

Karakter Tasarımında Protagonist ve Antagonist Arasındaki Zıtlığın Görsel Kullanımı: Arcane Örneği

Ozan Küçükusta^{1*}, Rana Nur Baysal²

¹ Grafik Tasarımı Bölümü / Sanat ve Tasarım Fakültesi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

² Grafik Tasarımı Bölümü / Sanat ve Tasarım Fakültesi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

(ozankucukusta@gmail.com)

(Received: 28 April 2025, Accepted: 07 May 2025)

(4th International Conference on Scientific and Innovative Studies ICSIS 2025, April 29-30, 2025)

ATIF/REFERENCE: Küçükusta, O. & Baysal, R. N. (2025). Karakter Tasarımında Protagonist ve Antagonist Arasındaki Zıtlığın Görsel Kullanımı: Arcane Örneği. *International Journal of Advanced Natural Sciences and Engineering Researches*, 9(5), 21-51.

Özet- Bu çalışmada, League of Legends evrenine ait Arcane adlı animasyon dizisi üzerinden karakter tasarımında protagonist-antagonist karşıtlığının kullanımı incelenmektedir. Araştırmada karakterlerin görsel kimliklerinin nasıl yaratıldığı göstergebilimsel bir bakış açısıyla analiz edilmektedir. Çalışmanın amacı, Arcane animasyon dizisindeki karakter tasarımlarını göstergebilimsel analiz yöntemi ile inceleyerek, protagonist ve antagonistlerin karakter tasarımı bağlamında görsel öğelerle nasıl tematik karşıtlık oluşturduklarını ortaya koymaktır. Bu bağlamda şekil teorisi, renk teorisi ve silüet analizi gibi karakter tasarımının temel yaklaşımlarından yararlanılmıştır. Araştırma, karakter tasarımlarında kullanılan grafik öğelerin görsel ifadeyi özgün ve çarpıcı bir şekilde nasıl desteklediğini ve bu göstergeler aracılığıyla anlamın nasıl inşa edildiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Çalışma League of Legends evreni ve Arcane dizisi ile sınırlı olup, örneklem dizideki karakterlerin tasarım prensiplerini yansıtmaya dayalı olarak oluşturulmuştur. Çalışma, tasarım öğelerinin yalnızca karakterleri tanımlamakla kalmayıp, hikâyedeki çatışmaları ve tematik karşıtlıkları da vurguladığını ortaya koymuştur. Bu, detaylı ve bilinçli bir karakter tasarımının izleyicide estetik ve duygusal etki yaratmadaki önemini göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Karakter Tasarımı, Bilgisayar Oyunları, Arcane, Göstergebilim.

I. GİRİŞ

Karakter tasarımında, özellikle protagonist (ana karakter) ve antagonist (karşıt karakter) arasındaki zıtlıkların görsel ve tematik unsurlarla desteklenmesi, görsel hikâye anlatımı ve karakter tasarımında izleyiciyi derinlemesine etkileyen güçlü bir yaklaşımdır. Bu zıtlık, yalnızca karakterlerin fiziksel görünüşleriyle sınırlı kalmayıp, onların kişilikleri, motivasyonları ve hikâyedeki rollerine dair izleyiciye ipuçları sunan bir dizi tasarım ilkesi aracılığıyla güçlendirilmektedir [17]. Protagonist ve antagonist arasındaki bilinçli karşıtlık, modern animasyon ve oyun dünyasında yalnızca teknik ve sanatsal bir disiplin olarak önem kazanmakla kalmayıp, bu zıtlığın oyuna etkili bir şekilde aktarılması hem oyunun hem de karakterlerin derinliğini artırarak oyuncunun oyunla daha güçlü bir bağ kurmasını sağlamaktadır. Bu görsel ve tematik karşıtlıklar, oyun deneyimini güçlendirmenin yanı sıra bu oyunlardan uyarlanan animasyonlarda da hikâyenin etkileyciliğini artıran temel unsurlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Zamanla takım tabanlı rekabetçi çok oyunculu eylemlerde oyuncuların belirli bir karakteri seçerek oynadığı oyunlar geniş

bir popülerlik kazanmıştır. "Çok oyunculu kahraman oyunları" olarak anılacak olan bu tür oyunlar, karakterleri pazarlayarak öne çıkarmayı, marka kimliklerinin vazgeçilmez bir unsuru haline getirmiştir. Bu kullanım, tanıtım materyallerinden trans medya girişimlerine kadar geniş bir yelpazede kendini göstermektedir.

League of Legends, Riot Games tarafından geliştirilen bir video oyunudur [51]. Riot Games tarafından 2009'da yayımlanan League of Legends, fantasy dünyası Runeterra'da geçen rekabetçi bir MOBA (Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası) oyunudur ve oyunda Şampiyonlar olarak adlandırılan 165'den fazla oynanabilir karaktere sahiptir [51]. League of Legends yalnızca çevrimiçi bir oyun olmakla kalmayıp aynı zamanda zengin hikâye anlatımı ve evren inşası ile dikkat çeken bir multimedya fenomeni haline gelmiştir. Jenkins'in belirttiği gibi, transmedya hikâye anlatımı, modern eğlence endüstrisinin temel taşlarından biri haline gelmiştir ve League of Legends bu yaklaşımı etkili bir şekilde kullanan örneklerden bir tanesidir [38]. Oyunun genişleyen evreni, zamanla hikâye odaklı içeriklerin ve karakter gelişimlerinin de öne çıktığı bir yapı haline dönüşmüştür. Bu bağlamda Riot Games, oyun evrenini daha derinlemesine keşfetmek ve oyuncular ile izleyiciler arasında duygusal bir bağ kurmak amacıyla 2021 yılında Netflix iş birliğiyle Arcane adlı animasyon dizisini hayata geçirmiştir. Arcane, Piltover ve Zaun şehirleri ekseninde gelişen sosyo-politik çatışmaları işlerken, karakterlerin kişisel hikayelerine de odaklanmaktadır. Dizi, yalnızca dramatik anlatımıyla değil, aynı zamanda Fortiche Production ile iş birliği içinde geliştirilen yenilikçi görsel estetiğiyle de dikkat çekmektedir. Riot Games'in global başarıya ulaşan League of Legends evrenini temel alan Arcane, karakter tasarımında hikâye anlatımı ve görsel estetiğin uyumlu bir şekilde nasıl bir araya getirilebileceğini gösteren etkileyici bir örnek sunmaktadır. Bu bağlamda, karakterlerin görsel nitelikleri, izleyicinin hikâyeye olan duygusal bağını güçlendirmek amacıyla detaylı bir şekilde tasarlanmıştır.

Arcane dizisinde protagonist ve antagonist karakterlerin görsel tasarımlarında, göstergebilim, renk teorisi, stilizasyon, ifade ve duruş gibi karakter tasarımının prensipleri aracılığıyla yaratılan zıtlıkların görsel hikâye anlatımına katkısı belirgin bir şekilde gözlemlenmektedir. Karakter tasarımı ve görsel hikâye anlatımı açısından Arcane, protagonist ve antagonist karşıtlığını görsel ve tematik bir araç olarak başarıyla kullanmıştır. Özellikle dizide, Piltover ve Zaun şehirlerinde yaşayan karakterler arasındaki zıtlık, yalnızca fiziksel tasarımlarıyla değil, aynı zamanda kişilik özellikleri, renk paletleri ve ifade biçimleriyle de desteklenmiştir. Bu, karakter tasarımının izleyicide bıraktığı etkiyi artıran bir strateji olarak değerlendirilmektedir [43].

Arcane, animasyon endüstrisinde yalnızca bir adaptasyon olarak değil, aynı zamanda oyun temelli bir markanın hikâye anlatımı yoluyla nasıl evrensel bir eser haline gelebileceğini göstermesi bakımından önemlidir. Bu çalışmanın amacı, Roland Barthes'in göstergebilimsel analiz yöntemi doğrultusunda, Arcane animasyonundaki protagonist ve antagonist karakterlerin görsel tasarımlarını incelemek ve bu tasarımların hikâye anlatımı ile karakter tasarımı işlevlerini ortaya koymaktır. Çalışma, özellikle karakterlerin kişilikleri, roller ve hikâye bağlamındaki tematik işlevlerinin görsel göstergeler aracılığıyla nasıl ifade edildiğini analiz etmeyi hedeflemektedir. Bu bağlamda, çalışma, tasarımcıların görsel hikâye anlatımında etkili bir şekilde zıtlık yaratabilmeleri için yol gösterici bir rehber sunmayı amaçlamaktadır. Karakter tasarımı sürecinde kullanılan renk, biçim, aksesuar ve diğer görsel unsurların anlam üretimindeki rolünü açıklayarak, yaratıcı tasarım kararlarının daha bilinçli bir şekilde alınmasına katkı sağlamayı hedeflemektedir. Ayrıca çalışmanın, antagonist ve protagonist karakterlerin anlatımını görsel tasarımla desteklemenin, izleyicinin karakter algısını nasıl şekillendirdiğini anlamak isteyen tasarımcılara rehberlik etmesi beklenmektedir. Araştırmanın yöntemi karma yöntem olup literatür taraması ve görsel analiz yöntemlerinden yararlanılmıştır. Çalışma, şekil teorisi, renk teorisi ve silüet analizi gibi karakter tasarımının temel yaklaşımlarına odaklanarak, tematik zıtlıkların görsel unsurlarla nasıl desteklendiğini göstergebilimsel olarak ortaya koymayı hedeflemektedir. Çözümlenen karakterlerde görsel anlatımın ne şekilde kullanıldığı ve tüm bu fonksiyonel göstergeler vasıtasıyla anlamın ne şekilde oluşturulduğu analiz edilmiştir. Araştırma League of Legends evreni ve Arcane animasyon serisi ile sınırlıdır. Çalışmada amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmış ve çalışmanın örneklemini de Arcane serisindeki karakter tasarımları oluşturmaktadır. Bu çalışmada örnekleme oluşturan karakterlerin karakter tasarım prensiplerini yansıtmaları ölçüt olarak belirlenmiştir.

II. GÖSTERGEBİLİM

Göstergebilim, işaretler ve işaret sistemlerini inceleyen bir bilim dalıdır. İletişim için kullanılan dil, jestler, trafik işaretleri, şehir planları, müzik, edebiyat, moda gibi her şey göstergebilim kapsamına girer. Bu anlam taşıyan sistemlerin birimleri "gösterge" olarak adlandırılır [50]. Eski çağlarda 'gösterge' kavramı farklı adlandırmalarla kullanılmış, üzerine düşünülmüştür [18]. Göstergebilim, bir toplumda dil ve farklı işaretlerin anlam oluşturma süreçlerini araştıran bilimsel bir yaklaşımdır. İnsanların işaret ve imge kullanarak iletişim kurma biçimlerinin çeşitlenmesi, bu tür bir yöntem olan ihtiyacı doğurmuştur [40]. Göstergebilim kavramı, ilk kez İngiliz filozof John Locke tarafından dile getirilmiştir. Locke, bu alanı "göstergeler bilimi" olarak tanımlamış ve bilimlerin üç ana dalından biri olarak kabul edilmesi gerektiğini öne sürmüştür. Locke'un ardından, pek çok düşünür, dilsel ve dil dışı göstergelerin incelenmesine katkı yapmıştır [14]. Göstergebilim, 20. yüzyılın başlarında Charles Sanders Peirce ve Ferdinand de Saussure tarafından temellendirilmiştir. Peirce'a göre semiologie sözcüğü Eski Yunanca semeion (gösterge), logia (söz, ...) sözcüklerinin bileşiminden türemiştir [54]. Göstergebilim kavramı etimolojik olarak klasik Yunanca "semeion-logia" kökünden Latince'ye geçmiş ve çağdaş Avrupa dillerinde genellikle "semiotic" ve "semiology" terimleriyle kullanılmaktadır [34]. Saussure, Genel Dilbilim Dersleri kitabında, göstergebilimi toplumda göstergelerin rolünü ve işleyişini inceleyen bir disiplin olarak ifade etmiştir [54]. Göstergebilimin temelini oluşturan 'gösterge'yi anlamak göstergebilimi anlamak için en temel başlangıçtır [65]. Gösterge, en genel anlamıyla "kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısıyla bu temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, olgu, vb. olarak tanımlanır" [50]. Gösterge aynı zamanda bir uyarıcıdır ve duyuşsal bir töz olarak bellekte bir imge uyandırır. Bu imge, başka bir uyarıcının imgesiyle ilişkilendirilerek iletişim sürecinde ikinci bir imgeyi canlandırma işlevi görür [50]. Saussure, dilbilimsel göstergeleri ses imgesi ve kavram olarak tanımlamış, gösteren ve gösterilenin dışsal nesnelerden bağımsız olduğunu, toplumsal anlaşmalara dayalı kolektif yapılar olduğunu belirtmiştir [64]. "Semiology" ve "Semiotics" olarak adlandırılan ve kuramsal olarak iki farklı alanda yer alan bu bilim dalının Türkçeye tek bir terimle aktarılması bir sorun yaratmaktadır. Bu sebeple, "semiyoloji" ve "semiyotik" terimleri dilimizde aynı şekilde kullanılsa da, bunların farklı anlamlar taşıdığı göz önünde bulundurulmalıdır [49].

