	Ambalajlarda kullanılan görsel unsurlar, Arcane evreninin derinliklerine atıfta bulunarak, bu evren için tanıdık bir bağlam yaratmaktadır. Gerçek dünyadan bir örnek olarak, Starbucks'ın Cadılar Bayramı temalı içecekleri, tüketicilerin mevsimsel ve kültürel bağlarını kullanarak marka ile güçlü bir duygusal bağ kurmalarını sağlamıştır. Benzer şekilde, bu ambalajlarda Piltover ve Zaun'un mimari detayları ve şehirlerin atmosferi, tüketiciye bu kurgusal dünyayı hatırlatmakta ve ürüne bir kimlik kazandırmaktadır. Bu tür kültürel referanslar, tüketicinin marka ile duygusal bir bağ kurmasına olanak tanıyarak, ürünün pazardaki farkındalığını artırmaktadır.
Teknoloji Kullanımı	Piltover ve Zaun şehri ambalaj illüstrasyonları bilgisayar ortamında oluşturulmuştur. İllüstrasyonlar, piksel tabanlı Adobe Photoshop programında çeşitli dijital fırçalar aracılığıyla grafik tabletler kullanılarak yapılmıştır.
Kitle Yönlendirme	Ambalaj üzerindeki illüstrasyonlar, dikkat çekici ve stratejik bir şekilde tasarlanmıştır. İlk olarak, merkezdeki şehir silüeti ile görsel bir odak noktası oluşturulmuş, böylece izleyicinin dikkatini çekmek hedeflenmiştir. Bu odak noktasının etrafında yerleştirilen metin ve grafik unsurlar, dikkatlice belirlenmiş bir hiyerarşi ile konumlandırılmıştır. "Piltover Pop" ve "The Last Pop" yazıları, kontrast renkler ve belirgin tipografi kullanılarak vurgulanmış, bu sayede tüketicinin ambalaj üzerindeki ana bilgileri hızla ve kolayca fark etmesi sağlanmıştır. Kullanılan imgeler, Arcane dizisinin evrenini ve atmosferini yansıtarak hedef kitlenin ilgisini çekmekte ve ürün ile duygusal bir bağ kurulmasına yardımcı olmaktadır. Bu tasarım stratejisi, görsel dikkat noktalarını ve bilgi akışını yöneterek tüketicinin ambalaj üzerindeki önemli unsurları algılamasını ve ürüne yönelik olumlu bir izlenim oluşturmalarını sağlamaktadır.

Riot Games, Havsies Popcorn ambalajları ile izleyicilere dizinin atmosferini hissettirmeyi amaçlamaktadır. Piltover ve Zaun şehirlerini yansıtan bu ambalajlar, şehrin karakteristik detaylarını ve atmosferini vurgulayarak dizinin dünyasını tüketicilere sunmaktadır.

Bu tasarım, sosyal medyada ve diğer dijital platformlarda geniş bir kitleye ulaşmayı hedeflemekte, dizinin tanıtımını etkili bir şekilde gerçekleştirmektedir. Havsies Popcorn ambalajları, Arcane evreninin dünyasını izleyicilere hissettirmekte ve dizinin popülaritesini artırmaktadır. Bu stratejik yaklaşım, ürünün tüketiciye Arcane dizisinin keşfedilmesinde katkıda bulunmaktadır.

3.3. RiotX Arcane Dünyası



Görsel 26: RiotX Arcane Dünyası İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/riotx-arcanee-hos-geldiniz>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	RiotX Arcane Dünyası İllüstrasyonu
Konu	Fantastik, Bilim Kurgu
Üretici Firma	Riot Games, Fortiche Productions
Yayımcı	Riot Games
Kullanıldığı Platform	Dijital
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	1120 x 630 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	Riot Games, Arcane dizisini tanıtmak için League of Legends, Legends of Runeterra, League of Legends: Wild Rift, Teamfight Tactics ve Valorant oyunlarında görev vererek Arcane dizisine ait ödüller sunmaktadır. Bu ödüller hedef kitlenin dizinin macerasının ötesine geçmesi ve ekosistemin bilinmezliklerini keşfetmesi için tasarlanmıştır. Riot Games internet sitesi üzerinden yayınladığı illüstrasyon ile bu bedelsiz etkinliği duyurmuştur.
Özgünlük/Yaratıcılık	Arcane dünyası illüstrasyonu, görsel açıdan modern ve teknik bir yapıdadır. Jinx ve manzara günbatımıyla birlikte durağanlaşan bir temayı yansıtmaktadır. Bu durağanlığa zıt olarak şehir merkezinde bir patlama olarak düşünülebilecek bir ışın yerleştirilmiştir. Şehrin yüksek noktasından ışını izleyen Jinx karakteri olayların sorumlusu imajını vermektedir. Ayrıca bu ışın dizinin konusunu simgelemektedir.
Algılanabilirlik	Görsel tarz ve perspektif açısından detaylı görünen Arcane illüstrasyonu, renk ve görüntü keskinliğiyle algılanabilir bir yapıdadır. Şehrin ufkunda görünen günbatımını dikey olarak kesen ışın ve onu izleyen Jinx, bina ve diğer yapıların dikkati dağıtmasını engellemektedir.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çizim Tarzı	Arcane illüstrasyonu, konsept sanat ve çizgi film tarzında resmedilmiştir. 3 boyut olarak çizilen bu illüstrasyon uzağa gidildikçe basitleşen ve tek renge dönüşen bir tarza evrilmektedir. Görseldeki öğeler konsept sanattaki gibi basit bir tarzda boyanmıştır. Ayrıca illüstrasyon yapımında kullanılan dijital fırçalar, görselde dokunun oluşmasına da yardımcı olmuştur. Çizgi film çizim tarzı, illüstrasyonda kullanılan renkler, şekiller ve çizgiler ile sağlanmıştır.

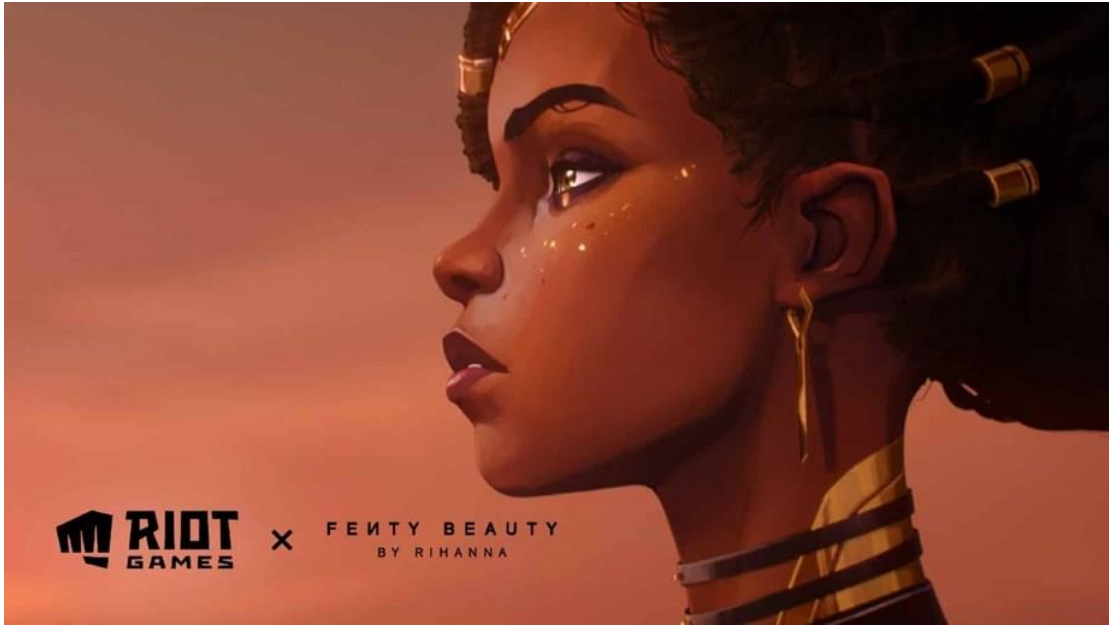
İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	Bu illüstrasyon, dijital sanat teknikleri kullanılarak üretilmiştir. Genel olarak, yüksek ayrıntı seviyesi ve zengin renk paleti ile dikkat çekmektedir. Işık ve gölge, kompozisyona derinlik kazandırırken, mekânsal farkındalığı artırmaktadır. Dijital fırça darbeleri ve renk geçişleri, el çizimi hissi uyandıracak şekilde uygulanmıştır. İllüstrasyonda perspektif kullanımı, izleyiciyi sahnenin içine çekmekte ve şehrin genişliğini vurgulamaktadır. Arka planda bulunan ışın, odak noktası oluşturarak kompozisyonun dengesini sağlamaktadır. Bu tekniklerin birleşimi ile illüstrasyon dinamik ve canlı görünmektedir.
Renk Kullanımı	Bu illüstrasyonda renk kullanımı, görsel derinlik ve atmosfer oluşturmada önemli bir rol oynamaktadır. Canlı ve zengin bir renk paleti, detayları belirginleştirirken, sıcak tonlar gün batımı etkisi yaratmaktadır. Mavi ışın, kompozisyonun odak noktası olarak dikkat çekmekte ve sahneye dinamik bir enerji katmaktadır. Renk geçişleri ve kontrastlar, sahnenin dramatik etkisini artırmaktadır.
Kompozisyon	Bu illüstrasyonda kompozisyon, dikkat çekici ve dengeli bir biçimde tasarlanmıştır. Ön planda yer alan Jinx karakteri, izleyiciyi şehre yönlendirerek perspektif katmaktadır. Şehrin ortasında bulunan ışın, doğal bir odak noktası oluşturmaktadır. Yatay ve dikey çizgiler, görsel denge sağlamakta olup, yapılar ve yollar gözün akıcı hareketini desteklemektedir.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	Bu illüstrasyonda okunurluk, net hatlar ve belirgin renk kontrastlarıyla sağlanmaktadır. Kompozisyonun odak noktası olan parlak ışın, bakışları merkeze çekmektedir. Katmanlı derinlik ve düzenli perspektif kullanımı, görsel karmaşayı önlemekte ve izleyicinin sahneyi rahatça anlamasını sağlamaktadır.

<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>Kompozisyonun merkezi olan mavi ışın, izleyicinin doğrudan dikkatini çekmekte ve sahnenin en önemli öğesi olarak öne çıkmaktadır. Ön planda yerleştirilen Jinx karakteri, izleyiciyi şehrin genişliğini ve derinliğini keşfetmeye teşvik ederken, duruşu ve bakış yönü izleyicinin bakışını sahnenin geri kalanına doğal olarak yönlendirmektedir. Arka plan ve orta plandaki mimari yapılar ve yollar düzenli bir şekilde küçülerek perspektif oluşturmaktadır. Yatay ve dikey çizgiler, görsel yol gösterici olarak işlev görmekte ve gözün sahne içinde rahatça dolaşmasını sağlamaktadır. Renk kullanımı da görsel hiyerarşiyi desteklemekte olup, önemli unsurları vurgularken daha nötr tonlar arka plandaki detayları geri planda tutmaktadır. Bu kontrast, izleyicinin dikkatini stratejik olarak yönlendirmekte ve sahnenin okunabilirliğini artırmaktadır.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>Ön planda yer alan Jinx karakteri ve şehrin perspektifi, izleyiciyi aynı perspektiften şehri keşfetmeye teşvik etmekte ve böylece bir göz rehberi işlevi görmektedir. Renk paleti, sıcak ve soğuk tonların dengeli bir kombinasyonunu sunarak görselin atmosferini güçlendirmekte ve izleyicinin ilgisini çekmektedir. Kontrast kullanımı, önemli detayları vurgulayarak izleyicinin bakışlarını yönlendirmektedir. İllüstrasyonda görsel mesajı etkili bir şekilde iletmek amacıyla hiyerarşi, örüntü, ritim, orantı ve vurgu ilkeleri uygulanmıştır.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>Görselde, Arcane evreninin şehirlerinden Piltover ve Zaun'un detaylı bir panoraması sunulmaktadır. Şehir manzarasının ayrıntılı mimarisi ve Jinx'in konumlandırılması, izleyiciye bu iki şehrin kültürel ve sosyal dinamiklerini anımsatmaktadır. Gerçek dünyadan bir örnek olarak, Paris'in turistik tanıtımında sıkça kullanılan Eyfel Kulesi ve çevresinin görselleri, şehrin kültürel kimliğini ve tarihsel mirasını vurgulamaktadır. Benzer şekilde, bu illüstrasyonda Piltover ve Zaun'un karakteristik özellikleri, şehirlerin sosyal yapısını ve endüstriyel geçmişini ortaya koymaktadır.</p>

Teknoloji Kullanımı	Bu illüstrasyon, bilgisayar ortamında oluşturulmuştur. Çeşitli dijital fırçalar, grafik tabletler ile kullanılarak geleneksel resim çalışması etkisi verilmiştir.
Kitle Yönlendirme	<p>Şehrin merkezinde gökyüzüne doğru yükselen ışın, dikkatleri üzerine çekmekte ve insanların belirli bir noktaya odaklanmalarını sağlamaktadır. Şehrin düzeni ve estetik yapısı, izleyicinin görsel okumasını belirli rotalarda yapmalarını teşvik etmiştir. Görselin kompozisyonu, izleyiciyi belirli bir perspektiften şehre bakmaya zorlamaktadır.</p> <p>Ön planda yer alan Jinx figürü, şehirdeki ışına bakarak izleyiciyi kendisiyle aynı bakış açısına davet etmiştir. Böylece izleyicinin duygusal ve zihinsel olarak belirli bir yöne çekilmesini sağlamıştır.</p>

İllüstrasyon, sosyal medyada ve diğer dijital platformlarda geniş bir kitleye ulaşmayı amaçlayarak, dizinin tanıtımını gerçekleştirmektedir. Arcane evrenine dair görsel öğelerle zenginleştirilen bu tanıtım materyali, izleyicilere dizinin dünyasını daha yakından tanıma fırsatı sunmaktadır.

3.4. Fenty Beauty By Rihanna



Görsel 27: Fenty Beauty Mel İllüstrasyonu

Kaynak: <https://gamerbase.org/riot-games-ve-rihanna-arasinda-sasirtan-ortaklik/>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Fenty Beauty Mel İllüstrasyonu
Konu	Fantastik
Üretici Firma	Riot Games, Fortiche Productions
Yayımcı	Riot Games
Kullanıldığı Platform	Dijital
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	920 x 518 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	Riot Games ve Fenty Beauty by Rihanna iş birliğiyle oluşturulan bu illüstrasyon, sanatsal ifade ve güzellik kavramlarının bir sentezini sunmaktadır. Riot Games'in karakter tasarımı, Fenty Beauty'nin güzellik ürünleriyle birleşmektedir. Bu tanıtım, oyun dünyasındaki çeşitlilik ve yaratıcılığı kutlarken, aynı zamanda Fenty Beauty'nin her cilt tonuna hitap eden geniş ürün yelpazesini vurgulamaktadır. Bu ortaklık hedef kitleye Vogue dergisi ve çeşitli internet mecralarında duyurulmuştur.
Özgünlük/Yaratıcılık	Riot Games ve Fenty Beauty by Rihanna iş birliğiyle hazırlanan bu illüstrasyon, özgünlük ve yaratıcıdır. Riot Games'in karakter tasarımı, Fenty Beauty'nin ürünleriyle birleşerek, oyun ve güzellik dünyasında yenilikçi bir deneyim sunmaktadır. Bu ortaklık, her iki alanın da sınırlarını zorlayarak, çeşitliliği ve sanatsal ifadeyi ön plana çıkarmaktadır.
Algılanabilirlik	Riot Games ve Fenty Beauty by Rihanna iş birliğiyle hazırlanan bu illüstrasyon, algılanabilirliği artırmak için tasarlanmıştır. İllüstrasyonda yer alan Mel karakteri, Fenty Beauty by Rihanna'nın güzellik ürünlerini, görsel olarak dikkat çekici bir birleşim ile sunmaktadır. Riot Games ve Fenty Beauty by Rihanna ortaklığı, her iki markanın da fark edilmesini ve tanınmasını güçlendirmektedir.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital illüstrasyon, 3D Modelleme
Çizim Tarzı	Bu illüstrasyon, anime tarzında çizilmiştir. Mel karakterinin belirgin hatları, canlı renkleri ve detaylı işlenmiş yüz ifadeleri, anime sanatının karakteristik özelliklerini yansıtmaktadır. Anime tarzı, karakterin duygusal derinliğini ve estetik çekiciliğini vurgulayarak, görsel olarak dikkat çekici bir etki yaratmaktadır.

İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	Bu illüstrasyon, dijital sanat teknikleri kullanılarak oluşturulmuştur. Yüksek çözünürlüklü dijital boyama, 3 boyutlu modelleme ve detaylı gölgelendirme yöntemleri, karakterin gerçekçiliğini ve derinliğini artırmaktadır. Altın rengi vurgular ve ince çizim detayları dijital fırçalar ile yapılarak hem estetik açıdan hem de teknik açıdan illüstrasyonun dikkat çekici görünmesini sağlamıştır.
Renk Kullanımı	Bu illüstrasyonun renk kullanımında sıcak tonların hâkim olduğu bir palet tercih edilerek, karakterin yüz hatları ve ifadeleri vurgulanmıştır. Altın rengi detaylar, zenginlik ve zarafet katarken, cildin doğal tonları ve vurgular dengeyi sağlamaktadır. Bu renk paleti, görsel derinlik ve çekicilik yaratırken, izleyicinin dikkatini karaktere odaklamaktadır.
Kompozisyon	Fenty Beauty by Rihanna illüstrasyonunda, Mel karakterinin profilden görünümü, dikkat çekici bir odak noktası yaratmaktadır. Arka planın yumuşak geçişleri ve altın rengi vurgular, görsel dengeyi sağlamaktadır. Kompozisyondaki boşluk izleyicinin gözünü karakterin yüz ifadelerine ve detaylarına yönlendirmektedir. Böylece, illüstrasyonda sanatsal ve estetik bir bütünlük yaratılmaktadır. İllüstrasyonda oluşturulan bu kompozisyon düzenlemesi, görsel hikâye anlatımını desteklemekte ve illüstrasyonun etkileyciliğini artırmaktadır.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	Mel illüstrasyonu, görsel açıdan yüksek okunurluk ve akılda kalıcılık sunmaktadır. Karakterin net hatları ve belirgin detayları, görsel anlatımı kolaylaştırmaktadır. Arka planın sade tutulması, izleyicinin dikkatini karaktere yönlendirmektedir. Renk kontrastları ve dikkat çekici vurgular, görsel bilgilerin hızlı ve etkili bir şekilde anlaşılmasını sağlamaktadır.

<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>İllüstrasyona ilk bakışta, izleyicinin dikkatini çeken ana odak noktası, karakterin yüzü olmaktadır. Bu, net hatlar, belirgin ifadeler ve dikkat çekici altın rengi vurgulamalar ile sağlanmaktadır. Karakterin profilden görünümü, izleyicinin gözünü doğrudan yüz hatlarına ve gözlere yönlendirerek görsel anlatımın merkezini oluşturulmaktadır. Arka planın yumuşak ve sade tutulması, izleyicinin dikkatinin dağılmamasını sağlamaktadır. Altın rengi aksesuarlar ve saç stilleri, görsel hiyerarşiyi destekleyen odak noktaları olarak hizmet etmektedir. Bu detaylar, ana figürün etrafında görsel bir çerçeve oluşturmakta ve izleyicinin bakışını yönlendirmektedir. Renk kontrastları ve ışık-gölge kullanımı, bu hiyerarşiyi daha da güçlendirerek izleyicinin dikkatini stratejik olarak belirlenmiş noktalara çekmektedir. Bu yapı, illüstrasyonun okunabilirliğini ve estetik çekiciliğini artırmaktadır.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>Mel karakterinin yüzü ve saçlarında kullanılan ışık-gölge, illüstrasyona derinlik ve vurgu katmaktadır. Arka plan, sıcak tonlardaki sade bir renk paletiyle tasarlanmış olup, karakterin ön plana çıkmasını sağlamaktadır. Sol alt köşede yer alan Riot Games ve Fenty Beauty logoları, iki markanın iş birliğini vurgulayan önemli grafiksel unsurlar olarak bulunmaktadır. Bu logolar, karakterin yer aldığı kompozisyondan ayrı durarak boşluk kullanımını dengelerken, marka kimliğini net bir şekilde izleyiciye iletmektedir.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>Bu illüstrasyon, Afrika kökenli kültürel öğelerle dikkat çekmektedir. Karakterin saç örgüsü, altın süslemeler ve aksesuarlar, zengin bir kültürel mirasa göndermede bulunmaktadır. Bu unsurlar, karakterin kimliğini ve kökenini belirginleştirirken, izleyiciyle kültürel bir bağ kurmayı amaçlamaktadır. Arka plandaki sıcak tonlar ve sade tasarım, karakterin kültürel detaylarını vurgulamakta ve bu bağlamda görselin estetik değerini artırmaktadır.</p>

Teknoloji Kullanımı	İllüstrasyonda dijital sanat teknikleri, karakterin detaylı yüz hatlarını ve zengin renk paletini vurgulamak için kullanılmıştır. Yüksek çözünürlüklü dijital boyama, gölgelendirme ve ışık efektleri, illüstrasyonun gerçekçi ve çekici görünmesini sağlamaktadır. Bu teknolojik yaklaşımlar, sanatsal ifade ve estetik değerleri güçlendirerek, izleyiciye sunmaktadır.
Kitle Yönlendirme	Bu illüstrasyonun arka planındaki sade ve sıcak renkli alan, karakterin görsel olarak öne çıkmasını sağlamaktadır. Bu tasarım, izleyicinin ilgisini belirli bir yöne çekerek, marka mesajının ve ürünün tanıtımının daha etkili olmasına yardımcı olmaktadır. Riot Games ve Fenty Beauty logolarının belirgin ve stratejik konumlandırılması, marka bilinirliğini artırırken, hedef kitlenin ilgisini çekmeyi amaçlamaktadır. Boşluk kullanımı, ana öğelerin vurgulanmasına olanak tanımakta ve izleyicinin dikkatini istenilen noktada tutmaktadır. Bu şekilde, görsel kompozisyon, izleyiciyi belirli bir algı ve davranışa yönlendirmektedir.

