

2025, Vol. 6(1), 291-318  
© The Author(s) 2025  
Article reuse guidelines:  
<https://dergi.bilgi.edu.tr/index.php/reflektif>  
DOI: 10.47613/reflektif.2025.214  
Article type: Research Article

Received: 15.09.2024  
Accepted: 28.01.2025  
Published Online: 25.02.2025

Cansu Nur Şimşek\*

## Santralistanbul Kampüsü'nde Yaratıcı Bir Aradalık: Karakter Tasarımı Dersi Çıktıları

### Öz

Bu makale, 2024 bahar döneminde İstanbul Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Programı'nda verilen VCD 204 Karakter Tasarımı dersinin final projesine ait seçili çıktıları ve proje sürecini paylaşarak, öğrencilerin santralistanbul kampüsü ve kampüste bulunan canlılarla olan ilişkilerinin ve etkileşimlerinin dijital karakter tasarımı süreçlerine katkılarını yakın okuma yöntemiyle ele almaktadır. Proje, öğrencilerin kampüs ile olan bağıni güçlendirmek ve kampüsteki insan dışı canlılarla bir arada olma farkındalığı geliştirmelerini hedeflemiştir. Karakter tasarımı projesi aynı zamanda kampüste topluluk inşası (community-building) ve kurgusal evren inşa etme (world-building) gibi konseptlerden de yararlanmaktadır. Tasarımlar antropomorfik (insan biçimci) olan ve türler arası bağları gösteren projeler olarak incelenmektedir. Kampüsü aktif olarak gözlemleme pratiği geliştiren öğrenciler çevresel etkilere dair görsel iletişim becerileri kazanmışlardır. Bu çalışma, kentsel miras alanlarından olan santralistanbul kampüsünde çevresel bilincin ve sürdürülebilir bir arada yaşamın dijital sanat kaynaklı yeni etkileşimler yoluyla ortaya çıkarılabileceğini ön görmektedir.

291

### Abstract

This paper examines the final project outputs and process of the Character Design course (VCD 204) offered in the Visual Communication Design Program at Istanbul Bilgi University during the Spring 2024 semester. Using a close reading method, it explores how students' relationships with the santralistanbul campus and the living entities on the campus contribute to the digital character design process. The project aims to strengthen students' connection with the campus, foster awareness of coexistence with living beings, and utilize concepts like community-building and world-building. The designs are evaluated through two distinct perspectives: one that emphasizes anthropomorphic qualities and another that highlights interspecies connections. By actively engaging in campus observation, students developed visual communication skills related to environmental interaction. This study foresees that new digital art-based interactions can foster ecological awareness and sustainable coexistence in urban heritage sites like the santralistanbul campus.

### Anahtar Kelimeler

santralistanbul, karakter tasarımı, dijital sanat, kampüste bir aradalık, görsel iletişim tasarımı

### Keywords

santralistanbul, character design, digital art, coexistence at the campus, visual communication design

\* İstanbul Bilgi Üniversitesi, cansunsimsek@gmail.com, ORCID: 0000-0001-7173-5010.

## Giriş

santralistanbul kampüsünde varlıklarını sürdüren insan dışı canlıların öğrencilerle olan birlikteliği, Görsel İletişim Tasarımı programı VCD204 Karakter Tasarımı Dersi “Community Building: santralistanbul” adlı final projesi üzerinden işlenmiş ve çıktılar bir internet sitesinde sergilenmek üzere arşivlenmiştir. Öğrencilerin 14 haftalık karakter tasarımı dersi sonucunda ürettikleri final projeleri, dersin son dört haftasında sırasıyla uygulanan kampüste bağımsız gözlem formu, müze gezisi, atölye çalışması, sınıf içi tartışmalar ve geri bildirim dersleri ile harmanlanarak hazırlanmıştır. Üretimlerle insanlar, insan dışı canlılar ve de spekülatif varlıklar arasındaki ilişkileri görünür kılmak amaçlanmıştır. Bu ilişkileri kurgusal bir gelecek tasarımında dijital sanat aracılığıyla yeniden düşünmek nasıl yaratımlar ve sonuçlar ortaya çıkarır sorusuna odaklanılmıştır. Proje, santralistanbul’da hem gerçekliğe hem de hayal gücüne dayalı dünyalar inşa ederek, öğrencilerin bireysel yaratıcılıklarını ve gözlem yeteneklerini kullanmalarını sağlamıştır. Öğrenciler proje ile kampüse daha önce bakmadıkları bir açıdan bakmayı öğrendiklerini ve bu tip bir projede tekrar yer almak isteyeceklerini belirtmişlerdir. Öğrenciler, kampüsteki canlılar ve mekân ile kurdukları etkileşimler üzerinden, yalnızca insan merkezli bir tasarım anlayışı değil, aynı zamanda çevresel ve toplumsal sorumluluk bilinci de geliştirmeye davet edilmiştir.

292

Bu makale, Türkiye’nin ilk elektrik santralinden sürdürülebilir bir kültürel, sanatsal ve eğitim merkezine dönüşen santralistanbul kampüsündeki öğrencilerin kampüste yaşamlarına devam eden veya hayali diğer canlılarla birlikteliğini tasvir eden seçili final projelerini incelemektedir. Karakter tasarımı dersi bir görsel medya veya multimedya projesi için karakterlerin nasıl tasarlandığını incelemektedir ve öğrencilerin pratik geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Dersin final projesi kapsamında öğrenciler santralistanbul kampüsünde yaşayan veya hayali bir insan dışı karakter yaratmak üzere tema seçimini yapıp karaktere dair bir hikâyeye yazmak ile görevlendirilmiştir. Projenin başlangıcında öğrencilerden ödev olarak kampüste bulunan, tanıdıkları veya kampüse tanıtmak istedikleri bir ya da birkaç canlıyı belirlemeleri ve incelemeleri istenmiştir. Öğrenciler çevre, yıl, mevsim, karakterin yaşı, türü gibi detayların karaktere olan etkisini de düşünmeye yönlendirilmiştir. Seçtikleri karakterin kampüsün hangi kısmında yaşadığını da belirtmeleri ve görsel anlamda tasarımlarında bu bilgiyi desteklemeleri şart koşulmuştur.

Kampüste fiziksel olarak bulunmayan ancak hayal edilen karakterler de üretilmiş olup tasarım sürecinde özgün ve inandırıcı karakterler yaratmada referanslarla çalışmak temel bir rol oynadığı için öğrenciler tarafından kullanılmıştır. Bu anlamda bir ders evren yaratma üzerine atölye çalışmasına ayrılmıştır. Eleştirel Dostlar Protokolü yöntemi doğrultusunda, öğrencilerin insan dışı canlılara dair ilk çizimleri üzerine görsel dil, tasarım prensipleri, tasarım elemanları, teknik çözümler ve hikâyeye yazımı konularında kapsayıcı ve belirli zorluklara odaklanmalarını sağlayan derinlemesine sorular yöneltilmiş ve geri bildirimde bulunulmuştur. Projenin nihai çıktısı, dijital bir poster tasarımı, hikayeler ve referanslardır; posterler hem anlatı hem de görsel bileşenler içermektedir. Bu süreç, öğrencilerin kampüse ait çevreye dair farkındalıklarını artırırken, sürdürülebilir bir yaşam pratiği oluşturmayı da teşvik etmektedir.

“Community Building: santralistanbul” projesi, insanları ve insan dışı varlıkları (canlı ve hatta cansız kavramı da tartışmaya açılır) tanıma ve onlarla birliktelik ağlarını genişleten spekülâtif bir araştırma alanı yaratır. Projenin başlığının topluluk kurma temasını içermesi evren inşa etme konseptinin uygulanması amacını işaret etmektedir. “İnsan” ve “insan dışı canlılar” kullanımı türleri ayırtırmak amacıyla değil aksine çoklu türlerin varlığını vurgulamaktadır. Çoklu türler kavramı yaşam formlarının kapsayıcılığını genişletir ve bir kaya parçasının dahi benliğini vurgular (van Doren ve diğerleri, 2016). Öğrencilere projenin kavramsal çerçevesine ait insan dışı kavramı üzerine olan önemli metinlere ve bilim insanlarına derslerde yer verilmiştir. Bu alanda çalışmaları ile bilinen bilim insanları Donna Haraway’ın “arkadaş türler” (companion species) ve Anna Tsing’in ikilik anlayışının sorgulanmasındaki çoklu türler ve bir aradalık (multispecies entanglements) üzerine kavram ve konseptleri kavramsal çerçeveyi oluşturmakta temel alınmıştır. İnsan dışı (nonhuman) kavramının, insanın kendini duyarlı ve etik bir şekilde konumlandırıp kavrayabileceği bir ilişkilendirme biçimi olduğu aktarılmıştır (Haraway, 2016). Proje, kampüs ekosistemi aracılığıyla canlıların insanlar ile hayatta kalma ve birlikte yaşama süreçlerine aktif katılımlarını ortaya çıkarmayı hedeflemektedir ve makale bu ilişkilerin durum değerlendirmesini sunarak alana katkı sağlamaktadır.

Proje çıktıları olan poster tasarımları, hikâye metinleri ve referanslar yakın okuma yöntemi ile analiz edilmiştir. Bu teknik ile görsel medya veya multimedya öğeleri bir metinmişçesine analiz edilir (Bizzocchi ve Tanenbaum, 2011). Makalede öğrencilerin formlara verdikleri cevaplardan, hikayelerinde geçen anahtar kelimelerden, geri bildirimlerinden ve sınıf içi tartışmalardan da yararlanılmaktadır. Bu çalışma ve makale, dijital çoklu ortam uygulamalarının kampüs hayatı, ortak miras ve çevresel farkındalık üzerine yeni etkileşimleri ve bilgi üretimini kolaylaştırabileceğini önermektedir. Amaç, kampüste yapılabilecek medya sanatları temelli sosyal, kültürel ve ekolojik çalışmalara yeni bir örnek olma niteliği taşımaktır. Makalede öncelikle yöntemlerden ve literatür kapsamında verilerin çözümlenmesinden bahsedilmekte ve dersin projesinin içeriği ve süreci tanıtılmaktadır. Ardından santralistanbul kampüsünün çevresel önemine değinilmektedir. Tartışılan kavramlar ve konseptler ışığında kampüste karşılaşıldığı belirtilen türlerin karakter tasarımlarını içeren seçili poster tasarımlarının, evren türlerinin ve hikayelerinin detaylı analizi sunulmaktadır. Üretimlerde insan biçimci tasarım modelleri de ortaya çıkmıştır ve bu durumun nedenlerine ve sonuçlarına değinilmiştir.

## Yöntem

santralistanbul kampüsünde bulunan insan dışı canlılarla öğrencilerin ilişkilerini ve bu etkileşimlerin dijital karakter tasarımı süreçlerine katkıları, nitel bir araştırma modeli çerçevesinde, yakın okuma yöntemiyle ve dört haftalık çalışma süreci sonucunda ortaya konan verilerin analizi gibi yöntemlerle ele alınmaktadır. Yakın okuma tekniğinden eleştirel bir analiz yöntemi olarak medya projelerini incelemek üzere faydalanılmaktadır (Bizzocchi ve Tanenbaum, 2011). Yakın okuma metodu ile poster tasarımı gibi yazılı olmayan görsel medya içeriklerinde öğrenciler tarafın-

dan yansıtılan canlılar hakkındaki anlam yaratma kaygıları üzerinde durulmuştur. Analizlerde öğrencilerin gözlem formuna verdikleri yanıtlara doğrudan yer verilmiştir. Veriler projenin araştırma sorularının ortaya koyduğu temalar ve kavramlar dahilinde betimlenmiştir. Nitel inceleme safhasında, öğrencilerin yazdığı kısa hikayeler yorumlanmış, alıntılara başvurulmuş ve projeler, görsel tasarım prensiplerinin uygulanışı dikkate alınarak incelenmiştir.

### ***Veri toplama araçları***

Araştırmada veri toplama araçları; ders programının son dört haftası boyunca sırasıyla uygulanan kampüste bağımsız gözlem formu, müze gezisi, atölye çalışması, sınıf içi tartışmalar ve geri bildirim dersleri ile dijital poster tasarımlarından oluşmaktadır.