Postmodern düşüncenin öncülerinden Roland Barthes, popüler kültürü çözümlemeye yönelik özgün bir yaklaşım geliştirmiştir. Barthes, doğrudan iletişim amacını gütmeyen yapısal çözümleme yöntemiyle anlam taşıyan çeşitli olguları (örneğin, giyim ve mobilya) incelemiş, bu olguları "anamlama" (signification) kavramıyla göstergebilime bağlayarak, göstergeler ile yan anlam gösterilenleri arasındaki ilişkileri analiz etmiştir [66]. Barthes, göstergebilimin kurucuları Saussure ve Peirce'den etkilenmiş ve onların dilbilimsel çalışmalarını göstergebilimsel bir yaklaşımda geliştirmeye çalışmıştır. Saussure geleneğinin bir temsilcisi olan Barthes, Saussure'den farklı bir bakış açısı benimsemiştir. Saussure, dilbilimini göstergebilimin bir alt dalı olarak görürken, Barthes, göstergebilimin dilbilimin bir alt dalı olması gerektiğini savunmuştur [18]. Barthes'a göre, imge ya da metin düzeyinde tüm göstergeler, gösteren dizgesinden bağımsız değildir. Bir gösterge, yalnızca diğer göstergelerle birlikte anlam kazanabilir [6]. Göstergebilim, sadece dilsel göstergelerle sınırlı değildir. Temsili olan ve anlamlı bir bütün oluşturan her şeyi inceler [40]. Görüntü veya metin, ilk bakışta görülenin ötesinde gizli, üstü kapalı anlamlar taşır. Bu nedenle anlam, görünenden görünmeyene, öznelikten nesnellığe, somuttan soyuta, bilinenden bilinmeyene doğru bir akışla ortaya çıkar. Roland Barthes, düz anlam ve yan anlam kuramlarının öncüsüdür. Barthes, göstergebilimin temellerini atarken dilin iki temel düzlemde oluştuğunu belirtmiştir. Bunlar düzanlam (denotasyon) ve yananlam (konotasyon) olarak bilinmektedir [7]. Düz anlam, bir göstergenin neyi temsil ettiğini, yan anlam ise nasıl temsil edildiğini ifade etmektedir. Düz anlamlar genellikle evrensel olup yanlış anlaşılma gibi durumlara yer bırakmamakta ve insanlar arasında ortak bir çözüm bulmaktadır. Ancak, farklı iletişim dizgelerinde düz anlamın yanı sıra, kültürlere ve topluma bağlı olarak değişen yan anlamlar da bulunmaktadır. Bu yan anlamlar, her bireyin zihninde farklı şekilde çözümlenebilir. Barthes'a göre mit, düzanlam göstergesini yeni bir gösterge olarak kullanan ve anlamları görünür kılan bir yan anlam düzlemidir. Mit, gizli anlamları açığa çıkarma gücüne sahip olup, dildeki bir düz anlamı dönüştürerek yeni bir bağlamda anlamlandırır. Bu süreç, anlamların doğallaştırılmasıdır ve Barthes, miti her şeyi görünür kılma süreci olarak tanımlamaktadır. Roland Barthes, "Çağdaş Söylemler" adlı çalışmasında, mitleri, kültürel olarak derin anlamlar içeren işaretler ve baskın sınıfın ideolojik amaçlarını destekleyen karmaşık,

titizlikle şekillendirilmiş iletişim yapıları olarak tanımlar [15]. Barthes'a göre gösterge, bir gösteren ve bir gösterilenden oluşmaktadır. Gösteren düzlemi anlatım düzlemini, gösterilen düzlemi ise içerik düzlemini oluşturmaktadır [7]. Barthes, Saussure'un kavramlarını yeniden ele alarak, "gösteren"i biçim, "gösterilen"i ise içerik olarak tanımlamıştır. Gösterge, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkiyle anlam kazanmaktadır. Anamlama süreci, düz anlam ve yan anlam olmak üzere iki düzeyde ele alınmıştır. Düz anlam, göstergenin temel anlamını ifade ederken, yan anlam, göstergenin kültürel ve toplumsal bağlamda kazandığı ek anlamları ifade etmektedir. Barthes, bu yaklaşımla dilbilimin kapsamı dışında kalan anlamlama süreçlerini incelemeyi amaçlamıştır [13].

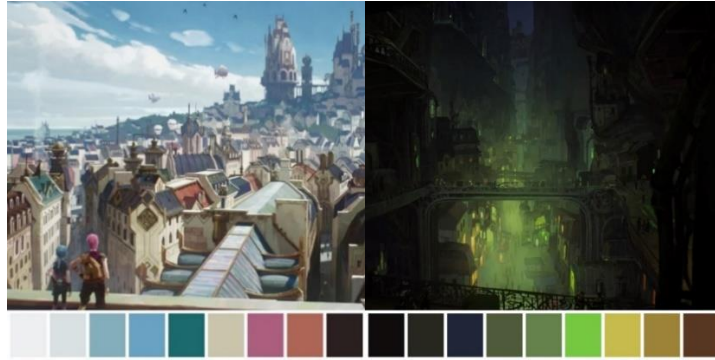
Mitler, dilin gelişimiyle paralel olarak ortaya çıkan ve insanların çevrelerini anlamlandırmalarını sağlayan, düşünce ile anlatı unsurlarının birleşiminden doğan kavramlardır [8]. Mitler, dış gerçeklik üzerine düşüncelerin hikâyeleştirilerek anlatılmasıdır. Bu anlatılar, sözlü dilde nesilden nesile aktarılmıştır ve genellikle dünyanın oluşumu, yaratılış gibi konuları içermektedir. Mitler, erken dönemlere ait bilgi birikimini taşımış ve mitoloji, o dönemde dünyayı nedensel ilişki çerçevesinde anlamamanın ve anlatmanın yegâne yolu olmuştur. Barthes, mitlerin dinamik bir yapıya sahip olduğunu ve kültürün gereksinimlerine uyum sağlamak için hızla değiştiklerini belirtir. Yan anlam ve mit, göstergelerin ikinci düzlemdeki anlamlandırılmasında etkili yöntemlerdir. Barthes ayrıca simgesel anlamlandırma kavramını vurgular. Bir nesne, toplumsal uzlaşım ve kullanım yoluyla başka bir şeyin yerine geçme anlamı kazandığında simge haline gelmektedir [23]. Barthes, mitlerin dil gibi işlediğini ve her birinin kendini özel bir dil olarak sunduğunu ifade etmiştir. Mitler, toplumsal ve ideolojik unsurlar taşır ve mesajlarını gizli bir yapıda sunar. Mitler, toplumsal gerçekliklerin dildeki yapısal dönüşümleridir ve nesnelerden ziyade ilişkiler üzerinden kurulur. Bu biçimsel yapı, dilin önemini vurgular. Mitler, burjuva toplumunda ideolojiyi biçim aracılığıyla benimsetir ve insanların depolitize edilmesine yol açar. Mitlerin antitezini dile getirerek, gösterge yıkılabilir ve mit ortadan kaldırılabilir. Sonuç olarak, mitler toplumsal gerçekliği ve ideolojiyi biçimsel olarak dönüştürmektedir [9]. Barthes, mitlerin modern kapitalist toplumda giysi, moda ve yemek gibi göstergeler aracılığıyla çözümlendiğini ifade etmiştir. Mitler, birincil anlamlar taşımanın yanı sıra, ikincil düzlemde gösteren haline gelmektedirler. Bu geçiş, mitlerin anlam değişimlerine yol açmaktadır. Barthes'a göre, mitler üç boyutlu bir yapıya sahip olup, önceki bir göstergesel zincirden türeyen ikincil bir dizge oluşturmaktadır [6]. Mitler, kültürün gereksinimlerine uyum sağlamak için hızla değişir ve bunlar, göstergebilimsel bir yapının parçası olarak, toplumun ideolojik yapısını dönüştürür. Bu bağlamda, mitler ve yan anlam düzlemi, göstergelerin ikinci düzlemdeki anlamlandırılmasında etkili yöntemlerdir. Barthes, kültürü de okunması ve yorumlanması gereken bir gösterge olarak ele almıştır [9]. Barthes'a göre, bir gösterge aynı anda başka bir göstergenin veya kültürel bir değerın temsilcisi olabilir ve bu şekilde çok katmanlı bir anlamlandırma sürecine hizmet eder [27].

III. KARAKTER TASARIMI

Karakter, bir bireyin içsel niteliklerini, özgünlüğünü ve eşsiz kişiliğini ifade eder [19]. Bir izleyicinin bir işlevle bağ kurmasını ve atmosfere dahil olmasını sağlayan temel unsurlar karakterlerdir [60]. Animasyonlar da görsel unsurların büyük bir öneme sahip olduğu ve yaratıcılık gerektiren projelerdir. Animasyon teriminin 1590'larda Latince "animationem" (nom. animatio) kelimesinden türediği düşünülmektedir. Bu terim, "hayat verme eylemi" veya "hayat bahşetme" anlamına gelmektedir [67]. Bu "hayat verme" eylemi"nde karakter konsept tasarımı, estetik ve anlatı arasındaki dengeyi kurarak izleyiciye görsel mesajlar iletilmesine olanak tanımaktadır. Karakter tasarımı farklı grafik alanlarını kapsayan geniş bir disiplindir [42]. Animasyon, oyun ve sinema gibi disiplinlerde, konsept tasarım yalnızca estetik bir çerçeve sunmakla da kalmamakta, aynı zamanda hikâyenin tematik ve duygusal yönlerini desteklemektedir [28]. Görsel anlatım, karakterlerin çekiciliği ve görsel kimliği açısından kritik bir unsurdur [35]. Görsel tasarımın gücü, sadece teknolojik yeniliklerle değil, aynı zamanda özgün bir görsel tarz ve karakterlerin kişiliklerini dışa vuracak şekilde detaylı sanatsal bir yaklaşım ile de şekillenmektedir [63]. Protagonist ve antagonist arasındaki zıtlıklar, bu karakterlerin dış görünüşlerine, renk seçimlerine, şekil ve silüetlerine yansımaktadır. Bu unsurlar, her iki karakterin hikayedeki rollerini ve çatışmalarını görsel olarak temsil etmektedir. Bilgisayar oyunları ve animasyonlar, sadece eğlencenin ötesine geçerek kültürel değerleri,

düşünceleri ve ideolojileri izleyiciye aktarmaktadır. Bu bağlamda, karakterlerin görsel tasarımı aynı zamanda önemli bir iletişim aracıdır [55]. Görsel unsurlar, tema ve mesajı güçlü bir şekilde izleyiciye iletmek için kullanılmaktadır. Konsept veya tasarım stili fark etmeksizin, sanal bir evrenin inşası sırasında her imge amaca hizmet etmelidir. Burada amaç önceden belirlenmiş belirli sınırlar ve kurallar dahilinde ikna edici ve inandırıcı olmaktır [53]. Bu tasarımlar, karakterlerin birer archetype (kalıp karakter) olarak işlev görmesinin ötesinde, onların aralarındaki zıtlıkları ve kişisel çatışmaları da görselleştirmektedir. Sanat değeri yüksek karakterlerin tasarlanma sürecinde tasarımcının yüksek beceri düzeyine gelmiş ve sağlam sanatsal prensiplere sahip olması gerekmektedir [57].

Karakter tasarım ve dijital illüstrasyon, animasyon dünyasında karakterlerin görsel kimliğini oluşturmak için yapılan birbirini tamamlayan iki temel aşamadır. Konsept tasarım, animasyon projelerinin başlangıcında projenin ana görsel temasını, karakterlerin duygusal durumlarını ve atmosferini belirlemek için yapılmaktadır [56]. Dijital illüstrasyon ise bu konsepti dijital ortamda somut hale getirmek için kullanılan bir araçtır. Teknolojinin ilerlemesiyle yeni hikâye oluşturma araçlarının ortaya çıkmıştır ve bu araçlara herkes ulaşabilmektedir [35]. Bilgisayar tabanlı yazılımlar aracılığıyla karakterlerin şekil, renk ve stilizasyonlarını işlemek, görsel olarak daha anlaşılır hale getirmek amacıyla yapılmaktadır. Dijital illüstrasyon, hikâye anlatımında duygusal bir bağ kurmak ve izleyiciyi evrenin içerisine çekmek için kullanılan güçlü bir araçtır. Bu süreçte renk paletleri, ışıklandırma ve doku gibi unsurlar tematik atmosferin oluşturulmasında kritik bir rol oynamaktadır [10]. Arcane gibi yapımlarda bu unsurların ustalıkla kullanıldığı görülmektedir. Örneğin, dizinin Piltover ve Zaun'u betimlemek için kullandığı farklı renk paletleri (bkz. Şekil 1) ve ışıklandırma teknikleri, iki dünya arasındaki zıtlığı güçlü bir şekilde vurgulamaktadır.



Şekil 1. Piltover & Zaun Renk Paleti

Karakter tasarımı, çeşitli tasarım disiplinlerine benzer şekilde, belirli bir probleme yönelik çözüm geliştirme sürecini içermektedir. Karakter tasarımının temel problemi, kurgusal bir karakterin görsel olarak inandırıcı bir şekilde temsil edilmesi gerekliliğidir [42]. Karakter tasarımı, hikâye ve dünyayla ilişki kurmalıdır [39]. Ancak, karakter tasarımı çok geniş bir kapsama sahiptir ve farklı medya türlerinde, örneğin filmler, oyunlar, diziler ve animasyonlar gibi, çeşitli biçimlerde karşımıza çıkmaktadır. İlgi çekici bir hikâye anlatımı isteniyorsa, görsel olarak ilgi çekici karakterler oluşturulabilmelidir [4]. Aynı zamanda, karakter tasarımı öznel bir süreçtir; herkesin müzik veya yemek zevklerinin farklı olması gibi, tasarımcıların da kişisel yorumları ve estetik anlayışları karakter tasarımını etkilemektedir. Ancak, bu çeşitlilik ve öznelliklere rağmen, etkili olduğuna inanılan birkaç temel değeri ayırtırmak mümkündür. Bilgisayar oyunları ve animasyonlar, yalnızca görsel bir şölen sunmakla kalmayıp, aynı zamanda derinlikli tema ve hikâye tasarımıyla izleyicilere veya oyunculara zengin bir deneyim sağlamaktadır. Bu unsurlar, karakter tasarımının temelini oluşturarak, protagonist ve antagonist arasındaki görsel zıtlıkları vurgulamakta ve hikâyenin duygusal tonunu güçlendirmektedir. Tema tasarımı, animasyonun genel estetiğini ve atmosferini belirlerken, karakterlerin görsel kimliklerini ve çatışmalarını şekillendirmektedir. Hikâye tasarımı ise karakterlerin birbirleriyle olan ilişkilerini ve karşıtlıklarını geliştiren önemli bir bileşendir. Karakterin, hikayedeki işlevine uygun şekilde tasarlanması karakter tasarımında önemli bir rol oynamaktadır [47]. İyi bir hikâye ve tema tasarımı, izleyiciyi karakterlerin dünyasına çekmekte ve onların karakterlerin içsel

çatışmalarını ve birbirleriyle olan etkileşimlerini hissetmelerini sağlamaktadır. Bir animasyonun başarısı, sadece görsel efektlerle değil, aynı zamanda tema, hikâye tasarımı ve karakterlerin görsel zıtlıklarıyla da ölçülmektedir. Bu unsurlar, izleyicilere unutulmaz bir deneyim sunar ve eserin kültürel etkileşimine katkı sağlamaktadır. Tasarımcılar, ruhu yansıtabilecek görsel referanslar oluşturmak için, tarihsel, sanatsal ve fotografik materyallerden yararlanabilmektedir. Karakter tasarım aşamasında belirli kriterler vardır ve bu kriterler izleyicinin psikolojisini doğrudan etkilemektedir. Bu nedenle, bu kriterlere dikkat edilerek, etkileşimi maksimize eden tasarımlar yaratılabilir [11]. Önemli olan, izleyicinin gözünden görebilmek ve beklentilere uygun hale getirmektir. Oluşturulan konsept tasarım, oyunun genel ortamının nasıl görüneceğine odaklanır. İzleyicilerin animasyonun verdiği hissi anlayabilmeleri ve hikâyeye gerçekten dalabilmeleri için, belirli bir görsel teknoloji kullanılması gerekmektedir. Tasarımcının belirli bir hissi harekete geçirmeyi hedeflemesi, ani başarıya götürmeyebilir. İzleyicinin özümsemeyi zor bulacağı hisler varsa, bu izleyiciyi soğutabilir ve istenilen etkiyi vermeyebilir. Animasyonun son eseri, oyuncunun üzerinde bıraktığı duygu ve hislerdir. Konsept tasarım, bu duygu ve hislerin yaratılmasında etkin bir rol oynamaktadır.