Riot Games bu illüstrasyonda, Mel karakterini öne çıkararak her iki markanın tanıtımını hedeflemektedir. Bu tasarım, dijital platformlarda geniş bir kitleye ulaşmayı amaçlamakta ve markaların mesajlarını etkili bir şekilde iletmektedir. İllüstrasyon aynı zamanda her iki markanın da bilinirliğini artırarak hedef kitleye yenilikçi ve estetik bir deneyim sunmaktadır. Bu ortaklık, markaların tanıtım stratejilerine katkı sağlamaktadır.

3.5. Sosyal Medya Post Tasarımı

3.5.1. Piltover Şehri



Görsel 28: Piltover Şehri İllüstrasyonu

Kaynak: <https://twitter.com/arcaneshow/status/1512082783920803846>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Piltover Şehri İllüstrasyonu
Konu	Fantastik, Bilim Kurgu
Üretici Firma	Riot Games, Arcane
Yayımcı	Arcane
Kullanıldığı Platform	Dijital
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	1920 x 1080 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	Riot Games tarafından Arcane Twitter hesabında düzenlenen “Piltover İsminiz Nedir?” etkinliği, doğum günleri ve favori renkleri kullanarak katılımcıların kendi Piltover isimlerini keşfetmelerini sağlamaktadır. Bu etkinlik hem League of Legends oyuncularını hem de Arcane dizisi izleyicilerini Piltover şehrinin dünyasına daha da yaklaştırmayı amaçlamaktadır.
Özgünlük/Yaratıcılık	Riot Games'in Arcane "Piltover İsminiz Nedir?" etkinliği, Twitter katılımcılarının, doğum günleri ve favori renklerini kullanarak kendi Piltover isimlerini oluşturmaktadır. Bu etkinlik, kullanıcıların hayal güçlerini kullanarak, Piltover'un fantastik dünyasında kendilerine özel bir yer bulmalarını sağlamaktadır.
Algılanabilirlik	Bu etkinlikte Twitter kullanıcıları, basit ve eğlenceli adımlarla kendi Piltover isimlerini kolayca oluşturabilmektedir. Etkinliğin sade ve anlaşılır görsel tasarımı ve tipografik talimatları, katılımcıların hızlıca anlamalarını sağlamaktadır. Bu sayede etkinlik, geniş bir kitleye hitap ederek, kullanıcı deneyimini arttırmaktadır.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çizim Tarzı	"Piltover İsminiz Nedir?" etkinliğinin illüstrasyonu, detaylı ve 3 boyutlu anime tarzına uygun bir şekilde tasarlanmıştır. Piltover şehrinin mimarisi ve teknolojisi, keskin hatlar ve canlı renklerle tasvir edilmektedir. Bu anime tarzı hem estetik hem de Twitter kullanıcılarını şehrin atmosferine çeken bir etkiye sahiptir. Detaylı işlenmiş yapılar, araçlar ve arka plan öğeleri, Piltover şehrinin dünyasını görsel olarak canlandırmaktadır.

İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	Etkinlikte kullanılan illüstrasyon, dijital sanat teknikleriyle hazırlanmıştır. Yüksek çözünürlüklü dijital boyama, detaylı gölgelendirme ve ışık efektleri, illüstrasyonun canlı ve gerçekçi görünmesini sağlamaktadır. Anime tarzında oluşturulan bu görselde, çizgilerin netliği ve renklerin derinliği ön plandadır. Bu tekniklere ek olarak Piltover illüstrasyonunda belirgin dokulara sahip dijital fırçalar kullanılmıştır.
Renk Kullanımı	Piltover şehri illüstrasyonunda kullanılan pastel tonlar, şehrin bulutların üstündeki yapısının atmosferini yansıtmaktadır. Mavi ve altın sarısı renkler, illüstrasyonda sakinlik ve zenginlik temalarını vurgulamaktadır. Arka planın yumuşak renk geçişleri, yapı ve uçan araçların detaylarını ön plana çıkmasını sağlayarak, izleyicinin dikkatini belirli noktalara yönlendirmektedir. İllüstrasyonda kullanılan renk paleti hem estetik bir bütünlük sağlamakta hem de Arcane'in Piltover şehrini dizide görüldüğü gibi Twitter kullanıcılarına yansıtmaktadır.
Kompozisyon	İllüstrasyonda, merkezi odak noktalar ve arka planın dengeli dağılımı, izleyicinin gözünü belirgin unsurlara yönlendirmektedir. Renklerin ve ışık-gölge kullanımının uyumu, görsel bütünlük ve denge sağlamaktadır. Bu kompozisyon, izleyicinin ilgisini çekerek Piltover şehrinin atmosferini hedef kitleye sunmaktadır.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	Tasarımda kullanılan net çizgiler ve belirgin renk kontrastları, görselin kolayca anlaşılmasını sağlamaktadır. Metinler, sade ve anlaşılır bir şekilde yerleştirilmiş olup, hedef kitlenin dikkatini çekerek bilgiye hızlıca ulaşmasını sağlamaktadır. Görsel okunurluk, etkinliğin kullanıcı dostu olmasını ve geniş kitlelere ulaşmasını kolaylaştırmaktadır.

<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>Piltover Twitter etkinliği illüstrasyonunda, tipografik başlık ve metinler ön planda gösterilmektedir. Bu öğeler, tasarımın sağ ve sol bölümünde yer alarak ön plana çıkarılmıştır. Önemli bilgileri vurgulamak için stratejik olarak kullanılan mavi ve altın sarısı tonlar, metinlerin ve görselin okunurluğunu artırmaktadır. Arka plandaki yumuşak renk geçişleri ve daha az dikkat çeken detaylar, görsel dengeyi sağlayarak izleyicinin odaklanmasını kolaylaştırmaktadır. Bu hiyerarşi, görsel anlatımı güçlendirerek etkinliğin mesajını etkili bir şekilde iletmektedir.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>Bu illüstrasyon, temel tasarım ilkeleri doğrultusunda hazırlanmıştır. Denge, vurgu, kontrast ve hiyerarşi ilkeleri etkili bir şekilde kullanılmıştır. Sol taraftaki Piltover tipografisi ve sağdaki metinler arasında kurulan denge, dikkati merkeze çekmektedir. Parlak mavi tonlarda yazılan "Piltover" kelimesi, izleyicinin dikkatini çekerek vurgu oluşturmaktadır. Kontrast sayesinde metinlerin okunabilirliği artırılmış, hiyerarşi ilkesi ile önemli bilgiler ön plana çıkarılmıştır. Tekrarlanan yazı tipi ve renk paleti, görselin bütünlüğünü ve tutarlılığını korumaktadır.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>Piltover etkinliği illüstrasyonu, Piltover'un tarihi ve kültürel yaşamını yansıtan çeşitli öğeler barındırmaktadır. Şehrin mimarisi, Viktoryen estetiği ile Sanayi Devrimi'nin yenilikçi ruhunu harmanlayan Steampunk tarzında tasvir edilmiştir. Bu, Piltover şehrinin köklü geçmişine ve ileri teknolojik gelişmişliğine vurgu yapmaktadır. Uçan zeplinler ve yüksek yapılar gibi Steampunk öğeleri, şehrin endüstriyel kimliğini pekiştirirken, zarif desenler ve süslemeler Piltover'un estetik anlayışını yansıtmaktadır. Bu kültürel unsurlar, etkinliğin estetik çekiciliğini artırarak hedef kitleye derin ve anlamlı bir deneyim sunmaktadır. Her detay, Piltover'un zengin kültürel mirasını ve yenilikçiliğini vurgulamaktadır.</p>

<p>Teknoloji Kullanımı</p>	<p>Etkinlikte kullanılan görsel, gelişmiş dijital tasarım ve çizim teknikleriyle oluşturulmuştur. Böylece illüstrasyona detaylı ve gerçekçi bir görünüm kazandırılmıştır. Bilgisayar destekli çizim ve tasarım yöntemleri, illüstrasyonun derinliğini ve canlılığını artırırken, ışık efektleri ve renk geçişleri görsellerin dinamikliğini vurgulamaktadır.</p>
<p>Kitle Yönlendirme</p>	<p>"Piltover İsminiz Nedir?" etkinlik illüstrasyonu, kullanıcıları doğrudan etkileşime geçirecek onları ilgisini çekmeyi ve katılım sağlamayı hedeflemektedir. Doğum günü ve favori renk bilgilerini kullanarak kişiselleştirilmiş Piltover isimleri oluşturma fikri, kullanıcıların kendilerini etkinliğin bir parçası olarak hissetmelerini sağlamaktadır. Bu kişiselleştirilmiş yaklaşım, katılımcıların etkinliğe duygusal bir bağ kurmasına yardımcı olmaktadır.</p> <p>Görsellerin ve metinlerin net ve anlaşılır olması, katılımcıların etkinliği kolayca anlamalarını ve hızla katılım sağlamalarını mümkün kılmaktadır. Ayrıca, sosyal medyanın gücünden yararlanarak geniş bir kitleye ulaşmayı hedefleyen bu etkinlik, kullanıcıların oluşturdukları isimleri paylaşımlarını teşvik etmektedir. Bu paylaşım, etkinliğin viral bir etki yaratmasına ve daha geniş bir kitleye ulaşmasına yardımcı olmaktadır.</p>

Riot Games bu illüstrasyon ile Twitter kullanıcılarının, basit ve eğlenceli adımlarla kendi Piltover isimlerini belirlemelerini sağlamaktadır. Böylece geniş bir kitleye hitap etmektedir. Etkinlik hem Arcane dizisinin atmosferini hem de League of Legends evreninin derinliklerini keşfetme fırsatı sunarak katılımcıların ilgisini çekmektedir.

3.5.2. Zaun Şehri



Görsel 29: Zaun Şehri İllüstrasyonu

Kaynak: <https://twitter.com/arcaneshow/status/1511357998647562250>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Zaun Şehri İllüstrasyonu
Konu	Fantastik, Bilim Kurgu
Üretici Firma	Riot Games, Arcane
Yayımcı	Arcane
Kullanıldığı Platform	Dijital
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	1920 x 1080 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	"Zaun İsminiz Nedir?" etkinlik illüstrasyonu, Twitter kullanıcılarının isimlerinin son harfine, orta isimlerinin baş harfine ve doğum aylarına göre kendi Zaun isimlerini oluşturmak için tasarlanmıştır. Görselde, Zaun şehrinin karanlık ve gizemli atmosferi, yeşil neon ışıklar ve endüstriyel arka planla tasvir edilmiştir. Bu etkinlik hem League of Legends oyuncularını hem de Arcane dizisi izleyicilerini Zaun şehrinin dünyasına yaklaştırmayı amaçlamaktadır.
Özgünlük/Yaratıcılık	"Zaun İsminiz Nedir?" etkinliğinde katılımcılar, illüstrasyonda yer alan bilgilendirmeler doğrultusunda Zaun isimlerini oluşturmaktadır. Bu kişiselleştirilmiş yaklaşım ile Twitter kullanıcılarına Zaun şehrinin karanlık ve gizemli dünyasında kendilerini hayal etmesi sağlanmıştır. Etkinlik, bu sayede Zaun şehrinin atmosferini kullanıcılara yansıtmaktadır.
Algılanabilirlik	Etkinlik talimatları net ve basit bir şekilde sunularak kullanıcıların kolayca anlamasını ve katılım sağlamasını mümkün kılmaktadır. Görsel tasarımın karanlık ve belirgin estetiği, dikkat çekici yeşil neon vurgularla desteklenerek, izleyicinin ilgisini hemen çekmektedir. Bu sayede, kullanıcılar etkinliğin amacını hızlıca kavrayarak, kendi Zaun isimlerini oluşturma sürecine kolayca dahil olmaktadır.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çizim Tarzı	Zaun illüstrasyonu çizgi film ve anime stiline uygun resmedilmiştir. Ayrıca illüstrasyon Arcane dizisinin görsel tarzına da uyum sağlamaktadır. Bu tarz, şehrin gizemli ve tehditkâr havasına uygun olarak karanlık renkler ve perspektife göre kaybolan hatlar kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	Dijital sanat teknikleriyle hazırlanan Zaun şehri illüstrasyonunda canlı renkler ve detaylar kullanılmıştır. İllüstrasyon bilgisayar destekli çizim programları kullanılarak oluşturulmuştur. Bu teknikler, Zaun'un karanlık ve endüstriyel atmosferini yansıtırken, illüstrasyonun genel estetiğini güçlendirmektedir. Kullanılan dijital boyama ve efektler, görselin dinamik ve çekici görünmesini sağlamaktadır.
Renk Kullanımı	Zaun şehri illüstrasyonunda şehrin karanlık ve endüstriyel atmosferi, koyu tonlar ve yeşil renk paletiyle yansıtılmıştır. Bu karanlık atmosfer, neon yeşili ve mavi vurgularla dengelenerek dinamik bir görsel etki yaratmıştır. Neon renkler, Zaun'un enerjik ve gizemli havasını vurgularken, mekânsal detaylar ve ışık kullanımı, şehrin atmosferini güçlendirmektedir.
Kompozisyon	Zaun illüstrasyonunun iki köşesinde kullanılan neon yeşili vurgular, izleyicinin gözünü şehrin derin noktalarına yönlendirmektedir. Koyu tonlar ve yeşil arka plan, öne çıkan unsurları belirginleştirerek görsel denge sağlamaktadır. Mimari detaylar ve geometrik şekiller, Zaun'un endüstriyel atmosferini yansıtmaktadır. Bu kompozisyon, görselin temasını vurgulamaktadır.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	Zaun şehri illüstrasyonunda, net çizgiler ve belirgin kontrastlar kullanılarak illüstrasyonun kolayca anlaşılması sağlanmıştır. Neon yeşili vurgular, odak noktalarını belirginleştirerek izleyicinin dikkatini çekmektedir. Koyu tonlar ve şehrin derinliklerine inildikçe sadeleşen arka plan, görsel karmaşıklığı azaltarak metinlerin hızlıca kavranmasını sağlamaktadır. Oluşturulan bu okunurluk, kullanıcı deneyimini artırmaktadır.

<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>Arcane Twitter hesabının düzenlediği "Zaun İsminiz Nedir?" etkinliğinin illüstrasyonunda, neon yeşili vurgular ana odak noktalarını oluşturmakta ve izleyicinin dikkatini çekmektedir. Koyu tonlar ve gri arka plan, önemli unsurları öne çıkararak görsel denge sağlamaktadır. Büyük ve belirgin Zaun tipografik başlığı, ilk bakışta izleyicinin ilgisini çekmek için yerleştirilirken, metinler destekleyici unsur olarak daha küçük şekilde yerleştirilmiştir. Bu görsel hiyerarşi, izleyiciye bilgileri hızlı ve etkili bir şekilde iletmektedir.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>Bu illüstrasyonda Zaun'un karanlık ve karmaşık doğasını yansıtan üst üste binen binalar, şehrin kaotik yapısını görsel olarak etkili bir şekilde ortaya koymaktadır. Yeşil neon ışıklar, karanlık arka planla zıtlık oluşturarak dikkati çekmekte ve illüstrasyona dinamik bir unsur katmaktadır. Yazı tipi, gotik stil ile şehirdeki karanlık ve gizemli atmosferi tamamlamaktadır. Boşluk kullanımı tasarımda stratejik olarak yapılmaktadır. Ana unsurlar arasında yeterli boşluk bırakılarak görsel karmaşa engellenmiş ve izleyicinin gözünü yormadan odaklanması sağlanmıştır. Bu grafik unsurlar bir araya gelerek, izleyiciyi Zaun şehrinin atmosferine çekmekte ve şehrin hikayesini görsel olarak anlatmaktadır.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>İllüstrasyonda, neon yeşili vurgular ve mimari detaylar, şehrin yasadışı deneyler sonucu zehirli hale gelen havasını tasvir etmektedir. Zaun'un alt kültürlerini ve sosyal yapısını temsil eden öğeler, şehrin dinamizmini ve çeşitliliğini ön plana çıkarmaktadır. Bu atmosfer, gerçek dünyadaki Sanayi Devrimi sırasında İngiltere'nin Manchester veya Londra gibi şehirlerindeki yoğun endüstriyel faaliyetler ve hava kirliliği ile benzerlik taşımaktadır. Şehirdeki zehirli hava, kimyasal kazaların yaşandığı bölgeleri, örneğin Bhopal felaketini andırmaktadır. Zaun'un alt kültürleri ve karmaşık sosyal yapısı, büyük şehirlerdeki farklı etnik ve kültürel toplulukların iç içe geçtiği, ancak aynı zamanda sosyal sorunların da bulunduğu bölgeleri anımsatmaktadır.</p>

<p>Teknoloji Kullanımı</p>	<p>Zaun görselinde, dijital illüstrasyon ve bilgisayar destekli sanat tasarımı ön plandadır. İllüstrasyon, yüksek çözünürlüklü tabletler ve bilgisayar destekli çizim programları kullanılarak hazırlanmıştır. Bilgisayar destekli programların kullanımı, etkinliğin görsel çekiciliğini artırmaktadır.</p>
<p>Kitle Yönlendirme</p>	<p>Arcane'nin Twitter hesabında düzenlediği etkinliğin illüstrasyonu, kullanıcıları doğrudan etkileşime geçirerek onların ilgisini çekmeyi ve katılım sağlamayı hedeflemektedir. İsimlerin son harfi, orta isimlerinin baş harfi ve doğum aylarına göre kişiselleştirilmiş Zaun isimleri oluşturması, kullanıcıların kendilerini etkinliğin bir parçası olarak hissetmelerini sağlamaktadır. Bu kişiselleştirme yaklaşımı, katılımcıların diziyle duygusal bir bağ kurmasına yardımcı olmaktadır.</p> <p>Görsellerin ve metinlerin net ve anlaşılır olması, katılımcıların etkinliği kolayca anlamalarını ve hızla katılım sağlamalarını mümkün kılmaktadır. Ayrıca, bu etkinlik, kullanıcıların oluşturdukları isimleri paylaşmalarını teşvik etmektedir. Bu paylaşım, etkinliğin viral bir etki yaratmasına ve daha geniş bir kitleye ulaşmasına yardımcı olmaktadır.</p> <p>Etkinlikte kullanılan Zaun şehri illüstrasyonunun renkleri ve tasarım öğeleri, kullanıcıların dikkatini çekmek ve ilgilerini sürekli kılmak için stratejik olarak seçilmiştir.</p>

Etkinlik, kullanıcıların isimlerini Zaun'un temasına uygun hale getirmeleri için gerekli adımları sunarak, izleyicilerin dikkatini çekmektedir. Bu kişiselleştirilmiş yaklaşım, katılımcıların etkinliğe katılımını teşvik etmekte ve dizinin atmosferini daha yakından tanımalarına olanak tanımaktadır. Böylece etkinlik, Arcane dizisinin popülaritesini artırmayı ve izleyicilerin Zaun dünyasına olan ilgisini canlı tutmayı amaçlamaktadır.