### ***Bağımsız gözlem formu***

Final projesine toplam 49 öğrenci katılmış ve 40 tanesi proje ile ilgili olarak hazırlanan bağımsız gözlem formuna katılım sağlamıştır. Formda öğrencilerden kampüste en fazla gözlemledikleri insan dışı canlıyı belirtmeleri beklenmiştir.

### ***Gezi ve atölye çalışması***

santralistanbul kampüsünde yer alan Enerji Müzesi'nde renk bulma temalı bir gezi ve ardından kurgusal evren inşa ederek hikaye yazma atölyesi düzenlenmiştir. Gezi ile amaçlanan üretilecek karakter tasarımı çalışmalarında kampüse ait renk kartelası oluşturmaktır. Müzeyi gezen öğrenciler detay fotoğraflar çekmiş ve karakterlerinin müzeye dönüştürülüş olan elektrik fabrikası ile olabilecek potansiyel ilişkilerini kurgulamışlardır. Daha sonra sınıf içinde hikâye yazımı ve kurgusal evren inşası konsepti üzerine bir atölye çalışması gerçekleştirilmiştir. Atölye çalışması ile karakterlerin türüne yönelik hikâye ve evren konseptleri yaratılarak öğrencilere sınıf arkadaşlarının da aynı anda yarattığı diğer karakterlerle kampüste bir "topluluk oluşturma" yöntemi ve teması benimsenmiştir.

### ***Sınıf içi tartışmalar ve geri bildirim***

Haftalık derslerden birinin kapsamında, yapıcı eleştiri kültürünü teşvik etmek ve geri bildirim süreçlerinin niteliğini artırmak amacıyla bir "Eleştirel Dostlar" (Critical Friends Protocol) topluluğu oluşturulmuştur. Bu etkinlik, Eleştirel Dostlar Protokolü'nün yükseköğretimdeki uygulamalarına yönelik temel ilkeleri çerçevesinde gerçekleştirilmiştir (Dunne ve Honts,1998). Araştırmalara dayalı bu protokol, katılımcıların yargıç rolünden ziyade iş birliği içinde çalışan bireyler olarak hareket etmelerini hedeflemiş ve gelişim için ortak sorumluluk anlayışını ön plan-

da tutmuştur (Dunne ve Honts,1998). Sunum yapan her öğrenci çok boyutlu geri bildirimlerin oluşmasına olanak tanıyan en az iki soru sunmuştur. Protokol kapsamında, hem destekleyici ve cesaretlendirici geri bildirim hem de yapıcı eleştiriyi içeren geri bildirim sağlanmasına önem verilmiştir. Öğrenciler küçük gruplar halinde, yazdıkları hikayeleri okuyup hikâye akışındaki olası sorunları vurgulamışlardır. Öğrencilerin birlikte üretmeleri ve birbirleri ile etkileşim halinde olmalarına dikkat edilmiş ve çalışma yöntemleri gözlemlenerek tasarım süreçlerine destek olunmuştur.

## Verilerin Çözülmesi

Bağımsız gözlem formundaki yanıtlara bakıldığında kampüste en fazla karşılaşılan (veya karşılaşılmaması istenen) canlılar, kedi (9 öğrenci), karga (4 öğrenci) ve köpek (3 öğrenci) olarak belirtilmiştir (Tablo 1). Tablodaki katılımcı sayısı forma yanıt sağlayan öğrenci sayısına işaret etmektedir. Kampüsteki sosyal hayata uyum sağlayıp en fazla sayıya ulaşmış olan bu üç canlı (özellikle köpekler ve kediler), bazı sosyologlar tarafından zihinsel etkileşim ve özneler arası ilişki yetisine sahip olan ve paylaşılan bir toplumsal hayata katılabilen sosyal aktörler olarak da değerlendirilmektedir (Arluke ve Sanders, 1996; Sanders, 2003; Alger ve Alger, 2003; Tipper, 2011). Benzer bir bağlamda Haraway, insanların ve köpeklerin günlük etkileşimleriyle oluşan “arkadaş türler” ilişkilerinin, doğa ve kültür arasındaki ikilikleri aşarak, türler arası karşılıklı evrim ve simbiyotik akrabalığın bir göstergesi olduğunu savunmaktadır (2003). Bu görüş, projenin ana kurgusunda da iletilmek istenen insan ve insan dışı canlı ilişkilerine dair antropomorfik ya da insan merkezli hiyerarşik yaklaşımları sorgulayan bir perspektif sunar. Fakat makalenin proje analizleri kısmında da bahsedileceği üzere insan dışı canlıları insan merkezli antropomorfik yaklaşımla tanımlama eğilimi tasarımlarda yaygın biçimde izlenmiştir. Bağımsız gözlem formuna katılan ve tasarımlarını tamamlayan öğrencilerin projelerinin yaklaşık yüzde 25’lik kısmı ise kampüste olmayan, hayali ve mutasyon geçirmiş varlıklardan oluşan karakterleri içermektedir. Bu karakterler Haraway’in cyborg kavramı ile incelenmiş olsa da ileriki derslerde insan ötesi (more than human) ve insan sonrası (posthuman) kavramlarıyla da tartışılabilir.

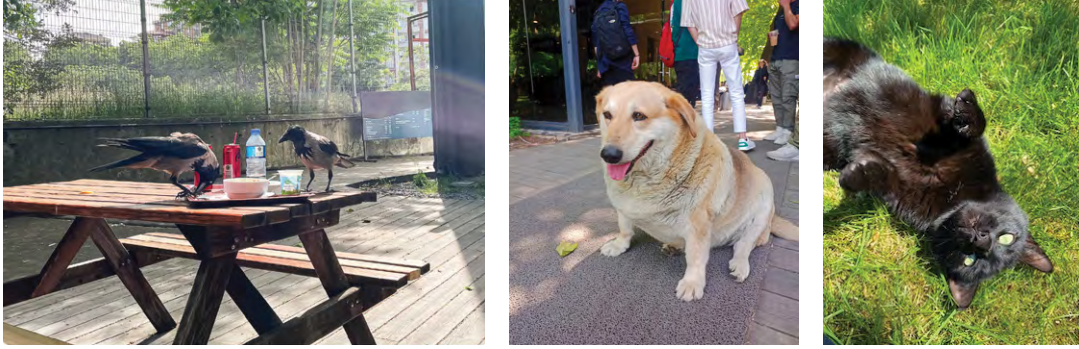
Formda (ve de projelerin birkaçında) ağaç veya bitkiye de yer verildiği gözlemlenmiştir. Bununla ilgili benzer metotlarla hazırlanacak daha kapsamlı bir projenin kampüs veya doğal miras alanlarına entegre edilmesi de verimli olacaktır. Formun yansırı ve bağımsız gözlem yöntemi dahilinde öğrenciler kampüste karşılaştıkları ve projelerinin devamında referans görsel olarak kullanacakları canlıların fotoğraflarını çekip belgeleme ve not alma yöntemlerini kullandılar. Öğrenciler seçtikleri canlıyı gözlemleyip kampüsün farklı alanlarındaki yaşam alanları ve hareketleri hakkında veri topladılar. Bu fotoğraflar canlıların kampüs ekosistemindeki rollerine dair belgeler sunarken bir taraftan da öğrencilerin onları nasıl gördüklerini ve onlarla nasıl etkileşime geçtiklerini de iletmektedir. Örneğin kampüsün yemekhane bölümünde çekilen bir fotoğrafta kargalar kalıntı yemekleri yer vaziyetteyken, köpeklerle ve kedilerle olan fotoğraflarda ise daha çok bu canlıların öğrencilerle olan teması görülmektedir (Şekil 1).

**Tablo 1**

Kategori: karakter türü dağılımı

Kategori	Katılımcı Sayısı (40)
A mixture of alien and mosquito (Uzaylı ve Sivrisinek Karışımı)	1
Cat (Kedi)	9
Cat Fairy Cyborg (Kedi Peri Siborg)	1
Caterpillar (Tırtıl)	1
Crow (Karga)	4
Cyborg (Siborg)	2
Dog (Köpek)	3
Fairy (Peri)	2
Ghost, mosquito (Hayalet, Sivrisinek)	1
Hedgehog (Kirpi)	2
Hybrid (Hibrit)	2
Insect (Böcek)	1
Jellyfish (Denizanasi)	1
Leopard (Kaplan)	1
Lizard (Kertenkele)	1
Mutant fungus man (Mutant Mantar Adam)	1
Parrot, Witch (Papağan, Cadı)	1
Plant girl (Bitki Kız)	1
Rabbit, technology (Tavşan, teknoloji)	1
Reptile that can swim (Yüzebilen Sürüngen)	1
Robotic spider (Robotik Örümcek)	1
Tech. Device (Teknolojik Cihaz)	1
Tree (Ağaç)	1
Turtle (Kaplumbağa)	1

Temalar üzerine araştırma yapmak, ilham panosu yaratmak, canlı davranışlarını gözlemlemek ya da benzer projelerden konsept sanatını incelemek dahil olmak üzere, referanslar, öğrencilerin kavramlarını geliştirmelerine ve karakterleri derinlik ve gerçeklikle hayata geçirmelerine yardımcı olmuştur (Williams, 2009). Dönemin başlangıcından beri pratik edilen karakter tasarımı teknikleri ile öğrenciler seçtikleri canlının anatomisini, duyu durumlarını ve proporsiyonunu analiz ederek ve karakteri temsil edecek şekiller oluşturarak analizlerini görsel temsillere dönüştürmüştürler. Proje analizleri kısmında bunlardan örnekler sağlanmıştır.

**Şekil 1**santralistanbul kampüsünde kargalar, *Karpuz* ve bir kedi

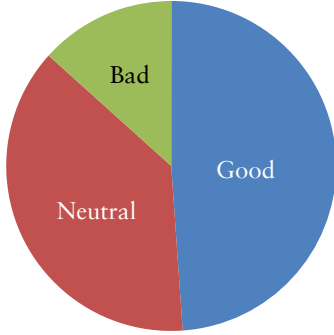
Bağımsız gözlemlerin ardından öğrencilerle ders saatinde düzenlenen bir kampüs gezisi ile çevre gözlemlenip karakter tasarımlarında ve posterlerde kullanılacak renk ve lokasyon seçimleri tartışılmıştır. Gezi sırasında görsel anlatının kampüs ile bağıni oluşturmak ve güçlendirmek adına öğrencilerle kampüste renk bulma aktivitesi yapılmıştır. Karakter tasarımında renklerin psikolojik ve duygusal çağrışımlarını anlamak, yaratıcı süreci derinleştiren bir yöntemdir. Renk bir algı süreci olduğu için bu alıştırmaya öğrenciler kampüsü renk üzerinden nasıl tanımladıklarını da ortaya koymuştur. Bu bağlamda geziye ve atölyeye katılan öğrencilerden öncelikle renkleri bulmaları ardından her bir rengin karakterin özelliklerini nasıl ifade edebileceğini analiz etmeleri istenmiştir. Renklerin bir karakteri iyi veya kötü olarak biçimlendirme etkisi üzerine görsel medya örnekleri verilmiştir. Karakter tasarımlarının 22 tanesi iyi karakter, 6 tanesi kötü, 17 tanesi ise nötr karakter olarak belirtilmiştir (Şekil 2). İyi karakterlerin sayıca fazla olması, öğrencilerin daha çok olumlu, iş birliği içinde olan ve çevreyle uyumlu varlıklar yaratmayı tercih ettiğini gösterebilir. Bu durum, kampüsle ve çevredeki canlılarla kurulan pozitif ilişkilerin ön plana çıkarıldığını, öğrencilerin bilinçli olarak insan dışı varlıkları birer topluluk üyesi olarak değerlendirdiğini işaret eder.