A. Karakter Tasarımında Protagonist ve Antagonist

Protagonist hikâyenin olumlu unsurlarını temsil eden, seyirciyle empati kurduran ve genellikle olayların merkezinde yer alan karakterdir. Antagonist hikâyenin olumsuz unsurlarını temsil eden, protagonistle çatışan ve hikâyenin gerilimini artıran karşıt karakterdir [2]. Protagonist ve Antagonist kavramları, karakter tasarımlarında önemli bir rol oynamaktadır. Protagonist, zorunlu olmamakla birlikte genellikle hikâyenin ana karakteridir+ ve izleyicinin gözünden olayları takip ettiği, onları hissettiği ve onlarla bağ kurduğu karakterdir. Antagonist ise protagonistin doğasında var olan karşıtlığı temsil eden karakterdir ve genellikle onunla çatışan veya onun ilerlemesini engelleyen bir role sahiptir [17]. Bu zıtlık, hikâyenin dinamik bir şekilde ilerlemesi ve izleyicinin dikkatini çekmesi açısından kritik bir öneme sahiptir. İkili arasındaki çatışma, hikâyenin heyecanını artıran ve izleyicinin merakını canlı tutan önemli bir etkidir. Ayrıca, bu kavramlar karakterlerin derinliğini ve gelişimini anlamak için de önemli ipuçları sunmaktadır. Protagonist ve Antagonist arasındaki ilişki, hikâyenin zenginliğini ve gelişimini anlamak için incelendiğinde, karakterlerin derinliği ve motive olma sebepleri açısından da önemli ipuçları sunmaktadır. Bu kavramlar, Arcane dizisinde yer alan karakterlerin analizinde zengin bir bakış açısı sunmaktadır. Bir hikâyenin ana karakteri (protagonist) ile rakibi (antagonist) arasındaki gerilim, kurguda yaygındır ve birçok dramatik durumu beslemektedir. Kötüler her kültürün merkezindedir, çünkü ahlaki bir pusula sağlarlar [16]. Antagonistler fiziksel zarar verdikleri, başkalarının haklarını ve özgürlüklerini reddettikleri, kaos yarattıkları, başkalarına ihanet ettikleri veya iğrenç eylemlerde bulundukları için toplum için tehdit oluşturmaktadırlar [48]. Bu nedenle, kötüler ahlaki davranışın tam tersidir, bu da kahramanın çabalarıyla ilişki kurmamıza ve dürtülerini anlamamıza yardımcı olmaktadır. Kahramanların ve kötü adamların görsel olarak nasıl temsil edildiği arasında açık farklar olduğu ve bunun insanların bu karakterler hakkındaki yargılarını etkilediği iyi bilinmektedir [36]. Anlatılar genellikle izleyicilerin aşına olduğu kalıpları veya klişeleri kullanır [16]. Anlatı kalıplarına benzer şekilde, karakter tasarımcıları da görsel arketipleri kullanmaktadır [31]. Uzun burunlu, uzun suratlı ve çarpık dişli gibi klasik kötü karakterler iyi bilinmekte ve kolayca tanımlanabilmektedir [22]. Antagonistler genellikle bir günahı veya kötü alışkanlığı temsil etmektedir (Sony Interactive Entertainment 2018). Birçok antagonistin en azından bir tane ahlaki kusuru olmaktadır. Örneğin, başkalarının refahına karşı derin bir sadakatsizlik veya umursamazlık göstermektedirler (2K Games, 2012). Antagonistler renk kullanımıyla görsel olarak ayırt edilebilir [42]. Örneğin, antagonistler genellikle koyu renk paletleriyle temsil edilirken, protagonistler parlak renklerle tasvir edilmektedir (bknz. Şekil 2).



Şekil 2. Vander (Protagonist) & Silco (Antagonist)

Yapılan araştırmalar, medyada kahramanlar ve kötü adamlar arasında algılanan ahlakın izleyicinin keyfiyle güçlü bağlantıları olduğunu göstermiştir [16]. Bir tasarımcının bakış açısından, oyunculara bir karakterin ahlakı hakkında bilgi veren görsel özellikler (örneğin göz bandı veya yara izi), karakterin ahlaki duruşunu etkili bir şekilde iletmek için önemlidir [48]. Araştırmalar etkileşimli ürünlerin görsel sunumunun, onlara ilişkin yargılarımızı ve deneyimimizi etkilediğini göstermiştir [32].

B. Karakter Tasarımının Temel Prensipleri

Bir kişiye baktığımız zaman hemen onun karakteri hakkında belirli bir izlenim içimizde oluşmaktadır [3]. Belirli özelliklerin bir bireye yalnızca fiziksel görünüşüne dayanarak atfedilebileceği fikri, önceki çalışmalarda açıkça ortaya konulmuştur. Bir kişinin fiziksel görünümü, o kişiye ilişkin başka niteliklere dair belirli beklentileri harekete geçirebilmektedir. Örneğin bu kişinin nasıl davranması veya davranmaması gerektiği, hangi tutum ve görüşlere sahip olmasının muhtemel olduğu gibi [31]. Bu tür bilişsel önyargılar her ne kadar adil olmasa da bir karakter tasarımcısı açısından önemli bir avantaj ve kreatif bir fırsat sunmaktadır. Karakter tasarımları amaçlı oluşumlardır [24]. Karakter tasarımının temel taşları arasında hikâye, göstergebilim, şekil, ifade ve duruş ile renk bulunmaktadır. Hikâye, karakterin iç dünyasını ve duygularını vurgulayarak izleyiciyle empati kurmayı sağlamaktadır. Etkili bir karakterin temelinde etkili bir hikâye yatar. Karaktere sadece görünüşleriyle değil aynı zamanda hikayeleriyle de bağlanılmaktadır [41]. Karakterlerin başarıları ve başarısızlıkları kişilerce deneyimlenmekte ve gelişmeleri izlenmektedir. İnanırcı bir karakter, genellikle motivasyon (yaşama nedeni), kişilik ve tarih gibi unsurlara sahiptir, zira bu faktörler karakterin içsel tutarlılığını ve derinliğini sağlamada önemli rol oynamaktadır. Hikâye, genellikle tasarımcıların çözmesi gereken problemin bir parçasıdır. Karakterleri geliştirmek, yalnızca dış görünüşlerini değil, aynı zamanda hareket biçimlerini, iletişim tarzlarını ve ihtiyaç duyabilecekleri beceri türlerini de kapsamaktadır [44]. Hedef, bir karakteri en iyi şekilde tasvir ederek, tanımlamaya ve oynaması gereken ortama uyacak şekilde hazırlanmasıdır. Karakter tasarımında hikâyenin ilgiyi artırmadaki yardımını anlamak önem arz etmektedir. Bir karakter tasarımcısı modellerini ve animasyonlarını konsept tasarımcılar ve programlamacılar ile birlikte çalışarak fikir ve önerilerle karakterleri oluştururlar [25].

C. Karakter Tasarımında Göstergebilim

Göstergebilim, sembollerin ve işaretlerin anlamını çözümleme ve yorumlama üzerine odaklanmaktadır [50]. Karakter tasarımı ve göstergebilim arasındaki bağlantılar, karakterlerin dış görünüşü, kostümleri, mimikleri ve duruşları aracılığıyla sembolik anlamların iletilmesine dayanmaktadır. Karakter tasarımı, belirli sembollerin ve göstergelerin bilinçli bir biçimde kullanılmasıyla karakterlerin kişilik özellikleri, duyguları ve hikâye içindeki rolü hakkında bilgi vermektedir. Bu bağlamda, göstergebilim ilkeleri karakter tasarımının derinliğini artırarak izleyiciye karakterlerle bağlantı kurma ve hikâyenin sembolik katmanlarını keşfetme fırsatı sunmaktadır. Karakter tasarımında göstergebilim, karakterin dış görünümü, davranışları ve diğer özellikleri aracılığıyla izleyiciye iletilen mesajları anlamak için kullanılmaktadır. Örneğin, karakterin kıyafetleri, saç stili, beden dili ve mimikleri gibi unsurlar, karakterin kişiliği, geçmişi ve motivasyonu hakkında ipuçları sağlayabilmektedir. Bu unsurlar, izleyiciyle duygusal bir bağ kurmayı kolaylaştırır ve

karakterin hikâyedeki rolünü vurgular. Göstergebilimin kullanımı, izleyicinin karakteri daha derinlemesine anlamasını ve hikâyeye daha fazla katılımını sağlayarak karakterlerin daha inandırıcı ve etkileyici olmasını sağlamaktadır. İfade ve duruş, karakterlerin görsel hikâye anlatımında en kritik unsurlardan biridir. Örneğin, duruşun dik olması, genellikle bir karakterin gücünü ve kararlılığını temsil ederken, çökmüş bir duruş karakterin kırılabilirliğini veya zayıflığını ifade edebilir (bkz. Şekil 3).



Şekil 3. Envar Studio – Arcane, Victor ve Jayce

Karakterin jestleri indeks işaretler olarak okunabilir ve izleyicinin bu jestlerden doğrudan sonuçlar çıkarmasına olanak tanır. Karakter tasarımında kullanılan renk paleti ve kıyafet seçimleri de göstergebilimsel analizle anlam kazanır. Barthes (1972), moda ve giyimin bir metin gibi okunabileceğini öne sürer. Örneğin, kırmızı bir pelerin, genellikle cesaret ve liderlik gibi özellikleri temsil ederken; koyu tonlar, gizem ve tehdit algısını artırabilmektedir. Bu tür sembolik seçimler, izleyicinin karakterle ilgili bilinçaltı çıkarımlar yapmasına yol açmaktadır. Karakterlerin görsel kimliğinin oluşturulmasında, ifade ve duruşun yanı sıra aksesuarların ve mekanik unsurların da önemli olduğu görülmektedir. Örneğin, Solarski bir karakterin kullandığı eşyaların onun sosyal statüsünü, yaşam tarzını ve hikâye içindeki önemini vurgulayabileceğini belirtmiştir. Bir şövalyenin kılıcı ya da bir bilim insanının laboratuvar gözlüğü gibi ayrıntılar, karakterin işlevine ve hikâyesine katkı sağlamaktadır. Göstergebilimin karakter tasarımında bilinçli bir şekilde uygulanması, izleyicinin hikâyeyi ve karakterleri daha iyi anlamasını sağlar. Bu yöntem, karakterin kimliğini ve hikâye anlatımındaki rolünü güçlendiren bir araç olarak kullanılmaktadır. Göstergebilimin sunduğu bu detaylı analiz çerçevesi, modern karakter tasarımının estetik ve anlatısal zenginliğini artırmaya yönelik bir rehberdir.

D. Şekil Teorisi

Şekil, karakterin silüeti ve formlarıyla birlikte dış görünümünü ve kişiliğini yansıtmaktadır. Karakter tasarımında, şekillerin kullanımı karakterlerin algılanması ve iletilmesi açısından önemlidir [21]. Her karakterin silüeti, formu ve hatları, karakterin kişiliğini, duygularını ve hikayesini yansıtmaktadır. Örneğin, keskin ve köşeli hatlara sahip karakterler, güçlü, kararlı veya agresif olarak algılanabilirken, yumuşak ve kavisli hatlara sahip bir karakter, daha sakin, nazik veya zarif bir imaj verebilmektedir [53]. Ayrıca, izleyicinin karakter hakkında hızlı ve etkili bir şekilde birçok bilgiyi anlamasına yardımcı olabilmektedir. Karakterin, uzak veya hızlı bir bakışta bile kolayca algılanabilir olması, silüet okunabilirliği, bu prensibin temel unsurlarından biridir [17]. Bu nedenle, karakter tasarımında şekillerin bilinçli bir şekilde kullanılması, karakterlerin tutarlılığını ve derinliğini artırabilir ve izleyiciye karakterlerle daha güçlü bir bağ kurma fırsatı sunabilmektedir (bkz. Şekil 4).



Şekil 4. Fortiche Studio – Arcane, Vi ve Jinx silüet

Yüz ifadesi, vücut ifadesine göre ikincil tasarımlardır ve öncelikle vücudun geri kalanında olup biten pekiştirilmelidir [12]. Bir karakterin net bir silüeti, bir yüz olmadan bile hem kişiliği hem de duyguyu iletebilir. Silüet, bir kişiliği vücut diliyle iletmenin etkili bir yoludur. Çünkü fazlasıyla ifade edici olabilirler ve belirli kişilik özelliklerini göstermenin net bir yolunu sağlarlar [56]. Görsel bir mesajın etkili olması için açık olması gerekir ve tasarım aşamasının erken bir aşamasında bir karakterin silüetini keşfetmek, o karakterin okunabilirliğini sürecin erken safhalarında doğrulamayı kolaylaştırır; genel şekil, bir karakterin kişiliği hakkında konuşacaktır. Yuvarlak ve kavisli şekiller, keskin kenarların aksine daha nazik ve davetkar bir izlenim bırakmaktadır. Doğadaki dairesel formlar genellikle zararsız ve yumuşak bir hava taşır, bu da onları sevimli ve sıcak karakterlerle özdeşleştirir. Pek çok tanınan kahraman da bu yuvarlak form dilini kullanarak tasarlanmıştır [56]. Kare benzeri şekiller, güç, istikrar ve güveni ileten düz dikey ve yatay çizgilerle ilgilidir. Kareler hem büyük ve göz korkutucu hem de rahatlatıcı ve sakar olabilir. Genellikle güvenilir karakterler ve süper kahramanlar için yaygın olarak kullanılan kararlı karakterleri tasvir ederler [5]. Üçgenler, çapraz ve güçlü, keskin çizgilerle ilişkilendirilir ve şekiller arasında en dinamik olanıdır. Kötü karakterler genellikle baskın üçgen formlarına dayanır, çünkü bu şekiller kötü niyetli ve uğursuz bir izlenim verir, ayrıca en saldırgan şekilde iletişim kurarlar [5]. Üçgen, dairenin tamamen zıttıdır ve genellikle antagonistleri temsil etmek için kullanılmaktadır. Bir karakterin şekli, tek başına görsel olarak iletişim kurma yeteneğine sahip olsa da bu görsel iletişim başka bir karakterle ilişkilendirildiğinde daha da güçlenir. Örneğin, büyük bir karakterle yan yana duran küçük bir karakter, onların daha da büyük ve daha küçük görünmesine neden olmaktadır. Zıt karakterler ya da bir takım oluştururken, birlikte uyumlu görünmeleri önemlidir. Farklı oranlar ve vücut şekilleri kullanarak görsel bir kontrast yaratılabilir ve bu, aynı zamanda karakterin kişiliği hakkında ipuçları verir [5].

E. İfade ve Duruş

Karakter tasarımı, izleyici ile bağ kurabilen, unutulmaz ve etkileyici karakterler yaratmayı hedefler. Bu bağlantıyı sağlayan önemli unsurların başında ifade ve duruş gelir. İfade ve duruş, karakterin kişilik özelliklerini, psikolojik durumunu ve hikâyedeki rolünü iletmede etkili araçlar olarak kullanılır [17]. İfade, karakterin duygularını, niyetlerini ve iç dünyasını yansıtan yüz ifadeleri ve jestleri kapsar. Ekström, yüz ifadelerinin izleyiciyle duygusal bağ kurmada önemli bir aracı olduğunu belirtmiştir. Örneğin, bir karakterin kaşını çatması veya dudaklarını sıkışırması, gerginlik ya da öfke gibi duyguları etkili bir şekilde iletebilir. Benzer şekilde, gülümseme gibi basit bir ifade, karakterin olumlu duygularını ve samimiyetini aktarabilir (bknz. Şekil 5).