3.5.3. Annie Ödülleri (Annie Awards)



Görsel 30: Annie Ödülleri Kutlama İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.instagram.com/p/CbCxAa3I1mJ/>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Annie Ödülleri Kutlama İllüstrasyonu
Konu	Fantastik
Üretici Firma	Fortiche Productions
Yayımcı	Fortiche Productions
Kullanıldığı Platform	Dijital (Instagram)
Çıkış Yılı	2022
Çalışma Boyutu	1080 x 1351 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	Fortiche Productions'ın hazırladığı bu illüstrasyon, Arcane dizisinin başarılarını kutlamak için tasarlanmıştır. İllüstrasyonda Jinx karakteri, omzuna Arcane'nin kazandığı ödülleri yazarken tasvir edilmiştir. Çalışma, "En İyi Senaryo", "En İyi Ses Oyunculuğu" ve "En İyi Karakter Tasarımı" gibi ödülleri duyurmaktadır. Fortiche Productions'ın Instagram hesabında paylaşılan bu görsel, Arcane ekibinin ve dizinin elde ettiği başarıları vurgulamaktadır.
Özgünlük/Yaratıcılık	Jinx karakterinin omzuna Arcane'nin kazandığı ödülleri yazdığı sahne hem karakterin hikayesini hem de dizinin kazandığı başarıları görsel bir biçimde vurgulamaktadır. Siyah ve beyaz tonların kullanımı, görselin dramatik etkisini artırırken, detaylı çizim tarzı ve kullanılan kompozisyon, Arcane dizisinin atmosferini ve görsel tarzını yansıtmaktadır.
Algılanabilirlik	Bu illüstrasyon, siyah ve beyaz tonların dengeli kullanımıyla görsel açıdan algılanabilir bir tasarıma sahiptir. Mavi saçlı Jinx'in omzuna yazdığı ödüller, net ve okunabilir bir şekilde tasvir edilmiştir. Siyah, beyaz ve mavi renklerin kontrastı, görselin dikkat çekiciliğini artırmaktadır. Böylece, izleyicinin görseli hızlıca fark etmesi sağlanmaktadır.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çizim Tarzı	Annie Ödülleri kutlama illüstrasyonun çizimi, Arcane dizisinin görsel tarzı, anime tarzı ve çizgi roman tarzının estetik birleşiminden oluşmaktadır. Bu yaklaşım, Arcane'nin görsel kimliğinin yansıtılmasını sağlamaktadır.

İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	İllüstrasyon grafik tabletler ve gelişmiş çizim yazılımları kullanılarak oluşturulmuştur. Net çizgiler ve gölgelendirme teknikleri, Jinx karakterine dokusal detay, derinlik ve hareketlilik katmaktadır.
Renk Kullanımı	İllüstrasyonda siyah ve beyaz tonların kullanımı, görselin dramatik etkisini artırmaktadır. Mavi saçlı Jinx karakteri, neon vurgularla dikkat çekici hale getirilmiştir. Siyah ve beyaz tonlar, kontrast oluşturarak karakterin ve omuzda yazılan ödüllerin net bir şekilde öne çıkmasını sağlamaktadır. Bu renk paleti, karakterin duygusal derinliğini ve Arcane dizisinin hikâyesini vurgulamaktadır.
Kompozisyon	Jinx karakteri, siyah ve gri arka planla güçlü bir kontrast oluşturacak şekilde konumlandırılmıştır. Mavi saç vurgusu, görselin sağ, sol ve üstte konumlandırılarak izleyicinin dikkatini hemen çekmesini sağlamaktadır. Arka planın sadeliği, ana figürü ön plana çıkarırken, görsel dengeyi de korumaktadır. Ayrıca, ödüllerin metin olarak sıralanışı ve Jinx'in duruşu, görsel akışın anlaşılır olmasını sağlamaktadır. Bu kompozisyon hem estetik hem de bilgilendirici bir düzenleme sunarak, izleyicinin dikkatini etkin bir şekilde yönlendirmektedir.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	Mavi saçlı Jinx'in omzuna yazdığı ödüller, net ve okunabilir bir şekilde tasarlanmıştır. Siyah ve beyaz tonların kullanımı, metinlerin arka plandan kolayca ayrılmasını sağlayarak görsel netliği arttırmaktadır. Mavi renk vurgusu, önemli detayların hemen fark edilmesini sağlamaktadır. Ayrıca, yazı tipi seçimi ve metinlerin yerleşimi, görsel akışı bozmadan bilgiye hızlıca ulaşılmasını mümkün kılmaktadır. Bu yüksek okunurluk, izleyicinin dikkatini çekerek, bilgilerin kolayca anlaşılmasını ve mesajın etkili bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır.

Görsel Hiyerarşi	Bu illüstrasyonun merkezi unsuru, mavi saçlı Jinx'in sırtına yazdığı ödüllerdir ve neon vurgularla dikkat çekici hale getirilmiştir. Siyah ve gri tonlarla sade tutulan arka plan, ana figür ve metinlerin öne çıkmasını sağlamaktadır. Küçük detaylar, dikkat çekici ana unsurların etrafında düzenlenerek izleyicinin bakışını doğal bir akış içinde yönlendirmektedir. Bu görsel hiyerarşi, bilgilerin net ve etkili bir şekilde iletilmesini sağlayarak izleyicinin ilgisini sürekli kılmaktadır.
Kullanılan İmgeler	Bu illüstrasyonda, çizgiler ve dinamik poz kullanılarak dengeyi ve hareketi vurgulamaktadır. Ritim, Jinx'in örgülü saçları ve tekrarlayan metin elemanları ile oluşturulmuştur. Odak noktası, Jinx'in yüzü ve elindeki kalem ile belirginleştirilmiştir. Boşluk kullanımı, Jinx figürü ile arka plan arasındaki açık alan sayesinde karakterin izole edilmesini ve dikkat çekmesini sağlamaktadır.
E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM	
Kültürel Unsur Kullanımı	Bu illüstrasyon, modern pop kültürünün ve sokak sanatı estetiğinin etkilerini taşımaktadır. Neon renkler ve asi bir karakterin merkezde yer alması, şehir sokaklarını ve grafiti kültürünü yansıtmaktadır. Jinx karakteri, punk ve alternatif kültürlerin simgesi haline gelmiş, asi ve bağımsız ruhları temsil etmektedir. Neon ışıkların kullanımı, Tokyo'nun Shibuya bölgesi veya New York'un Times Square gibi büyük şehirlerin canlı ve enerjik gece yaşamını simgelemektedir. Jinx'in omzuna yazdığı ödüller, bir sanatçının eserlerine imza atması gibi, kişisel bir ifade biçimi olarak öne çıkmaktadır.
Teknoloji Kullanımı	Yüksek çözünürlüklü grafik tabletler ve bilgisayar destekli çizim programları kullanılarak hazırlanan Annie Ödüller kutlama illüstrasyonu, net ve ayrıntılı bir yapıya sahiptir. Görselde, neon vurgu ve detaylı gölgelendirme dijital boyama yöntemleriyle uygulanmıştır. Ayrıca, illüstrasyona çizim programlarında bulunan film efekti eklenmiştir. Bu teknikler, görselin etkileyciliğini artırarak izleyicinin dikkatini çekmektedir.

Kitle Yönlendirme	<p>Fortiche Productions'ın hazırladığı ve Instagram hesabında paylaştığı bu illüstrasyonda, tonlamalar ve tek renk uygulaması izleyicinin ilgisini hemen çekmek için kullanılmaktadır. Siyah ve beyaz tonların kullanımı, görselin netliğini ve okunabilirliğini artırarak bilgilerin kolayca anlaşılmasını sağlamaktadır.</p> <p>İllüstrasyon, Arcane dizisinin başarısını ve sanatsal değerini vurgularken, izleyicilerin ilgisini çekecek metinlerle doludur. Jinx'in omzuna yazılan metinler, izleyicilere dizinin başarılarını sunmaktadır. Kitle yönlendirme açısından, bu illüstrasyon izleyicileri sadece görselin estetiğiyle değil, aynı zamanda Arcane dizisinin hikayesi ve başarısı ile de bağlamaktadır.</p>
--------------------------	--

Annie Ödülleri kutlama illüstrasyonu, Arcane'in başarılarını sosyal medya üzerinden Fortiche Productions'ın kitesine duyurmaktadır. Bu sayede şirketin ve iş birliğinde bulunduğu Riot Games'in tanıtımını yapmaktadır. Ayrıca bu illüstrasyon dizi karakteri olan Jinx'i de tanıtmaktadır.

3.5.4. En İyi Alternatif Müzik Videosu



Görsel 31: Imagine Dragons ve J.I.D. En İyi Alternatif Müzik Videosu
Kaynak: <https://x.com/riotgamesmusic/status/1555590485963587585/photo/1>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Imagine Dragons ve J.I.D. VMA Aday İllüstrasyonu
Konu	Fantastik
Üretici Firma	Riot Games Music, Fortiche Productions
Yayımcı	Riot Games Music
Kullanıldığı Platform	Dijital (Twitter)
Çıkış Yılı	2022
Çalışma Boyutu	1080 x 1350 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	Imagine Dragons'ın Arcane dizisi için yaptığı Enemy müzik klipi ile VMA'de "En İyi Alternatif" kategorisinde aday gösterilmesi, Riot Games Music Twitter hesabında bu illüstrasyon ile duyurulmuştur. İllüstrasyonda “canlı yayın etkinliğinde Imagine Dragons'a destek olmak için MTV.com üzerinden oy verebilirsiniz” duyurusu bulunmaktadır. Imagine Dragons'un "En İyi Alternatif" kategorisinde aday olma başarısı, Riot Games Music'in ve Arcane'in müzikal katkısını görsel olarak tanıtmaktadır.
Özgünlük/Yaratıcılık	Bu illüstrasyon, özgünlük ve yaratıcılık açısından dikkat çekmektedir. Riot Games Music Twitter hesabında paylaşılan görselde yansımali efektler kullanılarak dinamik bir görsel oluşturulmuştur. Bu yaklaşım, Imagine Dragons grubunun tarzını vurgularken, izleyicinin dikkatini çekmektedir.
Algılanabilirlik	Neon renkler ve yansıtımalı görsel efektler, grubun tarzını vurgulayarak izleyicinin dikkatini hemen çekmektedir. Dinamik kompozisyon ve net yazı tipleri, mesajın kolayca anlaşılmasını sağlamaktadır. Riot Games Music Twitter hesabında paylaşılan bu görsel, adaylığın önemini hızlı ve etkili bir şekilde iletmektedir.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital illüstrasyon, 3D Modelleme
Çizim Tarzı	İllüstrasyonda, çizgi film tarzına kayan anime stili kullanılarak karakterler stilize edilmiş, aynı zamanda realist bir hava katılmıştır. Parlak ve canlı renk paleti, grubun enerjik müziğiyle uyum içinde olması amacıyla seçilmiştir. Perspektifler, illüstrasyona derinlik ve hareket kazandırmaktadır. Ayrıca bu görsel, Imagine Dragons'ın görsel tarzını yansıtmaktadır.

İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	Bu illüstrasyon, kullanılan teknikler açısından dikkat çekicidir. Dijital sanat yöntemleriyle hazırlanan bu görsel, neon renkler ve yansımali efektlerle canlı ve dinamik bir atmosfer yaratmaktadır. Gelişmiş dijital boyama ve grafik tasarım yazılımları, görselin yüksek çözünürlüklü ve ayrıntılı olmasını sağlamaktadır. Katmanlı kompozisyon ve perspektif, görsele derinlik ve hareket katarak illüstrasyon tarzını yansıtmaktadır.
Renk Kullanımı	İllüstrasyonda kullanılan renklerin parlaklığı ve canlılığı, görselin enerjik atmosferini vurgulamaktadır. Mavi ve pembe tonlar, kontrast yaratarak izleyicinin dikkatini çekmekte ve görselin dinamik doğasını güçlendirmektedir. “M” formu içerisinde yer alan illüstrasyonda turkuaz renk kullanımı karakterlerin daha da öne çıkmasını sağlamaktadır. Bu da görselin dramatik etkisini artırmaktadır. İllüstrasyonda parlak renklerin bir arada stratejik kullanımıyla Imagine Dragons'un görsel tarzını yansıtmaktadır.
Kompozisyon	Görseldeki ana unsurlar, izleyicinin gözünü merkezi noktalara yönlendirecek şekilde stratejik olarak yerleştirilmiştir. Turkuaz arka plan, karakterin ve diğer önemli unsurların daha belirgin olmasını sağlamaktadır. Katmanlı yapı ve perspektif kullanımı, görsele derinlik ve hareket katmaktadır. Böylece illüstrasyonda, dengeli ve dinamik kompozisyon ile yazılı bilgiler sunulmaktadır.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	Bu illüstrasyonda sarı arka plan üzerinde parlak pembe yazılar, görsel kontrast oluşturarak metinlerin öne çıkmasını sağlamaktadır. İllüstrasyonda yer alan unsurların karmaşıklığı, “M” formu içerisinde tutularak görselde pozitif boşluk oluşturulmuştur. Bu boşluk, okunurluğu arttırmış ve görsel dengeyi sağlamıştır.

<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>İllüstrasyonda ana unsurlar, izleyicinin dikkatini çekecek şekilde stratejik olarak yerleştirilmiştir. Karakterlerin olduğu “M” formlu alan, sarı renk ile öne çıkarılmıştır. Böylece ilk bakışta izleyicinin dikkatini çekmektedir. “M” formlu alanda turkuaz arka plan, karakterlerin daha belirgin hale gelmesini sağlayarak görsel dengeyi korumaktadır. Metinler, görselin alt kısmında yer alarak izleyicinin dikkatini doğal bir akış içinde yönlendirmektedir. Bu düzenleme hem boyut hiyerarşisi hem de renk hiyerarşisi sağlamaktadır.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>Bu illüstrasyonda Imagine Dragons grup üyelerinin “M” formu içerisindeki yansımaları perspektif katarken, parlak sarı arka plan ve pembe metinler güçlü bir kontrast sağlamaktadır. Temel tasarım ilkeleri bağlamında, kontrast ve denge etkili bir şekilde uygulanmış, bu da görselin hem dikkat çekici hem de bilgilendirici olmasını sağlamıştır.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>Imagine Dragons'ın VMA'de "En İyi Alternatif" kategorisindeki adaylığını duyuran bu illüstrasyon, kültürel unsurların kullanıldığı bir sosyal medya paylaşımıdır. Neon renkler ve parlak vurgular, modern pop kültürü ve sokak sanatının dinamik estetiğini yansıtırken, Jinx ve diğer karakterler punk ve alternatif kültürlerin asi ruhunu temsil etmektedir. Sarı zemin rengi üzerine neon renklerin kullanımı, Tokyo'nun Shibuya bölgesi veya New York'un Times Square gibi şehirlerin enerjik gece yaşamını çağrıştırmaktadır. İllüstrasyondaki öğeler, Imagine Dragons'ın ve Arcane dizisinin görsel tarzını yansıtırken, J.I.D.'in rap kültüründen esinlenen detaylar, sokak kültürü ve hip-hop estetiğinin etkilerini taşımaktadır. Bu kültürel referanslar, izleyicinin görseli daha derinlemesine anlamasını sağlamaktadır. Riot Games Music Twitter hesabında paylaşılan bu illüstrasyon, Imagine Dragons'ın ve J.I.D.'in tarzını vurgularken, izleyicilere tanıdık bir estetik sunmaktadır.</p>

Teknoloji Kullanımı	Bu illüstrasyon dijital sanat teknikleri, 3 boyutlu modelleme programları ve bilgisayar destekli çizim programları kullanılarak yüksek çözünürlükte detaylı olarak oluşturulmuştur. Neon renkler ve yansımali efektler, dijital boyama yöntemleriyle uygulanmıştır.
Kitle Yönlendirme	<p>Bu illüstrasyonda parlak sarı arka plan ve neon pembe yazılar, dikkat çekici bir görsel kontrast oluşturarak izleyicinin ilgisini hemen çekmektedir. Sarı zemin üzerinde Imagine Dragons'un grup üyelerinin yer aldığı çoklu yansımali görsel, sade ve dinamik bir algı yaratmakta ve böylece izleyicinin dikkatini merkeze odaklamaktadır.</p> <p>Metinler, "En İyi Alternatif" ve "Oy" gibi güçlü ve doğrudan ifadelerle, izleyiciyi aktif olarak oy vermeye teşvik etmektedir. Ayrıca, MTV logosu ve tarih bilgisi, izleyicinin hafızasında kolayca yer edecek şekilde stratejik olarak yerleştirilmiştir. Grafik tasarım ilkelerine uygun olarak hiyerarşi tipografi ve boşluk kullanımı, mesajın okunabilirliğini ve etkisini artırmaktadır. Bu unsurların birleşimi, hedef kitlenin dikkatini çekerek belirli bir eyleme yönlendirmeyi amaçlamaktadır.</p>

Imagine Dragons'un "En İyi Alternatif" kategorisindeki VMA adaylığını duyuran bu çalışma, sosyal medya üzerinden geniş kitlelere ulaşmayı hedeflemektedir. Bu duyuru, dikkat çekici bir mesaj ileterek, Imagine Dragons'un VMA adaylığını öne çıkarmaktadır. Riot Games Music Twitter hesabında paylaşılan bu içerik, Imagine Dragons ve J.I.D. iş birliğini vurgulamakta ve izleyicilerin bu etkinliği ve Arcane dizisine olan ilgiyi artırmayı amaçlamaktadır.

3.6. Reddit



Görsel 32: Reddit Arcane Avatarları

Kaynak: https://www.reddit.com/r/dieva/comments/r96n04/reddit_x_arcane/

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Reddit Arcane Avatarları
Konu	Fantastik
Üretici Firma	Arcane, Reddit
Yayımcı	Reddit
Kullanıldığı Platform	Dijital
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	4422 x 1966 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Illustrator

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	Arcane dizisinin karakterleri, Reddit'in karakteristik avatarları biçiminde yeniden yorumlanmıştır. Bu illüstrasyon, Arcane karakterlerini stilize edilmiş, avatar tasarımlarıyla sunmaktadır. Reddit kullanıcılarına, bu karakterleri kişisel avatarları olarak kullanma imkânı sunan bu çalışma, Arcane evreninin izleyicileri için bir deneyim sağlamaktadır.
Özgünlük/Yaratıcılık	Bu illüstrasyon, Arcane dizisinin karakterlerini özgünlük ve yaratıcılıkla yeniden tasvir etmektedir. Reddit'in karakteristik avatarları biçiminde yorumlanan Arcane karakterleri, stilize edilmiş ve minimalist bir şekilde sunulmuştur. Her bir karakterin kendine özgü özellikleri korunarak, yaratıcı dokunuşlarla yeniden şekillendirilmiş bu tasarımlar, Arcane'nin atmosferini ve karakterlerini diziye uygun bir biçimde yansıtmaktadır.
Algılanabilirlik	Reddit'in avatarları olarak yorumlanan Arcane karakterleri, sade ve net çizgilerle tasvir edilmiştir. Her bir karakterin tanınabilir özellikleri, basit ve etkili bir görsel dil kullanılarak vurgulanmıştır. Bu görsel düzenleme, kullanıcıların karakterleri hızlı ve doğru bir şekilde algılamasını kolaylaştırarak, Arcane dizisinin evrenini ve Reddit platformunu tek bir görsel tasarımda birleşmesini sağlamıştır.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çizim Tarzı	Arcane karakterleri, basit ve stilize edilmiş bir tarzda tasvir edilmiştir. 2 boyutlu tarzda çizilen bu illüstrasyonda, minimalist bir estetik kullanılarak her bir karakterin ayırt edici özellikleri vurgulanmıştır. Canlı renk paleti ve net çizgiler, karakterlerin dizideki görsel tarzlarını yansıtırken, aynı zamanda kolayca tanınmalarını sağlamaktadır.

İllüstrasyon Türü	2 Boyut
Kullanılan Teknik	Reddit Arcane avaturları, 2 boyutlu vektörel çizim teknikleriyle oluşturulmuştur. Minimalist ve stilize edilmiş estetik, her bir karakterin ayırt edici özelliklerini vurgulamaktadır. Vektörel çizim, çizgilerin net ve temiz olmasını sağlarken, canlı renk paleti karakterlerin tarzlarını yansıtmaktadır. Bu teknik, görsellerin yüksek çözünürlükte ve herhangi bir boyutta bozulmadan kullanılabilmesine olanak tanımaktadır.
Renk Kullanımı	Reddit'in karakteristik Arcane avaturları, parlak ve canlı renk paletiyle dikkat çekici tasarlanmıştır. Mavi, kırmızı, sarı gibi güçlü renkler, karakterlerin özelliklerini yansıtırken, kahverengi ve beyaz tonlar denge sağlamaktadır. Renklerin stratejik kullanımı, karakterlerin kolayca tanınmasını ve izleyicinin dikkatini çekmesini sağlamaktadır.
Kompozisyon	Arcane karakterlerinin iki sırada ve yan yana dizildiği bu illüstrasyonda, tüm karakterler aynı boyutta ve 45 derecelik açıyla uyumlu bir görünüm sergilemektedir. Arka plandaki detaylar, daha hafif tonlarla desteklenmiştir. Canlı renkler ve net çizgiler, karakterlerin kolayca ayırt edilmesini sağlamaktadır bu düzenleme, görsel düzen katmaktadır.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	Bu illüstrasyonda karakterler, net ve belirgin çizgilerle çizilmiş, arka plandaki detaylar ise daha hafif tonlarla desteklenmiştir, böylece ana unsurlar öne çıkarılmıştır. İllüstrasyonda kullanılan çift zemin rengi ve karakterler arasında bulunan ince bölme çizgileri, isimlerin dikkat çekmesini sağlamaktadır. Karakterlerin iki sırada ve yan yana dizilmesi, izleyicinin görsel olarak kolayca takip etmesine yardımcı olmaktadır.