Karakter özellikleri sıralamasında ise öğrenciler tarafından en fazla “meraklı” olma niteliği seçilmiştir. Bu sonuçlara göre çok tercih edilen nitelikler, öğrencilerin yarattıkları karakterlere keşif, öğrenme ve etkileşimle ilgili bir dinamik kazandırmayı hedeflediklerini ifade etmektedir. Bu özelliklere sahip karakterler öğrencilerin kampüste hem fiziksel hem de toplumsal anlamda yeni deneyimlerin ve ilişkilerin kapılarını açan, aktif katılımı teşvik eden bir yaklaşım sergilediklerini gösterir. Bu uygulama karakter tasarımı sürecinde yaratıcı düşünce ve görsel anlatım becerilerini geliştirmelerine de katkıda bulunmuştur. Fakat bu etkinlik diğer taraftan insan özelliklerinin karakterleri domine etmesine sebebiyet vermiştir.

Ardından öğrencilerin seçtikleri canlı ile paylaştıkları bir anıyı veya hayal ettikleri bir durumu hikayeleştirme atölyesine geçilmiştir. Karakterleri anlatı içinde analiz ederek, karakterlerin özelliklerine, motivasyonlarına ve çevreyle olan ilişkilerine dikkat etmeleri iletilmiştir. Öğrenciler

**Şekil 2**

Karakter özellikleri dağılımı



hikâyelerini oluşturmadan önce çeşitli derslerde anlatı üzerine içerik paylaşılmış, örnekler verilmiş ve alıştırmalar yapılmıştır. Hikâyelerinde okuyucuya iletmek istedikleri mesajın önemi vurgulanmıştır. Örneğin seçtikleri veya buldukları bir evren teması ile farklı bir bağımsız gözlem formunda karakterlerinin sıfatlarını eşleştirmeye çalışmışlardır. Evren inşası, oyun çalışmaları alanında tartışılan bir konsept olmasının yanı sıra, karakter tasarımı dersiyse de doğrudan bağlantılıdır. Mekân, devamlılık ve inandırıcılık gibi temel kavramlar etrafında şekillenen bu süreç (Murray, 2017), oyunlarda genellikle gerçek dünyadaki sosyal dinamikleri yansıtır. Yönetim, ekonomi ve toplumsal hiyerarşi gibi yapılar, oyun dünyalarının inşasında

sıkça kullanılan unsurlar arasındadır (Galloway, 2006). Kurgusal evren inşa etme yöntemiyle karakterlere yönelik yaratılan hikâye türlerine bakıldığında (Tablo 2) toplam katılımcıların yaklaşık %59,18'i fantastik kategorilerini seçmiştir. Bunu izleyen bir diğer tür ise %14,29 oranı ile distopik olmuştur. Karakterlerinin hikâyesini gerçekçi türden yazanların oranı ise %12,24 oranıyla üçüncü sırada gelmiştir. Projeler bölümünde öğrencilerin kampüs ile karakterler üzerinden kurdukları ilişkilerini inceleyebilmek adına üretilen hikâyelerin analizi de yapılmıştır.

**Tablo 2**

Kategori: hikâye/evren türü dağılımı

Kategori	Sayısı
Dystopian (Distopya)	7
Fantastic (Fantastik)	12
Fantastic realism (Fantastik gerçekçilik)	2
Fantasy (Fantezi-fantastik)	11
Fantasy, sci-fi (Fantezi, bilim kurgu)	1
Fantasy/Realistic (Fantezi/Gerçekçi)	3
Post-Apocalyptic (Kıyamet Sonrası)	2
Realistic (Gerçekçi)	6
Realistic Fantasy (Gerçekçi Fantezi)	2
Sci-fi (Bilim kurgu)	2
Steampunk (Steampunk)	1



Fantastik kurgu türünün sıralamada en fazla seçilen tür olarak görünür olması öğrencilerin kampüsü diğer canlılarla birlikte günümüz gerçekliğinden farklı olarak hayal ettiklerini anlatır nitelikte açıklayıcı bir tablo sunmuştur. Fantastik tür, bilim ve teknoloji unsurları, doğaüstü veya hayal ürünü öğeleri içeren bir hikâye anlatım biçimidir. Bu türde, gerçekliğin sınırlarını zorlayan ve genellikle sihir, mitoloji, doğaüstü varlıklar gibi öğelerle zenginleştirilmiş bir dünya sunulur. Fantastik tür hem edebiyat hem de oyunlarda, çeşitli medyalarda geniş bir yelpaze-ye yayılabilir. Öğrencilerin bu türe yatkınlığı yaygın medyanın üretimleri ile de bir paralellik göstermektedir. Özellikle yeni teknolojilerin etkisiyle canlandırma ve oyun sektörü verilerine bakıldığında fantastik macera türünün en üst sıralarda yer aldığını görmekteyiz (Clement, 2024; Katatikarn, 2024). Sonuç olarak projede faydalanılan evren inşa etme konsepti de yaygın anlatı türü ile de paralellik göstermektedir. Öğrencilerin bu seçimi, gelecek tasavvurlarında dünyadaki canlılıkla ilgili düşsel bir çevresel gerçeklik olabileceğini sunması açısından ve spekülatif düşünme pratiği geliştirdiğinden önemlidir.

Distopik ve post-distopik senaryolar, gelecekte insan dışı canlıların nadirleşeceğini ya da tamamen yok olacağını öngörmektedir (Dick, 2020; Lippit, 2000). Canlıların sürekli yok oluş durumunda bulunmalarına dair ileri sürülen bir neden, ruhlarının olmadığı düşüncesiyle onlara empati veya manevi deneyim hakkı tanınmamasıdır (Snæbjörnsdóttir, 2009). *Electric Animal* adlı kitabında Akira Mizuta Lippit, “hayvan bedeninin bir bedenden bir imgeye, canlı bir sesteknik bir yankıya” dönüştüğünü savunur (2000, s.21). Lippit’in bu teorisi, proje için insan dışı canlıların fiziksel varlıklarının ötesinde, dijital ve imgesel temsiller aracılığıyla nasıl sürdürülebileceğini ve öğrencilerin farkındalık kazandığı alternatif yolları tartışmak için bir yol sunar. Bu yaklaşımla, distopik veya fantastik türdeki projeler kampüste yaşayan canlıların varlığının giderek görünmez hale gelmesini ya da yalnızca sembolik bir varlık olarak algılanması riskini de hatırlatır. Böylelikle, öğrencilerin karakter tasarımları, insan dışı canlıları nasıl konumlandırdıklarının anlaşılmasına ve onların kampüs yaşamındaki yerlerini yeniden düşünmemize olanak tanır.

## santralistanbul: kampüs ekosistemi

santralistanbul Kampüsü, Türkiye’nin ilk elektrik santrali olan Silahtarağa Elektrik Santrali’nin dönüştürülmesiyle kurulmuş ve İstanbul’un önemli kültürel, sanatsal ve akademik merkezlerinden biri haline gelmiştir (santralistanbul, t/y). Silahtarağa Elektrik Santrali, 1911 yılında Osmanlı İmparatorluğu döneminde inşa edilmiş ve uzun yıllar İstanbul’un enerji ihtiyacını karşılamıştır. 1983 yılında faaliyetine son veren santral, 2007 yılında santralistanbul adı altında bir kültür ve eğitim merkezi olarak yeniden hayata geçirilmiştir. Bu dönüşüm hem tarihi bir mirası koruma hem de sürdürülebilir bir kültürel alan yaratma amacını taşımaktadır (santralistanbul,

t.y.). Sürdürülebilirliği sağlamak, insan ve doğanın, mevcut ve gelecek nesilleri destekleyecek şekilde verimli bir uyum içinde var olabileceği koşulları yaratmak ve sürdürmek anlamına gelir (Heinberg, 2016). santralistanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi'nin kampüsü olarak kullanılmakla birlikte, Enerji Müzesi, sergi salonları, atölye alanları ve performans mekanları ile kapsamlı bir kültürel ve sanatsal deneyim sunmaktadır. Bu yapıların hem yerel hem de uluslararası sanatçı ve akademisyenler tarafından çeşitli etkinlikler ve projeler için kullanılması, kampüsün sadece bir eğitim alanı olmanın ötesine geçmesine olanak tanımıştır.

Bir endüstri mirası alanı olarak santralistanbul'un tarihi dokusu, yeşil alanları ve doğal çevresi, insan ve insan dışı canlıların bir arada var olabileceği bir ekosistem sunmaktadır. Kampüsteki öğrenciler yalnızca akademik çalışmalar yapmaz, aynı zamanda sürdürülebilir çevre bilinci edinme sürecine fayda sağlayan, canlılarla etkileşime geçebildikleri bir ortamda var olurlar. Bu durum, santralistanbul'u, özellikle kentsel miras ve ekolojiye dair farkındalık geliştirmek isteyen projeler için ideal bir mekân haline getirmektedir. Dolayısıyla kampüs tipik bir şehir gibi hem insan hem de insan dışı yaşamın çeşitliliğini barındıran canlı bir mekân ve "hibrit bir ekosistemdir" (Owens ve Wolch, 2017). Kediler, köpekler, kuşlar ve de insanlar kampüs alanlarını kendilerine yuva edinmişlerdir. Kampüsü paylasan çoğu kedi ve köpek öğrenciler veya çalışanlar tarafından adlandırılmış, tanıdık hale getirilmiştir. Örneğin, *Karpuz*, yavruyken kampüse getirilmiş şimdilerde ise öğrencilerin yönettiği sosyal medya profili olan bir köpek olup kampüsün her alanında karşımıza çıkabilirken, *Prenses*, İletişim Fakültesi'nin bulunduğu E1 binasından pek de ayrılmayan bir kedidir. BİLGİ'li Patiler sosyal medya sayfasında yayınlanan bir içeriğe göre kampüsün en yaşlı köpeği olan *Hatice* yaklaşık 16 yaşındadır.

Fakat insan dışı canlıların kampüste karşılaştıkları yaşam alanı kısıtlamaları veya çevresel değişiklikler gibi zorluklar da mevcuttur. Örneğin bazı kedilerin yuvaları gönüllüler tarafından kurulmuş olmasına rağmen çoğu kedi veya köpek belirsiz noktalarda barınmakta veya tamamen kampüsten ayrılmaktadır. Bu durum üretilen bir projeyle (*Carlton*) beşinci bölümde örneklendirilecektir. Öğrencilerden birkaçı ise fotoğrafladıkları bir kediyi tekrar gözlemlemek istediklerinde izini kaybetmiş olduklarını dahi iletmişler. Beslenmeleri konusunda da muğlak bir düzen söz konusudur. BİLGİ'li Patiler öğrenci kulübü ve Patili Akademisyenler gibi gönüllülüğe dayalı diğer gruplar mama ve veteriner desteği gibi ihtiyaçların karşılanması için faaliyetlerde bulunmaktadır. "BİLGİ'li Patiler", "İstanbul Bilgi Üniversitesi kampüslerinde, sokaklarda ve ormanlarda yaşayan sokak hayvanları" ile etkileşim kurma ve öğrencileri bilgilendirme adına faydalı etkinlikler düzenlemektedir (İstanbul Bilgi Üniversitesi, 2024). 2021 yılında İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayımlanan ve orijinal içeriği Debra Merskin ve Carrie P. Freeman'a ait "Hayvan Dostu İletişim Kılavuzu" ise insan dışı canlıların adlandırılması ve temsiliyeti ile alakalı gündelik dildeki pratiklere odaklanmakta ve rehberlik sunmaktadır ("evcil hayvanlar" yerine "aile üyeleri" gibi) (Göncü, 2021, s.10). Bu noktada kılavuz, karakter tasarımı dersi final projesinde öğrencilerin tümüne ulaştırılmıştır ve uygun terminoloji kullanılması

konusunda görüş birliği sağlamaya özen gösterilmiştir. Literatüre bakıldığında insan dışı canlı yerine hayvan teriminin sıklıkla kullanıldığı görülmüştür. Makalede metinlerde kullanılan şekli ile yer verilmiştir.