Şekil 5. Fortiche Studio – Arcane, Caitlyn ve Powder (Jinx)

Paul Ekman'ın mikro ifadeler üzerine yaptığı çalışmalarda, bu gibi ifadelerin izleyicinin bilinç dışında bile bir algı oluşturduğu belirtilmiştir [18]. Duruş, karakterin fiziksel ve psikolojik yapısını yansıtan bir diğer kritik tasarım öğesidir. Solarski'ye (2012) göre, bir karakterin duruşu, onun fiziksel gücünü, özgüven seviyesini ve hikâyedeki rolünü öne çıkarabilir. Örneğin, dik bir duruş, kararlılığı ve güvenilirliği temsil ederken; çökmüş bir duruş, karakterin belirsizliğini ya da duygusal kırılganlığını ifade edebilir. Solarski'nin çalışmasında vücut dili ve yerçekimi merkezinin kullanımının karakter tasarımında estetik ve anlatımsal bir derinlik kattığı vurgulanmıştır [56]. İfade ve duruşun uyumlu bir şekilde bir araya getirilmesi, karakterin izleyici tarafından daha iyi anlaşılmasını ve hikâyeye olan bağlılığın artmasını sağlar. Kutsal (2020), bu unsurların bilinçli kullanımının, karakterlerin duygusal ve psikolojik boyutunu zenginleştirirken hikâye anlatımını güçlendirdiğini belirtmiştir. Özellikle animasyon filmlerinde, karakterin bir duygu ya da hikâye unsuru ile ilgili ipucu vermesi, izleyicinin karakterle daha hızlı bağ kurmasını sağlar. İfade ve duruşun bir araya gelmesi, karakterlerin daha derinlemesine anlaşılmasını ve izleyicilerle daha güçlü bir bağ kurulmasını sağlar. Bu unsurlar, karakter tasarımında bilinçli bir şekilde kullanıldığında, karakterlerin duygusal ve psikolojik boyutunu zenginleştirir ve hikâyenin anlatımını güçlendirir. Bu nedenle, karakter tasarımında ifade ve duruşun dikkatlice planlanması ve uygulanması, izleyicinin karakterlerle daha derin bir etkileşim kurmasına olanak sağlamaktadır.

F. Renk Teorisi

Renk, ışığın bir nesneye çarpmasıyla göze geri yansımasıyla oluşan sanat öğesidir [21]. Renk, sanatçıların izleyicinin ruhunda duygusal tepkiler uyandırarak sanat eserlerini canlandırmak için kullandıkları temeldir. Renk teorisi, uyumlu renk kombinasyonları oluşturmak için kullanılacak bir dizi yol gösterici ilkedir [58]. Tasarımda renk teorisi, izleyicinin belirli renkleri gördüğünde önceden belirlenmiş bir dizi duygu algılayacağına dair psikolojik inançtır [56]. Renk, değişken doğası nedeniyle tasarımda oldukça ilginç bir unsurdur. Renk genellikle üç boyutla tanımlanmaktadır. Bunlar, renk tonu, renk parlaklığı ve değerdir. Renk adı renk tonu olarak adlandırılmaktadır. Değer, rengin açıklığı veya koyuluğu ile ilgilidir. Daha açık değerlere renk tonları, daha koyu değerlere ise gölgeler denmektedir. Renk parlaklığı, rengin yoğunluğudur ve genellikle doygunluk veya tek renkli ton değerine kıyasla renklilik seviyesi açısından ifade edilmektedir [33]. Renk teorisini anlamak için renk çemberini değerlendirmek gerekmektedir. Renk çemberi, bildiğimiz haliyle çağdaş grafik tasarımın gelişmesinden bile önce yüzyıllardır var olmuştur ve artık geleneksel sanat olarak kabul edilmektedir [61]. Renklerin bilinen anlamları nasıl algılandıklarını göstermektedir ancak renk tonları ve gölgeleri de duygusal algıda önemli bir rol oynamaktadır. Bir rengin tam tonunu veya doygunluğunu değiştirmek kadar basit bir şey bile tamamen farklı bir duygu uyandırabilmektedir [61]. Görsel dil, özellikle rengin anlamı olmak üzere kültürler arasında farklılık gösterebilir [52]. Bir ülkede mutlu ve neşeli olan bir renk başka bir ülkede depresif hale gelebilmektedir. Ancak, tüm bu renklerin uyandırdığı tipik duygular Amerikan renk teorisine dayanmaktadır. Rengin bir tasarım öğesi olarak kullanımı hem izleyiciden gelen fizyolojik bir tepkiyi hem de kültürel bir bağlamdaki tepkiyi gerektirmektedir. Örneğin, birçok Batılı gelin saflığın sembolü olarak beyaz elbiseler giyerken, Çinli gelinler genellikle iyi şansın sembolü olan kırmızı giymektedir. Renk, büyük ölçüde kültürel temellere dayanan duyguları da harekete geçirmektedir [67]. Renk, tasarımda etkili bir şekilde kullanıldığında hem dikkat çekici hem de özgün bir özellik kazandırabilmektedir [37]. Renk teorisinin temeli, yalnızca bir karakter için ilgi çekici bir renk paleti oluşturma sürecini hızlandırmakla kalmaz, aynı zamanda nihai ürünü de önemli ölçüde iyileştirebilmektedir. Renk sembolizminin ve kültürel yönlerin anlaşılması derinlik

katması ve izleyicide ilgi uyandırması bakımından önemlidir [1]. Benzersiz renk paletleri kahramanın duygularını yoğunlaştırmakta ve güçlü karakterlerin oluşumuna yardımcı olmaktadır. Karakterin ruh halini, kişiliğini veya hikayesini desteklemek için bilinçli renk seçimlerinin yapılması önemlidir [28]. Kompozisyon içerisinde birliğin sağlanması amacıyla dikkat çekmek ve yönlendirmek için kullanılmaktadır [46]. Buna ek olarak renkler karakterin duygularını, tanınırlığını ve kültürel bağlamını da ifade etmektedir. Bu unsurların bir araya gelmesi, etkili bir karakter tasarımı oluşturulmasına olanak sağlamaktadır.

G. Stilizasyon

Stilizasyon, sanatın herhangi bir dalında biçimlerin belirli özelliklerinin ön plana çıkarılması amacıyla sadeleştirilmesi, vurgulanması ve tekrarlanması yoluyla belirgin bir üslupsal abartmanın ortaya konulması şeklinde tanımlanmaktadır. Herhangi bir nesnenin, benzerlerinden ayrılan biçimsel özelliklerini bozmadan, sadeleştirilerek ya da eklemelerle süsleyici, basit veya şematik bir biçimde tasvir edilmesi olarak tanımlanmaktadır. Stilizasyon, üsluplaştırma olarak da adlandırılmakta olup, nesnenin karakteristik özelliklerini bozmadan, gözlem yoluyla elde edilen izlenimlere dayanarak özgün bir şekilde yeniden şekillendirilmesi sürecini ifade etmektedir [20]. Stilizasyon, sanat ve tasarımda, formların belirli özelliklerini abartmak veya sadeleştirilerek dikkat çekici yapılar oluşturma yoludur. Özellikle animasyon ve illüstrasyonlarda, bu yöntem karakterlerin ifadesini güçlendirir. Bu şekilde, sanatsal ifadeler derinleştirilerek izleyiciye farklı bir deneyim sunulmaktadır. Grafik tasarımda stilizasyon, biçimlerin belirli unsurlarını öne çıkarmak için sadeleştirme ve abartma tekniklerinin kullanıldığı bir yöntemdir. Stilize edilmiş objeler, sade ve akılda kalıcı olup, karakteristik özelliklerinin kaybolmadan tanınabilir olmalıdır. Sadelik, simetri ve anlaşılabilirlik gibi unsurlar, stilizasyonun temel unsurlarıdır [30]. Form stilize edilirken, objenin konumu, rengi, boyutu ve yönü titizlikle seçilmekte, bu sayede soyut bir görüntü ortaya konulmaktadır. Bazen sembol ya da stilize edilmiş biçimler, daha güçlü ve kalıcı bir etki oluşturmaktadır [20]. Karakter tasarımı, gerçekçilikten idealizasyona ve soyutlamaya kadar geniş bir yelpazede yer alır (bkz. Şekil 6) ve bir insan karakterinin silüeti, çalışmanın ne kadar stilize olduğuna bağlı olarak değişiklik göstermektedir.

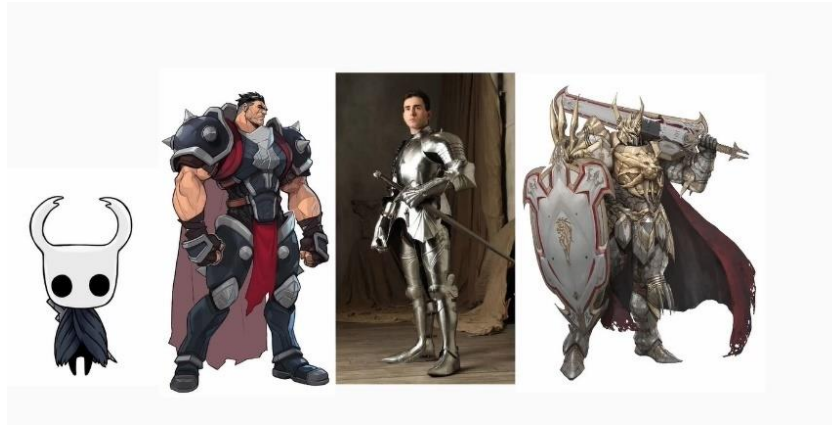


Şekil 6. Stilizasyon Türleri

Stilize bir animasyon, bir karakterin belirgin bir silüetle tanımlanması söz konusu olduğunda genellikle daha fazla yaratıcılık, abartılı şekiller ve oranlara olanak tanımaktadır. Oranlar sonsuz biçimde değiştirilebilir ve bu, özellikle çok sayıda farklı insan temelli karakter yaratmak için oldukça faydalıdır. Örneğin, küçük bir kafaya ve büyük bir vücuda sahip bir karakter, büyük bir kafaya ve küçük bir vücuda sahip bir karakterle kıyaslandığında tamamen farklı bir anlam ve iletişim sunmaktadır [62]. İnanırcı bir karakterin oluşturulması için karakterin içinde bulunduğu dünyanın bağlamını anlamak önem arz etmektedir. Bu, iki ana yöntemle gerçekleştirilmektedir: birincisi, karakterin yaşadığı ortamı ve sahneleri anlamak, yani evrenin yasaları, kültürleri ve zaman dilimleri değerlendirilmektedir; ikincisi, görsel olarak karakterin stilizasyonunu incelemektedir. Ortam ve sahne, karakterin içinde bulunduğu evrenin geniş bir

çerçevesini sunmaktadır. Evrenin yasaları, karakterlerin etkileşimlerini ve karşılaştıkları zorlukları belirlemekte, kültürleri ve zaman dilimleri ise karakterlerin davranışlarını, inançlarını ve değerlerini şekillendirmektedir. Bu unsurlar, karakterlerin motivasyonlarını ve hareketlerini anlamak için önem arz etmektedir.

Görsel stilizasyon ise karakterin dış görünümünü ve çevresini belirlemektedir. Bu, karakterin kostüm, saç stili, vücut dili ve çevresel unsurlar gibi görsel öğelerini içermektedir. Karakterin, izleyiciye hitap edecek şekilde estetik ve cazip olması stilizasyon ile sağlanmaktadır. Yalnızca sevimlilik değil, kötü veya korkutucu karakterlerde bile görsel çekicilik olarak önem taşımaktadır [59]. Stilizasyon, birçok farklı türden olup karakterin kişiliğini ve hikâyeye katkısını vurgulamaktadır. Aynı konuya sahip olup stilleri farklı karakter tasarımları olabilmektedir (bknz. Şekil 7).



Şekil 7. Aynı konuya sahip ama farklı stillerdeki karakter tasarımları

Karakter tasarımının inandırıcılığı büyük ölçüde stiline bağlıdır. Karakterin tüm öğelerinin tasarımda tutarlı ve uyumlu olması da stilizasyon için önem taşımaktadır. Bu prensip, karakterin bir bütün olarak algılanmasını sağlar [5]. Görsel stereotipler, sanatın tüm unsurlarında yer almakta, zira birçok birey, referanslar ve fikirler söz konusu olduğunda benzer bir görsel kelime dağarcığını paylaşmaktadır. Örneğin, gökyüzü mavi olarak algılanmakta, kırmızı renk kanı simgelemekte, kafatası ölümü ifade etmekte ve yeşil renk doğayla ilişkilendirilmektedir. Sanatçılar, yeni bir tasarım oluştururken, bu tür yerleşik fikirlerden faydalanmaktadır. Bunları kimi zaman açık bir şekilde, kimi zaman ise bağlama bağlı olarak ince ipuçları şeklinde kullanmaktadır. Bu yaklaşım, etkili bir tasarım süreci ortaya koyabilmektedir. Ancak, bir fikir izleyici için doğru bir şekilde kurgulandığı takdirde, herhangi bir görsel ipucunun herhangi bir anlam taşıması mümkün olmaktadır [10]. Yaygın kavramlar üzerinde yaratıcı animasyonlar yapılması, daha özgün ve ilginç bir karakter tasarımı geliştirilmesine olanak tanımakta ve bu durum, izleyicide daha güçlü bir izlenim bırakan, dolayısıyla daha akılda kalıcı bir karakterin ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

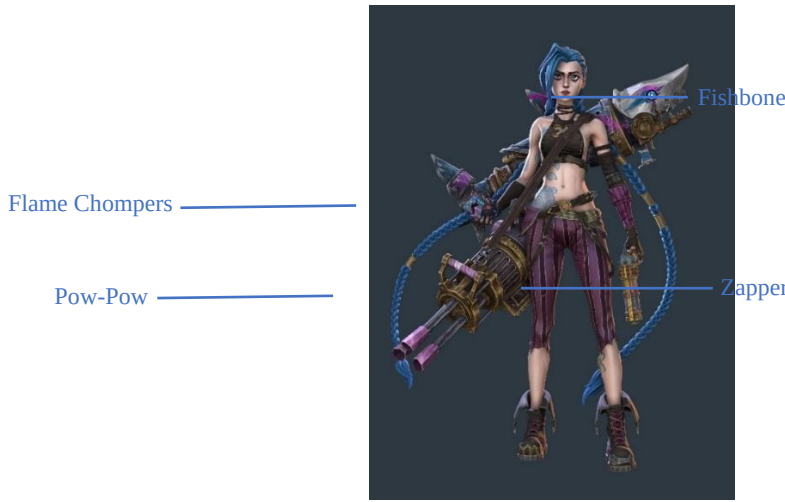
H. Kostüm Tasarımı

Kostüm tasarımı, karakterlerin filmlerde, televizyonda, bilgisayar oyunlarında nasıl görüldüğüne ilişkin fikir ve ardından tasarım oluşturma sürecidir. Kostüm tasarımı, görsel anlatıma katkıda bulunması bakımından karakter tasarımının ayrılmaz bir parçasıdır. Karakterlerin inandırıcı ve etkileyici bir şekilde hayata geçirilmesine yardımcı olmaktadır. Karakterin, davranışları ve görünümüyle hikayesindeki rolüne uygun bir kişiliği yansıtması izleyicinin karakterle bağ kurabilmesi için önemlidir [26]. Tasarımcılar belli bir dönemi yansıtacak kostümler yaratabilecekleri gibi, özgün dünyalara yönelik kıyafetler de ortaya çıkarabilmektedirler. Karakter tasarımında kostüm tasarımı, bir karakterin giydiği kıyafet ve aksesuarların kavramsallaştırılması, oluşturulması ve seçilmesi sürecini ifade etmektedir. Bu, karakter tasarımının önemli bir yönüdür çünkü kostümler, karakterin kişiliği, geçmişi, mesleği, toplumsal statüsü, kültürü ve hatta hikâye içindeki rolü hakkında bilgi iletmekte büyük bir rol oynar. Kostüm, izleyiciye karakter hakkında

açıklayıcı bilgi vermeden bir karakterin kişiliği ve arka planı hakkında zengin bilgi iletmektedir. Örneğin, giyilen kıyafetin tarzı, rengi ve kalitesi, karakterin ekonomik durumunu veya mesleğini işaret edebilir. Ayrıca, kostümdeki kültürel veya tarihsel detaylar, karakterin arka planını veya hikâyesinin geçtiği ortamı yansıtmada yardımcı olmaktadır. Kostüm tasarımı, karakterin özellikleri, motivasyonları ve bulunduğu anlatı bağlamı gibi çeşitli faktörlerin dikkatlice değerlendirilmesini gerektirmektedir. Tasarımcılar ayrıca, özellikle animasyon, film veya bilgisayar oyunu gibi ortamlarda karakterin hareketi ve kostümün işlevselliği gibi pratik yönleri de dikkate almaktadır.