<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>Bu illüstrasyon, görsel hiyerarşi öğeleri kullanılarak tasarlanmıştır. Karakterler, iki sırada ve yan yana dizilerek uyumlu bir görünüm sergilemekte ve 45 derecelik açıyla durarak görsel bir denge sağlamaktadır. Karakterler, önde ve belirgin şekilde konumlandırılmış olup, dikkat çekici canlı renkler ve net çizgilerle vurgulanmıştır.</p> <p>Arka plandaki detaylar, daha hafif tonlarla desteklenerek karakterlerin öne çıkmasını sağlamakta, bu da izleyicinin gözünü doğal bir şekilde yönlendirerek önemli unsurların ilk bakışta fark edilmesini mümkün kılmaktadır. Ayrıca, karakterlerin ve detayların stratejik yerleştirilmesi, görsele derinlik ve hareket katarak izleyicinin ilgisini sürekli kılmaktadır. Bu görsel hiyerarşi, izleyicinin dikkatini çekerek görselin genel etkileyciliğini artırmaktadır.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>Bu illüstrasyon, Arcane dizisinin karakterlerini Reddit'in ikonlaşmış avaturları olarak yeniden tasarlanmıştır. Kullanılan imgeler, her bir karakterin ayırt edici özelliklerini minimalist bir tarzda sunarak izleyici kitlesinin dikkatini çekmeyi amaçlamaktadır. Karakterlerin yüz ifadeleri, kostümleri ve renk paletleri, dizinin özgün atmosferini yansıtırken aynı zamanda Reddit'in tanıdık ikonografisi ile birleşerek izleyiciye tanıdık ve ilgi çekici bir görsel deneyim sunmaktadır. Temel tasarım ilkeleri bağlamında, bu illüstrasyon denge, vurgu, renk kullanımı, hiyerarşi ve okunabilirlik ilkelerini etkili bir şekilde kullanarak görsel bütünlüğü artırmaktadır.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>Bu illüstrasyon, "The Simpsons" dizi karakterlerinin Lego figürlerine dönüştürülmesi gibi, karakterleri tanınabilir şekilde yeniden tasarlamıştır. Karakterler, dizinin atmosferine ve hikayesine sadık kalarak, dizideki kültürel referansları görsel bir dile dönüştürmektedir. Benzer şekilde, "Star Wars" karakterlerinin Funko Pop figürlerine dönüştürülmesi gibi, bu illüstrasyon da karakterlerin stilize edilmiş bir formatta sunulmasıyla kültürel bağlamı korumaktadır.</p>

<p>Teknoloji Kullanımı</p>	<p>Bu illüstrasyon, vektörel çizim tarzı kullanılarak oluşturulmuştur. Bilgisayar destekli çizim programları ile hazırlanan karakterler, yüksek çözünürlüklü ve detaylıdır. Canlı renkler ve net çizgiler, iki boyutlu bir şekilde uygulanmıştır. Bu teknoloji, görsellerin herhangi bir boyutta bozulmadan kullanılabilmesine olanak tanıyarak esneklik sağlamaktadır. Vektörel çizimler, farklı medya platformlarında tutarlılığı koruyarak geniş bir kullanım alanı sunmaktadır. Böylece illüstrasyonun estetik değerini artırmaktadır.</p>
<p>Kitle Yönlendirme</p>	<p>Bu illüstrasyon, Reddit'in karakteristik avatarları biçiminde yeniden tasarlanan Arcane karakterlerini, dikkat çekici ve kullanımı kolay bir formatta sunmaktadır. Bu avatarlar, kullanıcıların profil fotoğrafları olarak kullanabilmeleri için tasarlanmış olup katılımı ve etkileşimi artırmaktadır.</p> <p>Canlı renkler ve net çizgilerle vurgulanan karakterler, kullanıcıların ilgisini çekmekte ve onları bu avatarları kullanmaya teşvik etmektedir. İki boyutlu vektörel çizim teknolojisi ile oluşturulan bu görseller, yüksek çözünürlükte olup her boyutta yüksek kalitede kalmaktadır; bu da kullanıcı memnuniyetini artırmaktadır.</p> <p>Reddit ve Arcane dünyalarının görsel tarzını birleştirerek, geniş bir kitleye hitap eden bu illüstrasyon, kullanıcıların Reddit platformunda daha fazla etkileşimde bulunmasını sağlamaktadır. Bu yaklaşım hem mevcut kullanıcıları elde tutmak hem de yeni kullanıcılar çekmek için etkili bir yöntem sunmaktadır.</p>

Bu illüstrasyonda Arcane karakterleri, Reddit'in maskotu şeklinde yeniden tasarlanarak hedef kitlenin Reddit sitesinde çeşitliliklerini, karakterlerini, geçmişlerini ve tutkularını sergilemesini sağlamaktadır.

3.7. Oyun İş Birlikleri

3.7.1. League of Legends



Görsel 33: Alazışık Ekko Tanıtım Resmi

Kaynak: https://twitter.com/lol_france/status/1468253474408353794

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Alazışık Ekko Kostümü
Konu	Fantastik, Bilim Kurgu
Üretici Firma	Riot Games, League of Legends
Yayımcı	League of Legends
Kullanıldığı Platform	Dijital
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	4096 x 2534 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	Bu illüstrasyon, League of Legends oyunundaki Ekko karakteri için özel olarak tasarlanmış bir oyun içi kostümü tanıtmaktadır. Bu kostüm, oyun mağazasında para ile satın alınabilmekte olup, League of Legends'ın karakter tasarımını ifade etmektedir. Alazışık Ekko illüstrasyonu, Arcane'nin hikayesini ve karakterlerini oyunculara tanıtmak için kullanılan bir görsel araç olarak hizmet etmektedir.
Özgünlük/Yaratıcılık	Ekko karakteri, dinamik ve enerjik bir aksiyon sahnesinde, dikkat çekici detaylarla canlandırılmıştır. Kostüm, karakterin görsel estetiğini zenginleştirirken, Ekko'nun karakter özelliklerini ve Arcane dizisinin dünyasını yansıtmaktadır.
Algılanabilirlik	Ekko, dinamik bir aksiyon sahnesinde net ve belirgin bir şekilde tasvir edilmiştir. Parlak renkler ve keskin kontrastlar, görselin dikkat çekiciliğini artırarak izleyicinin anında fark etmesini sağlamaktadır. Karakterin ve kostümün detaylarının netliği, hedef kitlenin kostümü hızlı ve kolay bir şekilde tanıtmaktadır. Bu yüksek algılanabilirlik karakterin görsel etkisini güçlendirmektedir.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çizim Tarzı	Bu illüstrasyon, League of Legends'ın tanıtım resmi tarzında yapılmış olup, oyunun belirgin görselliğine tamamen uygun oluşturulmuştur. Net çizgiler, yoğun gölgelendirme ve parlak renkler, karakterin ve kostümünün belirginliğini artırmaktadır. Splash art (tanıtım resmi); illüstrasyonları yüksek ayrıntı seviyesinde ve kurgulanmış kompozisyonlarla sunmaktadır. Ekko tanıtım resmi de aynı görsel prensiplere sadık kalarak karakterin görsel etkisini güçlendirmektedir.

İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	İllüstrasyon hem League of Legends oyununun görsel tarzına göre, hem de bilgisayar ve dijital tablet kullanılarak splash art (tanıtım resmi) tarzında hazırlanmıştır. Net çizgiler, yoğun gölgelendirme ve parlak renkler, dijital boyama teknikleriyle uygulanmıştır. Dijital tabletler ve grafik tasarım yazılımları, illüstrasyon sanatçılarının ince detayları hassas bir şekilde işleyebilmesine olanak tanımaktadır. İllüstrasyonda katmanlı (layer) çalışma şekli, görselin alt gölge veya ışığa gibi özel efektler kullanılmasını sağlamaktadır.
Renk Kullanımı	League of Legends'ın Ekko karakteri için tasarlanan bu oyun içi kostüm, parlak ve doygun renklerle vurgulanmıştır. Canlı yeşil ve mavi tonlar, karakterin hareketli doğasını ve hareketlerini ön plana çıkarmaktadır. Açık tonlar, arka planda kullanılarak ana figürün belirginleşmesini ve kontrastın artmasını sağlamaktadır. Renklerin stratejik kullanımı, karakterin detaylarının öne çıkmasını sağlarken, görselin genel estetiğini zenginleştirmektedir.
Kompozisyon	Ekko'nun merkezi pozisyonu, izleyicinin dikkatini çekerken, arka planın hafif açık tonları ana figürü vurgulamaktadır. Parlak renkler ve keskin kontrastlar, karakterin belirginliğini artırmaktadır. Katmanlı yapı ve perspektif kullanımı, görsele derinlik ve hareketlilik katmaktadır. Böylece illüstrasyonda Ekko'nun kostüm detayları etkili bir şekilde gösterilmektedir.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	Net çizgiler ve belirgin hatlar, Ekko karakterinin ve kostümünün detaylarını açıkça ortaya koymaktadır. Parlak renkler, karakterin ana hatlarını vurgulayarak görselin dikkat çekiciliğini artırmaktadır. Arka planın hafif tonları, ana figürün öne çıkmasını sağlayarak görsel karmaşıklık azaltılmaktadır. Bu tasarım, izleyicinin görseli hızlı ve kolay bir şekilde anlamasını mümkün kılmaktadır.

<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>Ekko merkezi bir konumda ve belirgin bir şekilde öne çıkarılmıştır. Parlak renkler ve net çizgiler, karakterin ana hatlarını vurgulayarak izleyicinin dikkatini doğrudan Ekko'ya çekmektedir. Arka plan, daha hafif tonlarda ve daha az ayrıntılı olarak işlenmiştir, bu da ana figürün ön plana çıkmasını sağlamaktadır. Görselin katmanlı yapısı ve perspektif kullanımı, izleyicinin gözünü doğal bir akış içinde yönlendirmektedir. Bu hiyerarşi, aynı zamanda karakterin ve sahnenin aksiyon etkisini artırmaktadır. İzleyicinin dikkatini önemli unsurlar üzerinde yoğunlaştırarak, görsel mesajın net ve etkileyici bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>İllüstrasyonda, Ekko'nun zaman manipülasyonu cihazı ve karakterin kostümü ön plana çıkmaktadır. Temel tasarım ilkelerinden denge, simetrik olmayan ancak görsel ağırlığın dikkatle yerleştirildiği bir kompozisyonla sağlanmıştır. Hareket çizgileri ve patlama efektleri, dinamizm ve ritim unsurları ekleyerek izleyicinin gözünü sahne üzerinde dolaştırmaktadır. Vurgu, Ekko'nun odak noktası olan yüzü ve cihazı üzerinde yoğunlaşarak, izleyicinin dikkatini en önemli detaylara çekmektedir.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>Bu görsel tasarım, kültürel unsurları League of Legends oyunuyla harmanlayarak güçlü bir anlatım oluşturmaktadır. Karakterin elindeki teknolojik silah, geleneksel savaş aletlerinin modern bir versiyonu olarak dikkat çekerken, arka plandaki yıkık ve kaotik ortam post-apokaliptik bir dünyayı yansıtmaktadır. Böylece, kültürel unsurlar ve bilim kurgu öğeleri bir araya getirilerek zengin bir hikâye anlatımı sağlanmaktadır. Örneğin, Kara Panter filminde Wakanda ülkesinde yüksek teknoloji ve geleneksel Afrika kültürünü birleştiren görsel dil, bu illüstrasyonda benzer bir şekilde kullanılmaktadır. Bu, izleyicilere tanıdık kültürel sembollerle yeni bir evren sunarak hem estetik hem de duygusal bir bağ kurmayı amaçlamaktadır.</p>

Teknoloji Kullanımı	Bilgisayar ve dijital tabletler kullanılarak yüksek çözünürlükte ve detaylı bir şekilde oluşturulan bu kostüm, dijital boyama teknikleriyle canlı renkler ve net çizgilerle vurgulanmıştır. Katman (layer) ve dijital fırçalar kullanımıyla görsele derinlik kazandırılmıştır.
Kitle Yönlendirme	Bu illüstrasyon, Ekko karakterini odak noktasına alarak izleyicinin ilgisini çekmeyi amaçlamaktadır. Karakterin duruşu ve dinamik hareketleri, izleyiciye heyecan ve ilgi uyandırmaktadır. Arka plandaki kaotik sahne ve diğer karakterlerin konumları, hikâyenin dramatik yapısını destekleyerek izleyiciyi olayın içine çekmektedir. Bu şekilde, görsel anlatımın gücü, hedef kitleyi belirli bir duygusal tepki vermeye ve hikâyeye daha derinlemesine dahil olmaya yönlendirmektedir. Kültürel motiflerin ve bilim kurgu öğelerinin birleşimi, geniş bir kitleye hitap ederek, farklı demografik grupların ilgisini çekmektedir.

Alazışık Ekko tanıtım resmi, Arcane dizisinin görsel tasarımını Ekko kostümü ile League of Legends oyununa dahil ederek oyunculara diziyi tanıtmaktadır. Bu sayede daha çok League of Legends oyuncularını ilgilendiren bir tanıtım faaliyeti gerçekleştirmektedir.

3.7.1.1. Sihirdar Vadisi Element Ejderleri



Görsel 34: Sihirdar Vadisi Ejder İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/riotx-arcanee-hos-geldiniz>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Sihirdar Vadisi Ejder İllüstrasyonu
Konu	Fantastik
Üretici Firma	Riot Games, League of Legends
Yayımcı	Riot Games, League of Legends
Kullanıldığı Platform	Dijital
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	1120 x 536 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	Bu illüstrasyon, League of Legends oyununun içine eklenen ve oyun mekaniğini değiştiren yeni bir güncellemenin tanıtımını yapmaktadır. Görselde, Arcane dizisinin görsel etkileri, oyunculara yeni oyun dinamikleri ve stratejik değişikliklerle tanıtılmaktadır. Bu yenilik, oyuncuların oyun deneyimini derinleştirirken, Arcane dizisini oyun mekanikleri üzerinden keşfetmelerine olanak tanımaktadır. League of Legends oyuncuları, illüstrasyonda gösterilen bu değişikliklerle birlikte, Arcane'in hikayesini ve atmosferini daha farklı bir mecrada tanımaktadır.
Özgünlük/Yaratıcılık	Bu illüstrasyon, League of Legends'in görsel tarzını sergilemektedir. Arcane dizisinden esinlenerek, dinamik sahneler ve ayrıntılı grafiklerle zenginleştirilmiştir. İki devasa büyüklükteki ejderhannın savaş pozunu, oyunun estetiğini ve oyunculara sunduğu görsel deneyimi ifade etmektedir.
Algılanabilirlik	Bu illüstrasyonda, aşağıdan bakan bir perspektifle sunulan League of Legends'in oyun içi sahnesi, izleyicinin dikkatini ana öğelere çekmektedir. Net çizgiler ve parlak renkler, ana öğelerin kolayca tanınmasını sağlamaktadır, böylece hedef kitlenin görsel ilgiyi artmaktadır.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çizim Tarzı	Bu illüstrasyon, League of Legends'in oyun içi görsel tarzını sergilerken, Arcane'nin temasını oyunun görsel estetiğine entegre etmektedir. Detaylı grafikler ve canlı renkler, League of Legends'in splash art (tanıtım resmi) çizgilerini yansıtmaktadır.

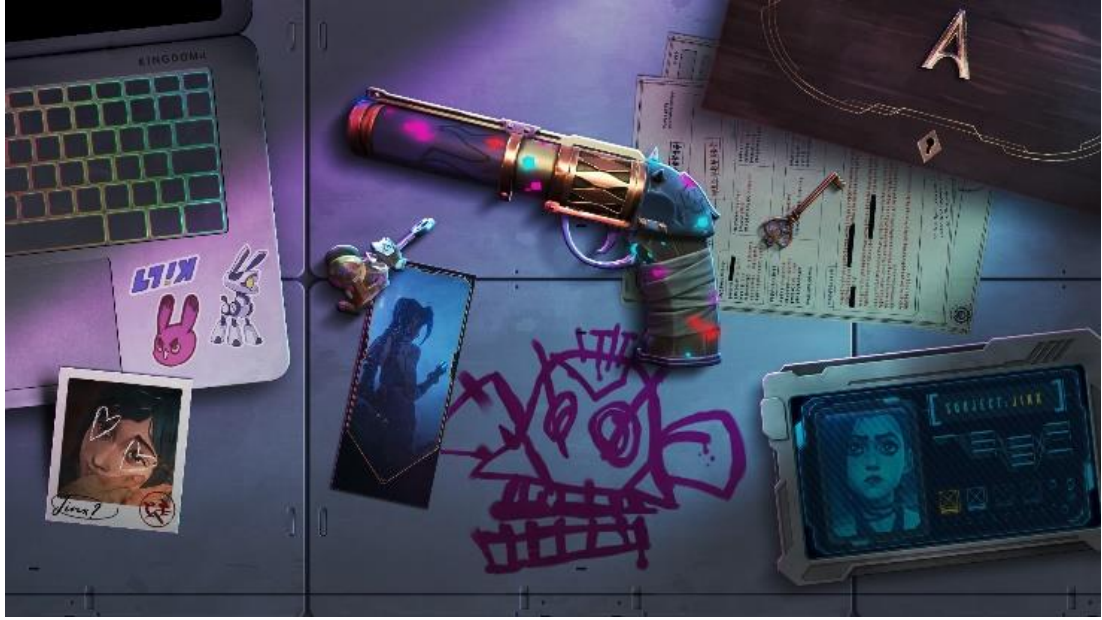
İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	Bilgisayar ve dijital tabletler kullanılarak oluşturulan sihirدار vadisi ejder illüstrasyonu, yüksek çözünürlüklü ve detaylı çalışılmıştır. Dijital boyama teknikleri, canlı renkler ve net çizgilerle birleştirilerek görselin dikkat çekiciliği sağlanmıştır. Katmanlı kompozisyon sahneye derinlik katarken, ışıklandırma ve gölgelendirme teknikleri gerçekçiliği artırmaktadır.
Renk Kullanımı	Bu illüstrasyonda renk kullanımı, League of Legends'ın oyun içi değişen dinamik ve enerjik atmosferini vurgulamak için uygulanmıştır. Arcane temasıyla uyumlu canlı renk paleti, çevresel unsurların belirginliğini artırmaktadır. Mavi renkli ejder, Arcane dizisindeki Hextech teknolojisini simgelerken, yeşil ejder, Zaun'un zehirli kimyasal gücünü temsil etmektedir.
Kompozisyon	Bu illüstrasyonun kompozisyonunda, aşağıdan gökyüzüne bakan bir perspektifle görsele derinlik sağlamaktadır. Ejderler, kayalıklar, ağaçlar, Ezreal karakteri ve diğer görsel unsurlar stratejik olarak yerleştirilmiştir ve tasarımın merkezine doğru canlı renklerle vurgulanmıştır. Bu düzenleme, altın oran kullanımı ile dinamik bir sahne oluşturarak izleyicinin dikkatini belirli noktalara çekmektedir.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	Bu illüstrasyon, yüksek okunurluk sağlamak için ejderler altın oranda kullanılan 4 merkezi noktaya yerleştirilmiştir. Net hatlar ve parlak renkler, ejderlerin ve detayların kolayca tanınmasını sağlamaktadır. Aşağıdan bakan perspektif ve gökyüzündeki bulutlar, sahenin derinliğini artırarak önemli unsurları öne plana çıkarmaktadır. Bu yaklaşım, izleyicinin görseli hızlı ve etkili bir şekilde anlamasını sağlamaktadır.