## Konseptler ve kavramlar üzerine tartışma

### Eğitim literatüründen insan dışı canlılar ile ilgili çalışmalar

Günümüzde insan olmanın ne olduğuna dair pek çok soru sorulmakta ve cevapları araştırıldığında insan bedeninin hayatta kalma koşullarının türler arası iş birliğine dayanmakta olduğu aşikâr olduğu ortaya çıkmaktadır (Colomina ve Wigley, 2016). Eğitim alanında ve okul ortamında insan ve insan dışı canlıların ilişkilerinin önemini ve bu ilişkilerin bireylerin gelişimi üzerindeki etkilerini ele alan çeşitli akademik çalışmalar bulunmaktadır (Fine ve Ferrell, 2021). Örneğin çocukların hedef becerilerinde, “hayvan destekli müdahalelerin” olumlu etkiler yarattığı iletilmektedir (Eke, 2021; Torunoğlu ve diğerleri, 2024). Bu araştırmalar, insanlar ve insan dışı canlıların etkileşimlerinin karmaşıklığını ve bu ilişkilerin bireylerin ve toplumların üzerindeki etkilerini detaylı bir biçimde incelemektedir.

Çevresel farkındalık ve türler arası ilişkileri temel alan projeler eğitim, sanat ve tasarım üçgeninde giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Ayrıca yüksek öğretimde bu alanda dersler hazırlanmaktadır. “Interspecies Collaboration” adlı bir ders “deneyimlerinin, hislerinin ve bilgisinin anlaşılamayacağı, kesinlikle nicelendirilemeyeceği türler üzerine bir araştırmayı nasıl iş birliği içinde yürütebiliriz” gibi soruların cevaplarını arar (Jevbratt, 2014, s.y.). “Sosyolojik hayvan çalışmaları” alt alanından tasarlanan derslerin ise empatiyi geliştirmekte olduğu ele alınmaktadır (Whitley ve diğerleri, 2024). “Hayvan çalışmaları” içerikli bir dersin üzerine yazılan makaleye göre, antroposentrik (insan merkezci) bakış açısının hala pek çok akademik ve pedagojik pratikte yaygın bir şekilde savunulmakta olduğu gözlemlenmekte, pedagojik uygulamalarda ikiliklerin (insan-hayvan; doğa-kültür) ve türçülüğün hâkim olduğu belirtilmektedir (Mustola, 2019). “Hayvanlar ve Toplum” adlı bir dersin üniversite kurulu tarafından reddedilmesine dair olan örnekte ise yazar dersin kabulü için uğruna olan deneyimini ve dersin insan dışı canlılarla öğreniciler arasındaki etkileşimini artırdığını aktarmaktadır (Flynn, 2003).

Türkiye’ye bakıldığında, Millî Eğitim Bakanlığı tarafından 2019 yılında başlatılan “Her Okula Bir Evcil Hayvan Projesi”, veya Hayvanlar ve Çocuklar (HAYÇO) gibi projeler “öğrencilere hayvan sevgisini aşlamak ve merhamet duygularını geliştirmek” amacıyla okullarda evcil hayvan bulundurulmasını teşvik etme amacı taşımaktadır (Millî Eğitim Bakanlığı, 2019; Çay, 2022). Ancak köpeklerin veya kedilerin öğrenciler arasında birer “maskot haline gelmesi” (Millî Eğitim Bakanlığı, 2019) içeriğiyle bir haber dili kullanılması bu durumun insan merkezli ve insan üstünlüğüne dayalı bir bakış açısı içerdiğini göstermektedir. Fakat elbette eğitim ortamlarında insan dışı canlıların varlığı için sorumluluk alma becerisi geliştirmek, hiyerarşik olmayan duy-

gusal bağlar ve empati kurmak adına önem taşımaktadır. Aynı zamanda çocuklar ve köpeklerin bir aradalığı alanında bir çalışma neticesinde stres azaltımı ve zihinsel iyileşme gibi bulgular da ortaya çıkmıştır (Rathish ve diğerleri, 2022). İnsan dışı canlıların okullara getirilmesi ve bu sayede öğrencilerle etkileşime geçirilmesi ile onların kampüs ortamında hali hazırda var olmaları arasında belirgin bir fark vardır. İlki tekrar insan için insan tarafından “hayvanların nesneleştirilmesi” gibi bir sonuç doğurur (Charles ve Wolkowitz, 2019, s.314). Diğerleri ise santralistanbul kampüsünde de olduğu üzere kendiliğinden bir aradalık, dayanışma, ortaklık gibi paylaşım temelli etkileşim modeli sunar.

Eğitimsel içeriklerde “dünyayı kurtaran kahraman insan figürleri” yerine birlikte olma olanakları öneren hikayelere daha çok odaklanması gerektiği savunulmaktadır (Smolander ve Pyyry, 2022). Eğitim modellerinde temsil edilemeyenler veya ölçümlenemeyenler (bitkiler, mikroorganizmalar gibi) ile ilgili başvuru karşılaşımlar edinmek, hareket halinde olmak gibi gözleme dayalı etkileşimde olma ve öğrenme metotları sayesinde öğrencilerin çevreleri hakkında yeni bilgi üretimlerinde bulunabildikleri gözlemlenmiştir (Smolander ve Pyyry, 2022). Görsel iletişim tasarımı alanını incelediğimizde, insan dışı canlılara bağış yapma durumunda görsel stillerin etkisini ölçen bir araştırmada kullanılan anket yönteminde gerçekçi fotoğrafları paylaşılan canlılar ile empati kurma grafiğinin arttığı ortaya konmuştur (Shaw ve diğerleri, 2024). Farklı bir çalışmada ise stilize edilen ve soyu tükenme tehlikesi altında olan canlılar ile insanların daha fazla özdeşleşme yaşadığı iletildiğinden gerçekçi bir iguana karakter tasarımına gidilmiştir (Weeks, 2021) Fakat insanlığın bilgisi yine insan yorumu kaynaklı olduğu için havyaları gözlemlemede yöntemler yetersiz kalabildiğinden disiplinlerarası yaklaşımlar daha verimli sayılmaktadır (Kandel ve diğerleri, 2023). Bu anlamda insan dışı canlıların temsilleri üzerine geliştirilen konsept ve kavramsal içerikleri incelemek uygun olacaktır.

## Antropomorfizm

Günümüzde, çoğu insan dışı karakter şekil ve işlev açısından genellikle aslına sadık kalmakta ve yüzleri, onlara ses veren aktörlerin yüz özelliklerini yansıtacak şekilde tasarlanmaktadır (Mattersi, 2012). Geçmişte bu tür bir insan ve insan dışı canlı kombinasyonu için kullanılan stil antropomorfizmdir. Antropomorfizm, insan duygularının, yeteneklerinin ve niyetlerinin insan dışı canlılara atfedilmesi olarak tanımlanır (Epley ve diğerleri, 2007). Ancak bu tanım, hangi duygu, yetenek ve niyetlerin yalnızca insana özgü olduğunu değerlendirme zorluğu nedeniyle bir tartışma yaratmaktadır (Ryan, 2019). Ayrıca belirtilmelidir ki empati olarak görülen anlamlandırma biçimi oldukça zorlu ve karmaşıktır ve başka bir canlıya ait duygu durumları tam anlamıyla hissedilemez ve deneyimlenmez (Banner ve diğerleri, 2017). Bu nedenle kendini başkasının yerine koymaktan çok başkasının deneyimini önemseme, özen ve ilgi gösterme gibi bir arada olma hallerini güçlendirmek gerekmektedir (Butler, 2020).

Diğer bir taraftansa bazı araştırmalar antropomorfize etme eğiliminin, insan dışı canlıların insanlara benzerliklerinin (görünüş veya davranış açısından), yakınlık ve olumlu deneyimlerle

pozitif bir ilişkiye sahip olduğunu savunur (Urquiza-Haas ve Kotschal, 2015). İnsan özelliklerinin insan dışı varlıklara yansıtılması, genellikle erken bilişsel gelişimden kaynaklanan doğal bir eğilim olarak açıklanır ve bu temsiller dikkat çekici ve akılda kalıcıdır; bu da onların kültürler içinde daha kolay aktarılmasını ve korunmasını sağlar (Boyer, 1996). Lakin antropomorfizmin insan şekli, ihlal edilemez sınırlarla tanımlanan bir insan-varlık varsayar ve bu, insanların insan dışı canlılardan temel olarak ayrı varlıklar olduğu kabulünü dolaylı olarak benimser (Swanstrom, 2016). İnsan dışı canlı ve insan ayrıştırması adaletsizlikleri de beraberinde getirdiğinden bir ilişki etiği meselesidir (Haraway, 2016). Diğer canlılar kullanılarak “insan” olmanın ne anlama geldiği tanımlandığında, “hayvanlar, özellikle de kentleşmiş alanlarda yersiz veya uygun-suz” olarak kabul edilir (Shinge ve Reese, 2022, s.118). Dolayısıyla bu ayrı tutma görüşü onları kolayca yok sayma davranışını da beraberinde getirmektedir. İnsan dışı canlıların ana akım medyada insanlaşmış varlıklar olarak görülmesinin yarattığı sorun onların ekolojik ve biyolojik bağlamlarını anlamayı zorlaştırıyor olmasıdır (Grasso ve diğerleri, 2020). Dahası onlara insana benzer duygular atfetmek insan dışı canlıların ihtiyaçlarının ve eylemlerinin yanlış anlaşılmasına, gerçekçi ve etik olmayan beklentilere ve kafa karışıklığına mahal verebilir ve bir denge arayışında olma sorumluluğunu getirir (Fox, 2006).

Hareketli grafik ve karakter tasarımı alanı özelinde animasyonlarda (özellikle Disney) insan dışı canlı temsilleri ne tam anlamıyla insan dışı ne de insan olurlar, ama insanlara ait sorunlarla donatılmışlardır (Burt, 2004; Wells, 2009). Örneğin 1980 yıllarındaki animasyonlar incelendiğinde doğanın ve insan dışı canlıların belirgin ırk ve cinsiyet ayrımlarını tekrar üretmek üzere kullanıldığı görülmektedir (Starosielski, 2011). İnsanların sorunlarını üstlenen veya bunları çözmeye çalışan başka canlılar dijital sanatlar alanında da oldukça çalışılan bir konudur. Derste değinilen örneklerden biri sanatsal pratiği, antroposen, gelecekçilik ve feminist teknoloji bilimi konularına odaklanan sanatçı Pınar Yoldaş tarafından yaratılan *Kitty AI* (2016), yapay zekâ, cinsiyet ve teknolojinin geleceğini düşündüren karakter tasarımıdır. Tasarım, Yoldaş'ın şu sorusuyla başlar: “Ya siyasi yönetim, konuşan bir yavru kedi yapay zekâsı tarafından değiştirilseydi?” Kurgusal bir toplumda, *Kitty AI* demokratik politikaların mekaniklerini insanlar için devralmıştır. Ancak insanları yöneten bir kedi/yapay zekâ ve pasif hale getirilmiş insan izleyiciler, insanlığa ait çelişkileri açığa çıkarmaktadır.

### **Antropomorfizm etkili karakter tasarımı posterlerinden örnekler**

Dersin proje çıktılarına bakıldığında örneklerde de değinileceği üzere, karakter tasarımlarının çoğunluğunun insan bakış açısından ve merkezinden yola çıkılarak tasarlanan karakterlerden oluşması projenin sınırlılığı olarak ortaya çıkmıştır. Bazı öğrenciler “nonhuman” kullanımını ilk defa duyduklarını da belirtmiştir. Köpek-insan “içine kapanık” *Shiro*, insanlar ve uzaylılar arasındaki savaşta mutasyona uğrayıp sivrisineğe dönüşmüş olan “huysuz” *Mosquitozy* ve kampüsün tramvay çıkışında yuvası bulunan kedi “havalı” müzisyen *Felix* örneklerinde biyolojik referanslara kıyasla insana özgü davranış tarzı izlenmektedir (Şekil 3). Bunun sebebi olarak ka-

rakter tasarımı projesinde karakterin özelliklerini belirleme çalışması ve atölyede deneyimlenen hikâye yazma, evren inşa etme ve duygu durumu belirleme gibi etkenlerin etkili olduğu tahmin edilmektedir.