IV. BULGULAR

Arcane, League of Legends evreninde geçen bir animasyon dizisi olarak, görsel hikâye anlatımı ve karakter tasarımı açısından çarpıcı örnekler sunmaktadır. Bu kısımda, dizideki protagonist ve antagonist karakterlerin görsel tasarımları analiz edilerek, kullanılan estetik öğelerin karakterlere yüklenen anlamlarla ilişkisi incelenmiştir.



Şekil 8. Arcane, Jinx

Başlangıçta Powder fakat zamanla karakter gelişimiyle takma adıyla anılacak olan Jinx'in tasarımı, renk, şekil ve aksesuar seçimleriyle karakterin hem duygusal hem de fiziksel dünyasını izleyiciye aktarmayı amaçlamaktadır. Jinx (Uğursuz) ismi, karakterin görsel hikâye anlatımında önemli bir ipucu sunmaktadır. Mavi renk saçlar, Jinx'in sıra dışı ve asi kimliğini vurgularken, örgülü saç modeli hareketi ve enerjiyi sembolize etmektedir. Stilizasyon, görsel anlamda dinamik ve özgün bir görsellik sunmaktadır. Jinx'in duruşu, kendinden emin ve kural tanımaz bir tavır yansıtırken; yüz ifadesi, onun akıl oyunlarına yatkın ve duygusal açıdan karmaşık doğasını ortaya koymaktadır. Arcane serisinin kendine özgü boyama stili, Jinx'in karakter derinliğini görsel olarak güçlendirmektedir. Karakterin kıyafetlerindeki farklı dokular ve renkler, anarşist yapısını pekiştirmektedir. Dikiş ve yama izleri, Jinx'in zorlu yaşam deneyimlerini ve her şeye rağmen ayakta kalma kararlılığını temsil etmektedir. Eşyalarındaki gelişigüzel renkli boyalar ve ojeleri karakterin kaotik dünyasında bile estetik bir duyarlılığa sahip olduğunu göstermektedir. Vücudundaki dövme ise Jinx'in özgünlüğünü, travmatik geçmişini ve kimlik arayışını yansıtmaktadır. Jinx'in hikâyesinde ve karakter tasarımında önemli bir yer tutan Fishbones adlı silahı, onun kaotik yapısını ve şiddet eğilimini simgelerken; Zapper adlı silahı, Jinx'in teknolojik zekâsını, dahiliğini ve taktiksel düşünce yapısını öne çıkarmaktadır. Bombaları ve diğer patlayıcı unsurları, karakterin kaos yaratmaya yönelik eğilimini ve anarşistliği temsil etmektedir. Bombadaki kafatası, Jinx'in ölümcül doğasını ve nihilist eğilimlerini ifade etmektedir. Tüm bu unsurların birleşimi, yalnızca Jinx'in estetik bir tasarım olarak değil, aynı zamanda karmaşık bir hikâye anlatıcısı olarak algılanmasını sağlamaktadır. Jinx, tasarımıyla, izleyicilere hem görsel hem de duygusal bir deneyim sunmakta hem de uyumsuzluk ve bireysel ifade arasındaki dengeyi çarpıcı bir şekilde sergilemektedir.

Tablo 1. Jinx Karakter Tablosu

Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam	Mit
Mavi Saç	Soğuk, dikkat çekici bir renk.	Enerji, özgürlük, farklılık. Aynı zamanda yalnızlık, melankoli ve bireyselliğin ifadesi.	Asi ruh, benzersizlik, özgürlük
Saç Örgüleri	Uzun ve belirgin bir saç stili.	Çocukluk ve masumiyetin zıt bir şekilde çılgınlıkla harmanlanması.	Anı saklama, yalnız ve oyunbaz kadın,
Duruş	Eğik omuzlar, rahat bir duruş; sivri ve ince detaylar.	Umursamazlık, özgüven, başına buyruklu.	Kontrolsüz özgürlük, isyankârlık
Kostüm	Metal aksesuarlar, mühimmat detayları, parçalı, uyumsuz kıyafetler	Kaos, Zaun'luların yokluktaki yaşam stili. Tehlike, anarşi, savaş ruhu.	Post-apokaliptisizm
Yüz İfadesi	Tehditkâr ve kurnaz bir bakış.	Tehlike, zekâ, kurnazlık, başkaldırı	Manipülatif yapı, kural yıkma
Fishbones (Silah)	Köpekbalığı şeklinde tasarlanmış büyük bir roketatar	Yıkım, kaos, Jinx'in mizahlı kişiliği	Yıkım, eğlenceli tehlike, kaos.
Zapper (Silah)	Elektroşok tabancası	Teknoloji, hız, zekâ	İnovasyon, bilimde kural tanımazlık
Flame Chompers	Kafatası şeklinde el bombaları	Tehlike, eğlence, ölüm	Ölümcul oyun
Tasarım Detayları	Dikişler, yamalar, tasarımdaki asimetrliler.	Yıpranmışlık, hayatta kalma çabası, tek başına onarma yani yalnızlık, kaotik ama yaratıcı bir yapı.	Yaratıcılığın anarşik bir dışavurumu.
Dövme	Deriye işlenmiş kalıcı desenler.	Kimlik, kendini ifade etme. Travmatik geçmişin ve kimlik arayışının bir ifadesi. Kendi hikayesini bedeni üzerinden anlatma, cesaret.	Dışavurumcu sanat, özgürlük
Renk Paleti	Mavi, pembe, mor, siyah, altın detaylar.	Soğuk renkler melankoliyi, altın güç ve otorite. Bunların yanında tezat olarak çılgın, dikkat çekici, enerjik	Meydan okuma, anarşi ve pop kültürün iç içe geçmişi

Hextech Eldiven



Şekil 9. Arcane Vi Karakteri

Arcane serisinde Vi karakteri hem fiziksel hem de duygusal dünyasını tasarım detaylarıyla izleyiciye aktaran çok katmanlı bir figür olarak öne çıkar. Vi'nin tasarımı, onun kararlılığını, güçlü iradesini ve geçmişindeki çatışmaları görsel olarak temsil eder. Kısa, çarpıcı pembe saçları, karakterin asi ve enerjik doğasını yansıtırken, kaslı ve atletik yapısı onun fiziksel dayanıklılığını ve mücadelesini vurgular. Vi'nin duruşu, kendine güvenen ve meydan okuyan bir tavır sergilerken, yüz ifadeleri karakterin duygusal derinliğini ve liderlik potansiyelini yansıtır. Kostüm tasarımında kullanılan pratik ve işlevsel detaylar, Vi'nin savaşçı kimliğine atıfta bulunurken, Hextech eldivenleri, onun fiziksel gücünü ve teknolojiyle olan bağını sembolize eder. Bu eldivenler, yalnızca birer silah değil, aynı zamanda karakterin hikâyesinin bir parçasıdır ve adalet arayışını vurgular. Vücudundaki dövmele, Vi'nin geçmişine ve kimliğine duyduğu bağlılığı ifade ederken, aynı zamanda travmalarıyla yüzleştiğini ve onlardan güç aldığını gösterir. Kıyafetlerdeki renk paleti, koyu kırmızı ve pembe tonlarıyla tutku ve kararlılığı çağırıştırır. Vi'nin stilizasyonunda maskülen ve feminen unsurların dengesi, karakterin yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda duygusal olarak da güçlü olduğunu ortaya koyar. Çatışmalardan zarar görmüş yara izleri ve gerçekçi cilt tonları, onun hayatındaki zorluklara rağmen pes etmediğini ve dayanıklılığını simgeler. Ağır savaş botları ve dövüşteki agresif tavırları, Vi'nin mücadelecı ruhunu pekiştirir. Kardeşi Powder ile olan karmaşık ilişkisi, karakterin hem çatışmacı hem de koruyucu yanını ortaya çıkarır ve hikâyesine insani bir derinlik katar. Vi'nin tasarımı, yalnızca estetik bir unsur olmanın ötesinde, güçlü, cesur ve duygusal olarak karmaşık bir karakterin görsel bir anlatımıdır. Tüm bu unsurlar, Vi'nin yalnızca bir savaşçı değil, aynı zamanda bir lider, koruyucu ve insanî zaatlarıyla şekillenmiş bir figür olarak algılanmasını sağlar.

Tablo 2. Vi Karakter Tablosu

Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam	Mit
Kısa, Pembe Saç	Çarpıcı pembe tonlarında kısa saç.	Cesur, asi, enerjik. Kadınların güçlü ve dinamik yanı	Savaşçı ruh, geleneksel kadınsılığa meydan okuma
Kaslı Vücut	Güçlü ve atletik bir fizik.	Güç, kararlılık, fiziksel dayanıklılık.	Güçlü kadın figürü
Duruş	Dik ve kendinden emin, korkusuz duruş	Güç, otorite, meydan okuma, cesaret	Lider, koruyucu, adalet
Yüz İfadesi	Kararlı, sert ama derin düşünceli ifadeler.	Güçlü bir lider, kararlılık, odaklanma, pes etmeme.	Yaralarını taşıyan bir kahraman
Stilizasyon	Maskülen ve feminen unsurların dengelendiği karakter tasarımı.	Güçlü ama duygusal derinliği olan bir figür.	Kadın lider, koruyucu, sorumluluk
Hextech Eldivenleri	Madenciler için tasarlanmış güç yumrukları.	Fiziksel güç, teknolojinin amacı dışında kullanımı	İnsan iradesinin, teknolojik etik
Dövme	Deriye işlenmiş kalıcı desenler.	Geçmişine ve kimliğine duyduğu bağlılık	Sembolizm
Cilt Tonu ve Yara İzleri	Gerçekçi ve çatışmalarla şekillenmiş bir dış görünüş	Mücadeleyle kazanılmış deneyimlerin ve dayanıklılığın sembolü	Savaşçı ruh



Şekil 10. Arcane Caitlyn Kiramman

Caitlyn Kiramman, Arcane serisinde aristokrat kökenleriyle adalet arayışını harmanlayan, zarif ve güçlü bir karakter olarak öne çıkmaktadır. Uzun ve bakımlı saçları, dik duruşu ve soylu tavırları, karakterin zarafetini ve güven veren doğasını vurgulamaktadır. Polis kostümü detayları, Caitlyn'in otorite figürü olarak konumlandırılmasını sağlamaktadır. Mavi tonlarındaki kostüm, sakinliği ve adaleti temsil ederken, geleneksel polis üniformasını çağrıştıran düzenli tasarımı, onun güvenilirliğini ve yasal otoriteyi temsil eden yapısını güçlendirir. Keskin nişancı tüfeği, Caitlyn'in stratejik düşüncesi ve hedefe odaklanma yeteneğini simgeler. Zarif kıyafetlerindeki detaylar, onun soyluluğunu ve disiplinini pekiştirirken, deri eldivenleri ve uzun çizmeleri, karakterin işlevselliğe verdiği önemi yansıtmaktadır. Piltover'lı olduğunu açıkça belli eden tarzı, şehirli ve iyi olanı temsil etmektedir. Kurgudaki ve tasarımdaki çatışmalar iyi ve kötünün tamamen keskin ayrımlarının olmadığını göstermektedir. Caitlyn'in yüz ifadesi, soğukkanlılık ve

tarafsızlığı ön plana çıkararak onun adaleti temsil eden bir lider olduğunu vurgular. Caitlyn'in tasarımındaki şehirli arka plan, karakterin düzeni koruma ve medeniyetin bekçisi olma misyonunu görsel olarak destekler. Hem aristokratik kökenleri hem de halkın koruyucusu kimliğiyle Caitlyn, Arcane dünyasında düzeni sağlayan, güvenilir ve güçlü bir figür olarak dikkat çekmektedir. Tasarımındaki tüm unsurlar, karakterin görsel ve duygusal hikâyesini derinleştirirken izleyicilere hem estetik hem de anlamlı bir deneyim sunmaktadır.