<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>Bu illüstrasyonda aşağıdan bakan perspektif, izleyicinin gözünü doğal olarak merkeze yönlendirmektedir. Ejderler ve diğer önemli unsurlar parlak renkler ve net çizgilerle vurgulanmış, arka plan ise daha hafif tonlarla işlenmiştir. Büyük ve belirgin ejderler, ön planda yer alarak izleyicinin dikkatini çekerken, daha küçük detaylar arka planda daha az dikkat çekici bir şekilde yer almaktadır. Bu katmanlı yapı, sahneye derinlik ve hareket kazandırırken, izleyicinin dikkatini ana odak noktalarına çekmektedir.</p> <p>Parlak mavi ve yeşil renkler, aksiyonu ve enerjiyi vurgulamak için dikkat çekici unsurlar olarak öne çıkmaktadır. Sıcak ve soğuk tonlar ise bu görsel dengeyi oluşturmaktadır. Büyük figürlerin ön planda, küçük detayların arka planda konumlandırılması, izleyicinin görseli daha kolay anlamasını sağlamaktadır. Bu hiyerarşi, görsel mesajın net ve etkili bir şekilde iletilmesini sağlarken sahnenin etkisini artırmaktadır.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>İllüstrasyonda ejderlerin farklı renklerdeki aydınlatmaları, kontrast ve vurgu yaratma açısından etkilidir ve bu durum, tasarımın dengesini ve görsel hiyerarşiyi desteklemektedir. Simetri ve denge gibi temel tasarım ilkeleri, sahnenin düzenlenmesinde belirgin bir şekilde uygulanmıştır. Bu unsurların uyumlu bir biçimde bir araya getirilmesi, izleyicinin görsel deneyimini ve anlatının yapısını güçlendirmektedir.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>Bu illüstrasyonda, yeşil ejder, Zaun şehrinin kimya ve deneylerle dolu karanlık dünyasını anlatırken, mavi ejder Piltover şehrinin Hextech teknolojisini anlatmaktadır. Gerçek dünyada, yeşil ejderin kimya ve deneylerle ilişkisi, sanayi devrimi ve laboratuvar deneylerini simgelerken, mavi ejder modern dünyanın ileri teknolojisi ve dijital devrimini yansıtmaktadır. Silikon Vadisi'nde görülen yüksek teknoloji ve inovasyon, mavi ejderin Hextech teknolojisinin karşılığıdır.</p>

<p>Teknoloji Kullanımı</p>	<p>Bu illüstrasyon, bilgisayar ve dijital tabletler kullanılarak yüksek çözünürlükte ve detaylı olarak oluşturulmuştur. Arcane dizisinin temalarını illüstrasyona entegre ederken, detaylı dijital boyama tekniklerinin kullanımıyla dikkat çekiciliği artırılmıştır.</p>
<p>Kitle Yönlendirme</p>	<p>Bu görselde, iki devasa ejderin karşı karşıya geldiği sahne, izleyicinin dikkatini anında çekmekte ve belirli bir olay veya hikâye etrafında toplanmalarını sağlamaktadır. Ejderhaların çatışması, izleyicinin duygusal tepkisini tetikleyerek onları belirli bir yönde düşünmeye ve harekete geçmeye teşvik etmektedir. Görseldeki aydınlatma ve renk kontrastları, belirli unsurların öne çıkarılmasına yardımcı olurken, aynı zamanda izleyicinin gözlerini sahnede belirli bir yola yönlendirmektedir. Böylece, görsel, izleyicilerin dikkatini belirli noktalar üzerinde yoğunlaştırarak istenen mesajın güçlü bir şekilde iletilmesine olanak tanımaktadır. Bu stratejiler, Arcane'in hedef kitlesini dizisinin tanıtımı doğrultusunda yönlendirmek için kullanılmıştır.</p>

Sihirdar Vadisi ejder illüstrasyonu, Ekko tanıtım resminde olduğu gibi hedef kitleyi League of Legends oyuncuları olarak belirlemektedir. Buradaki fark oyun deneyimine etki eden bir şekilde illüstrasyon dışında oyun içi görsel ile oyuncuların etkileşime girebilmesidir.

3.7.2. Valorant



Görsel 35: Valorant Jinx İçerikleri

Kaynak: <https://www.foxngame.com/valorantin-en-nadir-silah-gorunumleri>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Valorant Jinx İçerikleri
Konu	Bilim Kurgu
Üretici Firma	Riot Games, Valorant
Yayımcı	Valorant
Kullanıldığı Platform	Dijital
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	1920 x 1080 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	Bu illüstrasyon, Valorant oyununa eklenen ve parayla satılan içerikleri tanıtmaktadır. Görselde, oyuna eklenen silah kostümü, silah uđuru, sprej ve oyuncu kartı gibi çeşitli özel içerikler yer almaktadır. Bu içerikler Valorant oyuncularına Arcane dizisini tanıtmayı amaçlayarak, oyunla dizi arasında bir bağlantı kurmasını sağlamaktadır.
Özgünlük/Yaratıcılık	Bu illüstrasyonda, çeşitli nesnelerin anlamlı bir düzen içinde yerleştirilmesi, izleyicinin dikkatini çeken bir kompozisyon oluşturmaktadır. Görselde yer alan tabanca, çizimler ve diđer kişisel eşyalar, Jinx karakterinin kimliđi ve geçmişı hakkında ipuçları sunmaktadır. Yaratıcı düzenleme ve detaylara verilen önem, illüstrasyonun özgünlüğünü ve sanatsal değerini artırırken, aynı zamanda izleyicinin görsel anlatımın içine çekilmesini sağlamaktadır.
Algılanabilirlik	Bu illüstrasyonda kullanılan boşluklar ile Valorant'a eklenen öğelerin hızla tanınması sağlanmaktadır. Arcane dizi unsurları, öğelerin görsel detaylarını artırarak oyuncuların dikkatini çekmektedir.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniđi	Dijital illüstrasyon, 3D Modelleme
Çizim Tarzı	Bu illüstrasyon, Valorant oyununun çizim tarzını yansıtmaktadır. Çizgi film çizim tarzının estetiđi bu çalışmada, parlak renkler ve belirgin detaylar kullanılarak oluşturulmaktadır. Silah kostümü, silah uđuru, sprej ve oyuncu kartı gibi öğeler hem Valorant oyununun görsel yapısına hem de Arcane dizisinin temasına uyumlu bir şekilde tasarlanmıştır. Bu çizim tarzı, karakterlerin ve nesnelerin net ve tanınabilir olmasını sağlamaktadır.

İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	Valorant evrenine eklenen bu içeriklerin illüstrasyonu, bilgisayar ve dijital tabletler aracılığıyla yüksek çözünürlükte ve detaylı olarak oluşturulmuştur. Dijital boyama teknikleri, parlak renkler ve net çizgilerle birleştirilerek görselin dikkat çekiciliği artırılmıştır. Katmanlı kompozisyon, derinlik ve perspektif kullanımı, sahenin dinamik ve etkileyici görünmesini sağlamaktadır. Bu teknikler, Arcane'nin temasını oyunla uyumlu bir şekilde entegre edilmesine olanak tanımaktadır.
Renk Kullanımı	Parlak ve canlı renkler, Valorant'a eklenen içeriklerin belirginliğini artırmaktadır. Silah kostümü, silah uđuru, sprej ve oyuncu kartı gibi öğeler, net ve kontrast renklerle vurgulanarak oyuncuların dikkatini çekmektedir. Mavi ve mor gibi renkler, Arcane dizisinin temasını yansıtarak görsel bir zenginlik katmaktadır. Bu stratejik renk kullanımı, öğelerin hızlı ve kolay bir şekilde tanınmasını sağlamaktadır.
Kompozisyon	İllüstrasyonda içerikler, dengeli ve dikkat çekici bir düzenlemeyle sunulmuştur. Görseldeki öğeler, belirgin bir hiyerarşi oluşturacak şekilde boşluk kullanılarak yerleştirilmiştir. Silah kostümü ve oyuncu kartı gibi ana öğeler merkezde konumlanarak izleyicinin dikkatini çekmektedir.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	Net hatlar ve belirgin kontur çizgileri, Valorant'a eklenen içeriklerin kolayca tanınmasını sağlamaktadır. Parlak ve kontrast renkler, öğelerin görsel netliğini artırarak izleyicinin dikkatini çekmektedir. Öğeler, düzenli ve dengeli bir şekilde yerleştirilerek, arka plan unsurlarıyla karışmadan ön plana çıkmaktadır. Bu düzenleme, oyuncuların görsel bilgileri hızlı ve doğru bir şekilde algılamasına olanak tanımaktadır.

Görsel Hiyerarşi	Bu illüstrasyonda silah kostümü ve oyuncu kartı gibi anahtar öğeler, izleyicinin dikkatini ilk çeken unsurlar olarak yerleştirilmiştir. Arka plandaki sadelik ve boşluk, ana öğeleri destekleyici bir rol üstlenerek görselin derinliğini artırmaktadır. Bu düzenli yapı, izleyicinin dikkatini doğal bir akışla yönlendirmektedir. Parlak renkler, net çizgiler ve kompozisyon kullanımı sayesinde öğeler arasındaki hiyerarşi net bir şekilde belirginleşmektedir. Bu hiyerarşi, izleyicinin önemli unsurları hemen fark etmesini sağlayarak görsel mesajın etkili bir şekilde iletilmesine yardımcı olmaktadır.
Kullanılan İmgeler	Bu illüstrasyonun merkezinde yer alan tabanca ve grafiti, Jinx karakterinin asi ve kaotik doğasını vurgulamaktadır. Görselin kompozisyonu, denge, vurgu ve hareket gibi temel tasarım ilkelerine dayanmaktadır. Tabanca ve laptop gibi nesnelerin yerleşimi, simetri ve asimetri arasındaki dengeyi sağlayarak görselin akışını yönlendirmektedir.
E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM	
Kültürel Unsur Kullanımı	İllüstrasyonda kültürel unsurlar, karakterin kimliğini ve hikayesini vurgulamak amacıyla yerleştirilmiştir. Masa üzerindeki tabanca ve grafiti çizimi, karakterin asi doğasını ve şiddet içeren geçmişini yansıtırken, laptop üzerindeki çıkartmalar ve dijital cihazlar, modern ve teknolojik bir dünyada yaşadığını göstermektedir. Bu imgeler, kültürel bağlamda karakterin çevresiyle olan ilişkisini ortaya koymaktadır. Buna örnek olarak, hip-hop kültürünün sokak sanatı ve moda tasarımlarında sıkça yer alan grafiti ve baggy kıyafetler, bu kültürün isyankâr ve kendine özgü kimliğini yansıtmaktadır.
Teknoloji Kullanımı	İllüstrasyonda silah, üç boyutlu modelleme programları ile tasarlanmıştır. Diğer öğeler, dijital boyama programları ile çizilmiştir. Bu, silah kostümünün yüksek kalitede ve dikkat çekici görünmesini sağlarken, silah uğuru, sprey ve oyuncu kartı gibi öğelerin farklı görsel tarzda görünmesini sağlamaktadır.

Kitle Yönlendirme	<p>Bu illüstrasyon, kitle yönlendirme stratejilerini etkili bir şekilde kullanarak izleyicinin dikkatini belirli noktalara çekmeyi amaçlamaktadır. Masa üzerindeki tabanca, grafiti tarzı çizim ve dijital cihazlar gibi belirgin öğeler, izleyicinin gözünü bu objelere yönlendirerek Jinx karakterinin yaşamını vurgulamaktadır. Bu yöntem, izleyicinin ilgisini çekerken aynı zamanda anlatılan hikâyenin ana temalarını ve duygusal tonunu pekiştirmektedir. Kitle yönlendirme, bu tasarımda izleyicinin bakışını kontrol etmenin yanı sıra mesajın etkisini artırmak için de kullanılmaktadır.</p>
--------------------------	---

Valorant Jinx içerikleri görseli, Valorant oyununa eklenen Arcane içerikleri ile diziyi oyunculara tanıtmaktadır. Bu sayede farklı dijital unsurlar ile ilişki kurularak dizinin popülerliğinin artırılması amaçlanmaktadır.

3.7.3. Teamfight Tactics



Görsel 36: Teamfight Tactics Jinx ve Vi İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/sira-altsehir-gecelerinde>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Teamfight Tactics Jinx ve Vi İllüstrasyonu
Konu	Eğlence
Üretici Firma	Riot Games, Teamfight Tactics
Yayımcı	Teamfight Tactics
Kullanıldığı Platform	Dijital (Twitter)
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	2480 x 3508 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	Bu illüstrasyon, Arcane'nin Teamfight Tactics oyunu için düzenlediği etkinliği tanıtmaktadır. Riot Games'in resmî sitesinde duyurulan bu etkinlik kapsamında, Zaun temalı bir arena görünümü ve Minik Efsane yumurtası hediye edilmektedir. Bu hediyeler, oyunculara oyunun atmosferine uyumlu içerikler sunarak oyun deneyimini zenginleştirmektedir. Etkinlik, oyuncuların oyuna olan bağlılıklarını artırmayı ve Arcane dizisini tanıtarak oyunla dizi arasında güçlü bir bağ kurmayı amaçlamaktadır.
Özgünlük/Yaratıcılık	Bu illüstrasyonda canlı renkler ve çizim teknikleriyle stilize edilen farklı karakterler, görselin estetik bütünlüğünü korurken izleyicinin dikkatini çekmektedir. Her karakterin kendine özgü özellikleri ve ifadeleri bulunmaktadır. Bu tür yaratıcı yaklaşımlar, popüler kültür unsurlarını yeniden yorumlayarak yeni ve ilgi çekici görsel anlatılar oluşturmaktadır.
Algılanabilirlik	Parlak renkler ve net çizgiler, Arcane karakterlerini ve Minik Efsane'leri belirginleştirmektedir. Karakterlerin ve öğelerin netliği, oyuncuların görsel unsurları hızla tanımasını sağlamaktadır. Detayların belirginliği ve renklerin canlılığı, görsel bilgilerin hızlı ve doğru bir şekilde algılanmasını kolaylaştırmaktadır.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çizim Tarzı	Parlak renkli dijital keçeli kalem fırçalarıyla oluşturulan bu görsel, detaylı ve stilize edilmiş tarzda tasarlanmıştır. Çizim tarzı, keçeli kalem efekti vererek Jinx karakterinin Arcane dizisinde yaptığı çizimlerin estetiğini yansıtmaktadır.

İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	Bu illüstrasyonda kullanılan keçeli kalem tekniği, detaylı ve stilize edilmiş bir görünüm sunmaktadır. Keçeli kalem tekniği dijital boyama teknikleri kullanılarak, karakterlerin ve diğer öğelerin netliğini vurgulamaktadır. Ayrıca keçeli kalem tekniği çizimlerin ve boyamaların canlılığını arttırmaktadır.
Renk Kullanımı	Bu illüstrasyonda renk kullanımı, görselin enerjisini ve çekiciliğini artırmak için uygulanmıştır. Parlak ve canlı renkler, detayları vurgulayarak görselin canlılığını yansıtmaktadır. Mavi, kırmızı ve sarı tonlar, karakterlerin ve sahnenin hareketliliğini vurgulamaktadır. Renkler, keçeli kalem efekti ile birleşerek, görselin stilize ve özgün bir görünüm kazanmasını sağlamaktadır.
Kompozisyon	Teamfight Tactics Jinx ve Vi illüstrasyonun kompozisyonu, dikkat çekici ve dengeli bir şekilde düzenlenmiştir. Jinx ve Vi karakterleri tasarımın ortasına konumlandırılmıştır. Ekko ve Heimerdinger karakterleri ise daha küçük bir şekilde çerçevenin içinde yer almıştır. Minik Efsane'ler ise perspektif açısından görselin daha derinlerine yerleştirilmiştir. Karakterler ve Minik Efsane'leri saran çerçeve ise tasarımın sınırlarına uzak bir mesafeye konulmuştur.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	İllüstrasyonda keçeli kalem çizgileri ve parlak renkler, görsel unsurların kolayca tanınmasını sağlamaktadır. Karakterlerin ve diğer öğelerin belirginliği, oyuncuların dikkatini önemli detaylara hızla çekmektedir. Bu düzenleme, bilgi akışını kesintisiz ve etkili hale getirmektedir. Ayrıca, izleyicinin gözünü doğal bir akışla yönlendirerek, öğelerin hızlı ve doğru bir şekilde algılanmasını kolaylaştırmaktadır.

<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>Bu illüstrasyon, güçlü bir görsel hiyerarşi sergilemektedir. Ana unsurlar, parlak renkler ve net çizgilerle vurgulanarak merkeze yerleştirilmiştir. İzleyicinin dikkatini çekmek için stratejik olarak konumlandırılmış olan bu unsurlar, görselin en önemli noktalarını oluşturmaktadır. Daha az önemli detaylar ise daha hafif tonlarla ve daha küçük boyutlarda arka planda yer almaktadır. Böylece ana unsurların belirginliği korunmaktadır. Bu katmanlı yapı, sahneye derinlik kazandırarak izleyicinin gözünü doğal bir akışla yönlendirmektedir.</p> <p>İllüstrasyonda hiyerarşi, izleyicinin önemli unsurları hızla fark etmesini sağlayarak görsel mesajın net ve etkili bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır. Yapılan düzenleme aynı zamanda görselin okunabilirliğini ve anlaşılabilirliğini artırarak, hedef kitlenin görsel unsurları hızlı ve doğru bir şekilde algılamasını sağlamaktadır. Bu yaklaşım, illüstrasyonun genel tasarımının etkileyciliğini güçlendirerek zengin bir görsel deneyim sunmaktadır.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>Görseldeki pozlar ve ifade dolu yüzler, görselin hareketliliğini artırmaktadır. Temel tasarım ilkelerinden renk, denge ve kompozisyon unsurları dikkatle uygulanmıştır. Renk kullanımı, görseldeki her bir karakterin belirginleşmesini sağlarken, denge unsuru ise karakterlerin yerleşimi ile sağlanmaktadır. Kompozisyon, görselin bütünlüğünü korurken her bir öğenin uyum içerisinde olmasını sağlamaktadır. Bu şekilde, illüstrasyon hem estetik bir çekicilik kazanmakta hem de izleyiciye güçlü bir görsel anlatım sunmaktadır.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>Bu illüstrasyon, Chibi Anime türüne belirgin bir benzerlik göstermektedir. Chibi tarzı, karakterlerin sevimli ve abartılı bir şekilde tasarlanmasıdır. Büyük başlar, büyük gözler ve küçültülmüş vücut oranlarıyla dikkat çekmektedir. İllüstrasyonda, karakterler ve öğeler bu tarzda stilize edilerek sunulmuştur, böylece izleyicilere tanıdık estetik sunulmuştur.</p>

Teknoloji Kullanımı	Teamfight Tactics Jinx ve Vi illüstrasyonu, dijital tabletler ve bilgisayar destekli çizim programları kullanılarak yüksek çözünürlükte oluşturulmuştur.
Kitle Yönlendirme	Bu illüstrasyon, kitle yönlendirme bağlamında dikkat çekici bir şekilde yapılandırılmıştır. Karakterlerin merkezi konumu ve onları çevreleyen parlak renkler, izleyicinin görseldeki odak noktalarını kolayca bulmasını sağlamaktadır. Belirgin sınır çizgileri ve kontrast renk kullanımı, karakterleri arka plandan ayırarak, izleyicinin dikkatini istenilen bölgelere çekmektedir. Ayrıca, illüstrasyonda yer alan semboller ve ifadeler, izleyicinin görseli anlamlandırmasını kolaylaştırmakta ve belirli bir duygusal tepki yaratmaktadır. Bu unsurlar, illüstrasyonun etkili bir şekilde kitle yönlendirme işlevi görmesini sağlamaktadır.

İllüstrasyon, Arcane dizisini Teamfight Tactics oyunu kitesine tanıtmayı hedeflemektedir. Oyun Riot Games'in yapımcısı olduğu oyunlar arasında bulunmaktadır. Bu sayede kullanılan tanıtım faaliyeti mevcut hedef kitle ve olası yeni kitlenin etkileşimini arttırmaktadır.

3.7.4. LoL: Wild Rift



Görsel 37: Jinx Vi'ya Karşı İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/riotx-arcanee-hos-geldiniz>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Jinx Vi'ya Karşı İllüstrasyonu
Konu	Fantastik
Üretici Firma	Riot Games, LoL: Wild Rift
Yayımcı	Riot Games
Kullanıldığı Platform	Dijital
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	1120 x 746 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	Bu illüstrasyon, Riot Games'in LoL: Wild Rift oyunu için bedelsiz oyun içi kostümlerini duyurmak amacıyla kullanılmıştır. Riot Games, bu duyuruyu resmi internet sitesi üzerinden yapmıştır. Görsel, Wild Rift'in oyun atmosferini yansıtırken, ücretsiz kostüm etkinliğini vurgulamaktadır. Böylece, League of Legends: Wild Rift oyuncularına Arcane dizisini de tanıtmaktadır.
Özgünlük/Yaratıcılık	Riot Games, LoL: Wild Rift için bedelsiz kostümlerini tanıtırken, Jinx ve Vi karakterlerini simetrik pozlarla sunarak görsel çekiciliği artırmıştır. Ayrıca iki farklı illüstrasyonu tek bir görselde birleştirmiştir.
Algılanabilirlik	Canlı renk kullanımı ve net görsel unsurlar, Jinx ve Vi karakterlerini öne çıkarmaktadır. Karakterlerin duruşları, izleyicinin dikkatini hızla çekmektedir. Arka plan, ana figürlerin belirgin olmasını sağlayacak şekilde basit tutulmuştur. Bu tasarım, izleyicilerin önemli öğeleri hızlı ve kolayca fark etmesini sağlayarak, görsel mesajın etkili bir şekilde algılanmasını sağlamaktadır.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çizim Tarzı	Bu illüstrasyon, League of Legends: Wild Rift'in görsel tarzına uyum sağlayan ve 3 boyutlu animelerden esinlenen bir çizim tarzına sahiptir. Karakterler, League of Legends'in splash art (tanıtım resmi) tarzını da yansıtmaktadır. Üç boyutlu anime estetiği, Jinx ve Vi karakterinin giyimlerini ve silahlarını detaylı bir şekilde göstermektedir. Böylece canlı ve enerjik görünümünü desteklerken, görseli daha estetik hale getirmektedir.

İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	Bu illüstrasyonda dijital boyama teknikleriyle canlı renkler ve keskin çizgiler elde edilmiştir. Bu sayede üç boyutlu animelerden esinlenen karakter tasarımlarında, derinlik ve hacim hissi yaratılmıştır. İllüstrasyonda kullanılan ışıklandırma ve gölgelendirme teknikleri, görselin gerçekçiliğini ve dinamizmini artırmaktadır.
Renk Kullanımı	İllüstrasyonda renk kullanımı, iki karakterin zıt tarzını ve ortamlarını vurgulamak amacıyla seçilmiştir. Sol tarafta yer alan karakter, koyu ve soğuk renk tonlarıyla çevrelenmiş olup, mavi ve mor tonlar ağırlıklı olarak kullanılmaktadır. Bu renkler, karakterin kaotik ve karanlık doğasını yansıtmaktadır. Sağ tarafta bulunan karakter ise, daha sıcak ve aydınlık renk tonlarıyla betimlenmiştir. Sarı ve kırmızı tonların hâkim olduğu bu bölüm, karakterin güçlü ve enerjik yapısını ifade etmektedir. İki bölüm arasındaki kontrast, izleyicinin dikkatini çekmekte ve karakterlerin zıtlıklarını net bir şekilde ortaya koymaktadır.
Kompozisyon	Jinx ve Vi karakteri, altın orana göre yerleştirilmiştir ve sırt sırta yaslanmış bir imaj verilmiştir. Böylece izleyicinin dikkatini doğrudan karakterlere çekmektedir. Arka plan, ana figürlerin öne çıkmasını sağlamak için daha sade ve az detaylı tutulmuştur.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	Jinx ve Vi, görselin merkezine dikkat çekici bir şekilde yerleştirilmiş ve sırt sırta yaslanmış olarak konumlandırılmıştır. Kullanılan mavi ve sarı renkler, karakterlerin kimliklerini belirginleştirmekte ve görseli anlaşılır kılmaktadır. Arka plan, ana figürlerin belirginliğini artırmak için sade tutulmuştur. Böylece, izleyicinin dikkatini önemli unsurlara yönlendirmekte ve görsel mesajın hızlı ve etkili bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır. Bu da izleyicinin görseli hızlıca anlamasını ve ana temaya odaklanmasını kolaylaştırmaktadır.

<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>Bu illüstrasyonda görsel hiyerarşi, izleyicinin dikkatini önemli unsurlara yönlendirmek için kullanılmaktadır. Karakterlerin merkezde konumlandırılması, izleyicinin bakışını ilk olarak onlara çekmekte ve vurgulamaktadır. Arka plan öğeleri daha az doygun renklere sahiptir, böylece ana karakterler ön planda kalmaktadır. Ayrıca, renk kontrastları ve ışık-gölge kullanımı, izleyicinin bakışını karakterlerin yüz ifadelerine ve silahlarına yönlendirmekte, böylece hikâyenin ana temasını ve duygusal tonunu daha net bir şekilde iletmektedir. Bu stratejik yerleştirme ve renk kullanımı, görsel hiyerarşiyi başarılı bir şekilde oluşturmakta ve izleyicinin ilgisini sürekli olarak ana unsurlar üzerinde tutmaktadır.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>Bu illüstrasyonda simetrik kompozisyon izleyicinin bakışını doğal olarak karakterlere yönlendirmektedir. Renk kullanımı karakterlerin zıtlıkları vurgularken, sade mekân karakterleri öne çıkarmaktadır. Tasarımda denge, kontrast ve vurgu gibi temel ilkeler etkin şekilde kullanılmıştır. Bu yöntem, izleyicinin dikkatini çekmek ve görsel anlatımı güçlendirmek için etkili olmuştur.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>Soldaki Jinx karakterinin canlı renklerdeki saç stili ve dövmeleeri, 1980'ler ve 1990'ların arcade (atari salonu) estetiğini yansıtırken, sağdaki karakterin daha teknolojik ve disiplinli görünümü modern oyun kültürünü temsil etmektedir. Dizideki karakterlerin atari oyunlarıyla olan etkileşimleri, dönemin gençlik kültürünü yansıtmaktadır. Benzer şekilde, "Ready Player One" filminde de atari oyunlarının ve 1980'lerin pop kültürünün izleri, hikâyenin temel taşlarını oluşturmaktadır. Bu illüstrasyonda da atari salonu kültüründen esinlenerek Jinx ve Vi karakterlerinin dizi hikayesi ile olan bağlantıları yansıtılmaktadır.</p>

Teknoloji Kullanımı	Bu illüstrasyon, bilgisayar ortamında modern dijital sanat teknikleriyle oluşturulmuştur. Yüksek çözünürlüklü grafik tabletlerle detaylı boyama yöntemleri kullanılarak hazırlanmıştır.
Kitle Yönlendirme	<p>Bu illüstrasyonda, kitle yönlendirme teknikleri, izleyicinin dikkatini karakterlerin arasındaki karşıtlığa çekmek için kullanılmaktadır. Sol taraftaki Jinx'in enerjik ve meydan okuyan duruşu, sağ taraftaki Vi'ni kararlı ve ciddi ifadeleriyle tezat oluşturmaktadır. Bu zıtlık, izleyicinin dikkatini iki karakter arasında sürekli bir şekilde gidip gelmesini sağlamaktadır. Karakterlerin fiziksel pozisyonları ve yüz ifadeleri, izleyiciyi hikâyenin içine çekerek duygusal bir bağlantı kurmayı amaçlamaktadır.</p> <p>Görselin orta hattı boyunca oluşturulan sınır, izleyicinin gözünü doğal olarak iki tarafa yönlendirmektedir, bu da dikkat dağıtmadan her iki karakterin detaylarının incelenmesini sağlamaktadır. Aynı zamanda, renk kullanımı da izleyiciyi yönlendirme konusunda kritik bir rol oynamaktadır. Sol tarafta kullanılan daha soğuk renkler, sağ taraftaki sıcak ve sarı tonlar ile kontrast oluşturmaktadır. Bu renk paletleri, izleyicinin duygusal tepkilerini manipüle ederken aynı zamanda görselin yapısını desteklemektedir.</p>

League of Legends'in mobil sürümü olan LoL: Wildrift, Jinx Vi'a karşı illüstrasyonu ile her iki oyunun kitlesinin de tanıdığı karakterleri Arcane dizi atmosferine uygun bir şekilde sunmaktadır. Böylece mevcut kitlenin karakterlere ve diziye ilgi göstermesi sağlanmaktadır.

3.7.5. Legends of Runeterra



Görsel 38: Legends of Runeterra İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/riotx-arcanee-hos-geldiniz>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Legends of Runeterra İllüstrasyonu
Konu	Fantastik
Üretici Firma	Riot Games, Legends of Runeterra
Yayımcı	Riot Games
Kullanıldığı Platform	Dijital
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	1120 x 630 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	Riot Games, Legends of Runeterra oyununa yeni bir kalıcı oyun modu ekleyerek Arcane dizisini kutlamaktadır. “Mod Piltover ve Zaun’da Jinx ve etrafındakilerin heyecanlı maceralarını içeren özel bir kısma da sahiptir” bilgisini paylaşmak için Riot Games, Arcane temalı bu görseli kullanarak resmi internet sitesinde duyuru yapmıştır. İllüstrasyon, oyuna eklenen yeni içerikleri ve tematik öğeleri görsel olarak tanıtmaktadır.
Özgünlük/Yaratıcılık	Karakterlerin her biri, özellikleri ve detaylı çizimleriyle ön plana çıkmaktadır. İllüstrasyon, klasik ve modern tasarım unsurlarını harmanlayarak hem estetik hem de işlevsel bir sanat eseri ortaya koymaktadır. Bu özgün tasarım yaklaşımı, eserin genel görsel anlatımını güçlendirirken, izleyicinin ilgisini canlı tutmaktadır.
Algılanabilirlik	Canlı renkler ve siyah kontur çizgileri, Jinx, Vi ve Jayce karakterlerinin belirginliğini artırmaktadır. Dinamik duruşlar, izleyicinin gözünü önemli detaylara yönlendirmektedir. Sade arka plan, ana figürleri öne çıkararak görselin hızlı algılanmasını sağlamaktadır.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çizim Tarzı	Bu illüstrasyon, çizgi roman tarzında tasarlanmıştır. Siyah kontur çizgileri ve canlı renklerin kullanımı, karakterlerin belirginliğini artırarak görselin dikkat çekiciliğini sağlamaktadır. Bu stil, Legends of Runeterra oyunundaki kartlarda bulunan görsellerle uyumlu bir şekilde tasarlanmıştır. Karakterlerin hareketli pozları ve ifadeleri, çizgi roman estetiğini yansıtarak oyunun görsel bütünlüğünü korumaktadır.

İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	Bu illüstrasyon, çeşitli dijital sanat teknikleri kullanılarak oluşturulmuştur. Yüksek çözünürlüklü dijital boyama, canlı renkler ve siyah kontur çizgilerini vurgulamaktadır. Karakterlerin detaylı gölgelendirilmesi ve ışıklandırılması, görsele derinlik ve hacim kazandırmaktadır.
Renk Kullanımı	İllüstrasyonda kullanılan canlı ve doygun renkler, Jinx ve diğer karakterlerin tarzlarını vurgulamaktadır. Mavi, pembe ve sarı tonlar, karakterlerin öne çıkmasını sağlayarak izleyicinin dikkatini çekmektedir. Siyah kontur çizgileri, renklerin daha belirgin ve net görünmesini sağlamaktadır.
Kompozisyon	Legends of Runeterra illüstrasyonunda Jinx, Vi ve Jayce karakterleri, görselin sağ kısmına yerleştirilmiştir. Tüm görsel öğeler tepeden bakan bir perspektifle çizilmiştir. Böylece izleyicinin dikkati karakterlere çekilmektedir. Solda boş kalan kısma RiotX Arcane ve Legends of Runeterra logoları yerleştirilmiştir.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	Bu illüstrasyon, net ve anlaşılır bir görsel deneyim sunmak amacıyla tasarlanmıştır. Canlı renklerin ve siyah kontur çizgilerinin kullanımı, Jinx ve diğer karakterlerin belirginliğini artırarak izleyicinin dikkatini hızla çekmektedir. Karakterlerin tepeden bakılan bir perspektifle çizilmesi, izleyicinin gözünü önemli detaylara yönlendirmektedir. Arka planın sade tutulması, ana figürlerin öne çıkmasını sağlamakta ve görsel karmaşayı engellemektedir. Bu düzenleme, izleyicilerin ana unsurları hızlı ve kolay bir şekilde tanınmasını mümkün kılmaktadır, böylece görsel mesajın net ve etkili bir şekilde iletilmesi sağlanmaktadır.

<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>Bu illüstrasyonda merkezde yer alan karakterler, daha büyük boyutları ve parlak renkleriyle izleyicinin dikkatini hemen çekmektedir. Bu, izleyicinin ilk olarak nereye bakması gerektiğini belirlemekte ve ana odak noktalarını vurgulamaktadır. Arka plandaki daha az belirgin unsurlar, ana figürleri destekleyici nitelikte olup, görsel dengeyi sağlamaktadır. Ayrıca, farklı renk tonları ve ışık-gölge kullanımı, derinlik hissi yaratarak katmanlar arasında bir ayrım oluşturmakta ve izleyicinin dikkatini belirli bölgelere çekmektedir. Bu hiyerarşik yapı, illüstrasyonun anlaşılabilirliğini artırırken, izleyicinin dikkatini etkili bir şekilde yönlendirmektedir.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>Görselde yer alan tüm karakterler, özgün kostüm ve ekipmanlarıyla belirli bir kişiliği ve hikâyeyi yansıtmaktadır. Temel tasarım ilkeleri bağlamında, illüstrasyonda denge, kontrast ve vurgu unsurları uygulanmıştır. Denge, karakterlerin yerleştirilmesiyle sağlanırken, renk kontrastları ve farklı dokular, görsel ilgiyi canlı tutmaktadır. Vurgu, merkezdeki karakterler aracılığıyla oluşturulmuştur ve bu sayede izleyicinin dikkatini hemen çekmektedir. Arka plandaki imgeler, ana figürleri destekleyici nitelikte olup, derinlik katmaktadır. Bu kompozisyon, kullanılan imgeler ve tasarım ilkeleriyle dinamik bir görsel deneyim sunmaktadır.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>Bu illüstrasyonda, çizgi roman kültürü, belirgin siyah kontur çizgileri, canlı renkler ve dinamik kompozisyonlarla karakterize edilmektedir. Piltover şehrinin yüksek bir yerinde, köprüde konumlandırılan karakterler, çizgi roman estetiğine uygun olarak abartılı duruşlar ve güçlü ifadelerle betimlenmiştir. Köprüdeki Jinx'in zihnindeki görseller, onun iç dünyasını yansıtarak çizgi romanların içsel monolog ve bilinç akışı tekniklerine gönderme yapmaktadır. Bu detaylar, çizgi roman kültürünün zenginliğini ve çok yönlülüğünü görsel olarak ifade ederken, oyunun atmosferini güçlendirmektedir.</p>

Teknoloji Kullanımı	Bu illüstrasyon, bilgisayar destekli grafik tasarım programları ve yüksek çözünürlüklü grafik tabletler kullanılarak üretilmiştir.
Kitle Yönlendirme	<p>Bu illüstrasyonda kitle yönlendirme, görsel tarz, tasarım, kompozisyon, şekil ve renk öğeleri kullanılarak yapılmıştır. Öncelikle odak noktası olan Jinx karakteri, belirgin siyah kontur çizgileri ve canlı renklerle öne çıkarılmıştır. Karakterin tepeden bakan bir perspektifle çizilmesi, hedef kitlenin dikkatini doğrudan istenilen yere çekilmesine yardımcı olmuştur. İkinci odak noktasına yerleştirilen Piltover şehri ise görselin okunmasını yönlendirmektedir. İllüstrasyonun sade arka planı, dikkati Jinx ve diğer ana figürlere yönlendirmektedir.</p> <p>Görsel tarz, şekil ve renk kullanımı kitle yönlendirme konusunda önemli bir rol oynamaktadır. İllüstrasyonun çizgi roman tarzı, siyah kontur çizgileri ve dinamik renk paleti, izleyicileri Legends of Runeterra oyununa ve Arcane dizisine yönlendirmektedir. Bu illüstrasyonda potansiyel oyuncu kitlesini oyuna ve diziyeye yönlendirmekteki en önemli etken, Jinx karakterini ve mekânı duygusal anlamda etkili bir şekilde ifade edebilmektir.</p> <p>Kitle yönlendirmedeki destekleyici unsur olarak detaylar da illüstrasyonun izleyici tarafından incelenmesine teşvik etmektedir. Odak noktasının dışındaki detaylar, oyun ve Arcane dizisi hakkında küçük bilgiler verilmesini sağlamaktadır. Havada uçan kartlar, Legends of Runeterra oyununu simgelemekte ve oyunun atmosferini yansıtmaktadır. Böylece hedef kitle, oyun ve dizi hakkında edindiği bilgilerle oyuncu ve seyirci olmaya hazırlanmaktadır.</p>

Legends of Runeterra illüstrasyonu, Riot Games'in yapımcısı olduğu Legends of Runeterra oyununun kitlesine Arcane dizisini tanıtmayı amaçlamaktadır. Bu oyun League of Legends temelli bir oyun olmasından dolayı dizi unsurlarını oyuna entegre ederek benzer tanıtım faaliyeti uygulamaktadır.

3.7.6. Fortnite



Görsel 39: Fortnite Jinx İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/jinx-arcane-kutlamalari-icin-fortniteta>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Fortnite Jinx İllüstrasyonu
Konu	Fantastik
Üretici Firma	Riot Games, Fortnite
Yayımcı	Riot Games, Fortnite
Kullanıldığı Platform	Dijital
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	1439 x 810 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	"Jinx, Arcane Kutlamaları İçin Fortnite'ta" başlığıyla Riot Games, Fortnite ile iş birliklerini duyurmuştur. Bu duyuru, Arcane dizisinin karakteri Jinx'in Fortnite oyununa eklenmesiyle ilgili detayları içermektedir. Riot Games ve Fortnite, bu iş birliğini sosyal medya hesapları ve internet siteleri üzerinden bu görselle duyurmuştur. Bu illüstrasyon, Jinx karakterini ve oyunun dinamik atmosferini yansıtarak, oyuncuların ilgisini çekmeyi amaçlamaktadır.
Özgünlük/Yaratıcılık	İllüstrasyonda Jinx karakteri, Fortnite'ın oyun dünyasına entegre edilmiştir. Karakterin enerjik duruşu ve detaylı silah tasarımı, Arcane dizisinin estetiğini yansıtırken, Fortnite'ın tarzını da korumaktadır. Bu yaratıcı yaklaşım iki farklı dünyayı etkileyici bir şekilde bir araya getirmektedir.
Algılanabilirlik	Net hatlar ve güçlü kontrastlar, görselin ana unsurlarını vurgulayarak izleyicinin gözünü doğal olarak önemli detaylara yönlendirmektedir. Arka plandaki sade gökyüzü, ana figürün belirginliğini artırarak görsel karmaşayı önlemektedir. Bu düzenleme, izleyicilerin Jinx'i ve çevresindeki sahneyi hızlı ve kolay bir şekilde tanımasını sağlamaktadır. Böylece görsel mesaj net ve etkili bir şekilde iletilmektedir.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital illüstrasyon, 3D Modelleme
Çizim Tarzı	Bu illüstrasyon, Fortnite oyununun karakteristik çizim tarzına sadık kalınarak 3D modelleme ile oluşturulmuştur. Jinx, oyunun kendine özgü renkli ve stilize estetiği ile uyum içerisinde tasarlanmıştır. Arka plan ve çevresel unsurlar, dijital boyama teknikleri ile zenginleştirilmiş, böylece sahnenin bütünlüğü ve atmosferi güçlendirilmiştir.

İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	Bu illüstrasyonda Jinx karakteri, 3D modelleme teknikleriyle detaylı bir şekilde tasarlanmış, gerçekçi dokular ve ışıklandırma ile zenginleştirilmiştir. Çevresel unsurlar ve arka plan, dijital boyama teknikleri kullanılarak hazırlanmıştır.
Renk Kullanımı	İllüstrasyonda Jinx'in canlı ve parlak mavi saçları, karakterin ana odak noktası olmasını sağlarken, silahındaki neon mor ve pembe tonlar, dikkat çekici ve fütüristik bir hava katmaktadır. Arka planın daha soğuk beyaz tonları, Jinx'in ve çevresindeki yıkımın etkisini artırarak görselin genel kontrastını güçlendirmektedir. Renklerin bu stratejik kullanımı, sahnenin aksiyon etkisini artırmaktadır.
Kompozisyon	Jinx, merkezi bir konumda yer alarak izleyicinin dikkatini hemen çekmektedir. Karakterin hareketi ve enerjik duruşu, görselin odak noktasını oluşturmaktadır. Arka plan, yıkılmış duvarlar ve etrafa saçılmış enkazlarla dolu olup, sahneye derinlik ve hareket hissi katmaktadır. Diğer karakterler ve çevresel unsurlar, Jinx'in etrafında stratejik olarak yerleştirilmektedir.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	Fortnite Jinx illüstrasyonunda, karakterin merkezi konumu ve canlı renklerle vurgulanması izleyicinin dikkatini anında çekmektedir. Arka planın nötr tonlarda ve sade tutulması, dikkati dağıtmadan Jinx karakterinin öne çıkmasını sağlamaktadır. Karakterin belirgin hatları, görselin ana unsurlarını hızlı ve kolay bir şekilde tanımlanabilir kılmaktadır. Parçalanmış duvarlar ve enkaz, sahneye hareket ve derinlik katarken görsel karmaşayı önlemektedir. Ayrıca, illüstrasyonda arka planda yer alan karakterler ve enkaz öğeleri, görsel perspektif katacak şekilde düzenlenmiştir.