### Şekil 3

(soldan sağa) *Shiro*, *Mosquitozy* ve *Felix*, dijital poster tasarımları



### *Elpresso*

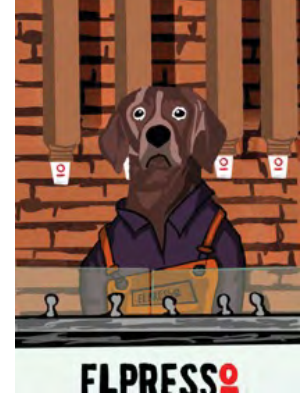
Yaygın olarak belirtilmiş bir diğer canlı olan köpekleri örneklendirmek için seçilen öğrencinin projesinde ise para kazanmak için kampüste bir kafede çalışmak zorunda kalan “duygusal” ve “korkusuz” köpek insan bileşimi bir karakter tasarlanmıştır (Şekil 4). Ailesine destek olmak için barista olarak çalışan *Elpresso* sık sık “zorbalığa” uğramaktadır. Bu durum, topluluk içinde dışlanma ve zorbalık gibi sosyal dinamikleri de göz önüne serer. Zaman olarak ise 2025 yılına yerleştirilmiştir, bu da yakın bir geleceği işaret eder ve günümüzün toplumsal sorunlarının geleceğe nasıl taşınabileceğini göstermektedir.

santralistanbul ve Silahtarağa Elektrik Santrali ile olan bağlantısı, karakterin annesinin buraya öğrencilerin onlara bakacağını ve iyi bir aile ortamı yaratacağını düşünerek yerleşmiş olmasıyla kurulur. Bu bağlamda, santralistanbul’un bir topluluk merkezi olarak işlevi ve buradaki canlıların insanlarla kurdukları ilişkiler, karakterin hikayesiyle örtüşür. Kampüste çalışan bir köpeğin hikayesi, santralistanbul’un topluluk oluşturma sürecindeki rolünü ve canlıların bu süreçteki yerini anlamamıza yardımcı olur. Antropomorfik bir anlatı örneği olan *Elpresso* karakteri, öğrencinin empati geliştirme çabasını temsil ederken, aynı zamanda insan dışı varlıkların kendi yaşam döngüleri içinde özgün rollerini nasıl koruyabileceğine dair bir tartışma sorusunu da ortaya atmaktadır. Kampüsü paylaşan insan dışı canlıların beslenme düzenlerinde daha önce de değinildiği gibi bir bilinmezlik söz konusudur. *Elpresso* bu soruna istinaden, insanlarla köpeklerin ortak sorunlar yaşayabileceğini iletirken arkadaş türler oldukları kavrayışını temsil etme potansiyeline sahiptir.

“Yeterli seviyede” antropomorfizm yaklaşımının, olumlu algılar ve koruma davranışlarını destekleyip desteklemediğini belirlemek için daha fazla araştırmaya ihtiyaç olduğu da savunulmaktadır (Root-Bernstein ve diğerleri, 2013; Martinez ve diğerleri, 2022). VCD204 karakter tasarımı dersi final projesi örneğinden yola çıkarak da aynı kanıyı elde etmek mümkündür. Kimlerin, kimin için ve hangi belirli bakış açısıyla görsel ve anlam ürettiklerine dikkat edilmelidir. John Berger’in hayvanat bahçeleri üzerinden belirttiği gibi, insan dışı canlılar yalnızca bir ahlaki ve etik sorumluluk değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel bir mesele olmaktadır (Berger, 1974). Bunun için projenin kavramsal çerçevesini oluşturan insan dışı canlılar ve bir aradalık ile ilgili literatürdeki çalışmalara bakmak elzemdir.

#### Şekil 4

*Elpresso*, dijital poster tasarımı



### Bir arada olma halleri üzerine

İnsan ve insan dışı ayrımı doğa ve kültür ikilemi gibi yerleşmiş bir düşünce modeli olan insan merkezci Kartezyen (düalist) dünya görüşünden ileri gelmektedir. Bu model çoğu araştırmacı tarafından ekolojik dengenin bozulmasından sorumlu tutulmuştur (Merchant, 1989; Plumwood, 1993; Morton, 2016). İnsanları tüm canlılardan üstün kabul eden bu yaklaşım Charles Darwin’in türler üzerine olan çalışmaları neticesinde sarsıldığı gibi “farkların kategorik, geçilemez veya katı olmadığı, aksine bunların, sırasıyla yönlendirilebilen ve müzakere edilebilen gradyanlar ve ilişkiler olduğu” düşüncesi ile de çelişmektedir (Uhall, 2016, s.5). Dolayısıyla insan perspektifinin kapsayıcılığını düşünmek ve ona hakimiyet addetmek tek taraflı bir yorum olmaktadır. Oysa bakış açısı çoklu türler yaşam biçimleri arasında çeşitlilik göstermektedir (Tsing, 2017). İnsan-hayvan katı ayrımı yerine, şimdiki zamanda yaşamayı öğrenmek, insan ötesi canlılığı yeniden tanımak ve hayati paylaştığımız varlıklarla birlikte iyi yaşamayı öğrenmek anlamına gelen “dünya ile birlikte olmak” düşüncesini yaygınlaştırmak önemlidir (Haraway, 2016).

İnsanın diğer türlerle ilişkisini yeniden düşünmeye yönelik çağrılar yapan ve ekolojik krizlere karşı daha kapsayıcı, iş birliğine dayalı ve dayanışmacı yaklaşımlar sunan Tsing’e göre, doğa ve kültür arasındaki geleneksel ayrımı sorgulamak, insan dışı varlıkların (özellikle bitkiler, mantarlar gibi) toplumsal ve ekolojik süreçlerde aktif katılımcılar olduğunu kabul etmeyi gerektirir (2015; 2017). Belirtmek gerekir ki “insanlar, kendilerini diğer türlerden ayıran sınırın hem zayıf hem de kırılğan olduğunu kabul etmekte hâlâ son derece isteksizdir” (Serpell, 1996, s. 167). Aksine, insanlar ve diğer türlerin arasında karşılıklı olarak birbirlerini şekillendiren ve simbiyotik bir şekilde birlikte evrilen bir yapıda, “akrabalık” olarak düşünülebilecek bağlar bulunmaktadır (Haraway, 2003). Tsing, cam ormanlarında yaptığı gözlemlerinde insanların ve Matsutake mantarlarının kapitalizmin sınırlarını aşıp dayanışma ve direnç geliştirdiği karşılıklı bağımlılığı

anlatır (2015). “Arkadaş türler” terimi ile Haraway bir türün diğer türle basitçe yan yana var olması veya ona hükmetmesi yerine, birlikte geliştiği, birbirini dönüştürdüğü ve ortak bir yaşam biçimi (coexistence) oluşturduğu bir ilişki biçimini ifade eder (2003; 2008). İnsan-hayvan ve doğa-kültür gibi temel ikilikleri sorgulayan bu yaklaşımlar, insan dışı canlıların, dostlar, akrabalar ve hatta vatandaşlar olarak görülebilmeye olasılığını gündeme getirmektedir (Fox, 2006; Tipper, 2011; Tsing, 2017).

İnsan dışı canlılarla insanlar arasındaki bağı güçlendirmeye yönelik çalışmalar ya da pratikler ve bu duygusal bağlılığı teşvik etme yöntemleri akla Tamagotchi etkisini de getirmektedir. Tamagotchi'nin (Bandai, 1996) orijinal formu, tek renkli bir LCD ekran ve üç düğmesi bulunan küçük bir yumurta şeklindeki elektronik cihazdır. Oyuncular, ekranın üzerinde bir yumurtadan çıkan dijital bir canlı figürüne bakım yapma görevini üstlenirler. Figür, beslenme, oyun oynama ve temizlik gibi çeşitli şekillerde ilgi gerektirdiğinden karakterin ihtiyaçlarının ihmal edilmesi, ölümüne neden olabilmektedir. Dolayısıyla Tamagotchi kullanıcısında bir sorumluluk ve bağlılık duygusu uyandırmaktadır (Donath, 2014). Karakter tasarımı dersi ve projesi dahilinde öğrencilere bir karakter tasarımı ile nasıl duygusal bağ kurulabileceğini örneklemek adına Tamagotchi etkileşiminden bahsedilmiştir.

Duygusal bağlar kurma, kampüsteki canlıların bakıma muhtaç olabileceği veya engelli olabileceği düşüncesi ile desteklenmiştir. Aktivist Sunaura Taylor, yetenek merkezli ayrımcılığın (ableism) yalnızca engelli insanları değil, insan dışı canlıları da etkilediğini savunur ve bu sorunun tüm canlılar için ortak bir mağduriyet yarattığını vurgular (2011). Taylor'ın *Beasts of Burden* (2011) adlı kitabı, güç dinamikleri, empati ve tüm yaşayan varlıkların birbirine bağlılığı üzerine eleştirel bir düşünce uyandırarak, engellilik çalışmaları, insan dışı canlılar etiği veya sosyal aktivizm konusunda bu projeye değerli bir kaynak olmuştur. Taylor'un kitabından yola çıkan bir animasyon, masalların aksine kurnaz bir tilkiyi değil engelli olması nedeniyle “acı çekmesin diye” öldürülen bir tilkiyi çizmekle başlar ve bunlara bağlı adalet tartışmasını konu edinir (Taylor ve diğerleri, 2019). Bu örneğin sınıfta tartışılması vesilesiyle öğrenciler kampüsteki canlılar ile ilgili kişisel anekdotlar yaratma, akademik araştırmada bulunma ve felsefi sorgulamalar üreterek daha kapsayıcı ve şefkatli bir toplum için yeniden düşünmeye teşvik edilmiştir.

Dolayısıyla projenin bir diğer önemli boyutu, karakter tasarımı sürecinin keşişimsel (intersectional) olmasına dikkat çekmesidir. Keşişimsellik, insan ve insan dışı varlıkların bir arada var olma biçimlerini keşfetmek ve bu ilişkinin estetik ve etik boyutlarını tartışmak için önemli bir araç sunmaktadır. Keşişimsellik konsepti bir kampüs ortamını anlamak adına oldukça verimli olmaktadır çünkü bu anlayış farklı varoluş biçimlerinin yaşadıkları alanla çok katmanlı sayılabilecek ilişkiler içinde olduğunu öne sürer (D'Ignazio ve diğerleri, 2020). Bu ilişkisellik, öğrencilerin santralistanbul'daki insan dışı canlıları yalnızca fiziksel varlıklar olarak görmemelerini, aynı zamanda bu varlıkların çevresel, toplumsal ve kültürel bağlamda kentsel yaşamın bir parçası



olduğunu kavramalarını sağlar. Dahası öğrenciler sadece bir tasarım yapmanın ötesine geçerek, kampüsteki çoklu türler arasındaki keşişen ilişkilerin estetik, etik ve ekolojik boyutlarını ele alırlar. Projelere baktığımızda açıklanan arkadaş türler teriminin bazı örneklerde ve özellikle en yaygın tür olarak da işaret edilen kedilerde görünür olduğunu söyleyebiliriz.

## Melek

Haraway'ın arkadaş türler kavramına yakınsayan bir karakter tasarımı örneği olarak mezuniyet törenindeki kedi *Melek*'i incelemek faydalı olacaktır. Poster ilk izlenimde, insanlara ait özelliklerden olan mezuniyet törenine katılma, kep ve cübbe giyme gibi ritüelleri taklit eden bir kediyi betimlemektedir (Şekil 6). Fakat öğrencinin hikayesinde *Melek* ile öğrencilerin kampüsteki ilişkisinin doğrudan bir gözlem ve deneyim üzerinden aktarımı olduğu anlaşılmaktadır. “İlgi meraklısı”, “miskin” *Melek*, öğrenciler projelerine çalışırken hep etraftadır. Mezuniyet töreninde bile peşlerine takılıp her köşeyi keşfettiğinden ve birlikte oldukları için heyecanlı görünür. Hikâye, tören bittiğinde öğrencilerin alandan ayrılması ile yalnız kalan *Melek*'in yine kampüste kalmaya ve yeni gelen öğrencilerin yanlarında dolaşmaya devam edecektir notuyla ve umuduyla sonlandırılır. Bu metin *Melek*'in öğrencilerle duygusal ve mekânsal bir bağ geliştirdiği gösterirken, arkadaş türlerle ilişkilerin, geçici veya bir tarafın ihtiyaçlarına dayalı olmaması gerektiğini; bunların sürekliliği olan ve karşılıklı sorumluluklar içeren ilişkiler olduğunu hatırlatmaktadır. *Melek*'in sahnede yalnız kalması, insan merkezci yaşam biçimlerinin bu sorumlulukları ne kadar yerine getirebildiği sorusunu gündeme taşımaktadır. Yalnızlaşma vurgusu kampüsteki karşılıklı bağımlık durumunu da içermektedir.