Tablo 3. Caitlyn Karakter Tablosu

Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam	Mit
Uzun düz, lacivert saç	Uzun ve bakımlı, lacivert tonlarında düz saç	Zarafet, soyluluk, disiplin	İdealize edilmiş, aristokrat duruş
Duruş	Dik, kendine güvenli ve kontrollü bir duruş	Profesyonellik, öz disiplin, kararlılık	Sorumluluk sahibi, liderlik vasfı olan bir figür
Kostüm	Düzenli, mavi tonlarında, geleneksel polis üniformasını andıran kıyafet	Soyluluk, düzen, mükemmeliyetçilik, güvenilirlik, otorite, düzen	Yasal otoriteyi temsil eden, halkın koruyucusu bir figür
Yüz İfadesi	Serinkanlı, analizci ve dikkatli bir ifade	Kontrol, tarafsızlık, adalet duygusu	Duygularını kontrol edebilen adil lider
Tüfek (Silah)	İnce detaylara sahip teknolojik donanıma sahip keskin nişancı tüfeği	Keskin zekâ, dikkat, stratejik düşünce, nişan yeteneği	Hedef odaklılık, adalet savaşçısı
Çizme	Koncu dize ya da dizden daha yukarıya çıkan ayakkabı	Güven, sağlamlık ve hazırlıklılık, soyluluk	Soylu polis
Renk Paleti	Mavi, mor, siyah, altın detaylar.	Soğuk renkler melankoliyi, altın güç ve otoriteyi temsil eder	Kaotik güzelliğin ve dengeye karşı meydan okumanın yansıması.
Piltover'a ait tarz	Şehirli arka plan	Medeniyet, düzen	Modern, yenilikçi, iyi olan



Şekil 11. Arcane, Silco

Silco, Arcane dünyasında hem bir karanlık lider hem de bir anti-kahraman olarak öne çıkmaktadır. Gözlerindeki heterokromi, fiziksel ve duygusal çatışmalarını temsil ederken, bu özelliği karakterin tehditkâr ve mistik doğasını izleyiciye aktarmaktadır. Keskin yüz hatları ve yara izleri, Silco'nun zor

geçmişini ve hayatta kalma mücadelesini görsel olarak ortaya koymaktadır. Yüzündeki izler, onun fiziksel olarak kırılmış olsa bile zihinsel gücünden ödün vermediğini ve geri toplandığını simgelemektedir. Silco'nun koyu ve şık kıyafetleri, karanlık liderliğini yansıtan otoriter bir estetik sunmaktır. Kırmızı ve siyah renk paleti hem kaotik yapısını hem de güçlü kararlılığını görsel olarak vurgulamaktadır. Göz altındaki koyu halkalar ve yorgun görünüm, Silco'nun yüklerini ve onun kendi planlarını gerçekleştirmek için ödediği bedelleri göstermektedir. Ancak bu yorgunluk, karakterin gücünden veya etkileyiciliğinden bir şey eksiltmez. Yüzündeki yara izleri gibi fiziksel işaretler, karakterin karanlık lider mitini güçlendirmiştir. Silco, aynı zamanda Shimmer baronlarından biri olarak, yeraltı dünyasının ekonomik ve politik düzeninde önemli bir figürdür. Shimmer, Zaun'un düşük sınıfını etkileyen yıkıcı bir uyuşturucu olmakla birlikte, Silco'nun gücünü pekiştiren ve Zaun'daki etkisini artıran bir araçtır. Bu, onun karanlık liderliğini yalnızca fiziksel ve duygusal bir seviyede değil, aynı zamanda ekonomik bir seviyede de derinleştirir. Shimmer üzerindeki kontrolü, onun karizmatik, zeki ve aynı zamanda tehlikeli bir lider olarak algılanmasını sağlar. Kimyasal şişeler ve zehir detayları, yalnızca karakterin zekâsını değil, aynı zamanda Shimmer üzerinden kurduğu hâkimiyetin sembollerinden biridir. Bu unsurlar, Silco'nun bilim ve kaos arasındaki ustalığını gözler önüne serer. Tüm bu görsel ve tasarım detayları, Silco'yu yalnızca bir lider değil, aynı zamanda karmaşık bir hikâye anlatıcısı ve Arcane dünyasının ahlaki griliğini temsil eden bir figür olarak konumlandırır. Shimmer baronu olarak, onun güç ve kontrol arayışı Zaun'un kaderini belirlerken izleyicilere karanlık, manipülatif ama bir o kadar da etkileyici bir lider portresi sunar.

Tablo 4. Silco Karakter Tablosu

Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam	Mit
Heterokromi	Bir göz kırmızı, diğeri normal renk.	Güç, tehdit, anormal doğa	Karanlık lider
Yüz Hatları	Keskin ve ince yüz hatları, gergin cilt dokusu.	Soğukkanlılık, kararlılık, zayıflık, hastalık belirtisi	Fiziksel ve içsel travmaların ve zorlu hayatın temsili
Duruş	Dik ama bir tarafa ağırlık veren duruş.	Güç, otorite	Yenilmez, korkusuz ve etik anlayışın bulunmadığı bir lider.
Kostüm	Şık ama koyu renkli ve asimetrik bir takım elbise.	Güç, tehdit, yüksek statü	Karanlık lider figürü, Zaun'un estetik sembolü
Renk Paleti	Kırmızı ve siyah tonlarındaki detayları	Tehlike, zekâ	Manipülatif bir güç
Sivri Yaka ve Kravat	Keskin hatlara sahip, klasik tasarım	Kontrolcü, yer altı mafyası	Güçlü bir liderin detaylara verdiği önem
Yüzdeki Yara İzleri	Göz çevresindeki belirgin yara izi	Fiziksel mücadele, geçmişin acıları	Yıkılmamış, güçlenmiş bir lider
Göz Altındaki Koyu Halkalar	Yorgunluk belirtisi	Duygusal yük, aşırı çalışma	Yıpranmış ama güçten düşmeyen lider figürü
Yüz ve Gözdeki Kimyasal İzler ve Zehir	Çeşitli kimyasal madde veya zehir içeren madde	Tehdit, kaos yaratma aracı, zekâ	Karanlık bilim, kontrol ve yıkımın sembolü



Şekil 12. Arcane, Jayce Talis

Jayce Talis, Arcane dünyasında Piltover'un ilerici ve bilimsel lideri olarak temsil edilmektedir. Onun karakter tasarımı, fiziksel gücü, zekayı ve toplum liderliğini harmanlayan bir estetik sunmaktadır. Hextech Çekici, bilim ve teknolojiye olan ustalığını simgelerken aynı zamanda bir savaşçının gücünü ve adalet duygusunu temsil etmektedir. Çekicindeki enerji detayları, insanlığın ilerleme ve dönüşüm arzusunu görsel olarak yansıtır. Jayce'in şık ve düzenli kostümü, Piltover'ın bilim ve düzen anlayışını sembolize etmektedir. Altın işlemeler ve mavi detaylar hem zenginliği hem de bilimsel üstünlüğü vurgulamaktadır. Bu renk paleti, Jayce'in sadece bir birey değil, bir şehir sembolü ve lider figürü olduğunu göstermektedir. Kaslı vücut yapısı, geniş omuzları ve kendinden emin duruşu, onun fiziksel ve ruhsal gücünü birleştirmektedir. Jayce, güçlü bir bilim insanı olmanın ötesinde, Piltover'a hizmet etmiş demir dövücü Talis ailesinden gelen, toplumu korumaya ve savunmaya kendini adanmış bir kahraman figürüdür. Bu güç, yalnızca fiziksel üstünlükten değil, teknolojiyi halkının yararına kullanma kararlılığından da gelir. Bilimi, gelişimi insanlığın yararına kullanmak isteyen bir bilim insanı olarak konumlandırılmıştır. Jayce'in yüz ifadesi, bu durumun getirdiği ciddiyeti ve sorumluluk duygusunu taşımaktadır. Bu, onu bir bilim insanı olmanın ötesine taşır ve izleyicilere, onun toplumsal meselelerde nasıl liderlik ettiğini gösterir. Hextech enerjisi, onun vizyonunu ve Piltover'ın aydınlık geleceğini simgelemektedir. Arcane'deki rolü, yalnızca bir mucit veya savaşçı olmakla sınırlı değildir. Jayce, Piltover'un politik ve bilimsel geleceğini şekillendiren bir liderdir. Onun tasarımı, yalnızca estetik bir ikon değil, aynı zamanda ahlaki bir rehber ve ilerlemenin temsili olarak izleyiciye aktarılmaktadır.

Tablo 5. Jayce Talis Karakter Tablosu

Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam	Mit
Kaslı Yapı ve Duruş	Güçlü, formda bir erkek bedeni	Güç, liderlik, güvenilirlik, fiziksel yeterlilik	Kahramanlık, ideal fizik, zafer için gereken fiziksel yetenek
Metalik Zırh Detayları	Koruma sağlamak için giyilen sağlam malzeme	Teknolojiye ve savunmaya önem veren bir karakter	Piltover'ın koruyucusu, bilimin ve teknolojinin temsilcisi
Hextech Çekici	Gelişmiş bir teknolojik silah	Bilim ve mühendislikteki üstünlük, yaratıcı zekâ	İnsanlığı kurtarma yolunda bilimin bir armağanı ve adaletin bir sembolü
Yüz İfadesi	Tehditkâr ve kurnaz bir bakış	Tehlike, zekâ	Manipülatif bir güç
Şık Kostüm	Resmi, Piltover'a ait düzgün, zenginlik ve zarafeti vurgulayan bir giysi	Statü, disiplin, Piltover'a bağlılık. Piltover'ın ekonomik gücü ve toplumsal üstünlük	İdeal vatandaş ve lider, Piltover'ın ahlaki temsili
Saç Stili	Düzgün, bakımlı saç	Sorumluluk sahibi, düzenli bir yaşam tarzı	Toplumsal lider figürü ve örnek alınacak bir birey
Renk Paleti	Beyaz ve altın renkler	Prestij, sadelik ve zarafetin simgesi. Piltover'ın zenginliği ve parlak geleceğini temsil eder	İlericilik, bilimle gelen refah ve adalet
Duruş	Güçlü el ve vücut yapısı, fiziksel güç ve dayanıklılık.	Güven ve liderlik, zorlukların üstesinden gelme kapasitesi	Bir ulusun koruyucu lideri
Yüz İfadesi	Duygusal kontrol ve sorumluluk taşıyan bir bireyin yüz ifadesi	Azim, kararlılık, çözüm odaklılık	Azim, kararlılık, çözüm odaklılık
Hextech Enerji Detayları	Parlak, saf enerji kaynağı	Teknolojinin sınırlarının ötesinde ilerleme ve gelişim	Piltover'ın aydınlık geleceği ve insanlığın ilerleme arzusu
Çoraplar ve Botlar	Asimetrik desenli çoraplar ve ağır botlar	Asimetri, kararsızlık	Yıkıcı bireysellik
Dövme	Deriye işlenmiş kalıcı desenler.	Kimlik, kendini ifade etme. Travmatik geçmişin ve kimlik arayışının bir ifadesi.	Dışavurumcu sanat, özgürlük



Şekil 13. Arcane, Viktor

Viktor, Arcane serisinin başlarında bir bilim tutkunu ve idealist olarak karşımıza çıkmaktadır. Tasarımı, onun mütevazı yaşamını, çektiği fiziksel zorluklarını ve bilimsel dehasını yansıtan detaylarla doludur. İnce ve zayıf fiziği, fiziksel güçten ziyade zihinsel üstünlüğünü ön plana çıkarırken, bastonu, yaşamın fiziksel zorluklarına rağmen ilerleyen kararlı bir bireyi temsil etmektedir. Viktor'un tasarımı, izleyiciye, onun fiziksel sınırlamalarının ötesinde bir iradeye sahip olduğunu vurgulamaktadır. İdealize ettiği gerçekler uğruna çalışan bir bilim insanı olduğu genel geçer stereotip tasvirinden anlaşılmaktadır. Düz ve işlevsel kıyafetleri, karakterin maddi kısıtlamalarını ve süsten arınmış, tamamen bilime odaklanmış bir kişiliği temsil etmektedir. Düşünceli yüz ifadesi, sürekli bir araştırma ve sorgulama halini yansıtmaktadır. Hextech teknolojisine olan ilgisi, insanlık için bir kurtuluş yolu arayışını temsil etmektedir. Zaun'dan çıkıp gelerek ilerlemiş bu karakter her vatandaşının kendisi gibi iyi şartlara erişebilmesini ve kurtuluşa ermesini istemektedir. Bu detay, Viktor'un hikayesindeki merkezi temayı, yani bilim ve teknolojinin sınırlarını zorlayarak insanlığa fayda sağlama arzusunu açıkça ortaya koymaktadır. Gölgeli renk paleti ve soluk cilt tonu, onun fiziksel olarak zorlu bir yaşam sürdüğünü ve kişisel fedakarlıklarını izleyiciye hissettirmektedir. Viktor'un Piltover'un bilimsel merkeziyle olan bağı, onun bir yenilikçi ve toplumu değiştirme arzusuyla dolu bir figür olduğunu ortaya koymaktadır. Hafif eğik duruşu, fiziksel zorluklarını simgelerken, aynı zamanda bu zorluklara meydan okuyan kararlılığını vurgulamaktadır. Duruşu aynı zamanda kırılgan, her an bozulmaya hazır yapısını da izleyiciye aktarmaktadır. Viktor, Arcane'de insanlık için büyük şeyler başarma potansiyeline sahip bir figür olarak tasarlanmıştır. Bu tasarım, yalnızca estetik bir karakter oluşturmakla kalmaz, aynı zamanda bilimin fedakârlık ve kararlılık gerektiren bir yolculuk olduğunu izleyiciye hissettirmektedir.

Tablo 6. Viktor Karakter Tablosu

Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam	Mit
Zayıf ve İnce Fizik	Sağlıksız ya da güçsüz bir beden yapısı	Zekanın fiziksel güçten üstünlüğü	Bilimin yalnız savaşçısı, idealist bir araştırmacı
Baston	Yürüme zorluğu yaşayan bireylerin kullandığı destek aracı	Fiziksel kısıtlamaların ötesine geçme arzusu, azim ve kararlılık	Mücadeleci ve sorgulayıcı ruh
Kostüm	Süsten arınmış sade bir giysi	Maddi durumu sınırlı, kendini bilime adanmış bir karakter	Mütevazılık, bilime adanmışlık, materyalden çok ideale önem verme
Yüz İfadesi	Çözüm arayan bir kişinin ifadesi	Sürekli bir sorgulama hali, zihinsel yoğunluk	İnsanı ileri taşıyan sorgulama ve araştırma ruhu
Şık Kostüm	Resmi, Piltover'a ait düzgün, zenginlik ve zerafeti vurgulayan bir giysi	Statü, disiplin, Piltover'a bağlılık. Piltover'ın ekonomik gücü ve toplumsal üstünlük	İdeal vatandaş ve lider, Piltover'ın ahlaki temsili
Saç Stili	Temiz ama dağınık saç	Temel düzeyde haklara sahip olma, bilim için kendini paralama	Doğduğun yer kaderindir anlayışı
Soluk Renk Paleti	Sağlıksız ya da çok çalışmış bir bireyin görünümü	Fiziksel zayıflık ama zihinsel kuvvet, yaşamdan çok bilime önem verme. İçsel mücadele, zorluklarla dolu bir geçmiş	Kendini feda eden, sınırları zorlayan bilim insanı
Duruş	Fiziksel bir yetersizliğe işaret eden duruş	Zorluklara rağmen mücadeleye devam etme kararlılığı	Kendi fiziksel sınırlarını aşma
Yüz İfadesi	Çözüm arayan ve içsel bir mücadele yaşayan bir kişinin ifadesi	Sürekli bir sorgulama hali, idealizme ve amaca odaklanmışlık	Bilime adanmışlık



Şekil 14. Arcane, Viktor

Viktor, Arcane evrenindeki dönüşüm süreciyle birlikte fiziksel ve ruhsal olarak büyük bir değişim geçirir. İlk haliyle bilimin ve insanlığın iyiliği için kendini adayan bir figürken, dönüşüm sonrasında teknolojinin

ve mekanizmanın etkisiyle daha soğuk ve duygusal bağlardan uzak bir karaktere bürünür. Mecha vücut ve mekanik kollar/bacaklar, onun insanlıkla bağlarını kopardığını ve artık teknolojinin bir parçası haline geldiğini simgeler. Teknolojik devrim onun hem fiziksel hem de zihinsel gücünü artırırken, aynı zamanda onu daha yabancılaştırır. Işıklılandırılmış çizgiler ve teknolojik detaylar, onun bilimin gücünü ve enerjisini temsil eder. Bu enerjinin vücudunun her bir parçasına entegre olması, Viktor'un artık bir insan olmaktan öte, bir makineye dönüşmüş olduğuna işaret eder. Soğuk, metalik renkler, onun duygusuzluğunu ve içsel boşluğunu vurgular. Yüz ifadesi de sert ve soğuk, tüm duygusal bağlardan arınmış bir kişinin ifadesidir; sadece hedefe ulaşma kararlılığı kalmıştır. Viktor'un gözündeki teknolojik unsur onun her şeyi izleme, kontrol etme arzusunu simgelerken, ağırlık ve cazibe kaybı, artık sadece bir makine gibi çalışan bir varlık olduğunu ifade eder. Teknolojik aksesuarlar ve onunla bütünleşen cihazlar, onun bilim ve teknolojiyi her şeyin önünde tutan bir figür haline gelmesini sağlar. Viktor'un dönüşümü, insanlıkla bağlarının tamamen kopuşunu ve yalnızca bilime, teknolojiye ve güce adanmış bir varlık haline gelmesini simgeler. Bu tasarım, onun içsel savaşını, kendine olan inancını ve bilimin gücüne olan tapınmasını derinlemesine yansıtır. Artık duygusal bağlardan tamamen sıyrılmış, amaca odaklanmış ilahi bir figürdür.