<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>İllüstrasyonda Jinx karakteri, merkezi ve dikkat çekici konumda yer alarak izleyicinin gözünü hemen kendine çekmektedir. Karakterin canlı renkleri ve dinamik duruşu, ilk bakışta öne çıkmasını sağlamaktadır. Diğer unsurlar, arka planda daha düşük kontrastlı ve daha yumuşak tonlarda tasarlanmış olup, ana figürle rekabet etmeyecek şekilde yerleştirilmiştir. Parçalanmış duvarlar ve etrafa saçılmış enkaz, sahneye hareket ve derinlik katarak ikinci ve üçüncü bakışlarda keşfedilecek detaylar sunmaktadır. Bu hiyerarşi, izleyicinin gözünü doğal bir akışla yönlendirerek görselin mesajını net ve etkili bir şekilde iletmektedir.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>İllüstrasyonda, karakterler ve çevresel unsurlar belirgin bir şekilde öne çıkarılmakta olup, her bir öge detaylı ve özenle tasarlanmıştır. Temel tasarım ilkeleri bağlamında, denge, karakterlerin ve çevresel unsurların asimetrik yerleştirilmesiyle sağlanmış olup, bu da kompozisyona hareket katmaktadır. Kontrast, renk kullanımı ve ışık-gölge oyunları vurgulanmakta, bu sayede karakterler ve objeler arasındaki ayırım net bir şekilde ortaya konmaktadır. Vurgu, merkeze yerleştirilen ana karakter aracılığıyla sağlanmakta olup, izleyicinin bakışlarını doğrudan bu noktaya yönlendirmektedir.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>İllüstrasyonda Jinx karakter tasarımı, punk kültürünün asi ve enerjik estetiğini yansıtırken, canlı renkler ve belirgin ifadelerle karakterize etmektedir. Böylece punk müziğinin ve moda akımının etkilerini yansıtmaktadır. Diğer yandan Fortnite'ın stilize 3 boyutlu modelleme teknikleri, Marvel ve DC Comics gibi çizgi roman yayımcılarının oluşturdukları karakter tasarımlarına benzer şekilde, popüler video oyunlarında yaygın olan bir görsel dili kullanarak, izleyicilere tanıdık ve çekici bir estetik sunmaktadır. Bu kültürel referanslar hem oyunun hem de Arcane dizisinin izleyicilerine hitap ederek, iki dünya arasında bir köprü kurarak izleyicinin ilgisini çekmektedir.</p>

Teknoloji Kullanımı	Jinx karakteri, detaylı ve gerçekçi bir görünüm sağlamak için 3 boyutlu modelleme ile tasarlanmış, gelişmiş ışıklandırma ve gölgelendirme teknikleri ile zenginleştirilmiştir. Arka plan, dijital boyama teknikleriyle yaratılarak sahneye derinlik ve atmosfer kazandırılmıştır.
Kitle Yönlendirme	Bu illüstrasyon, popüler kültür öğelerini kullanarak izleyici kitlesini etkili bir şekilde yönlendirmektedir. Merkezdeki karakterin enerjik ve dinamik duruşu, dikkat çekici bir odak noktası oluşturmakta ve izleyicinin ilgisini doğrudan çekmektedir. Arka plandaki unsurlar, karakterin ön plandaki hareketini ve enerjisini vurgulamak amacıyla bilinçli olarak karmaşık ve dağınık bir yapıda tasarlanmıştır. Bu görsel strateji, izleyicinin dikkatini çekmek ve ilgisini sürdürmek için tasarlanmış bir kitle yönlendirme tekniği olarak değerlendirilebilmektedir. İllüstrasyon, izleyicinin algısında belirli bir yönde hareket yaratmak için kullanılan renk, kompozisyon ve figür dinamiklerini kullanarak, görsel bir hikâye anlatımı sunmaktadır.

Riot Games, kendi yapımcılığını üstlendiği oyunlar dışında iş birliğinde bulunduğu Fortnite oyununda Arcane dizisini tanıtmaktadır. Bu tanıtım farklı bir oyuncu kitlesini kapsamaktadır.

3.7.7. PUBG Mobile



Görsel 40: PUBG Mobile Arcane İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/runeterra-riotx-arcanei-kutlamak-icin-pubg-mobileda>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	PUBG Mobile Arcane İllüstrasyonu
Konu	Fantastik
Üretici Firma	Riot Games, PUBG Mobile
Yayımcı	Riot Games, PUBG Mobile
Kullanıldığı Platform	Dijital
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	1440 x 811 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Photoshop

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	PUBG Mobile, Arcane dizisinin Piltover şehrini yeni bir harita olarak oyuna entegre etmektedir. Yapılan bir güncelleme ile Arcane temalı silah ve teçhizatların yanı sıra dizinin ana karakterleri de oyuna eklenmiştir. Riot Games ve PUBG Mobile, bu duyuruyu resmi internet siteleri ve sosyal medya hesapları üzerinden bu görselle paylaşmıştır.
Özgünlük/Yaratıcılık	PUBG Mobile'ın Arcane temalı illüstrasyonunda, Arcane dizisinin estetiğini yansıtan silah ve teçhizatlar dikkat çekmektedir. Karakterlerin dinamik pozları çatışma atmosferini güçlendirmektedir. Kullanılan kompozisyon ve renk paletinin, oyunun genel estetiğiyle uyum içinde olduğu görülmektedir.
Algılanabilirlik	Canlı renkler ve belirgin kontrast, karakterlerin ön plana çıkmasını sağlayarak izleyicinin dikkatini çekmektedir. Karakterlerin duruşları, izleyicinin gözünü önemli detaylara yönlendirmektedir. Arka planın sade tutulması, ana figürlerin belirginliğini artırarak görsel karmaşayı engellemektedir. Bu düzenleme, izleyicilerin ana unsurları hızlı ve kolay bir şekilde tanınmasını sağlamaktadır. Böylece görsel mesaj net ve etkili bir şekilde iletilmektedir.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital illüstrasyon, 3D Modelleme
Çizim Tarzı	Bu illüstrasyon, PUBG Mobile'ın görsel tarzını yansıtan bir çizim tarzında resmedilmiştir. Karakterler, detaylı ve 3 boyutlu modellemelerle oluşturulmuştur, böylece gerçekçi bir görünüm kazandırılmıştır. Arka plan ise dijital boyama teknikleriyle yapılmıştır, bu da sahneye derinlik ve atmosfer katmıştır. Bu kombinasyon, görselin hem dinamik hem de estetik açıdan zengin olmasını sağlamıştır.

İllüstrasyon Türü	3 Boyut
Kullanılan Teknik	Karakterler, detaylı bir görünüm sağlamak için 3 boyutlu modelleme teknikleriyle tasarlanmıştır. 3 boyutlu karakterler, gerçekçi dokular ve ışıklandırmalarla desteklenmiş, böylece görselin derinliği ve etkileyciliği artırılmıştır. Arka plan ise dijital boyama teknikleriyle hazırlanmış, bu sayede sahneye atmosfer katılmıştır. Bu tekniklerin uyumlu kullanımı, hedef kitleye hem dinamik hem de estetik bir görsel deneyim sunmaktadır.
Renk Kullanımı	İllüstrasyonda mavi renk, karakterlerin hareketliliğini öne çıkarırken, izleyicinin dikkatini ana figürlere çekmektedir. Sarı tonlar, sahneye dramatik bir etki katarken, karakterler arasındaki çatışmayı ve gerilimi görsel olarak yansıtmaktadır. Arka plandaki pastel tonlar, ana figürlerin belirginliğini artırarak görsel karmaşayı önlemektedir.
Kompozisyon	Merkezde, PUBG Mobile karakterleri ile Arcane dizisinin karakterleri arasında bir çatışma sahnesi bulunmaktadır. Bu karakterlerin yerleşimi ve pozları, hareket hissi yaratmaktadır. PUBG Mobile ve Arcane karakterleri, görselin iki yanına stratejik olarak yerleştirilmektedir. Bu yerleşim sayesinde bir denge sağlanmaktadır.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	İllüstrasyonda kullanılan canlı renkler, karakterlerin net ve kolayca ayırt edilmesini sağlamaktadır. Karakterlerin dinamik pozları ve merkezi yerleşimi, izleyicinin gözünü doğal olarak sahnenin ana noktalarına yönlendirmektedir. Arka planın sade tutulması, ana figürlerin öne çıkmasını ve görsel karmaşayı engellemeyi amaçlamaktadır. Bu düzenleme, izleyicilerin ana unsurları hızlı ve kolay bir şekilde tanımasını sağlamaktadır. Böylece görsel mesaj net ve etkili bir şekilde iletilmektedir.

<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>Bu illüstrasyonda ön planda yer alan karakterler, daha büyük boyutlar ve daha canlı renklerle vurgulanmıştır, böylece izleyicinin dikkati ilk olarak bu karakterlere çekilmektedir. Vi ve Jinx, illüstrasyonun merkezi unsurları olarak konumlandırılmıştır, arka plandaki diğer karakterler ise daha soluk renkler ve daha küçük boyutlarla ikincil bir rol üstlenmiştir. Bu teknik, izleyicinin göz hareketlerini yönlendirerek önemli detayları ve ana hikâye öğelerini öne çıkarmakta, böylece görselin anlamını ve mesajını daha etkili bir şekilde iletmektedir. Ayrıca, hareketin merkezde toplandığı nokta, güçlü bir odak noktası oluşturarak kompozisyonun bütünlüğünü sağlamaktadır.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>Görselde yer alan karakterler, dinamik pozisyonları ve belirgin jestleriyle hareketlilik hissi uyandırmaktadır. İllüstrasyonda denge ve kontrast unsurları gözetilerek, izleyicinin göz hareketleri yönlendirilmiş ve görselin anlatımı güçlendirilmiştir. Ayrıca, perspektif ve ölçek kullanımı, derinlik hissi yaratırken, karakterlerin arasındaki ilişkiyi ve aksiyonun yoğunluğunu vurgulamaktadır. Bu yaklaşım, hem tasarım ilkelerinin etkin bir şekilde kullanılmasını sağlamakta hem de illüstrasyonun görsel anlatım gücünü artırmaktadır.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>Arcane karakterleri, dizinin hikayesini ve karakter gelişimini görsel olarak ifade ederken, detaylı silah ve teçhizat tasarımları Piltover ve Zaun'un endüstriyel ve kaotik atmosferini yansıtmaktadır. Gerçek dünyada bu tür kültürel etkiler siberpunk edebiyatında ve filmlerinde görülebilmektedir; Blade Runner filminin şehir tasarımı ve teknoloji kullanımı, Marvel'ın çizgi roman evrenindeki şehirler ve karakterler de buna birer örnek olarak düşünülebilmektedir.</p>
<p>Teknoloji Kullanımı</p>	<p>Karakterler 3 boyutlu modelleme ile detaylı bir şekilde tasarlanmıştır. Arka plandaki diğer karakterler ve yapılar, grafik tabletler kullanılarak gerçekçi dokular ve ışıklandırma teknikleri ile oluşturulmuştur.</p>

<p>Kitle Yönlendirme</p>	<p>Bu illüstrasyonda kitle yönlendirme, görsel tarz, tasarım, kompozisyon, şekil ve renk öğeleri kullanılarak yapılmıştır. Öncelikle odak noktası olan Jinx ve PUBG karakterleri, belirgin ve dinamik pozlarıyla izleyicinin dikkatini çekmektedir. Karakterlerin 3 boyutlu modelleme ile detaylı bir şekilde tasarlanması, gerçekçi dokular ve canlı renkler kullanılarak güçlendirilmiştir. Bu unsurlar, izleyicinin gözünü doğal olarak karakterlere yönlendirerek görselin okunmasını kolaylaştırmaktadır. Arka planın dijital boyama teknikleri ile sade tutulması, ana figürlerin belirginliğini artırmaktadır.</p> <p>Dizi karakterlerinin görselleri, izleyicilerin duygusal bağ kurmasını sağlayarak onları yeni içerikleri keşfetmeye teşvik etmektedir. Bu yaklaşım, hem mevcut oyuncu kitlesini elde tutmayı hem de yeni oyuncuları çekmeyi hedeflemektedir.</p>
---------------------------------	--

PUBG Mobile, Riot Games'in yabancı oyun iş birliklerinden birisi olarak tanıtımda yer almaktadır. Ayrıca PUBG Mobile, telefon üzerinden oynanabilmektedir. Bu sebeple Arcane dizisini mobil bir platformda tanıtmaktadır.

3.7.8. Among Us



Görsel 41: Among Us Arcane İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/acil-durum-toplantisi-arcane-among-usa-geliyor>

A. İLLÜSTRASYON TANIMLAMA

Çalışmanın İsmi	Among Us Arcane İllüstrasyonu
Konu	Bilim Kurgu, Eğlence
Üretici Firma	Riot Games, Among Us
Yayımcı	Riot Games, Among Us
Kullanıldığı Platform	Dijital
Çıkış Yılı	2021
Çalışma Boyutu	1439 x 810 px
Kullanılan Program/Araç	Adobe Illustrator

B. TANITIM / PAZARLAMA	
Tanıtım	"Acil Durum Toplantısı-Arcane Among Us'a Geliyor" başlığıyla Riot Games, Among Us ile iş birliğini bu illüstrasyon ile duyurmuştur. Bu duyuru, Arcane karakterlerinin Among Us evrenine entegre edilmesini içermektedir. İllüstrasyonda, Arcane'nin karakterleri Among Us tarzında yeniden tasvir edilmiştir. Bu iş birliği, Riot Games ve Among Us'ın oyun dünyalarını bir araya getirerek farklı kitlelere hitap etmeyi amaçlamaktadır.
Özgünlük/Yaratıcılık	Arcane'nin karakterlerinin Among Us evrenine uyarlanması, iki farklı sanat tarzını ve dünyayı bir araya getirerek özgün bir yaklaşım sergilemektedir. Jinx, Vi, Heimerdinger gibi karakterlerin diziden tanıdık görünümleri, Among Us'ın basit estetiği ile harmanlanmıştır. Bu yaratıcı entegrasyon, hedef kitleye yeni görsel bir deneyim sunarken, karakterlerin kimliklerini korumalarını sağlamıştır.
Algılanabilirlik	Arcane dizisi karakterleri, Among Us'ın basit çizim tarzına uyarlanarak, dikkat çekmektedir. Kalın çizgiler ve canlı renkler, karakterlerin hızlı ve kolayca tanınmasını sağlamaktadır. Bu yaklaşım, izleyicilerin görsel bilgiyi hızla işlemesini ve karakterleri hemen algılamasını mümkün kılmaktadır.
C. İLLÜSTRASYON KULLANIMI	
Üretim Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çizim Tarzı	Among Us Arcane illüstrasyonu, 2 boyutlu vektörel çizim tarzıyla oluşturulmuştur. İllüstrasyonda Arcane dizisi karakterleri, Among Us oyununun ikonik stiline uyacak şekilde yeniden tasarlanmıştır.
İllüstrasyon Türü	2 Boyut

Kullanılan Teknik	İllüstrasyon 2 boyutlu vektörel çizim tekniği kullanılarak, keskin ve temiz hatlarla oluşturulmuştur. Vektörel çizim tekniği, görüntünün her boyutta net ve yüksek kaliteli görünmesini sağlamaktadır. Bu teknik, Arcane'nin karmaşık karakter tasarımlarını Among Us'ın basit estetiği ile harmanlayarak stilize bir görsel ortaya çıkarılmasına yardımcı olmaktadır.
Renk Kullanımı	İllüstrasyonda kullanılan canlı ve kontrast oluşturan renkler, karakterlerin dikkat çekici olmasını sağlamaktadır. Arcane'nin karakterleri, kendi tanıdık renk paletleriyle korunarak Among Us'ın sade ve parlak estetiğiyle uyumlu hale getirilmiştir. Mavi ve kırmızı gibi doygun renkler, her bir karakterin kişiliğini ve ruh halini yansıtarak görselin dinamik ve enerjik bir atmosfer yaratmasına katkıda bulunmaktadır.
Kompozisyon	Among Us Arcane illüstrasyonunun kompozisyonu, dikkat çekici bir düzenleme ile karakterlerin etkileşimini ve aksiyonunu ön plana çıkarmaktadır. Ortada yer alan büyük ve parlak Arcane logosu, görselin merkezi odak noktasıdır ve izleyicinin dikkatini ilk olarak buraya çekmektedir. Logo etrafında simetrik olarak yerleştirilen Among Us karakterleri, farklı pozisyonlarda ve renklerde sunulmuştur, böylece görsel denge sağlanmıştır. Karakterlerin yerleşimi ve büyüklükleri, hiyerarşi ilkesine uygun olarak izleyicinin göz hareketlerini yönlendirmektedir.
D. İMGESEL KAVRAMLAR	
Okunurluk	İllüstrasyonda karakterlerin belirgin hatları ve canlı renkleri, izleyicinin dikkatini hızlıca çekerek görsel bilgiyi anında işlemeyi kolaylaştırmaktadır. Karakterlerin yerleşimi ve aralarındaki boşluk, görsel karışıklığı önleyerek her bir karakterin net bir şekilde algılanmasını sağlamaktadır. Arka planın daha sade tutulması, ana figürlerin öne çıkmasını desteklemektedir.

<p>Görsel Hiyerarşi</p>	<p>Jinx ve Vi karakterleri, merkezde ve daha büyük ölçeklerde yerleştirilerek ön plana çıkarılmaktadır. Diğer karakterler, daha küçük boyutlarda arka plana yerleştirilerek tasarımı desteklemektedir. Renk kontrastları ve ışık efektleri, ana figürlerin belirginliğini artırmaktadır, arka plandaki detaylar ise daha az doygun tonlarda tutarak dikkat dağıtıcı unsurları minimize etmektedir. Bu hiyerarşik düzenleme, izleyicinin gözünü dikkat çekici unsurlara doğru yönlendirerek görselin ana mesajını net bir şekilde iletmektedir.</p>
<p>Kullanılan İmgeler</p>	<p>Karakterler, Arcane ve Among Us dünyasının kendine özgü stilini harmanlayarak tanıdık bir görsel deneyim sunmaktadır. Stilizasyon, her karakterin orijinal tasarımından temel özellikleri koruyarak, onları yeni bir bağlamda yeniden tanımlamaktadır. Örneğin, Jinx'in mavi saçları ve ikonik silahları, basit ve yuvarlak hatlarla çizilen Among Us karakterine uyarlanmış bulunmaktadır.</p> <p>Temel tasarım ilkeleri bağlamında, karakterler arasında uyum sağlanmış ve görsel denge korunmuştur. Ayrıca, illüstrasyonun genel kompozisyonu, izleyicinin gözünü merkezdeki logo ve karakterlere yönlendirecek şekilde planlanmıştır. Bu durum illüstrasyonda dikkat çekici ve dengeli bir görsel sunum oluşturmaktadır.</p>
<p>E. TEKNOLOJİ ve KÜLTÜREL ETKİLEŞİM</p>	
<p>Kültürel Unsur Kullanımı</p>	<p>Arcane karakterleri, punk ve steampunk estetiğinin öğelerini barındırırken, Among Us'ın basit ve tanınabilir çizim tarzıyla harmanlanmış bulunmaktadır. Gerçek dünyada, bu tür stil birleşimleri pop kültüründe sıklıkla görülmektedir; örneğin, Steampunk moda ve edebiyat dünyasında Viktorya dönemi estetiğini bilim kurgu unsurlarıyla birleştirmektedir. Ortada duran tüylü ve boynuzlu hayvan Poro, League of Legends oyunundaki Aram haritasında bulunan bir hayvan olarak bilinmektedir. Poro, Japon kültürünün kawaii (sevimsilik) estetiğini yansıtmakta ve aynı zamanda batı oyun kültüründeki maskot karakterlere benzemektedir.</p>

<p>Teknoloji Kullanımı</p>	<p>Bu illüstrasyon, profesyonel dijital çizim programları kullanılarak oluşturulmuştur. Bu programlar, yüksek çözünürlüklü ve detaylı çalışmalara olanak tanıyan geniş bir araç yelpazesi sunmaktadır. Illustrator, vektörel çizimlerdeki hassasiyet ve esneklik açısından tercih edilmektedir, bu da görsellerin herhangi bir boyutta kalite kaybı olmadan kullanılabilmesini mümkün kılmaktadır.</p>
<p>Kitle Yönlendirme</p>	<p>Ana karakterlerin merkezi yerleşimi ve onların dinamik pozisyonları, izleyicinin dikkatini doğrudan merkeze çekmektedir. Ayrıca, kullanılan ışık ve renk kontrastları da izleyicinin bakışını odak noktasına yönlendirmekte önemli bir rol oynamaktadır. Arka planda yer alan karakterler ve diğer görsel unsurlar, merkezdeki figürlerle uyumlu bir şekilde hizalanarak, izleyicinin gözünü doğal bir akışla görselin etrafında dolaştırmaktadır. Bu yöntem, izleyicinin dikkatini belirli noktalara yönlendirerek, görselin iletmek istediği mesajın etkili bir şekilde aktarılmasını sağlamaktadır.</p>

Riot Games'in kendi ürettiği oyunlar dışında yaptığı son iş birliği olan Among Us, mobil ve bilgisayar ortamında oynanabilmektedir. Böylece hem mobil hem de bilgisayar oyuncularına Arcane dizisini ve karakterlerini tanıtmaktadır.

SONUÇ

Bu tezde teknoloji ve kültürel etkileşim bağlamında animasyon dizi tanıtımlarında illüstrasyon uygulamaları incelenmiştir. Araştırma, illüstrasyonların tanıtım çalışmalarına olan etkisini ve animasyon dizilerde nasıl kullanıldığını anlamak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Tez kapsamında yapılan analizler ve gözlemler sonucunda elde edilen bulgular aşağıda sunulmaktadır.