### Şekil 5

*Melek*, karakter tasarımı süreci



## Olive

*Olive* karakter tasarımına ve proje dahilinde yazılan hikâyeye baktığımızda öğrencinin uçan bir kedi hayal ettiğini görmekteyiz (Şekil 6). *Olive*, sıradan bir kedi değil; büyüklüğü bizonları andıran devasa bir boyuta sahiptir. “Kampüsün koruyucusu” ve “öğrencilerin taşıyıcısıdır”. Öğrencilere burnuyla hafifçe dokunduğunda onları bir sonraki derslerine taşımaya hazır olduğunu işaret eder. *Olive*, öğrencilerin hayallerini ve korkularını fısıldadıkları “sessiz bir dinleyici”, onların umutlarını sırtında taşıyan bir “yol arkadaşıdır”.

### Şekil 6

*Olive*, karakter tasarımı, eskiz



*Olive*, referans görsellerde belirtildiği üzere *Avatar: The Last Airbender* ((DiMartino ve Konietzko, 2005-2008) animasyon serisindeki *Appa* adlı uçan bizon karakteri temel alınarak tasarlanmıştır. Seri boyunca *Appa*, yüksek bir zekâ sergilemiş ve genellikle insan konuşmasının bir kısmını anlıyor gibi görünmüştür. Hikâyede *Olive*'in *Avatar*'daki bizonları andırmasına rağmen, Bilgi Üniversitesi santralistanbul kampüsü öğrencileri için “çok daha özel bir anlam” taşıdığı ifade edilir. “Kediden öte bir arkadaş”, “bir sırdaş” ve “üniversitenin ruhu ve kalbi” gibi tanılandırılmaların insana benzer özellikler yüklemesinin yanı sıra *Olive* karakteri, posterdeki görselleştirmeyi de dikkate alırsak arkadaş türe yakın bir anlamlandırma içermektedir (Şekil 7). *Olive*'in öğrencilerle kurduğu bağ, onların hayallerini ve endişelerini taşıma misyonu üzerinden, kampüs hayatındaki topluluk bilinci ve sürdürülebilir ilişkilerin bir metaforu olarak ele alınabilir.

*Olive* tasarımında kampüsteki insanların ve kedilerin bir aradalığını esas alınmıştır. Fakat diğer canlılara kıyasla daha güçlü, daha büyük, daha zeki olması ve kanatlara sahip olmadan da uçabilmesi, onu üstün bir tür olarak konumlandırarak, bir anlamda güç dengesinin etik ve ekolojik sonuçları üzerine sorular doğurur. Haraway'ın arkadaş türler kavramı özelinde oku-

### Şekil 7

*Olive*, dijital poster tasarımı



mak gerekirse, böyle bir üstünlük anlayışı, türler arasındaki karşılıklı bağımlılıkları ve eşitliği zedelemektedir. *Olive*'in öğrencilerin hayatlarının en güzel yıllarında yolculuk ettikleri “sessiz bir dinleyici” gibi nitelendirmelere sahip olması karşılıklı bağımlılığın insan merkezli taraftan insan dışı canlıları araçsallaştırması ve nesneleştirilmesi düşüncesini tekrar üretme riskini de bulundurmaktadır.

## Çoklu yaşam biçimleri, distopik, fantastik kurgular

Antropomorfizm içermeyen bir yaklaşım, insan merkezli olmayan spekülative türler geliştirmek için etkili bir yöntem olmaktadır. İnsan dışı (nonhuman) tanımı ise kategorik ve düalist olmasına rağmen elbette daha geniş bir spektruma işaret eder. Özellikle bilgisayar ve medya alanındaki eğilimler ve teknolojiler—sibernetik deneyler, yapay zekâ ve algoritmalarla yönlendirilen sistemler— insan dışı zekâyı daha fazla göz önüne getirmiştir (Swanstrom, 2016). Dijital teknolojiler veya simülasyon çalışmaları çoklu türler anlayışını genişletir<sup>1</sup>. Üstün özelliklerle donatılmış olma fikri, hiyerarşik bir betimleme yaratır fakat distopik evren kurma düşüncesine odaklanan öğrencilerin projelerinde çeşitli biçimde işlenmiştir. Bu anlamda çoklu türler tanımı ayrışım yerine paylaşılan bir dünyada yaşamının kurduğu ilişkilendirmelere karşı dikkatli olmayı anlatır (van Dooren ve diğerleri, 2016). Çoklu yaşam biçimleri ve insan dışı varlıklar kavramlarının öğrenciler tarafından nasıl bir araya getirildiğini görmek açısından birkaç projeye daha yer vermek önemlidir.

### *Pıtır*

İnsan dışı canlı, melez ve mutant özellikleri gösteren *Pıtır*, öğrencinin kampüste eski enerji santralinde gerçekleşen bakır patlaması sonucu dönüşüme uğramış olduğunu hayal ettiği bir tırtıldır (Şekil 8). *Pıtır*'in karakter özellikleri olarak “güçlü”, “zeki”, “hırslı” ve “savaş tehdidi için caydırıcı tatlılıkta” olduğu öğrenci tarafından belirtilmiştir. Görsel tasarıma referans olarak ari, kırkayak ve dünya dışı varlık gibi çeşitli türlerden faydalanılmıştır. *Pıtır*'in kanatları ve mekanik gövdesi cyborg özellikleri taşımaktadır ve tasarım çoklu türler kavramına yakınsamaktadır. *Pıtır* karakteri, distopik bir evren tasviri yaptığı için türlerin olası bir felakette verebilecekleri olası hayatta kalma mücadelesini ve formal değişikliklere uğrayabileceklerini göstermesi açısından spekülative ve ekolojik düşünme biçimini de temsil

### Şekil 8

*Pıtır*, karakter tasarımı

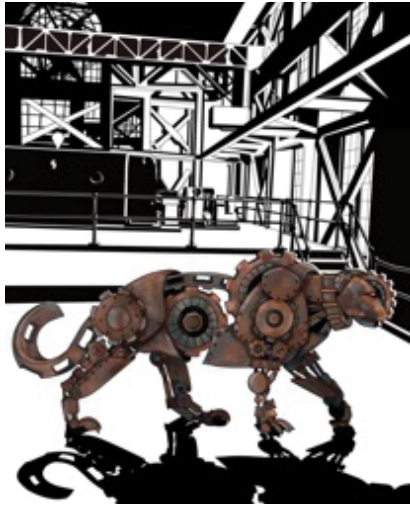


etmektedir. Projenin teorik içeriği üzerinden düşünüldüğünde doğa-kültür ayırımına cevaben tasarımdaki bu hibrit formül çoklu türlerin ekolojik bir felakete bir arada var olabilecekleri beklentisini betimlemektedir.

## **Dynamo**

### **Şekil 9**

*Dynamo, dijital poster tasarımı*



310

Bir diğer tasarımda ise mekanik bir leopar olan *Dynamo*, Enerji Müzesi'nde varlığını sürdürmektedir (Şekil 10). Korkutucu bir görünümü vardır ve geceleri karanlık koridorda dolaşarak eski makineleri “korumaktadır”. Öğrenci, *Dynamo*'nun hem yeniliği hem de tarihin dayanıklılığını sembolize eden bir varlık olarak da betimlediğinden evren inşasında “steampunk” temasını kullanmıştır. Steampunk bilim kurgu alt türü olarak elektrik yerine buharla çalışan makineler, el yapımı gibi görünen cihazlar gibi sanayi devriminin araçlarının modern döneme taşınmasıyla estetik bir dil harmanlayan akımdır. Öğrenci, Enerji Müzesi'ne yapılan gezi sırasında çektiği fotoğraflardan yararlanarak müzedeki makineleri tasarımına ekleyip dönüştürmüştür. Arka plan olarak Müze'nin içinden bir görüntü mevcuttur. Hikâyenin devamında müzeye gece saatlerinde izinsiz girmiş bir öğrenci grubuyla karşılaşan *Dynamo*'nun

“korkutucu” görünümüne rağmen “nazik” bir biçimde onları müzenin gizli hazinelerinde gezdirdiğinden bahsedilir. “Arkadaş tür” olarak da yorumlanabilecek olan karakter, insana özgü özelliklerle de eşleştirilmiş leopar ve robotik figürlerinin bir ortaklığı olmaktadır.

## **Carlton**

Kampüsteki kedileri ve köpekleri kim veterinerine götürüyor, ya da kim besliyor gibi sorularla yola çıkan bir öğrenci projesinde çok kollu mekanik bir kedi görünümüne sahip *Carlton* adındaki karakteri tasarlamıştır. *Carlton* teknolojik yeteneklere sahip olup bu yeteneklerini santralistanbul kampüsündeki insan dışı canlıların ihtiyaçlarını karşılamak, onlara yiyecek sağlamak ve onları korumak ve sevmek için kullanır. Makalenin kampüs ekosistemi kısmında belirtilen çevresel kısıtlanmalar ile ilgili sorun bu projede gündeme gelmektedir. Karakterin tasarımı canlıların barınma ihtiyaçlarının giderilmesi üzerine bir yorum getirmiştir. Kedilerin kısıtlanmış yaşam alanlarını genişletmek için tasarlanmış olan “sevecen”, “meraklı”, “koruyucu” *Carlton* ve bu karakterin kampüsün farklı noktalarında kedilere barınaklar inşa ettiği fikri, projenin çevresel adaleti ve sosyal sorumluluğu güçlendirdiğini göstermektedir.

Öğrenci, *Carlton*'un ne olduğunu bilemeyeceğimizi belirtmiştir ama sadece insan dışı canlıların görebildiği yüzünün kediye benzediğini ve patilerinin olduğunu görsel tasarımında belirtmiştir (Şekil 5). Arkadaş türler kavramı üzerinden düşündüğümüzde karakterin insanlara görünmüyor oluşu, tasarımın bu kavramın gerektirdiği türler arasındaki karşılıklı bağımlılık ve birlikte olma halini tam olarak karşılamamaktadır. *Carlton*'un teknolojik özellikleri, Haraway'in cyborg (sibernetik varlık) kavramıyla örtüşür. Haraway'e göre, siber varlıklar, insana dair özlükleri yıkar ve insan, insan dışı canlı ve makine arasındaki ayrımları bulanıklaştırır (2016). *Carlton*'un hem biyolojik hem teknolojik nitelikleri, insan ve insan dışı yaşamın arasındaki sınırların geçirgenliği fikrine de bir uyum sağlar (Haraway, 2003). Fakat *Carlton* karakterinin antropomorfik temsillere yakın bir figür olduğu söylenebilir, çünkü *Carlton*'un kampüsteki canlıların ihtiyaçlarını anlaması ve çözümler üretmesi, insana özgü bir bilinç ve niyetlilik gösterir.

#### Şekil 10

*Carlton*, dijital poster tasarımı ve karakter silüetleri



#### *Raven*

Kampüste yaygın şekilde bulunduğu belirtilen bir diğer canlı türü olan karga örneğine bakacak olursak öğrencilerden biri, *Raven* adlı fantastik bir koruyucu karakter olarak tasarlandığı bir anlatı sunmaktadır. Öğrenci kampüste gözlem notlarında kampüsteki kafe bahçesinde otururken birçok karganın etrafta uçtuğunu, ahşap masalara konup yiyecek artıkları aradığını not eder. Bir gün yanından sanki ona çarpacakmışçasına hızlı bir şekilde bir karganın uçup gittiğini ardından gökyüzünde kaybolduğunu anlatır. Bazı kargaların güçlü ve cesur görünürken, bazılarının zayıf bir izlenim bıraktığını iletir. Bu gözlemler, kargaların kampüs ortamıyla

derin bir bağa sahip olduğunu düşünmesini sağlamıştır ve onların güçlü ve gizemli taraflarını yansıtmak için *Raven* adlı karakter tasarımını ürettiğini belirtmektedir.