Tablo 7. Viktor Karakter Tablosu

Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam	Mit
Mecha Vücut	İnsan bedenine eklenen teknolojik ve mekanik unsurlar	İnsanlık ve teknoloji arasında bir birleşim, içsel gücün fiziksel güce dönüşmesi	İlahi varlık, teknolojiye övgü (yeni tanrı)
Yüksek Teknoloji Detayları	Gelişmiş mekanizmalar ve metalik yüzey	Zihinsel ve fiziksel gelişim arasındaki dengeyi simgeliyor, insanlık ve yapaylık arasındaki çatışma	Tanrı benzeri bir güç arayışı, üstün varlık ideali
Soğuk Renk Paleti	Soğuk gri, mavi ve metalik tonlar	Duygusuzluk, teknolojinin insana etkisiyle gelişen yabancılaşma	Makineleşme, duyguların yitimi, idealize edilmiş mükemmel dünya arayışı
Yüz İfadesi	İnsan duygularının azaldığını gösteren, yüz kaslarının katı ifadesi	Soğuk, mantıklı, duygusuz bir "tanrı", bilimin ve teknolojiye tamamen adanmış bir karakter	Her şeyin üstünde bir güç, ilah
Kostüm	Metalik bilezikler, mekanik aksamlar, entegre cihazlar	Güçlü bir dönüşüm geçirme ve bilimsel, mekanik çözümlerle insanlık ve doğa arasındaki mesafeyi aşma isteği	Kendi yarattığı sistemiyle tamamen birleşmiş bir karakter



Şekil 15. Arcane, Ekko

Ekko, Arcane evrenindeki en özgün ve dikkat çekici karakterlerden biridir. Genç yaşına rağmen büyük bir zekâya sahip olan Ekko, hoverboard ile hızla hareket etme yeteneği, onun özgürlüğünü ve çağa uygunluğunu simgeler. Zamanla oynayabilme yeteneğiyle, geçmişi değiştirme ve kaybolmuş fırsatları telafi

etme arzusu olan Ekko'nun zamanı yavaşlatan cihazı, hem ona büyük bir güç verir hem de onun kontrol arayışını simgeler. Ekko'nun karakteri, gelişmiş teknolojik aksesuarlarla çevrelenmiş olup, onun teknolojiye olan hâkimiyetini ve çözüm üretme yeteneğini gösterir. Başlık (Kask), hem gençliğine rağmen gösterdiği liderlik potansiyelini hem de gizemli, belirsiz bir kimliğe sahip olmasını vurgular. Ekko'nun yüz ifadesi, cesur ve neşeli bir karakteri simgeler; hayatın zorluklarına karşı cesaretini kaybetmeyen bir kişiyi yansıtır. Ekko'nun renk paleti, onun dinamik yapısını ve yaşam enerjisini temsil eder. Turuncu ve mavi gibi canlı renkler, karakterin neşesini ve kararlılığını, siyah ise içsel karanlık ve mücadele geçmişini ifade eder. Yırtık kıyafetler ve aksesuarlar, onun geçmişindeki zorlukları ve hayatta kalma mücadelesini simgeler. Ekko'nun bilek aksesuarları, her zaman hızlı bir çözüm arayışında olduğunu ve teknolojiyi yönetme becerisini sergiler. Genç bir kaotik karakter olan Ekko, tasarımıyla yalnızca bir bilim ve teknoloji dehası değil, aynı zamanda özgürlük, cesaret ve zorluklarla mücadele eden bir figür olarak öne çıkar. Hoverboard, onun kaçış arzusunu ve dünyadan uzaklaşma isteğini temsil ederken, tüm bu unsurlar birleşerek Ekko'yu, hem Arcane dünyasında hem de izleyiciye ilham veren bir figür haline getirir.

Tablo 8. Ekko Karakter Tablosu

Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam	Mit
Hoverboard	Taşınabilir, hızla hareket etmeye yarayan kaykay benzeri araç	Ekstra hız, özgürlük ve esneklik. Aynı zamanda teknolojiye olan yatkınlık ve arayışın simgesi	Kaotik bir dünyada özgürlüğün ve kaçışın sembolü, zamanla oynama ve olaylardan kaçma arzusu
Zamanı Geri Alan Cihaz (Zaman Makinesi)	Cihaz, zamanın akışını değiştiren bir mekanizma	Geçmiş değiştirme, hataları telafi etme arzusunu simgeler. Aynı zamanda kontrol arayışını ve belirsizliği	Zamanla oynama, bir kahraman ya da anti-kahraman gibi geçmiş değiştirme gücüne sahip olma
Yüz İfadesi	Kendine güvenen bakışlar	Mücadele etme	Zor koşullarda bile yaşamaya ve mücadeleye devam etme azmi.
Renk Paleti	Turuncu tonları, dikkat çekici ve karanlık renkler	Cesaret, aynı zamanda bir kaybolmuşluk duygusu ve bilinçli bir karanlık arayışı	İsyanın ve bilgelik arayışı
Rastalı Saç	Saçların doğal olarak bir araya gelmesi ve sertleşmesi sonucu oluşan sıkı saç örgüleri	Marjinal görünüm, özgünlük	Protest hareket, özgürlük simgesi



Şekil 16. Arcane, Heimerdinger

Heimerdinger, Arcane evreninde akademi, bilgelik ve mühendisliğin simgesi olan, yaşlı ve kısa boylu (Yordle) bir karakterdir. Yaşlılık ve bıyık-sakal kombinasyonu, onun zamanla kazanılmış bilgi ve

deneyimini simgelemektedir. Büyük gözlükler, onu bir bilim insanı olarak tanımlamakta ve onun analiz yeteneğini ve keskin zekâsını simgelemektedir. Kıyafeti akademiye ve soylu kesime uygun olarak tasarlanmıştır. Piltover soylusu olmasının izlerini üzerinde taşımaktadır. Heimerdinger, bilimsel aksesuarlarla çevrilidir; elinde taşıdığı küçük makineler ve cihazlar, onun yenilikçi ve teknolojik dehasını göstermektedir. Kıyafeti, profesyonellik ve bilim insanı kimliğini yansıtan sade ve fonksiyonel bir görünüme sahiptir. Mekanik icatlar, Heimerdinger'ın yaratıcı dehasını ve mühendislik alanındaki büyük katkılarını temsil etmektedir. Piltover'daki teknoloji ve bilimi dönüştürme gücünü simgelemektedir. Heimerdinger'ın yüz ifadesi genellikle ciddi ve düşüncelidir, bu da onun çözüm odaklı düşünme tarzını ve sürekli olarak yeni fikirler arayışını yansıtmaktadır. Renk paleti, onun doğal dünyaya ve teknolojiye olan bağlılığını simgelemektedir. Sarı renk, bilimsel parlaklığı ve zekâyı, kahverengi ve gri tonları ise sağlamlık, güven ve istikrarı ifade eder. Küçük boyut ve kısa boy olmasına rağmen, Heimerdinger, fiziksel gücü değil, bilgisi ve zekâsı ile gücünü gösterir. Teknolojiye olan tutkusu ve mühendislikteki üstün yeteneği, elindeki cihazlar ve icatlar aracılığıyla kendini gösterir. Tüm bu unsurlar, Heimerdinger'ı sadece bir bilim insanı ve mühendis değil, aynı zamanda insanlığın teknolojik gelişimine katkıda bulunan büyük bir bilgelik kaynağı olarak tanımlar. Heimerdinger, yaşlı bir bilim insanı olarak, teknoloji ve mühendislikteki derin bilgisiyle izleyicilere hem görsel hem de düşünsel bir karakterdir.

Tablo 9. Heimerdinger Karakter Tablosu

Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam	Mit
Tüylü Beden	İnsan dışı varlık	Farklı bir ırkın temsili, farklı düşünme tarzı ve deneyim	Bilgelik, insanın “aptal” doğasından farklı düşünme
Bıyık ve Sakal	Üst dudak ve çenede çıkan yüz kılı	Olgunluk, profesyonellik ve fiziksel yaşantı	Yaşlanma sürecinin simgesi, bilgelik ve deneyim birikimi
Deney Gözlüğü	Kimyasal maddelere karşı koruma sağlamak için kullanılan özel bir iş gözlüğü	Bilim insanı, analitik düşünme, odaklanma.	Bilim ve keşif, zekâ ve görme yeteneği.
Bilimsel Aksesuarlar	Laboratuvar ekipmanları, makine, cihaz	Yaratıcı deha, teknolojiyi yönetme ve geliştirme gücü	Evrimsel ve teknolojik ilerleme
Kostüm	Formel, profesyonel, ceket ve pantolon	Bilim insanı kimliği, profesyonellik ve çalışkanlık	Bilginin temsilcisi, disiplinli ve metodik bir karakterin simgesi
Yüz İfadesi	Ciddi, analitik ve düşünceli bir yüz ifadesi	Zor kararlar verme süreci, derin düşünce ve çözüm odaklılık	Bilgelik, düşünce derinliği ve çözüm arayışının simgesi
Renk Paleti	Sarı, kahverengi ve gri tonları	Doğal, yerleşik ve sağlam, güven ve denetim	Bilimsel ve doğal dünya ile olan bağlantı, istikrar ve güven simgesi



Şekil 17. Arcane, Sevika

Sevika, Arcane evreninde karanlık bir yan figür olarak tasarlanmış bir karakterdir. Fiziksel yapısı, güçlü ve kaslı olmasıyla dikkat çeker, bu da onun hem bedensel hem de zihinsel olarak zorluklara karşı dayanıklı olduğunu ve her türlü mücadeleye hazır olduğunu simgelemektedir. Yüz ifadesi ise acımasız ve karardır, bu da onun sağ kol tarzındaki sertliğini ve etrafındaki insanlara karşı kurduğu baskıyı yansıtmaktadır. Keskin gözleri ise dikkatini daima çevresinde tutan bir karakteri anlatmaktadır. Bu da ona etrafındaki her şeyin farkında ve her duruma hazır bir karakter kimliği kazandırmaktadır. Kıyafetleri ve metal aksesuarları, onun savaşçı kimliğini ve güç simgelerini pekiştirir. Savaşçı temalı kostümü, tehditkâr bir görünüm sunarken, yüzdeki yaralar ve çizikler, Sevika'nın geçmişteki savaşlardan ve mücadelelerden aldığı izleri ve bu zorluklara rağmen hayatta kalma azmini simgeler. Saç modeli, dağınık ve sert bir şekilde tasarlanmış olup, karakterin sert doğasını simgeler. Renk paleti, karanlık tonlar ve metalik dokularla harmanlanmış olup, güçlü bir iktidar figürünü anlatmaktadır. Kırmızı renk ise, saldırganlık, liderlik ve güç ile ilişkilendirilir, aynı zamanda karakterin liderliğindeki cesur ve tehditkâr yönü simgeler. Sevika, tüm bu fiziksel ve tasarımsal unsurlar sayesinde, izleyiciye yalnızca güçlü ve acımasız bir karakterin görüntüsünü sunmakla kalmaz, aynı zamanda onun derin, stratejik ve tehditkâr yapısını da gözler önüne sermektedir. Sevika'nın görsel tasarımı, savaşçı kimliğini ortaya koyarak hem güçlü bir karakter hem de anarşizmi uyandıran bir figür olarak tanımlamaktadır.