Araştırmanın ilk bölümünde, illüstrasyon, animasyon, animasyon dizi tanıtımlarında teknoloji ve kültürel etkileşim ve RiotX Arcane, üzerine bir literatür taraması yapılmıştır. İnceleme, animasyon dizi dünyasının genişliği, teknoloji kullanımı ve kültürel etkileri gibi özellikleri vurgulamıştır. Bu bağlamda illüstrasyonların animasyon dizi tanıtımlarında kullanımının önemi ortaya konmuştur.

İkinci bölümde, Arcane için yapılmış çeşitli tanıtım çalışmaları üzerinden derinlemesine bir analiz yapılmıştır. Tanıtımlardaki illüstrasyon kullanımı incelenirken, dünya oluşturma, hikâye anlatımı gibi farklı yönler dikkate alınmıştır. Her bir tanıtım çalışmasının illüstrasyon kullanımı ve uygulama yöntemleri üzerindeki etkisi detaylı bir şekilde değerlendirilmiştir.

Araştırmalar, yapılan bir analiz sonucunda oluşturulan tablo ile, on dokuz farklı illüstrasyon tanıtım çalışması; illüstrasyon tanımlama, tanıtım/pazarlama, illüstrasyon kullanımı, imgesel kavramlar, teknoloji ve kültürel etkileşim açılarından detaylı bir şekilde incelenmiştir. Bu tanıtımlar, birbirinden farklı uygulama alanlarına sahip olup, illüstrasyon tarzlarında belirgin farklılıklar göstermektedir. İncelemelerde, her illüstrasyonun çeşitli çizim tarzı olduğuna vurgu yapılarak, tanıtımların yaratıcı, yenilikçi ve çeşitli deneyimler sunma potansiyeline sahip olduğu belirtilmiştir. Bu tanıtım çalışmalarında illüstrasyonlar, animasyon dizi dünyasının temasını güçlendirme, izleyicinin bağ kurmasını sağlama ve ilgi çekici olmasına katkı sağlaması gibi önemli işlevlere sahiptir. Aynı zamanda illüstrasyonlar farklı mecralarla özdeşleştirilerek hedef kitleye ulaşılabilecek daha fazla imkân sunmaktadır.

Bu araştırma, animasyon dizi tanıtımlarındaki illüstrasyon uygulamalarının animasyon dizi deneyimini zenginleştirdiğini ve izleyicilerin bağlılığını arttırdığını

göstermiştir. İllüstrasyonlar, animasyon dünyasını daha etkileyici ve görsel olarak ilgi çekici hale gelmesini sağlamaktadır. Ayrıca illüstrasyonlar tanıtım çalışmalarında kültürel etkileşim sağlayarak animasyon dizinin farklı ve tanınabilir bir kimlik kazanmasına yardımcı olmaktadır.

Sonuç olarak, bu çalışmada ele alınan on dokuz farklı tanıtım çalışmasında görüldüğü gibi illüstrasyon kullanımının animasyon dizi tanıtımlarını zenginleştirdiği ve izleyicilerin etkileşimini arttırdığı görülmüştür. Bu tez çalışması, illüstrasyonların animasyon dizi tanıtımlarında önemli bir araç olduğunu ve dizilerin hikayesini, temasını, dünyasını ve karakterlerini güçlendirmede etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Bu çalışma, ileride yapılacak animasyon dizi tanıtım çalışmalarında daha etkin bir şekilde kullanılmasına katkı sağlayabilir ve oyun deneyimini daha unutulmaz kılabilir.

ÖNERİLER

Araştırma süreci boyunca elde edilen bulgulara dayanarak, animasyon dizi tanıtımlarında illüstrasyon uygulamalarının önemine dikkat çekilmektedir. Bu bağlamda, öneriler sunulmuştur. İlk olarak, animasyon yapımcılarının illüstrasyonları etkin bir şekilde kullanarak animasyon dizilerinin atmosferini güçlendirmesi gerekmektedir. Bu, izleyicilerin animasyon dizi dünyasına daha fazla bağlanmalarını ve eğlenceli bir deneyim yaşamalarını sağlayacaktır. Ayrıca, detaylı ve zengin tanıtımların oluşturulması için illüstrasyonlardan yararlanılması önerilmektedir. Bu, izleyicilerin animasyon dizi dünyasını keşfetme ve etkileşimde bulunma isteğini arttıracaktır.

Tanıtım illüstrasyonlarının animasyon dizilerinin hikâye anlatımını desteklemesi de önemli bir faktördür. İzleyicilerin hikâyenin atmosferine daha derinlemesine dalmalarını ve karakterlerle daha fazla bağ kurmasını sağlar. Ayrıca, animasyon dizi öğelerinin vurgulanması, izleyicilerin diziyi daha iyi kavramalarını sağlayacak ve daha derinlemesine bir deneyim yaşamalarını sağlayacaktır.

Son olarak, bilgisayar oyuncularına yönelik olarak animasyon dizi tanıtımlarında illüstrasyon çalışmalarının ve bu bağlamda iş birliklerinin artması önerilmektedir. Bu çalışmalar, oyunculara illüstrasyon kullanımının önemini ve etkili kullanım stratejilerini öğretmekle birlikte, sektörle iş birlikleri imkanları da sağlayarak oyuncuların deneyim kazanmalarını sağlamaktadır.

Bu öneriler, animasyon dizi tanıtımlarında illüstrasyon uygulamalarının daha etkin bir şekilde değerlendirmek ve izleyicilere daha zengin bir deneyim sunmak için önemli bir adımdır.

KAYNAKÇA

Açıkgöz, S., (2007). Sanat Eğitiminde İllüstrasyon, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimsel Enstitüsü, Konya, 23.

Akdemir, N., (2016). Moda İllüstrasyonunda Art Deco Etkisi. Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi (37), 183-197.

Aşler, M., (1991). Grafik Sanatlar Tarih ve Yorumlar, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Ana Sanat Dalı Basımevi.

Aydın, B., (2021). Poster Tasarımında ‘İllüstrasyon’, 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum, Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt:10, Sayı:29, 364.

Aygen, E., (2005). Kâğıda İşlenen Uygarlık- Kâğıdın Tarihi ve İslam Dünyası, Sakarya Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, Cilt:7, Sayı:11, 252.

Biçer, K., (2023). Tolkien Fantastiğinin Kadın Kahramanlarının Çağdaş İllüstrasyon Sanatında Karakter Tasarımlarına Yansımaları, Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya, 12, 16.

Bogart, M. H., (2000). Animation as Art Work. Prospects, 25, 425–484. doi:10.1017/S0361233300000727

Candan, B., (2011). Matbaadan İnternete Türkiye’de Yayın Hayatı ve Kütüphaneler. Türk Kütüphaneciliği, Cilt:25 Sayı:4, 471. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tk/issue/48853/622422>

Çağla, E., (2023). İllüstrasyon Sanatında MBE Stili. ART/Icle: Sanat ve Tasarım Dergisi, 3(2), 135-147. <https://doi.org/10.56590/stdarticle.1325194>

Çam, F., (2023). Açık Dünya Bilgisayar Oyunlarında İllüstrasyon Kullanımı, Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya, 21

Dönmez, A., (2010). Türkiye’deki İllüstrasyon Sanatının Gelişimi ve Önemli Temsilcilerinin Bu Alana Katkılarının Değerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya, 6.

Dursun, N., (2013). Evrimleşen Grafik ile İllüstrasyon ve Animasyon İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 16,147,165.

Erkan, E., (2021). Üç Boyutlu Animasyonun Kullanım Alanları ve Bir Tıbbi Animasyon Uygulaması, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 165.

Ermiş İpek, S., (2023). Sözlü ve yazılı dile eşlik eden illüstrasyonun geleceği ve Yapay Zekâ. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi* (34), 168-185. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1317066>

Gök, A., (1995). Turizm’de Dış Tanıtım ve Türk Turizminin Tanıtım Sorunları, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 26,37,38.

Gökçen K. N., (2020). Yayın İllüstrasyonlarında Görsel Hikâye Anlatımı, Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 19.

Gökçen, N. K., (2023). Yayın İllüstrasyonlarında Görsel Hikâye Anlatımı. *Işık Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Dergisi*, 1(1), 17-29.

Gürsaç, Y., (1993). Üç Boyutlu Bilgisayarlı Animasyon ve Yaratıcılık İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, 5.

Gürses, B., (2014). Plastik Sanatlarda Resim ve İllüstrasyon, Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 9.

İlbeyi, G., (1993). Geçmişten Bugüne Litografi, Sanatta Yeterlilik Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, 59.

Jiang, Renfeng & Wang, Li & Tsai, Sang-Bing. (2022). An Empirical Study on Digital Media Technology in Film and Television Animation Design. *Mathematical Problems in Engineering*. 2022. 1-10. [10.1155/2022/5905117](https://doi.org/10.1155/2022/5905117).

Karaçeper, S., (2018). Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, Cilt:4 Sayı:8, 75. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/aydinsanat/issue/43511/531937>

Kaba, F., (1992). Animasyon’un eğitim amaçlı kullanımı, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, 1.

Keş, Y., (2001). Görsel İletişimde İllüstrasyonun Kullanım Alanlarına Kuramsal Bir Yaklaşım, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimsel Enstitüsü, Isparta, 29,81.

Liu, Xiaoyu & Zhou, Hongming & Liu, Junwei. (2022). Deep Learning-Based Analysis of the Influence of Illustration Design on Emotions in Immersive Art. *Mobile Information Systems*. 2022. 1-10. [10.1155/2022/3120955](https://doi.org/10.1155/2022/3120955).

Liu, Y., (2022). Application of Digital Technology in Intangible Cultural Heritage Protection. *Mobile Information Systems*, 2022, Article ID 7471121. <https://doi.org/10.1155/2022/7471121>

M. Erinç, S., (1996). Bir Sanat Dalı Olarak Exlibris, 70.

Mohajjel Shoja, M., (2017) Çikolata ve gıda Ambalajı Tasarımında Resimlemenin Etkileri, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara, 44.

Naughton, F., (2020). Make Use Of Analogies To Explain Concepts. Nature, 586, 158. Retrieved from <https://www.nature.com/articles/d41586-020-02783-4>

O'Hailey, T. (2010). Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets. Focal Press. Retrieved from <https://www.elsevier.com/books/hybrid-animation/ohailey/978-0-240-81205-2>

Ölçekçi, H., (2020). Dijital İletişim ve Küresel Kültürel Etkileşimin Homojenleşme, Kutuplaşma ve Melezleşme Süreçleri. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, 2020(50), 146-163.

Saçlı, Ç., (2021). Festival Memnuniyeti ile Kültürel Etkileşim Arasındaki İlişki Üzerine Bir Araştırma: Silifke Uluslararası Müzik ve Folklor Festivali Örneği. Türk Turizm Araştırmaları Dergisi, 4(1), 505–521. Geliş tarihi gönderen <https://www.tutad.org/index.php/tutad/article/view/189>

Sarıkaya, R., (2010). Sayısal Ortamda Yapılan Resimlemelerin (İllüstrasyon) Güzel Sanatlar Eğitimi Grafik Anasanat Atölye Dersi Eğitimine Katkısı, Yüksek Lisans Tezi, Ondokuzmayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun, 65.

Selimoğlu, S., (2007). Dış Tanıtım Faaliyetlerinin Etkinliğinin Arttırılmasında Alternatif Bir Yaklaşım: Bölgesel Tanıtım Konusunda Bir Profil Çalışması, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 21.

Şahin, Y., (2009). Müsahipzade Celal'in Moda İllüstrasyonları 20.yy. Başlarında Türkiye'de Moda Çizimleri Üzerine. Art-E Sanat Dergisi, 2(3), 1-16. <https://doi.org/10.21602/sgsfds.95451>

Şenler, F., (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları. Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD)(3), 99-114.

Şentürk, L., ve Yazıcı. S., (2017). İslam İlmihali. 29.Baskı. Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı.

Topbasan, V., (2013). Dijital İllüstrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarım, Yüksek Lisans Tezi, Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hatay, 24.

Türkkaya, A., & Tunç, Ö. A., (2018). Kültürel Mirasın Gelecek Nesillere Aktarımında Canlandırma Sanatının (Animasyon) Kullanımı. In Uluslararası Sosyal & Hukuk Çalışmaları Kongresi International Congress On Social & Legal Studies (p. 53).

Türkel, T., (2022). Üç Boyutlu Animasyon Tekniği ile Tıbbi Animasyon: Eklem İçi Enjeksiyon (İntraartiküler Enjeksiyon) Film Uygulaması, Yüksek Lisans Tezi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Kütahya, 16.

Ünal, M., (2019). İllüstrasyonda Doku, Doktora Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya, 3, 34.

Ünlü, U., (2022). Sosyal Medya Hesaplarının Tasarımı ve Reklamcılık Faaliyetlerine İlişkin Hizmetlerde KDV Tevkifatı, Mali Çözüm İki Aylık Mesleki Dergi, 251.

Üstündağ, A. (2019). Dizi İçeriklerinin Gelişim Alanları Açısından Önemi. Çocuk ve Gelişim Dergisi, 2(4), 58-72. <https://doi.org/10.36731/cg.515554>

Vurdem, Y., (2021). Dijital İllüstrasyonun Evrimi, Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Kayseri, 11.

Wang, Q. (2022). The Digitisation Of İntangible Cultural Heritage Oriented To İnheritance And Dissemination Under The Threshold Of Neural Network Vision. Mobile Information Systems, 2022, Article ID 6323811. <https://doi.org/10.1155/2022/6323811>

White, T. (2006). Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator. Focal Press. Retrieved from https://www.academia.edu/8960986/Animation_From_Pencils_to_Pixels

Yıldırım, M., (2022). Kültürel Mirasın Aktarımında İllüstrasyon Sanatının Önemi ve Minyatür Sanatıyla Karşılaştırılması, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul, 51.

Yılmaz, A. A., (2019). Türkiye’de Üretilen 3b Animasyonların ve Sektör Sorunlarının Animasyon Sektörü Çalışanları Tarafından Değerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul, 20.

Yurtkulu, E., (2012). Pierre Cornuel Söyleşi. Yedi (7), 33-40.

GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1: Çapraz Bizonlar

Kaynak: <https://malicaliskan.medium.com/ma%C4%9Fara-duvar%C4%B1ndan-yans%C4%B1yan-%C4%B1%C5%9F%C4%B1k-520428be4d18>

Görsel 2: En Eski Kur'an-ı Kerim

Kaynak: <https://www.aa.com.tr/tr/kultur-sanat/en-eski-kuran-i-kerim-bolumlerinden-biribulundu/24003>

Görsel 3: Taber'in Oğlu Pasherashakhet'in Ölüler Kitabı Papirüsünden Bir Detay

Kaynak: <https://www.crossroadsgazette.com/p/star-of-the-morning-make-for-me-a-way>

Görsel 4: Gutenberg'in İncil Baskısından Bir Sayfa

Kaynak: <https://ungo.com.tr/2019/09/johannes-gutenberg/>

Görsel 5: Eski Bir Kitapta Exlibris Örneği

Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Ex_libris#

Görsel 6: Temple Bulvarı Fotoğrafi

Kaynak:

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Foto%C4%9Fraf#:~:text=Tarihin%20bilinen%20ilk%20foto%C4%9Fraf%C4%B1%2C%201826,belirmesi%20i%C3%A7in%208%20saat%20bek%20lemi%C5%9Fti.>

Görsel 7: Ivan Sutherland Sketchpad Çizimi

Kaynak: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sketchpad>

Görsel 8: Volkswagen Beetle Reklam Afışı, 1952

Kaynak: <https://www.webtekno.com/unlu-markalarin-ulkemizdeki-ilk-reklam-afisleri-1781.html#image13>

Görsel 9: Kafkaokur 84. Sayı, 2021

Kaynak: https://www.behance.net/gallery/192549983/Carrot-and-Lemon-KAFKAOKURmag-no84?tracking_source=project_owner_other_projects

Görsel 10: Türkiye Formula 1 Yarışı Kapak Resmi, 2021

Kaynak: <https://www.ferrari.com/en-EN/formula1/articles/turkish-grand-prix-2021-cover-art>

Görsel 11: Ejderha İllüstrasyonu, Ross Tran 2022

Kaynak: <https://www.deviantart.com/rossdraws/art/Soar-934261170>

Görsel 12: Bilimsel İllüstrasyon: Kedi, 2009

Kaynak: <https://www.deviantart.com/muffin-wrangler/art/Scientific-Illustration-Cat140138589>

Görsel 13: Louis Vuitton, Kabul Töreni Kıyafet Tasarımı

Kaynak: <https://vogue.com.tr/moda-haber/versacenin-yeni-yuzu-cillian-murphyden-victoriabeckhamin-konsept-magazasina-haftanin-moda-haberleri>

Görsel 14: Ducati 250 GT Motoru, 1966

Kaynak: https://www.researchgate.net/figure/Ducati-250-GT-Engine-1966_fig1_321113179

Görsel 15: Basit Bir Animasyon Örneği

Kaynak: <https://flylib.com/books/en/4.43.1.151/1/>

Görsel 16: Komik Suratların Esprili Aşamaları Animasyon Filmi

Kaynak: <https://www.cotecourt.org/film/humorous-phases-of-funny-face>

Görsel 17: Bugs Bunny ve Road Runner Filmi, 1979

Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt0078915/mediaviewer/rm3920897024/>

Görsel 18: Yukarı Bak Animasyon Filmi, 2009

Kaynak: <https://www.beyazperde.com/filmler/film-130368/fotolar/detay/?cmediafile=19117742>

Görsel 19: Arcane Animasyon Dizisi, Zaun Şehri, 2021

Kaynak: <https://www.artstation.com/artwork/3qdgZB>

Görsel 20: RiotX Arcane'e Hoş Geldiniz İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/riotx-arcanee-hos-geldiniz>

Görsel 21: Arcane: League of Legends Poster

Kaynak: <https://pixels.com/featured/arcane-poster-anthony-wadley.html>

Görsel 22: Enemy Müziği, Spotify Çalma Listesi Kapak Görseli

Kaynak: <https://open.spotify.com/intl-tr/album/1bTgKomQYskKYPD9UI9W4b>

Görsel 23: Arcane, Jinx Karakter Poster

Kaynak: <https://arcane.com/tr-tr/media/>

Görsel 24: Compartes Çikolata, Jinx ve Vi Ambalajları

Kaynak: <https://upcomer.com/riot-games-arcane-chocolate>

Görsel 25: Havsies Popcorn, Piltover ve Zaun Şehri Ambalajları

Kaynak: <https://havsies.com/blogs/news-and-updates/arcane-league-of-legends-limited-edition-flavors>

Görsel 26: RiotX Arcane Dünyası İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/riotx-arcanee-hos-geldiniz>

Görsel 27: Fenty Beauty Mel İllüstrasyonu

Kaynak: <https://gamerbase.org/riot-games-ve-rihanna-arasinda-sasirtan-ortaklik/>

Görsel 28: Piltover Şehri İllüstrasyonu

Kaynak: <https://twitter.com/arcaneshow/status/1512082783920803846>

Görsel 29: Zaun Şehri İllüstrasyonu

Kaynak: <https://twitter.com/arcaneshow/status/1511357998647562250>

Görsel 30: Annie Ödülleri Kutlama İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.instagram.com/p/CbCxAa3I1mJ/>

Görsel 31: Imagine Dragons ve J.I.D. En İyi Alternatif Müzik Videosu

Kaynak: <https://x.com/riotgamesmusic/status/1555590485963587585/photo/1>

Görsel 32: Reddit Arcane Avatarları

Kaynak: https://www.reddit.com/r/dieva/comments/r96n04/reddit_x_arcane/

Görsel 33: Alazışık Ekko Tanıtım Resmi

Kaynak: https://twitter.com/lol_france/status/1468253474408353794

Görsel 34: Sihirdar Vadisi Ejder İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/riotx-arcanee-hos-geldiniz>

Görsel 35: Valorant Jinx İçerikleri

Kaynak: <https://www.foxngame.com/valorantin-en-nadir-silah-gorunumleri>

Görsel 36: Teamfight Tactics Jinx ve Vi İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/sira-altsehir-gecelerinde>

Görsel 37: Jinx Vi'a Karşı İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/riotx-arcanee-hos-geldiniz>

Görsel 38: Legends of Runeterra İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/riotx-arcanee-hos-geldiniz>

Görsel 39: Fortnite Jinx İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/jinx-arcane-kutlamalari-icin-fortniteta>

Görsel 40: PUBG Mobile Arcane İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/runeterra-riotx-arcanei-kutlamak-icin-pubgmobileda>

Görsel 41: Among Us Arcane İllüstrasyonu

Kaynak: <https://www.riotgames.com/tr/haberler/acil-durum-toplantisi-arcane-among-usa-geliyor>