Hikâye ve evren fantastik realizm türünde olup *Raven*, santralistanbul Kampüsü'nün eski bir enerji santrali olduğu döneme dayanarak yaratılmış bir karakterdir. Karakterin eskiz çizimlerinde fikrin en başından beri sibernetik özelliklere sahip olan bir karga olduğunu da görmekteyiz (Şekil 11). *Raven*'ın enerji santralinden artakalan enerji ile metal kanatları ve kırmızı vana kolu olan bir karga, ejderha birlikteliğinde bir figür olması kampüsün endüstriyel mirasıyla doğrudan bağlantılıdır. Karakter kampüsün fiziksel alanlarına atıfta bulunarak hem tarihsel hem de çevresel farkındalığı artırır niteliktedir.

### Şekil 11

*Raven*, karakter tasarımı, eskizler



1st sketch

2nd sketch

### Şekil 12

*Raven*, dijital poster tasarımı



Poster, *Raven*'ın gece karanlığındaki kampüste ay ışığı ile aydınlanan tüylerini ve parlak gözlerini tasvir etmektedir (Şekil 12). *Raven*, Bilgi Üniversitesi'ndeki öğrencilerin ve genel olarak tüm kampüs sakinlerinin güvenliğini sağlamayı kendine misyon edinmiştir. Karakterin özelliklerinde geçen “enerjik”, “kahraman”, “sadık arkadaş”, “keskin gözlü”, “koruyucu” gibi sıfat ve tanımlamaları karga türünün özgünlüğüne de işaret etmektedir. Bu anlamda antropomorfizm yansira karakter, çoklu tür özellikleriyle de vurgulanmaktadır.

*Raven* geceleri değişime uğramakta ama gündüzleri bir karga olarak görünmektedir. *Raven*'ın en büyük korkusu, koruyucu kimliğinin açığa çıkmasıdır. Bu, onun misyonunun sona ereceği ihtimalini taşır. Ayrıca, bu korku karakterin duygusal bağlılıklarının bir yansımasıdır; *Raven*, kampüsteki bir kediyi kurtardıktan sonra “içsel bir sıcaklık” hisseder. Bu da hikâye-

nin altında yatan topluluk ve aidiyet temalarını güçlendirdiği gibi arkadaş türler kavramı ile de okunabilmektedir.

Bu karakterler, fantastik motifler ve dahil oldukları evren örnekleri öğrencilerin kampüs hakkındaki duygu durumlarının kampüsün sadece fiziksel bir alan değil, aynı zamanda sosyal ve koruyucu bir ekosistem olarak yansıttığını ima etmektedir. Bu noktada doğa-kültür, mekanik-organik gibi ikilikleri asan üretimler, ekolojik döngüdeki tüm varlıkların bir araya gelişini de örneklemektedir. Poster tasarımlarında özellikle hayali karakterlerde tekrar eden “koruyuculuk” teması ve karakter özellikleri kampüsün korunması ve sürdürülebilirliği yönündeki hassaslığı işaret ediyor olabilmektedir.

## Sonuç ve öneriler

VCD204 Karakter Tasarımı dersinin final projesi öğrencileri yaşadıkları kampüsü bir de onu paylaştıkları diğer canlılar ile bir arada düşünerek görselleştirmeleri için tasarlanmıştır. Bu doğrultuda projenin kavramsal alt yapısına hizmet etmekte olan arkadaş türler, insan dışı varlıklar, topluluk bilinci gibi kavramlar derslerde işlenmiştir ve öğrencilerden bu konularda araştırma yapmaları istenmiştir. Bu proje için “insan dışı canlılar” kavramı, santralistanbul’daki çoklu türleri anlamak ve öğrencilerin karakter tasarımlarında bu varlıkları dikkate almalarını sağlamak açısından önemli olmuştur. Bu proje ile öğrencilerin kampüsü bir oyun alanına çevirmeleri ve özgür şekilde yaratıcı fikirlerini ifade etmeleri sağlanmaya çalışılmıştır. Projenin bu yönü, öğrencilerin kendi tasarımlarını yaratırken kampüste var olan tüm canlıların birer aktif katılımcı olduğunu fark etmelerini sağlamış ve topluluk katılımına dair yeni bakış açıları kazandırmıştır. Bu bakış açısı, santralistanbul’daki insan dışı canlılarla kurulan ilişkilerin hem estetik hem de etik boyutlarını güçlendirip çevre ve sürdürülebilirlik konularına da yaratıcı bir zemin hazırlamaktadır.

Dersin projesi özünde insan dışı canlıların kendi özgün karakteristik durumlarının öne çıkarılması gerektiğini vurgulamıştır. Bu yaklaşım, yalnızca içgüdüsel davranışlarla tanımlayan geleneksel bakış açılarını sorgulayarak, onların düşünme, hissetme ve sosyal etkileşim kurma yeteneklerini tanıır. Öğrenciler ekolojik hareketler ve teknolojik gelişmeler çağından evrenler kurgulamış ve bu temaların canlıların yaşam döngüsünü sağlamadaki etkisine dikkat çekmişlerdir. Öğrenciler, karakterleri üzerinden kampüsteki canlılarla hem hikâye hem de tasarım düzeyinde ilişki kurarak daha geniş bir topluluk bilinci geliştirmiştir. Fakat projenin sonuçlarında insan merkezli düşüncenin yansımaları da görülmüştür. Tasarımlarda ve hikayelerde “meraklı olmak”, “sadık olmak” ve “akıllı olmak” motiflerinin tekrar ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Antropomorfizme olan eğilimin karakter tasarlamakta kullanılan karakterin profilini çıkarma ve özelliklerini belirleme gibi yöntemlerden kaynaklanabildiği gibi öğrencilerin geçmiş bilgilerine dayanarak üretim yapmaları nedeniyle de olabileceği tahmin edilmektedir. Bu antropomorfizm sorununu aşabilmek veya farkındalığının artması için karakter tasarımı dersinin gelecek dönemlerdeki ders planlarının bu tip çıkarımlara uygun olarak hazırlanması gerektiği kanaatine varıl-

mıştır. Gelecek derslerde proje tekrar uygulanacak ve çoklu türler arasındaki etkileşimleri ortaya koymak için illüstrasyon yerine fotoğraf temelli farklı tasarım araçlarını kullanmak da amaçlanacaktır. Çıktıların ölçülmesi adına yöntemlere odak grup çalışması da eklenecektir.

Proje, kesişimsellik, bir aradalık (coexitence), bağ kurma (making kin), ekolojik düşünme gibi daha birçok yeni kavramın kampüs hayatına tanıtılmasını önermekte ve gelecekte yapılacak yaratıcı işlere bir örnek olma niteliğindedir. Özellikle kampüste yaşam ana fikrine sadık kalarak santralistanbul'u paylaştığımız tüm canlıların farkına varma ve buna yönelik iletişim ve sürdürülebilirlik modelleri geliştirme gerekliliğini öne sürmektedir. Elbette bu makalenin kapsamı dışında kalan fakat önemli olan santralistanbul kampüsünün endüstri mirası veya kent mirası gibi konular da gelecekte karakter tasarımı yöntemiyle çalışmaya devam edilmesi gereken alanlar olarak ortaya çıkmaktadır. Üniversite kampüslerine ek olarak şehir parkları gibi toplumsal alanlarda da benzer yöntemlerle bilgi, sanat ve düşünce üretimi ortaya koymak insan dışı canlılara hak ettikleri iyi bir yaşamı sağlamak için günümüzün en önemli ve belki de en dönüştürücü eylemlerinden biri olabilecektir. İstanbul gibi tarihi miras özelliğine sahip şehirlerin kozmopolitizminin yeniden hayal edilmesi, yalnızca insan odaklı mekanlar olarak değil, insan ve insan dışı aktörlerin dinamik bir araya gelişleri olarak ele alınması gerekmektedir (Tsing, 2021).

Bugün ve önümüzdeki yüzyıllar için canlılığa dair hayallerimiz ve spekülasyonlarımız nelerdir? Belki de insanların en büyük kâbusu insan dışı canlıların olmadığı bir dünya olmalıdır. Bitmeyen savaşlar, doğal afetler, kimyasal maddeler ve endüstriyel kirlilikler hem insan dışı canlılara hem de insan yaşamlarına sürekli olarak zarar vermektedir. Ayrıca, kapitalist mantığın egemen olduğu bu çağdaş dünyada, yaralanmış, terkedilmiş veya kötü muamele görmüş insan dışı bir canlı olmanın, -ve insan olmanın- çaresiz bir durumda olmanın nasıl başa çıkılması zor bir durum olduğu aşikârdır. Bu bağlamda, kampüste türlerin bir aradalığı, santralistanbul gibi bir mekânın topluluk bilinci ve çevresel farkındalık açısından önemini vurgular. Tüm canlıların kampüs yaşamında aktif katılımcılar olarak görülmesi, insan merkezli bakış açısının ötesine geçerek, kampüsün çok yönlü bir yaşam alanı olarak algılanmasını sağlamayı hedefleyen projeler üretilmesini öngörmektedir.

İnsan-merkezli dünya görüşünü sorgulamak ve insan dışı varlıkların varlığını kabul etmek, bu dünyada olmanın yeni ve alternatif bilinç, algı ve varoluş biçimlerini keşfetmeyi sağlar. Yeryüzündeki yaşam deneyimimiz değişime ve dönüşüme açıktır; bu nedenle, alternatif yaşam ve hayatta kalma biçimleri, şefkat ve algı için olasılıkları ve potansiyelleri ortaya koyar. Öğrencilerin hayali içeriklerle yarattığı karakterler hem çevresel hem de toplumsal bağlamları ele alan hikâyelere sahiptir. Bu anlamda spekülatif düşünme ve teknolojik sanat yöntemi ile robotik veya mekanik özelliklere sahip olan karakter tasarımlarına daha detaylı eğilmek gerekmektedir. Bu tasarımlar, disiplinlerarası dijital sanat ve tasarım eğitimi literatüründe gelecekte yapılacak çalışmalar için özgün bir yer tutacaktır. Canlıların -daha geniş spektrumda çoklu türlerin- kampüs gibi sosyal bir çevrenin aktif katılımcıları olarak ele alınması kentsel mirasın korunması ve sürdürülebilirliğine dair tüm paydaşları yeniden düşünmeye alan açmaktadır.



- 1 Karakter tasarımı projeleri özelinde sürecin büyük bir kısmı insan dışı varlıklara (örneğin yazılım ve donanım) sağlanmıştır fakat bunların insanlar tarafından programlandığı ve hatta kimi yargılarla çerçevelenmiş olabilirdiği de unutulmamalıdır.

## Kaynakça

- Alger, J. M., & Alger, S. F. (2003). *Cat Culture: The Social World Of A Cat Shelter*. Temple University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt14bsxx7>.
- Arluke, A., & Sanders, C. (1996). *Regarding animals*. Temple University Press.
- Attebery, S. (2015). Coshaping Digital and Biological Animals: Companion Species Encounters and Biopower in the Video Games Pikmin and Pokémon. *Humanimalia*, 6(2), 56–84. <https://doi.org/10.52537/humanimalia.9912>
- Bandai. (1996). Tamagotchi [Handheld digital pet]. Bandai Co., Ltd.
- Banner, O., EBSCOhost, & EBSCOhost. (2017). *Communicative biocapitalism : the voice of the patient in digital health and the health humanities*. University of Michigan Press.
- Berger, J. (1974). Why look at animals? İçinde *About Looking* (pp. 1-26). Pantheon Books.
- Bizzocchi, J., & Tanenbaum, T. (2011). Well read: Applying close reading techniques to gameplay experiences. *Well Played: A Journal on Video Games, Value, and Meaning*, 1(1), 23-34.
- Boyer, P. (1996). What Makes Anthropomorphism Natural: Intuitive Ontology and Cultural Representations. *The Journal of the Royal Anthropological Institute*, 2(1), 83–97. <https://doi.org/10.2307/3034634>.
- Burt, J. (2004). *Animals in Film*. London, UK: Reaktion Books.
- Butler, J. (2020). Companion Thinking: A Response. *New Literary History*, 51(4), 687–694. <https://doi.org/10.1353/nlh.2020.0042>
- Charles, N., & Wolkowitz, C. (2019). Bringing dogs onto campus: Inclusions and exclusions of animal bodies in organizations. *Gender, Work, and Organization*, 26(3), 303–321. <https://doi.org/10.1111/gwao.12254>.
- Clement, J. (2024). Most popular video game genres worldwide. *Statista*. Accessed 15.09.2024. Erişim adresi <https://www.statista.com/statistics/1263585/top-video-game-genres-worldwide-by-age/#:~:text=As%20of%20the%20first%20quarter,the%20majority%20of%20age%20groups>.
- Colomina, B., & Wigley, M. (2016). *Are we human? Notes on an archaeology of design*. Zürich: Lars Müller Publishers.
- Çay, M. (2022). Hayvanlar ve Çocuklar Projesi (HAYCO). *İdeal Sosyal Hizmet*. <https://idealsosyalhizmet.com/hayvanlar-ve-cocuklar-projesi-hayco/>.
- Dick, P. K. (2020). *Androidler Elektrikli Koyun Düşler Mi?* (Çev. Nur Yener). Alfa Yayınları.
- DiMartino, M. D., & Konietzko, B. (Yapımcılar). (2005-2008). *Avatar: The Last Airbender* [Televizyon dizisi]. Nickelodeon.
- D'Ignazio, C., & Klein, L. F. (2020). *Data feminism*. The MIT Press.
- Donath, J. (2014). Ethical Issues in Our Relationship with Artificial Entities. In *The Oxford Handbook of Ethics of AI*. Oxford University Press.