Tablo 10. Sevika Karakter Tablosu

Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam	Mit
Vücut Yapısı	Fiziksel olarak kaslı ve güçlü bir yapı	Güç, sağ kol, savaşçı, dayanıklılık	Güç ve otoriteye sahip bir figür, fiziksel güçle hayatta kalma
Yüz İfadesi	Soğuk, kararlı ve acımasız bir yüz ifadesi	Öfke, kontrollü duygusal mesafe, mücadeleye hazırlıklı	Güç, güvence, mücadelecı yapı
İfade	Keskin bakış	Kontrol, denetim ve tehditkâr	Gözlem, temkinli, uyanık
Bilimsel Aksesuarlar	Laboratuvar ekipmanları, makine, cihaz	Yaratıcı deha, teknolojiyi yönetme ve geliştirme gücü	Evrimsel ve teknolojik ilerleme
Kostüm	Savaşçı temalı, metal aksesuarlarla dolu bir kostüm	Sertlik, dayanıklılık, savaşçı kimliği ve tehditkâr görünüm	Savaşçı ruh, güce tapınma, soyuna sadık
Yüzdeki Yaralar	Yüzdeki dokuların yapısal ve işlevsel özelliklerinin etkenler nedeniyle bozulması	Geçmiş, zorluk ve mücadele	Dayatılan sistemde hayatta kalmaya çalışmak, geçmişin getirdiği acılar ve kazançlarla gelen gücün simgesi.
Duruş	Kendinden emin bir duruş	Güç, tetikte olma	İleriye dönük liderlik ve zorlu durumlarda zor tercihler yapma yeteneği
Yapay Mekanik Kol	Kişinin kendi mekanik gücüyle hareket eden protez	Strateji, dövüş gücü, yapay kuvvet	Uyumlanma, yapay güç, teknoloji etiği

V. SONUÇLAR

Bu çalışmada, Arcane serisinin karakter tasarımlarının, göstergebilimsel bir perspektiften ele alınarak derinlemesine incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmamızda, karakterlerin fiziksel görünimleri, kostüm tasarımları, renk seçimleri, aksesuarlar ve diğer görsel unsurlar üzerinden yapılan göstergebilimsel analiz ile, bu unsurların karakterlerin psikolojik ve dramatik özellikleriyle nasıl örtüştüğü, ayrıca bu unsurların yaratıcı bir şekilde nasıl anlamlar taşıdığı ortaya konulmuştur. Göstergebilimsel analiz, her bir karakterin görsel kimliğinin izleyiciye ilettiği mesajları ve bu mesajların, karakterin hikâyesindeki işlevini anlamamıza olanak sağlamıştır. Karakter tasarımının prensipleri çerçevesinde, her bir karakterin görsel tasarımındaki renkler, formlar ve stilizasyonların, o karakterin içsel dünyasını ve karakter gelişimini yansıttığı görülmüştür. Protagonist ve antagonist arasındaki görsel farklar, bu iki tür karakterin dramatik çatışmalarını ve hikâyedeki rollerini daha iyi anlamamıza yardımcı olmuştur. Protagonist karakterlerin genellikle daha olumlu ve estetik unsurlarla şekillendirilirken, antagonist karakterlerin genellikle karanlık, sert ve kaotik tasarımlarla öne çıktığı analiz edilmiştir. Bununla birlikte, karakterlerin görsel olarak nasıl şekillendirildiği ve izleyiciye nasıl duygusal etkiler yarattığı, serinin görsel anlatımındaki karmaşıklığı daha iyi anlamamızı sağlamıştır. Arcane'in görsel olarak karakter tasarımlarında kullanılan göstergebilimsel unsurlar, her karakterin kimliğini ve hikâyesindeki rolünü net bir şekilde iletmektedir. Örneğin, Jinx'in mavi saçları, kaotik yapısını simgelerken; Caitlyn'in polis kostümü ve zarif tasarımı, onun adalet ve düzen arayışını vurgulamaktadır. Her karakterin tasarımındaki detaylar, onların psikolojik durumlarını, toplumsal yerlerini ve kişisel mücadelelerini yansıtan anlamlar taşır. Bu anlamlar, göstergebilimsel bir bakış açısıyla analiz edildiğinde, karakterlerin daha derinlemesine bir anlayışla izleyiciye sunulduğu gözlemlenmiştir. Çalışma, Arcane karakterlerinin tasarımında kullanılan göstergebilimsel unsurların, karakterlerin dramatik

yapıları ve içsel dünyalarıyla nasıl örtüştüğünü ortaya koymuştur. Karakterlerin görsel tasarımları, sadece estetik bir seçim değil, aynı zamanda psikolojik, dramaturjik ve sembolik bir mesaj taşıyan unsurlardır.

Tasarımcılar için bu tür analizler, daha derinlikli ve anlamlı karakter tasarımlarının oluşturulmasına olanak sağlar. Bu çalışma, göstergebilimsel yaklaşımın, karakter tasarımına yönelik yeni bir bakış açısı sunduğunu ve tasarım süreçlerinde anlam üretme noktasında ne kadar önemli bir araç olduğunu göstermektedir. Bu çalışma, karakter tasarımı sürecinde göstergebilimsel analizlerin kullanımının, tasarımcılar için önemli faydalar sunduğunu ortaya koymaktadır. Tasarımcılar, karakterlerin görsel kimliklerini oluştururken yalnızca estetik yönleri değil, aynı zamanda bu görsellerin taşıdığı sembolik anlamları ve karakterlerin hikâye içindeki dramatik rollerini dikkate almalıdır. Göstergebilimsel analiz, her karakterin fiziksel özelliklerinin, kişisel yolculuklarını ve içsel çatışmalarını nasıl yansıttığını anlamada kritik bir araçtır. Bu yaklaşım, tasarımcıların karakterin ruhsal durumunu ve psikolojik derinliğini görsel unsurlarla ifade etmelerini sağlar, böylece karakterin sadece dış görünüşü değil, aynı zamanda izleyiciye aktarılmak istenen duygusal ve psikolojik yapısı da etkili bir şekilde iletilir. Bu çalışmanın tasarımcılara sağladığı en önemli katkılardan biri, karakter tasarımındaki her bir öğenin (renk, kostüm, aksesuar, stilizasyon vb.) yalnızca estetik birer unsur olmakla kalmayıp, aynı zamanda karakterin kişiliğini, tarihini ve hikâyesindeki rolünü anlatan birer sembol olarak kullanılabileceğini göstermesidir. Karakterlerin görsel kimlikleri, izleyiciye karakterin duygusal ve psikolojik boyutlarına dair ipuçları sunar, bu da tasarım sürecinin daha derinlemesine ve bilinçli yapılmasını sağlar. Gelecek perspektifi açısından, bu çalışma, karakter tasarımı sürecinde göstergebilimsel analizlerin entegrasyonunun önemini bir kez daha vurgulamaktadır. Tasarımcılar, karakterlerinin görsel kimliklerini oluştururken, bu kimliklerin yalnızca dışsal değil, aynı zamanda sembolik ve dramatik anlamlarını da göz önünde bulundurmalıdır. Bu yaklaşım, karakterlerin daha özgün, katmanlı ve anlamlı olmasına olanak tanır. Gelecekteki projelerde, karakterlerin görsel kimliklerinin daha kapsamlı bir şekilde analiz edilmesi ve bu analizlerin tasarım sürecine entegre edilmesi, karakterlerin daha derinlemesine anlatımlar sunmasına ve izleyicilerle daha güçlü bir bağ kurmasına yardımcı olacaktır.

KAYNAKLAR

- [1] Alieva, S. (2023). The Language of Colour in Character Design.
- [2] Alvinindyta, A. (2018). An Analysis of Protagonist and Antagonist Characters in Carroll's Alice's Adventure in Wonderland.
- [3] Asch, S.E. (1946). Forming Impression of Personality. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 41(3), s. 258-290.
- [4] Baker, J. (2024). *Mastering the Art of Character Design: Tips and Techniques*. <https://jeffbakerdraws.com:https://jeffbakerdraws.com/the-autists-palette/mastering-the-art-of-character-design-tips-and-techniques> adresinden alındı
- [5] Bancroft, T. (2006). *Creating Characters With Personality*. New York: Watson-Guptill.
- [6] Barthes, R. (2003). *Çağdaş Söylenler*. (T. Yücel, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- [7] Barthes, R. (2016). *Göstergebilimsel Serüven*. (S. Rıfat, & M. Rıfat, Çev.) Yapı Kredi Yayınları.
- [8] Bayat, F. (2005). *Mitolojiye Giriş*. Çorum: Karam Yayınları.
- [9] Bircan, U. (2015). Roland Barthes ve Göstergebilim. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 13(26), s. 17-41.
- [10] Block, B. (2020). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*. Routledge.
- [11] Bostan, B., & Tıngöy, Ö. (2015). Dijital Oyunlar: Tasarım Gereksinimleri ve Oyuncu Psikolojisi. *AJIT-E: Academic Journal*, 6(19), s. 7-21.
- [12] Colman, D. (2010). *The Art of Character Design Vol. 1*. . USA: David's Doodles.
- [13] Culler, J. (2008). *Barthes*. (H. Gür, Çev.) Ankara: Dost.
- [14] Çeken, B., & Aypek Arslan, A. (2016). İmgelerin Göstergebilimsel Çözümlemesi "Film Afişi Örneği". *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(2).
- [15] Dervişcemaloğlu, B. (2010). Göstergebilim. *Edebiyat*.
- [16] Eden, A., Tamboroni, R., Grizzard, M., Lewis, R., Weber, R., & Prabhu, S. (2014). Repeated Exposure to Narrative Entertainment and the Salience of Moral Intuitions. *Journal of Communication*, 64(3), s. 501-520. doi:DOI:10.1111/jcom.12098
- [17] Ekström, H. (2013). How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape.
- [18] Erkman, F. (2005). *Göstergebilime Giriş*. İstanbul: Multilingual.
- [19] Eroğlu, Ö. (2006). *Resim Sanatı Sözlüğü* (2. Baskı b.). İstanbul: Nelli Sanatevi.
- [20] Ersan, M. (2002). Soyutlama ve Stilizasyonun Bir Form Oluşturma Yöntemi Olarak Grafik Tasarım Eğitiminde Kullanımı. *The Journal of Social Sciences*. 56, s. 381-393.
- [21] Esaak, S. (2019). *The Definition of Shape in Art*. ThoughtCo: <https://www.thoughtco.com/definition-of-shape-in-art-182463> adresinden alındı
- [22] Fahraeus, A., & Yakalı-Çamoğlu, D. (2011). *Villains and Villainy Embodiments of Evil in Literature, Popular Culture and Media*. Probing the Boundaries.
- [23] Fiske, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. (S. İrvan, Çev.) Ankara: Bilim ve Sanat.
- [24] Fogelström, E. (2013). Investigation of Shapes and Colours as Elements of Character Design. *Game Design and Graphics*, s. 1-41.
- [25] Franson, D., & Thomas, E. (2006). *Game Character Design Complete: Using 3ds Max 8 and Adobe Photoshop CS2*. Course Technology PTR.
- [26] Goldberg, E. (2008). *Character Animation Crash Course*. Silman-James Press.
- [27] Gottdiener, M. (2005). *Postmodern Göstergeler Maddi Kültür ve Postmodern Yaşam-biçimleri*. (E. Cengiz, H. Hür, & A. Nur, Çev.) Ankara: İmge.
- [28] Gurney, J. (2009). *Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist*. Andrews McMeel Publishing.
- [29] Gurney, J. (2010). *Colour and Light: A Guide for the Realist Painter*. Andrews McMeel Publishing.
- [30] Gültekin, M. (2017). Grafik Tasarım Eğitiminde Stilizasyon Kavramı: Etkileşimli Bir Uygulama Örneği. *II. Uluslararası Felsefe, Eğitim, Sanat ve Bilim Tarihi Sempozyumu Bildiri Özetleri Kitabı*. s. 273.

- [31] Haake, M., & Gultz, A. (2008). Visual Stereotypes and Virtual Pedagogical Agents. *Educational Technology & Society*, 11, s. 1-15.
- [32] Hassenzahl, M. (2004). The interplay of beauty, goodness, and usability in interactive products. *Hum. Comput. Interact*(19), s. 319-349. doi:doi: 10.1207/s15327051hci1904_2
- [33] Hemani, S., & Punekar, R. (2017). *Visual Design - Colour Theory y Colours in*. D'source. adresinden alındı
- [34] Hexter, R., & Townsend, D. (2012). *The Oxford Handbook of Medieval Latin Literature*. Oxford Üniverstiy Press.
- [35] Hindistan, O. (2023). Video Oyunlarında Dijital Hikâye Anlatıcılığı ve Görsel Tasarım: Bir Oyun Konsept Tasarımı. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- [36] Hoffner, C., & Cantor, J. (1991). Perceiving and Responding to Mass Media Characters. *Responding To the Screen: Reception and Reaction Processes* (s. 63-101). içinde
- [37] İlisulu, T. İ. (2019). Güncel Tasarım Yaklaşımlarına Genel Bir Bakış. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*(43), s. 20-36. doi:https://doi.org/10.35247/ataunigsed.536788
- [38] Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- [39] Jones, A. (2024). *Storytelling Through Character Design*. 2024 tarihinde www.wacom.com: https://community.wacom.com/en-us/how-to-tell-story-through-character-design/ adresinden alındı
- [40] Karaman, E. (2017). Roland Barthes ve Charles Sanders Peirce'in Göstergebilimsel Yaklaşımlarının Karşılaştırılması. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*(34), s. 25-36.
- [41] Knoop, J. (2024). Intro to Character Design. ArtWod.
- [42] Lundwall, C. (2017). Creating Guidelines for Game Character. *Computer Graphic Arts*, 3(8), 1.
- [43] McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperCollins Publishers.
- [44] Mitchell, B. L. (2012). *Game Design Essentials*. Sybex.
- [45] Omernick, M. (2004). *Creating the Art of the Game*. New Riders Pub.
- [46] Öztuna, H. Y. (2007). Temel Tasarım Öğeleri: Renk. *Grafik Tasarım Dergisi*(8), s. 99.
- [47] Perry, D. (2009). *David Perry on Game Design*. Cengage Learning.
- [48] Pradantyo, R., Birk, M., & Bateman, S. (2021). How the Visual Design of Video Game Antagonists Affects Perception of Morality. *Sec. Human-Media Interaction*(3). doi:doi: 10.3389/fcomp.2021.531713
- [49] Rıfat, M. (2005). *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilimin Kuramları*. İstanbul: YKY Yayınları.
- [50] Rıfat, M. (2009). *Göstergebilimin ABC'si*. İstanbul: SAY YAYINLARI.
- [51] Riot. (2024). *leagueoflegends*. https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/how-to-play/: https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/how-to-play/ adresinden alındı
- [52] Sable, P., & Akcay, O. (2010). Color: Cross Cultural Marketing Perspectives as to What Governs Our Response to It. *Proceedings of ASBBS*, 17(1), s. 950-954.
- [53] Sakman, S. (2021). Dijital Oyun Tasarımında Görsel Retorik. *Social Mentalitiy and Researcher Thinkers (SMART) Journal*, 7(42), s. 327-335.
- [54] Saussure, F. (1985). *Genel Dilbilim Dersleri*. (B. Vardar, Çev.) Multilingual Yabancı Dil Yayınları.
- [55] Sloan, R. J. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. Routledge.
- [56] Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. Watson-Guption Publications Inc.,U.S.
- [57] Soyuluççek, S. (2019). Dijital Oyunların Sanatsal Gücü;Konsept Tasarımı Süreci. *Sanat Ve Tasarım Dergisi*(23), s. 315-327.
- [58] Stone, T. L., Adams, S., & Morioka, N. (2008). *Color Design Workbook: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design*. (A. Morioka, Dü.) Rockport Publishers.
- [59] Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. Abbeville Press. www.nyfa.edu. adresinden alındı
- [60] Topbasan, V. (2013). Dijital İllustrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarımı. Hatay: Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- [61] Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. CRC Press.
- [62] Tsai, F. (2007). Effective Character Design. 80-83. ImagineFX.
<http://www.imaginefx.com/02287754331827093439/tutorial.pdf> 2013-06-03 adresinden alındı
- [63] Ursyn, A. (2018). Character Development for Visual Storytelling in Traditional and Digital Media. *Visual Approaches to Cognitive Education With Technology Integration*, s. 304-348.
- [64] Ünal, M. F. (2012). Roland Barthes'da Mitlerin Okunuşu. Ankara.
- [65] Vardar, B. (1988). *Açıklamalı Dilbilim Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: ABC Yayınları.
- [66] Vardar, B. (2001). *Dilbilimin Temel Kavram ve İlkeleri*. İstanbul: Multilingual.
- [67] Wegman, E., & Said, Y. (2011). Color Theory and Design. *Wegman, E., & Said, Y. (2011). Color theory and design. Wiley Interdisciplinary Reviews: Computational Statistics*, 3(2), s. 104-117. doi:doi:10.1002/wics.146
- [68] Wells, B. (2011). Frame of Reference: Toward a Definition of Animation. *Animation Practice, Process & Production*, 1(1), s. 11-32. doi:doi:10.1386/ap3.1.1.11_1