- Dunne, F. & Honts, F. (1998) *'That Group Really Makes Me Think!' Critical Friends Groups and the Development of Reflective Practitioners*. Washington, D.C: Distributed by ERIC Clearinghouse.
- Eke, A. (2021). Okullarda Hayvan Destekli Uygulamalar ve Etkileri. *IŞIK SPECTRUM Journal 1* (1): 128-134.
- Epley, N., Waytz, A., Cacioppo, J. T., & Rayner, K. (2007). On Seeing Human: A Three-Factor Theory of Anthropomorphism. *Psychological Review*, 114(4), 864-886. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.114.4.864>.
- Fine, A. H., & Ferrell, J. (2021). Conceptualizing the human-animal bond and animal-assisted interventions. In J. M. Peralta & A. H. Fine (Eds.), *The welfare of animals in animal-assisted interventions* (pp. 23–38). Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-69587-3\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-030-69587-3_2).
- FLYNN, C. P. (2003). A course is a course, of course, of course (unless it's an animals and society course): Challenging boundaries in academia: Animals in the Future of Sociology. *International Journal of Sociology and Social Policy*, 23(3), 94-108.
- Fox, R. (2006). Animal behaviours, post-human lives: everyday negotiations of the animal-human divide in pet-keeping. *Social & Cultural Geography*, 7(4), 525-537. <https://doi.org/10.1080/14649360600825679>.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.
- Grasso, C., Lenzi, C., Speiran, S., & Pirrone, F. (2020). Anthropomorphized nonhuman animals in mass media and their influence on human attitudes toward wildlife. *Society & Animals*, 31, 1-25. <https://doi.org/10.1163/15685306-BJA10021>.
- Haraway, D. J. (2008). *When species meet*. University of Minnesota Press.
- Haraway, D. J. (2016). The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness. In *Manifestly Haraway* (Vol. 37, pp. 91-). University of Minnesota Press.
- Haraway, D.J. (2016b). *Staying with the Trouble*. Duke University Press.
- Heinberg, R. (2016). Neden sürdürülebilirlik? İçinde C. Kantarcı (Ed.), *Yok olmadan doğa ve sürdürülebilirlik üzerine bir sergi* (ss. 27-36). İstanbul: İstanbul Modern.
- İstanbul Bilgi Üniversitesi. (2024). *Sosyal Sorumluluk ve Hobi Kulüpleri*. İstanbul Bilgi Üniversitesi. Erişim tarihi 28 Aralık, 2024, <https://www.bilgi.edu.tr/tr/yasam/ogrenci/ogrenci-destek-merkezi/ogrenci-kulupleri/sosyal-sorumluluk-ve-hobi-kulupleri/>.
- Jevbratt, L. (2014). *Course syllabus: Interspecies Collaboration (Art 185LJ)*. University of California, Santa Barbara. [https://rosebud.arts.ucsb.edu/~jevbratt/teaching/s\\_14/185/](https://rosebud.arts.ucsb.edu/~jevbratt/teaching/s_14/185/).
- Jönsson, L., & Lenskjöld, T. U. (2015). Stakes at the edge of participation: Where words and things are the entirely serious title of a problem. *Nordes*, 1(6), 1-9.
- Kandel, I. J., Dlouhy, K., & Schmitt, A. (2023). Animal roles in organizations: A framework for exploring organizational human-animal relations. *Organization (London, England)*. <https://doi.org/10.1177/13505084231217079>.
- Katatkarn, J. (2024). Animation Market Statistics: The Ultimate List in 2024. *Academy of animated art*. Accessed 15.09.2024. Erişim adresi <https://academyofanimatedart.com/animation-market-statistics/>.
- Lippit, A. M. (2000). *Electric animal: toward a rhetoric of wildlife*. University of Minnesota Press.

- Martinez, A., Campera, M., & Nekaris, K. A. I. (2022). The Use of Live Action, Animation, and Computer-Generated Imagery in the Depiction of Non-Human Primates in Film. *Animals* (Basel), 12(12), 1576-1586. <https://doi.org/10.3390/ani12121576>.
- Mattesi, M. (2012). *Force: Character Design from Life Drawing* (1st edition). Focal Press. <https://doi.org/10.4324/9780080570341>.
- Merchant, C. (1989). *The death of nature : women, ecology, and the scientific revolution*. Harper & Row.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2019). Her okula bir evcil hayvan projesi. *Gülner İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü*. <https://gulnar.meb.gov.tr/www/her-okula-bir-evcil-hayvan-projesi/icerik/2066>.
- Morton, T. (2016). *Dark Ecology: For a Logic of Future Coexistence*. Columbia University Press,. <https://doi.org/10.7312/mort17752>.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace* (Updated edition.). The MIT Press.
- Mustola, M. (2019). Why is a live chicken banned from the kindergarten? Two lessons learned from teaching posthuman pedagogy to university students. *Educational Philosophy and Theory*, 51(14), 1434-1443. <https://doi.org/10.1080/00131857.2018.1553712>.
- Owens, M., & Wolch, J. (2017). Lively cities: People, animals, and urban ecosystems. In L. Kalof (Ed.), *Oxford handbook of animal studies* (pp. 542-570). Oxford University Press.
- Plumwood, V. (1993). *Feminism and the mastery of nature*. Routledge.
- Rathish, D., Rajapakse, J., & Weerakoon, K. (2022). “In times of stress, it is good to be with them”: experience of dog owners from a rural district of Sri Lanka. *BMC Public Health*, 22(1), 2380-2380. <https://doi.org/10.1186/s12889-022-14863-6>.
- Root-Bernstein, M., Douglas, L., Smith, A., & Verissimo, D. (2013). Anthropomorphized species as tools for conservation: utility beyond prosocial, intelligent and suffering species. *Biodiversity and Conservation*, 22(8), 1577-1589. <https://doi.org/10.1007/s10531-013-0494-4>.
- Ryan, D. (2019). *Hayvan kuramı: Eleştirel bir giriş* (A. Alkan, Çev.; M. Öztürk, Ed.). Ankara: Epos Yayınları.
- Sanders, Clinton R. “Actions Speak Louder than Words: Close Relationships between Humans and Nonhuman Animals”. *Symbolic Interaction*, vol. 26, no. 3, 2003, pp. 405-26, <https://doi.org/10.1525/si.2003.26.3.405>.
- santralistanbul. (t.y.). santralistanbul: A cultural and artistic center. Istanbul Bilgi University. Retrieved September 15, 2024, Erişim adresi <https://www.santralistanbul.org>.
- Serpell, J. (1996). *In the company of animals: a study of human-animal relationships* (First edition 1986). Cambridge: Cambridge University Press.
- Shaw, M., Dunn, M., Crowley, S., Owen, N., & Verissimo, D. (2024). Using photo editing to understand the impact of species aesthetics on support for conservation. *People and Nature (Hoboken, N.J.)*, 6(2), 660-675. <https://doi.org/10.1002/pan3.10602>.
- Shingne, M. C., & Reese, L. A. (2022). Animals in the city: Wither the human-animal divide. *Journal of Urban Affairs*, 44(2), 114-136. <https://doi.org/10.1080/07352166.2020.1779006>.

- Smolander, W., & Pyyry, N. (2023). Attuning to geostories: Learning encounters with urban plants. *Educational Philosophy and Theory*, 55(11), 1237-1252. <https://doi.org/10.1080/00131857.2022.2133700>.
- Snæbjörnsdóttir, B. H. (2009). Spaces of encounter: Art and revision in human-animal relations. *ArtMonitor*, 11, n. pag. Print.
- Starosielski, N. (2011). ‘Movements that are drawn’: A history of environmental animation from The Lorax to FernGully to Avatar. *The International Communication Gazette*, 73(1-2), 145-163. <https://doi.org/10.1177/1748048510386746>.
- Swanstrom, E. (2016). *Animal, vegetable, digital: experiments in new media aesthetics and environmental poetics*. The University of Alabama Press.
- Taylor, S. (2011). Beasts of Burden: Disability Studies and Animal Rights. *Qui Parle*, 19(2), 191-222. <https://doi.org/10.5250/quiparle.19.2.0191>.
- Taylor, S., & Just Wandering. (2019, May 15). *Animal & disability liberation - with Sunaura Taylor* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1RokWAuCKVw>.
- Tipper, B. (2011). “A dog who I know quite well”: everyday relationships between children and animals. *Children’s Geographies*, 9(2), 145-165. <https://doi.org/10.1080/14733285.2011.562378>.
- Torunoğlu, S., Aksoy, B., & Yeniğün, S. C. (2024). Use of animal-assisted interventions and children’s field: A bibliometric analysis. *Akd Hemşirelik Dergisi*, 3(1), 17-26.
- Tsing, A. L. (2015). *The mushroom at the end of the world: On the possibility of life in capitalist ruins*. Princeton University Press.
- Tsing, A. L. (Ed.). (2017). *Arts of living on a damaged planet: ghost of the anthropocene*. University of Minnesota Press.
- Tsing, A. L. (2021). *The Particular in the Planetary: Reimagining Cosmopolitanism Beyond the Human* [Konferans konuşması]. Istanbul Unbound: Environmental Approaches to the City. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PqLiEo3baMc>.
- Uhall, M. (2016). Creaturely Conditions: Acknowledgment and Animality in Kafka, Cavell, and Uexküll. *Configurations (Baltimore, Md.)*, 24(1), 1-24. <https://doi.org/10.1353/con.2016.0005>.
- Urquiza-Haas, E. G., & Kotrschal, K. (2015). The mind behind anthropomorphic thinking: attribution of mental states to other species. *Animal Behaviour*, 109, 167-176. <https://doi.org/10.1016/j.anbehav.2015.08.011>.
- van Dooren, T., Kirksey, E., & Münster, U. (2016). Multispecies Studies: Cultivating Arts of Attentiveness. *Environmental Humanities*, 8(1), 1-23. <https://doi.org/10.1215/22011919-3527695>.
- Yoldas, P. (2016). Kitty AI: Artificial intelligence for governance [Video enstalasyon]. Pinar Yoldas Studio.
- Weeks, J. D. (2021). *Raising Awareness of Endangered Species Through the Use of Digitally Created Characters*. [Yüksek Lisans Tezi]. ProQuest Dissertations & Theses.
- Wells, P. (2009). *The animated bestiary: animals, cartoons, and culture*. Rutgers University Press.
- Whitley, C. T., Kidder, E. N., Ortiz, K. J., & Grauerholz, L. (2024). Sociological Animal Studies Courses Are More Effective Than Human-Centered Sociology Courses in Enhancing Empathy. *Teaching Sociology*, 52(4), 309-322. <https://doi.org/10.1177/0092055X231224120>.
- Williams, R. (2009). *The animator’s survival kit* (Expanded ed., 1st American expanded pbk. ed.). Faber and Faber.